

# Introduzione

## Le principali novità della versione 2

La Versione 2 del sistema operativo di Triton presenta numerose nuove funzioni.

### Modo Sampling

#### Time Slice

Questa funzione analizza un campione, individua i transienti di attacco in esso contenuti, e lo divide in parti più piccole. È utile per dividere un loop ritmico nei singoli strumenti percussivi, e cambiarne il tempo senza modificarne l'intonazione (o viceversa). Il Time Slice funziona sia su campioni mono che stereo.

#### Time Stretch

Questa funzione permette di cambiare la lunghezza di un campione, senza modificarne l'intonazione. Può operare in modo **Sustaining** (per campioni a decadimento lungo, come gli archi o le voci) oppure **Slice** (adatto a loop ritmici, o a strumenti a decadimento rapido, come le percussioni). È possibile usare anche campioni stereo.

#### Crossfade Loop

Si tratta di un tipo di loop che permette di attenuare le differenze di volume e intonazione tipiche di segmenti di loop lunghi, che contengano materiali complessi. È utile per ridurre crepitii e sbalzi di livello al punto di loop.

#### Link (con Crossfade)

Questa funzione permette di unire due campioni in un campione solo. Potete mettere in crossfade la porzione del campione in cui i due campioni di partenza si sovrappongono, in modo da ottenere un cambio graduale di volume e una transizione più naturale.

#### Massimo ZOOM OUT, ZOOM IN x 1

Sono stati aggiunti due pulsanti di ZOOM, per velocizzare lo zoom in senso orizzontale.

#### Move Sample, Move MS

Queste funzioni permettono di spostare rapidamente i campioni (sample) o i multisample in una locazione diversa. Inoltre, questa funzione ottimizza lo spazio in memoria, ricompattando lo spazio complessivo occupato dai campioni e dai multisample presenti in memoria.

#### Paste

Questa funzione "incolla" un campione in una locazione libera di memoria. Permette di creare un nuovo campione con una parte copiata da un altro campione.

#### Delete Sample, Delete MS

Quando si usano i comandi Delete Sample o Delete MS per cancellare dati in memoria, i campioni usati da un drum kit o da un altro multisample vengono individuati automaticamente, e non vengono cancellati. Questo significa che potete cancellare solo i campioni realmente inutili, senza danneggiare eventuali altri drum kit o multisample che ne facciano uso.

### Modo Sequencer

#### Play Intro (Track Play Loop)

Il Track Play Loop (cioè la ripetizione di un frammento di traccia) inizia dopo l'esecuzione di una sequenza introduttiva. Per esempio, si potrebbe avere una traccia drum che inizia a suonare in loop solo dopo aver suonato un fill-in introduttivo.

#### Load Template Song

Quando si carica una template song in memoria, ora viene chiesto se si vuole copiare automaticamente anche i pattern preset. In questo modo, ora è più rapida la selezione dei pattern preset più adatti alla traccia drum della song che si sta creando.

#### Create New Song, Set Song Length

Quando si crea una nuova song, ora è possibile indicarne la lunghezza.

In seguito, una volta completata la composizione della song, basterà usare il comando Set Song Length per cambiarne la lunghezza effettiva. Si tratta di un accorgimento particolarmente utile quando si usa la funzione Track Loop, che esegue un loop per l'intera durata della song.

#### Pulsante RPPR Setup, Revert

Il pulsante "Revert", aggiunto alla funzione RPPR Setup, permette di copiare le impostazioni del precedente RPPR Setup nella Key selezionata, in modo da rendere più veloce l'edit di Key simili.

#### Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Quando il comando Convert to Song viene eseguito, vengono convertite anche le impostazioni di "PLAY/MUTE" e "Play Intro" (Track Play Loop).

#### Put To Track, Copy To Track

Nelle finestre di dialogo Put To Track e Copy To Track, è possibile ascoltare il pattern selezionato.

#### Altre migliorie

- Quando una song è in Play/Record o in Stop, il nome della song rimane selezionato.
- Durante la registrazione in realtime, le note dell'arpeggiatore vengono registrate nelle tracce con "Status" EXT o EXT2.

### Modo Disk

#### Scan SCSI device

Ora è possibile eseguire manualmente lo scanning dei dispositivi SCSI collegati, in modo da rimontarli se in precedenza estratti (dischi rimovibili).

#### Load multiple files

Ora è possibile usare dei caratteri jolly ("\*" e "?") per caricare con una sola operazione da una directory più file .KMP, .KSF, .WAV, AKAI Program, AKAI Sample.

#### Caricamento di campioni stereo in formato AKAI S1000/S3000

Quando si caricano campioni stereo in formato AKAI S1000/S3000, con il nome terminante in "-L" e "-R", il nome

è automaticamente convertito in un nome che permetta a Triton di riconoscerli come campioni o multisample stereo. (Nella versione 1, era necessario rinominare i file a mano, prima di poterli trattare come campioni o multisample stereo).

### Salvataggio di Standard MIDI File

Quando si salva una song in formato SMF (Standard MIDI File), il valore dei parametri "Pan" e "Tempo" è convertito correttamente.

## Modo Combination

### Solo Selected Timbre

La funzione Solo Selected Timbre ora supporta il MIDI OUT per i timbri posti in "Status" EXT o EXT2, in modo da poter controllare i suoni di un generatore sonoro esterno.

## Altre nuove funzioni

### Migliorie all'interfaccia utente

- Ora è possibile usare i tasti [ $\Delta$ ][ $\nabla$ ] e la ruota [VALUE] per selezionare le voci nei menu a tendina.
- È possibile usare il tasto [BANK] per selezionare il banco nelle finestre di dialogo, per esempio nella finestra Write Program.

## Installazione del sistema

Potete aggiornare Triton alla versione 2 del sistema operativo, semplicemente prelevando i file di sistema dal sito [www.korg.it](http://www.korg.it), e copiandoli in un dischetto in formato DOS, o richiedendo i dischetti al negoziante o al distributore Korg.

Se state utilizzando una versione di sistema operativo **precedente alla versione 2.0.0**, seguite la procedura descritta più avanti per installare nel Triton i file di sistema "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2" (contenuti in tre dischetti 2HD in formato MS-DOS).


- \* La versione del software di sistema appare in basso a destra nel display all'accensione dello strumento.

Per ottenere il "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2" rivolgetevi al vostro negoziante di fiducia, al distributore italiano di Korg, o collegatevi al sito [www.korg.it](http://www.korg.it).

### Installare l'aggiornamento del sistema operativo di Triton

Per eseguire l'aggiornamento, dovete prima procurarvi i file di sistema "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2", contenuti in tre dischetti 2HD in formato MS-DOS.

- ① Tenete premuti i tasti di Triton [ENTER] e [LOCATE], e accendete lo strumento.
  - ② Nel display appare il messaggio "Please insert System 1 disk". Rilasciate i tasti, e inserite il disco "SYSTEM BOOT DISK No.1" nel lettore di dischetti.
  - ③ Il caricamento del sistema inizia. Durante il caricamento, nel display compaiono i seguenti messaggi:  
"Now loading..."  
"Now erasing ROM"  
"Checking the system's check sum"
  - ④ Nel display appare il messaggio "Please change to System 2 disk". Estraete il primo dischetto, e inserite il dischetto "SYSTEM BOOT DISK No.2".
  - ⑤ Appaiono gli stessi messaggi elencati al punto ③, e infine il display mostra il messaggio "Please change to System 3 disk". Estraete il secondo dischetto, e inserite il dischetto "SYSTEM BOOT DISK No.3".
  - ⑥ Una volta che i dati siano stati riscritti correttamente, appaiono i seguenti messaggi, e il sistema si riavvia automaticamente:  
"Checking system's check sum"  
"System load was completed"  
Dopo un istante, appare la schermata iniziale. L'operazione di aggiornamento è completata.
- \* Se si verifica un errore di lettura del disco durante l'operazione, estraete il disco e spegnete il Triton. Poi, ripetete la procedura di caricamento del sistema, a partire dal passo ①.

 Durante il caricamento del sistema, non toccate i pulsanti sul pannello di controllo di Triton e non spegnete lo strumento.

# Modo Sampling

## Sampling PO: Recording

### **Novità** Comandi del menu di pagina

(aggiungere: GP pag.81, 0-1)

**PG** Aggiungete i seguenti comandi a "Guida ai parametri" 0-1: Comando del menu Pagina (⇨ GP pag.81).

- 0-1K: Move Sample, 0-1L: Move MS

|               |                       |      |
|---------------|-----------------------|------|
| Delete Sample | Convert MS To Program |      |
| Copy Sample   | MS Mono To Stereo     |      |
| Rename Sample | Sample Mono To Stereo |      |
| Delete MS     | Keyboard Display      |      |
| Copy MS       | Move Sample           | 0-1K |
| Rename MS     | Move MS               | 0-1L |

### **Novità** Delete Sample

(modifica: GP pag.81, 0-1A)

Quando si seleziona il comando Delete Sample, con l'opzione "Unmapped Samples" selezionata, vengono cancellati i seguenti campioni:

- Campioni non utilizzati da nessun multisample o drum kit. (Nella versione 1, venivano cancellati tutti i campioni non utilizzati dal multisample selezionato).

**PG** Nella "Guida ai parametri" 0-1A: Delete Sample (⇨ GP pag.81), modificate come segue il testo del passo ② "Unmapped Samples".

**Unmapped Samples:** Tutti i campioni non utilizzati da almeno un multisample o da un drum kit vengono cancellati.

### **Novità** Delete MS (Delete Multisample)

(modifica: GP pag.82, 0-1D)

Quando si seleziona il comando Delete Multisample con l'opzione "Delete Samples too?" selezionata, vengono cancellati i seguenti campioni:

- Campioni utilizzati dal multisample selezionato, a meno che non siano utilizzati anche da altri multisample o drum kit. (Nella versione 1, venivano cancellati tutti i campioni usati dal multisample selezionato).

**PG** Nella "Guida ai parametri" 0-1D: Delete MS (⇨ GP pag.82), modificate come segue il testo del passo ③ "Delete Samples too?":

**Delete Samples too?:** Selezionate questa opzione per cancellare anche i campioni usati dal multisample che si sta cancellando. In ogni caso, i campioni utilizzati da altri multisample o drum kit non vengono cancellati.

### **Novità** Move Sample

(aggiungere: GP pag.83, 0-1K)

È stato aggiunto il comando Move Sample, che permette di spostare i campioni ad una locazione diversa, e quindi riorganizzare la memoria.

**PG** Aggiungete il testo seguente a "Guida ai parametri" (⇨ GP pag.83).

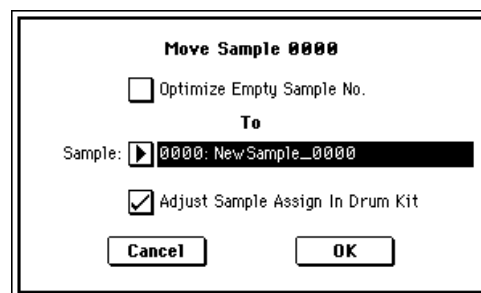
### 0-1K: Move Sample

Questo comando permette di spostare il campione selezionato ad una locazione diversa (quindi, di cambiare il numero assegnato al campione). Con questo comando, è possibile riorganizzare i campioni in memoria, in modo che partano nuovamente dalla locazione 0000 e occupino tutti gli spazi disponibili in ordine progressivo, cosa molto utile dopo aver creato discontinuità con la creazione di nuovi campioni o la loro modifica. (⇨ Schema seguente)

Quando un campione viene spostato, e il suo numero cambia, viene automaticamente aggiornato anche il numero a cui puntano i multisample o i drum kit che ne fanno uso. (Quindi, non occorre aggiornare manualmente i campioni ai multisample e ai drum kit, dopo un'operazione di Move Sample).

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 0000: NewSample_0000 | 0000: NewSample_0000 |
| 0001:                | 0001: NewSample_0002 |
| 0002: NewSample_0002 | 0002: NewSample_0005 |
| 0003:                | 0003:                |
| 0004:                | 0004:                |
| 0005: NewSample_0005 | 0005:                |

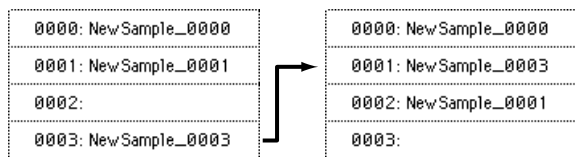
- ① Selezionate il campione che desiderate spostare.
- ② Selezionate il comando Move Sample dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo:



- ③ Indicate la locazione in cui spostare il campione. **Stereo** Per spostare un campione stereo, occorre spostare separatamente i due campioni mono che lo compongono. Per riassegnare tutti i numeri a partire da 0000, **selezionate** l'opzione "Optimize Empty Sample No."
- ④ Se l'opzione "Adjust Sample Assign in Drum Kit" è **selezionata**, e se i campioni spostati sono utilizzati da un drum kit, i numeri a cui punta il drum kit sono aggiornati automaticamente. È bene lasciare quest'opzione selezionata. I numeri a cui punta il multisample vengono automaticamente sostituiti dai nuovi numeri, qualunque sia lo stato di questo parametro.
- ⑤ Per eseguire l'operazione Move Sample, premete il **pulsante OK**. Per annullare l'operazione senza procedere, premete il **pulsante Cancel**.

### Esempio)

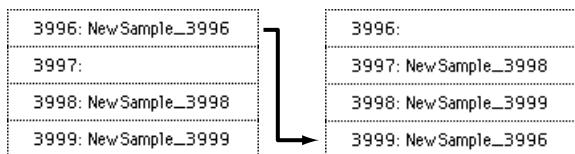
Se la locazione prescelta contiene già dei dati, il campione non viene sovrascritto; tutti i campioni successivi vengono spostati verso locazioni con numero più alto.



"Move" da 0003 a 0001

### Esempio)

Se non ci sono locazioni libere, o non è possibile spostare i campioni verso locazioni di numero più alto, i campioni vengono spostati verso locazioni di numero più basso.



"Move" da 3996 a 3999

## **Novità** Move MS (Move Multisample)

(aggiungere: GP pag.83, 0-11)

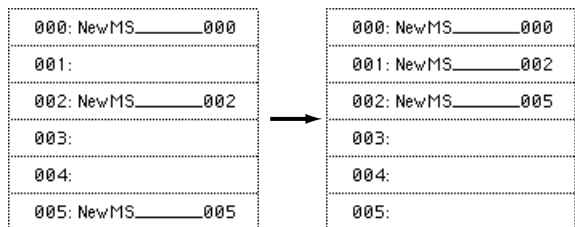
È stato aggiunto il comando Move MS, per semplificare lo spostamento e la riorganizzazione dei multisample in memoria.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla "Guida ai parametri" (⇒ pag.83)

### 0-11: Move MS

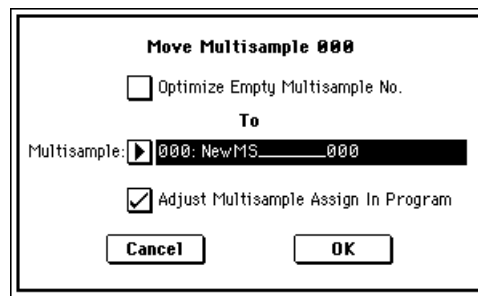
Questo comando permette di spostare il multisample selezionato ad un'altra locazione (quindi, di cambiare il numero progressivo assegnato al multisample). È così possibile riorganizzare i multisample in memoria, e farne iniziare nuovamente la numerazione a partire dalla locazione 0000 dopo aver creato discontinuità con la creazione di nuovi multisample o la loro modifica. (⇒ Schema seguente)

Quando ad un multisample viene attribuito un nuovo numero di locazione, viene automaticamente cambiato anche il numero a cui puntano i programmi che ne fanno uso. (Non occorre, quindi, riassegnare manualmente i multisample ai programmi in modo Program, dopo un'operazione di Move MS).



- 1) Selezionate il multisample che desiderate spostare.
- 2) Selezionate il comando Move MS nel menu di pagina per

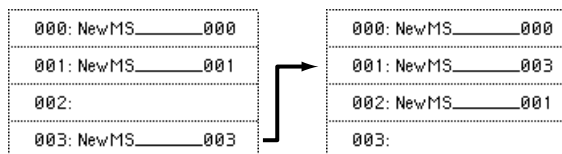
aprire la seguente finestra di dialogo:



- 3) Indicate nel campo "To Multisample" la locazione in cui spostare il multisample.  
**[Stereo]** Per spostare un multisample stereo, occorre spostare ognuna delle due parti mono separatamente. Per riassegnare tutti i numeri a partire da 0000, **selezionate "Optimize Empty Multisample No."**
- 4) Se l'opzione "Adjust Multisample Assign in Program" è **selezionata**, e se i multisample spostati sono utilizzati da un programma, i numeri a cui punta il programma sono riassegnati automaticamente. È consigliabile lasciare quest'opzione selezionata.
- 5) Per eseguire il comando Move Multisample, premete il **pulsante OK**. Per annullare il comando senza procedere, premete il **pulsante Cancel**.

### Esempio)

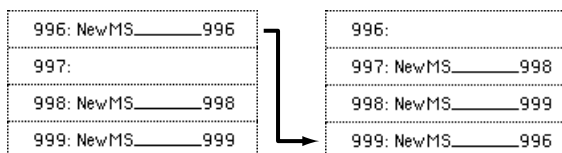
Se la locazione prescelta contiene già dei dati, il multisample non viene sovrascritto; tutti i multisample successivi vengono spostati verso locazioni con numero più alto.



"Move" da 0003 a 0001

### Esempio)

Se non ci sono locazioni libere, o non è possibile spostare i multisample verso locazioni di numero più alto, i multisample vengono spostati verso locazioni con numero più basso.



"Move" da 996 a 999


## Sampling P1: Sample Edit


### **Novità** Zoom

(modifica: GP pag.86)

Sono stati aggiunti due pulsanti, che rendono più facile eseguire lo zoom in/out in senso orizzontale.

**PG** Nello schema di Zoom della "Guida ai parametri" (⇒ GP pag.86), aggiungete i due pulsanti seguenti.

 Mostra l'oggetto nella sua interezza in senso orizzontale.

 Mostra l'oggetto in scala 1x in senso orizzontale.



Massimo zoom out orizzontale:

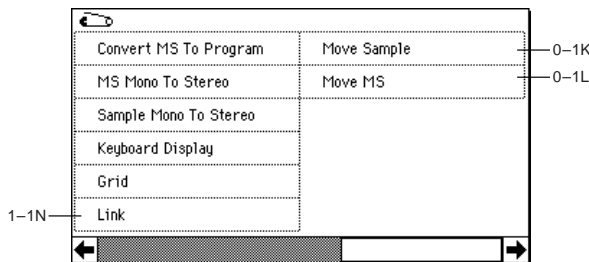
Zoom orizzontale 1x:

## **Novità** Comandi del menu di pagina

(modifica: GP pag.92, 1-1)

**PG** Aggiungete i seguenti comandi all'illustrazione "Guida ai parametri" 1-1: Comandi del menu Pagina (⇨ GP pag.92).

- 1-1N: Link, 0-1K: Move Sample, 0-1L: Move MS




## **Novità** Paste

(aggiungere: GP pag.89, 1-1G)

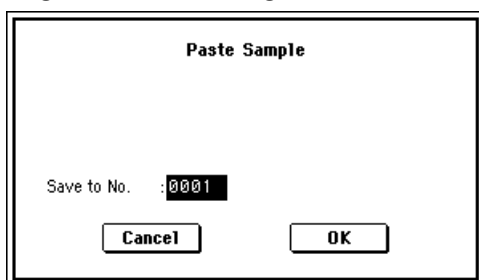
Ora è possibile "incollare" un campione in una locazione libera.

**PG** La spiegazione nella "Guida ai parametri" 1-1G: Paste (⇨ GP pag.89) descrive le procedure per incollare un campione in una locazione che contiene dati. Aggiungete le seguenti spiegazioni e procedure per incollare in una locazione che non contiene ancora dati.

Usate la funzione "Copy" (⇨ GP pag.90, 1-1D) per copiare il campione contenuto nel buffer di memoria in una locazione libera. Si tratta di un modo molto pratico per creare un nuovo campione con una sola parte di un campione già esistente.

- 1) Selezionate una locazione libera in cui copiare il campione.  
Basta scegliere ----:---No Assign---- come valore del parametro "Sample", e aprire la finestra di dialogo del comando Paste, per selezionare automaticamente una locazione libera.
-  I valori di "Edit Start Range" ed "Edit End Range" vengono ignorati, e non hanno nessun effetto sul nuovo campione. Il punto di Start Range (inizio) del campione è automaticamente il punto 0.

- 2) Selezionate il comando Paste dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo.



- 3) Usate il parametro "Save to No." per indicare la loca-

zione in cui copiare il campione. Se volete scegliere una locazione diversa, indicate un altro numero di locazione.

**Stereo** Se il campione inserito nel buffer dal comando "Copy" è stereo, nel display appaiono le indicazioni "Save to No.(L)" e "(R)". Indicate due diverse locazioni come destinazione di copia delle porzioni Left e Right del campione stereo.

- 4) Per eseguire il comando Paste, premete il **pulsante OK**. Per annullare il comando senza procedere, premete il **pulsante Cancel**.

## **Novità** Link

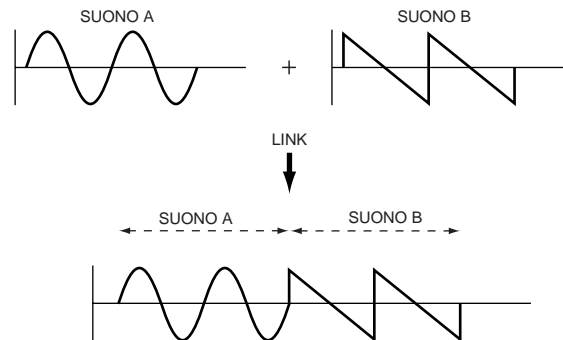
(aggiungere: GP pag.92, 1-1N)

È stato aggiunto il comando Link. Questo comando permette di fondere due campioni in un campione solo. Il volume dei due campioni può variare gradualmente (crossfade) nel punto di transizione, per creare un crossfade lineare.

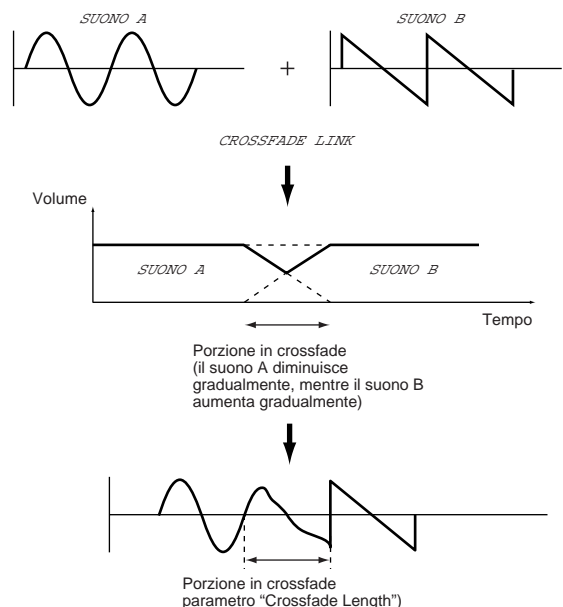
**PG** Aggiungete i seguenti materiali alla "Guida ai parametri" (⇨ GP pag.92)

### 1-1N: Link

Questo comando unisce il campione selezionato ad un altro campione.

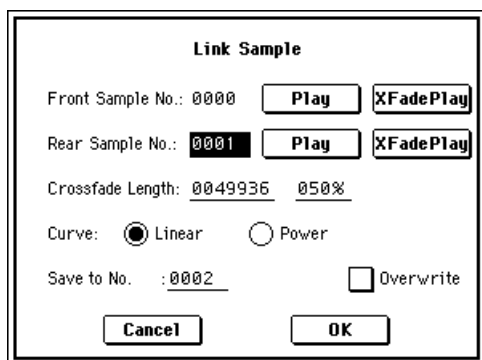


È possibile far cambiare gradualmente il volume dei due campioni al punto di transizione, in modo che la transizione avvenga con gradualità. Questa funzione si chiama **crossfade**, e può essere usata per rendere più naturale il passaggio tra i due suoni.



Il comando "Link" agisce sull'intero campione. I limiti posti dai parametri "Edit Range Start" e "Edit Range End" vengono ignorati.

- ① Usate il parametro "Sample" (⇨ GP pag.86, 1-1b) per selezionare il primo campione (Front) da unire con il comando Link.
- ② Selezionate il comando Link dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo.



- ③ Il numero del campione selezionato appare nel parametro "Front Sample No.". Questo campione sarà la prima porzione del nuovo campione creato dal comando Link. Se premete il **pulsante Play** contenuto nella finestra di dialogo, potete ascoltare il campione nella sua interezza. Una volta eseguito il campione, la riproduzione si ferma automaticamente. Se volete fermarla a metà, premete ancora il pulsante Play.

**[Stereo]** Se selezionate uno solo dei due canali di un campione stereo, questo viene riconosciuto automaticamente come parte di un campione stereo, e anche l'altro canale viene elaborato dal comando Link.

Se il primo campione (Front) è mono e il secondo (Rear) è stereo, i canali L ed R del Rear Sample vengono mixati in mono prima del linking.

Se il Front Sample è stereo e il Rear Sample è mono, lo stesso campione viene copiato sui canali L ed R del Rear Sample prima del linking.

- ④ Assegnate al parametro "Rear Sample No." il numero di campione (Rear) che intendete fondere con il primo (Front). Dopo l'esecuzione del comando, questo campione diverrà l'ultima porzione del nuovo campione generato dal Link.

Se premete il **pulsante Play** nella finestra di dialogo, l'intero campione va in riproduzione. La riproduzione si ferma automaticamente al termine del campione. Se intendete interrompere la riproduzione a metà, premete ancora una volta il pulsante Play.

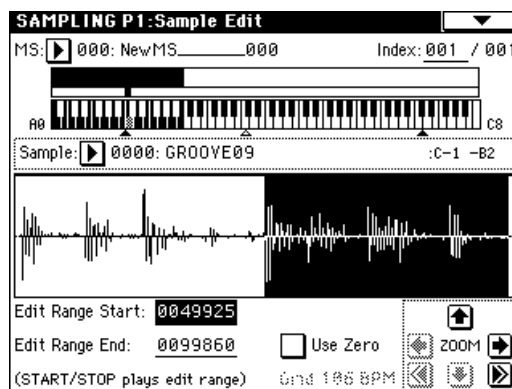
- ⑤ Definite mediante il parametro "Crossfade Length" la lunghezza del crossfade. Se indicate un valore in percentuale (%), la percentuale viene calcolata in relazione all'intero Front Sample: per esempio, indicando 50%, va in crossfade la seconda metà del Front Sample.

**[Nota]** Non è possibile indicare un valore di "Crossfade Length" superiore all'intera lunghezza del Rear Sample. Quindi, se il Rear Sample è troppo breve, può risultare impossibile selezionare un valore del 100%.

Se al parametro "Crossfade Length" è assegnato un valore diverso da 0, appare il **pulsante XFadePlay**. Se premete questo pulsante, potete ascoltare la porzione dei campioni Front e Rear messa in crossfade. Una volta raggiunta la fine della porzione indicata dal parametro "Crossfade Length", la riproduzione si ferma automaticamente. Per fermarla prima di questo punto, premete

ancora una volta il pulsante XFadePlay. Se non volete che i campioni siano in crossfade, scegliete il valore 0.

**[nota]**



Dopo aver selezionato un campione al passo ①, la forma d'onda appare nel display, con la parte in crossfade selezionata (video inverso). Indicate l'inizio del crossfade mediante il parametro "Edit Range Start", e portate il punto di "Edit Range End" alla fine del campione. A questo punto, il parametro "Crossfade Length" indica una lunghezza determinata dai parametri "Edit Range Start" e "Edit Range End".

- ⑥ Indicate mediante il parametro "Curve" il modo in cui il volume deve cambiare nella porzione di campione posta in crossfade.

**Linear:** Il volume cambia in modo lineare.

**Power:** Il volume cambia in modo esponenziale. In alcuni casi, "Linear" potrebbe dare l'impressione che il volume diminuisca al centro della curva. Se questo dovesse accadere, scegliete "Power".

- ⑦ Indicate mediante il parametro "Save to No." la locazione di memoria in cui volete salvare il nuovo campione. Per default, viene selezionata una locazione libera. Se l'opzione "Overwrite" è selezionata, non è possibile modificare questo parametro.

**[Stereo]** Se il campione è stereo, appaiono i parametri "Save to No.(L)" e "(R)". Indicate la destinazione di entrambi i campioni (canali L e R).

- ⑧ Se volete cancellare i campioni originali, e sovrascriverli con i nuovi campioni modificati, **selezionate "Overwrite"**.

- ⑨ Per eseguire il comando Link, premete il **pulsante OK**. Per annullare il comando senza procedere, premete il **pulsante Cancel**.

**[Nota]** Se si pongono in Link campioni con frequenze di campionamento diverse (per esempio, campioni a cui sia stata applicata la funzione "Rate Convert" ⇨ GP pag.91, 1-1K), il nuovo campione avrà la frequenza di campionamento del Front Sample.

**[Nota]** Per eseguire il Link viene usata una delle locazioni libere. Se non ci sono locazioni libere, appare un messaggio di errore.

**nota** È consigliabile lasciare inalterato il valore di default di "Save to No.", ed eseguire i comandi senza selezionare "Overwrite". In questo modo, i dati originali non vengono cancellati. I dati ottenuti dopo l'esecuzione del Link vengono salvati in una locazione ancora libera, che viene assegnata ad un Index.

## Sampling P2: Loop Edit

**Novità** **Comandi del menu di pagina**  
(modifica: GP pag.93, 2-1)

**PG** Aggiungete i seguenti comandi alle illustrazioni contenute nella "Guida ai parametri" 2-1: Comandi del menu Pagina (⇒ GP pag.93).

- 2-1B: Time Slice, 2-1C: Time Stretch, 2-1D: Crossfade Loop, 0-1K: Move Sample, 0-1L: Move MS

|               |                       |                       |
|---------------|-----------------------|-----------------------|
| Delete Sample | Convert MS To Program | Time Slice — 2-1B     |
| Copy Sample   | MS Mono To Stereo     | Time Stretch — 2-1C   |
| Rename Sample | Sample Mono To Stereo | Crossfade Loop — 2-1D |
| Delete MS     | Keyboard Display      | Move Sample — 0-1K    |
| Copy MS       | Grid                  | Move MS — 0-1L        |
| Rename MS     | Truncate              |                       |

**Novità** **Time Slice** (aggiungere: GP pag.94, 2-1B)

È stato aggiunto il comando Time Slice.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla "Guida ai parametri" (⇒ GP pag.94)

### 2-1B: Time Slice

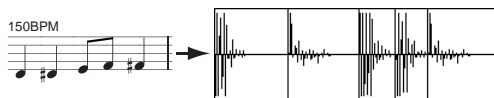
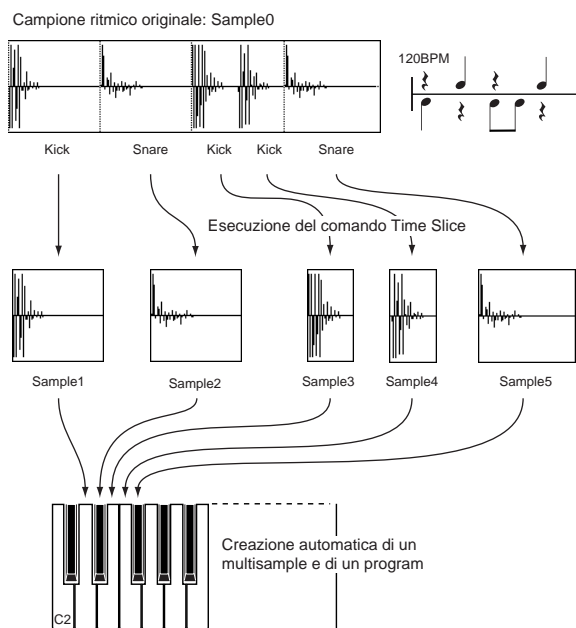
Il Time Slice individua i transienti di attacco (per esempio, i colpi di cassa e rullante) in un groove ritmico (cioè un campione in cui suonano delle percussioni), e lo divide automaticamente in singoli strumenti percussivi. I singoli strumenti vengono salvati sotto forma di singoli campioni, assegnati automaticamente ad un multisample e ad un programma.

Inoltre, viene generata una sequenza MIDI con note corrispondenti ai singoli strumenti percussivi (a partire dalla nota D2), da usare in modo Sequencer per eseguire il groove originale con i campioni singoli. Una volta diviso il groove in campioni singoli, è possibile regolare il tempo della song e cambiare la velocità del groove, senza alterarne l'intonazione.

Oltre a permettere di cambiare il tempo del groove ritmico senza modificare l'intonazione, questa funzione permette di cambiare i numeri di nota, la successione degli eventi, per creare liberamente un nuovo groove ritmico.

Come ulteriore possibilità creativa, inoltre, il Time Slice permette di modificare l'intonazione della traccia, senza modificare il tempo.

Questo comando funziona anche con campioni stereo.

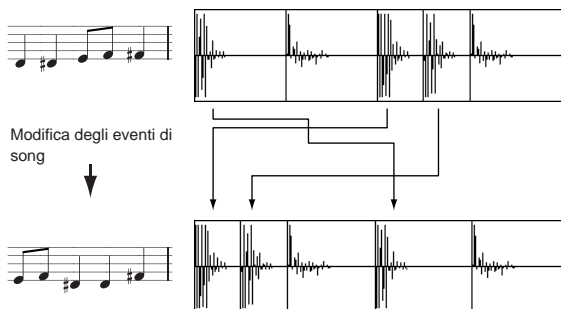


Campioni suonati più velocemente, ma senza modifiche all'intonazione



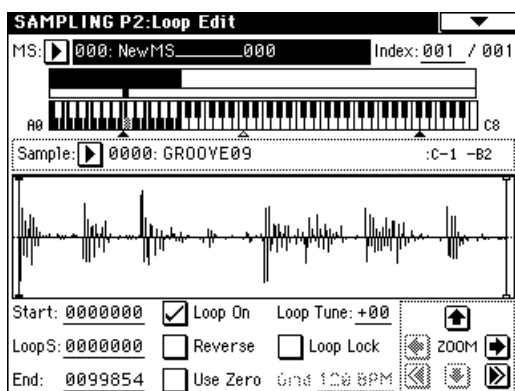
Campioni suonati più lentamente, ma senza modifiche all'intonazione

\* Potete usare il comando Time Stretch per controllare la compressione di ogni sample, così da ottimizzare lo "spazio" creato per seguire il tempo.

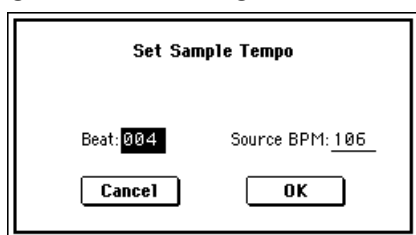


**nota** Come alternativa al comando "Time Slice", si può usare il comando "Time Stretch" (⇒ p.11, 2-1C) per cambiare la durata e il tempo metronomico di un groove ritmico (o di un campione di carattere percussivo). L'uso di questa funzione è preferibile quando non occorre suddividere il groove originale in singoli strumenti percussivi, e generare una sequenza MIDI per suonare i singoli campioni.

- ① Selezionate il campione su cui intendete eseguire il Time Slice.



- ② Selezionate il comando Time Slice nel menu di pagina, per aprire la seguente finestra di dialogo.



- ③ Indicate la durata del loop in quarti (Beat), ed il tempo (Source BPM). Se conoscete il tempo di metronomo (BPM) del campione originale, indicatelo mediante il parametro "Source BPM". Se non lo conoscete, indicate la sua lunghezza in quarti mediante il parametro "Beat", e il BPM verrà calcolato automaticamente. Queste impostazioni saranno usate come valore di riferimento nel momento di individuare gli attacchi, durante l'esecuzione del Time Stretch al passo ⑨b, e quando verrà creata la nuova sequenza MIDI al passo ⑩.

**Beat:** Lunghezza del campione in quarti. Una volta indicato il "Beat", il tempo (BPM) del campione suonato sulla nota originale viene calcolato, e appare come valore del parametro "Source BPM". Per calcolare i BPM, viene preso come riferimento l'intero campione, dall'inizio alla fine (se il loop è disattivato), oppure solo la porzione di loop, dal punto di inizio del loop alla fine del campione (se il loop è attivo). Se conoscete il BPM e notate che nel display appare un valore diverso, sostituite il valore calcolato automaticamente in "Source BPM" con il valore corretto.

Per esempio, se il campione contiene un groove ritmico con tempo di 120 BPM e durata di una battuta da 4/4, assegnate al parametro "Beat" il valore 4. Il valore di "Source BPM" viene calcolato automaticamente. Se il valore di "Source BPM" non è 120, per l'errata indicazione del punto di inizio del campione o del loop, o del punto finale del campione, cambiate manualmente il valore di "Source BPM" in 120.

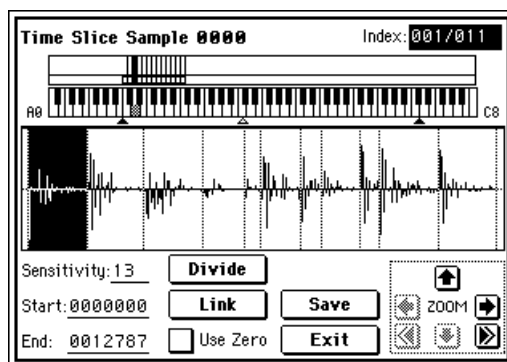
**Source BPM:** Indica il tempo del campione, se suonato sulla nota originale.

- ④ Per eseguire il Time Slice, premete il **pulsante OK**. Per annullare il comando senza procedere, premete il **pulsante Cancel**. Una volta premuto il pulsante OK, vengono individuati gli attacchi, il campione viene "affettato" in più campioni singoli, e appare una nuova finestra di dialogo.

**[Stereo]** Se in un campione stereo i canali L ed R hanno lunghezze differenti, viene automaticamente aggiunto

del silenzio alla fine del campione più corto, in modo che i due campioni abbiano la stessa lunghezza.

- ⚠ Se volete resettare "Beat" e "Source BPM" dopo aver premuto il pulsante OK, potete farlo nel passo ⑨a.



- ⑤ Ascoltate i campioni ricavati dopo l'analisi dei transienti di attacco. Il campione originale viene assegnato alla nota C2, mentre i campioni ottenuti dopo lo "slicing" vengono assegnati alle note a partire dal D2. Quando si seleziona un "Index" diverso, anche a video viene selezionato il campione corrispondente (che va in video inverso).

**nota** Per selezionare un Index, potete tenere premuto il tasto [Enter] e suonare sulla tastiera una nota contenuta nell'Index desiderato.

**nota** Per ascoltare i nuovi campioni, basta suonare le note corrispondenti sulla tastiera. Oppure, potete selezionare l'Index a cui è assegnato il campione desiderato, e premere [START/STOP]. Alla pressione di [START/STOP], il campione che si trova tra i punti di "Start" ed "End" viene suonato (con l'intonazione originale).

**Tastiera e Index:** L'immagine della tastiera e degli Index mostra il multisample utilizzato temporaneamente mentre si è in questa finestra di dialogo.

Quando si suona sulla tastiera, è questo multisample a suonare, comportandosi come qualsiasi altro multisample nelle pagine normali (per esempio, la pagina Recording). (⇒ GP pag.78)

**[Stereo]** Nel caso di un campione stereo, viene temporaneamente utilizzato un multisample stereo. I campioni di tutti gli Index del multisample suonano in stereo.

**Index** [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Seleziona l'Index a cui è assegnato il campione.

Se il valore assegnato è **Source**, viene selezionato il campione originale (prima dello "slicing").

Selezionando **xxx/yyy** si può indicare uno dei nuovi campioni generati dopo lo "slicing". **xxx** indica il campione selezionato, mentre **yyy** indica il numero totale di campioni generati. È possibile assegnare alla tastiera un massimo di 90 campioni. Se sono stati generati più di 90 campioni, il valore di questo parametro rimane comunque 90.

**Immagine della forma d'onda:** Questa immagine mostra una linea verticale punteggiata nella posizione in cui il campione è stato diviso, e una linea verticale solida nei punti di Start, Loop Start, End. Quando il valore assegnato a "Index" è **xxx/yyy**, il campione assegnato all'Index selezionato appare in video inverso.

**[Stereo]** Con i campioni stereo, il campione del canale L appare in alto, mentre quello del canale R appare in basso.

**ZOOM:** Potete eseguire uno zoom in o uno zoom out della forma d'onda in senso verticale od orizzontale. (⇒p.4, GP pag.86)

- ⑥ Se il campione è stato diviso nei punti sbagliati, potete cambiare il valore di "Sensitivity" per cambiare la sensibilità con cui sono riconosciuti i transienti di attacco, in modo da dividere il campione in maniera diversa.

**Sensitivity** [00...30]:

Questo parametro regola la sensibilità con cui vengono riconosciuti i transienti di attacco. A valori particolarmente elevati vengono riconosciuti come transienti di attacco anche segnali di livello modesto, e viene creato un maggior numero di campioni.

- 🔍 In questo caso, il termine "livello" non indica necessariamente il "livello del campione".

A seconda del campione, lo slicing potrebbe non avvenire, nemmeno ai valori massimi di "Sensitivity". Se la porzione di attacco di un suono finisce nella parte finale del campione che lo precede, o se il campione contiene due suoni diversi, eseguite i necessari aggiustamenti al passo ⑦.

- ⑦ Se il riconoscimento automatico degli attacchi non dovesse funzionare correttamente, eseguite in necessari aggiustamenti a mano. Cambiate l'"Index" per selezionare il campione che intendete modificare. Eseguite le regolazioni cambiando i valori di "Start" ed "End", e usate le funzioni "Divide" o "Link" per regolare i punti di slice.

**Start:** Indica il punto iniziale del campione assegnato all'"Index" selezionato. La modifica di questo parametro modifica anche il punto finale del campione assegnato all'"Index" precedente.

**End:** Indica il punto finale del campione assegnato all'"Index" selezionato. La modifica di questo parametro modifica anche il punto iniziale del campione assegnato all'"Index" successivo.

- 🔍 Se al parametro "Index" è assegnato il valore **Source**, gli indirizzi del campione originale vengono modificati. Se si cambia il punto iniziale del campione, anche il punto iniziale del loop cambia.

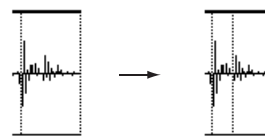
**nota** Quando dovete regolare i punti di "Start" e "End" dei singoli campioni, usate lo "ZOOM" per aumentare l'ingrandimento della forma d'onda (1x o più), in modo da vedere in maggior dettaglio il punto in cui si interviene. (⇒p.4, GP pag.86)

**Use Zero:** (⇒GP pag.86)

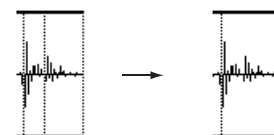
**nota** Se desiderate modificare i punti di "Start" o "End" di un singolo campione, è meglio innanzitutto **selezionare** l'opzione "Use Zero". In genere, l'uso di punti di zero-cross (cioè, punti in cui la forma d'onda attraversa l'asse delle ascisse) per individuare i punti di inizio e fine campione riduce il rischio di "clic" e "pop", soprattutto nel punto finale.

**Divide:** Questa funzione divide in due parti il campione assegnato all'"Index" selezionato. Potete utilizzarla quando intendete dividere un campione e creare una nuova locazione. Modificate i parametri "End" e "Start"

per modificare i punti di inizio e fine dei singoli campioni.



**Link:** Questa funzione unisce il campione assegnato all'"Index" selezionato, al campione assegnato all'"Index" successivo. Potete utilizzarla per unire due campioni in precedenza divisi mediante Slice.



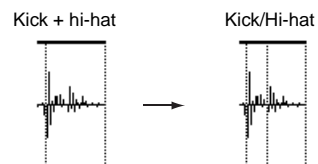
- 🔍 Se cambiate il valore di "Sensitivity" dopo aver regolato il punto di slice, gli attacchi vengono nuovamente cercati, e il campione viene nuovamente diviso.

**nota** Dopo aver usato il Time Slice per dividere in più campioni un groove ritmico, la qualità della riproduzione in modo Sequencer dipende dalla precisione con cui ogni strumento percussivo è stato isolato.

Come dividere il groove per ottenere i migliori risultati?

#### A. Separate gli strumenti percussivi nel modo più accurato possibile

Per esempio, può capitare che in un groove ritmico il decadimento della cassa ("kick") si sovrapponga all'attacco dell'hi-hat. Separate i due strumenti in modo che i due nuovi campioni risultanti contengano uno l'intero attacco della cassa, e l'altro l'intero attacco dell'hi-hat. Non importa se il decadimento della cassa viene leggermente tagliato. Non è possibile lasciare questi due suoni in un solo campione (contenente sia la cassa che l'hi-hat), perché suonando il campione risultante con un tempo diverso, il ritmo diverrebbe "zoppicante".



Se il campione non viene diviso correttamente anche dopo aver regolato diversamente la "Sensitivity", utilizzate la funzione "Divide" per dividere in due parti il campione, poi regolate manualmente i punti di "End" e di "Start".

#### B. Assicuratevi che ogni singolo campione abbia un punto di attacco ben definito

Il transiente di attacco è di vitale importanza nelle percussioni. Tagliate il campione nel punto esatto in cui il suono viene emesso.

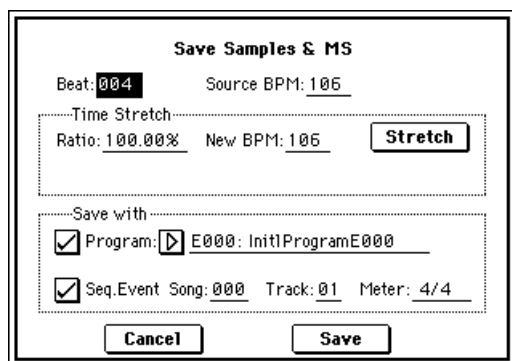
#### C. Eliminate il rumore che potrebbe emergere alla fine di ogni campione

Per esempio, alla fine del campione di cassa potrebbe trovarsi del rumore di fondo. Usate la funzione "Divide" per dividere il campione nella parte utilizzabile a fini musicali, e nella parte di rumore.

Regolate la "Sensitivity" tenendo conto di quanto descritto in questi punti. Se necessario, eseguite su ogni singolo campione gli aggiustamenti manuali suggeriti.

Il rumore di fondo eventualmente avvertibile alla fine del campione (descritto nel punto "C") non viene automaticamente rimosso eseguendo i passi ⑧ e seguenti. È bene seguire attentamente i consigli contenuti nei punti "A" e "B", mentre si regola la "Sensitivity". In seguito, si potrà passare al passo ⑨. Se il rumore è ancora presente, modificate il punto finale del campione.

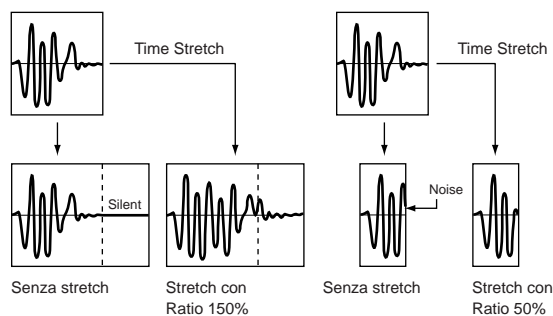
- ⑧ Salvate i nuovi campioni insieme al multisample a cui sono stati assegnati. Dopo aver premuto il **pulsante Save**, appare la finestra di dialogo "Save Samples & MS".



- ⑨ Potete utilizzare la funzione "Time Stretch" per regolare la lunghezza dei singoli campioni. Premete il **pulsante Stretch** per attivare la funzione Time Stretch (che espande o comprime la lunghezza di un campione senza modificarne l'intonazione) e modificare i singoli campioni.

**Se volete salvare i singoli campioni così come sono, saltate al passo ⑩ senza eseguire il Time Stretch.**

Quando si suonano i singoli campioni in modo Sequencer, e si diminuisce il tempo metronomico, la parte di silenzio tra i campioni può diventare troppo evidente, oppure potrebbe emergere il rumore di fondo alla fine dei campioni. Il tutto suonerebbe in maniera innaturale. Per risolvere questo problema, potete usare il Time Stretch per regolare la lunghezza dei singoli campioni. La lunghezza dei campioni verrà modificata in relazione al valore dei parametri "Ratio" e "New BPM".



**nota** Con un Time Stretch del **100%**, la lunghezza del campione non cambia, ma la fine del campione dissolve, e il rumore di fondo alla fine del campione viene ridotto.

- a) Programmate i parametri "**Beat**" e "**Source BPM**", come visto al passo ③. Se desiderate cambiare il valore impostato al passo ③, potete farlo anche a questo punto.
- b) Indicate la nuova lunghezza del campione.
- **Modificare la lunghezza in percentuale**  
Programmate il parametro "**Ratio**". I valori possibili sono compresi nell'ambito **50.00–200.00%**. Con un valore di **50.00%**, la lunghezza del campione viene dimezzata. (Il tempo, invece, raddoppia). Con un valore di **200.00%**,

la lunghezza del campione raddoppia. (Il tempo si dimezza).

- **Far coincidere la lunghezza del campione con un tempo BPM dato**

Usate il parametro "**New BPM**" per indicare il valore di BPM del campione che volete creare. La "**Ratio**" viene automaticamente calcolata a partire dal valore dei parametri "**Source BPM**" e "**New BPM**".

**Nota** Non è possibile immettere valori che possano portare il valore dei parametri "**Source BPM**" o "**New BPM**" oltre l'ambito 40–480.

Non è possibile immettere valori che possano portare il valore del parametro "**Ratio**" al di fuori dell'ambito 50.00–200.00.

Premete il **pulsante Stretch** per eseguire il Time Stretch. Una volta eseguito il comando, i campioni modificati dal Time Stretch vengono automaticamente assegnati alle note a partire dal D2 sulla tastiera, permettendo di ascoltare i singoli suoni. Potete continuare a cambiare i valori di "**Ratio**" e "**New BPM**", ed ascoltare i risultati.

**nota** I suoni che potete ascoltare sono quelli dei singoli campioni utilizzati dalla song in modo Sequencer. Se il rumore di fondo è particolarmente evidente, o se l'attacco non è preciso, tornate al passo ⑦ e regolate i punti di "**Start**" e "**End**", ed eseguite qualsiasi modifica riteniate necessaria.

- ⑩ Usate il parametro "**Save with**" per indicare i dati da creare quando si preme il **pulsante Save** per salvare i campioni.

**Program:** Se questa casella di spunta è **selezionata**, il multisample viene convertito in un programma nel momento del salvataggio. Indicate la locazione in cui salvare il programma.

**Stereo** Se il campione che si sta salvando è stereo, il pan dei due oscillatori del programma viene automaticamente impostato su valori opposti. In questo modo, la posizione sul fronte stereo che i campioni avevano in modo Sampling viene ricreata nel programma.

**Seq.Event:** Se questa casella di spunta è **selezionata**, viene creata una sequenza MIDI che permette di suonare i singoli campioni nell'ordine che avevano nel groove ritmico originale. Programmate i parametri "**Song**", "**Track**" e "**Meter**" per indicare la locazione della song, il numero di traccia, e la segnatura metrica della sequenza da creare.

Durante il salvataggio, vengono creati degli eventi MIDI a partire dalla battuta 1 della traccia indicata.

Se indicate una locazione di song libera, viene creata una nuova song, la cui lunghezza sarà determinata dal numero di battute indicate dal parametro "**Set Length**" (modo Sequencer; questo parametro è contenuto nella finestra di dialogo che appare quando si crea una nuova song, p.19). Il valore di default è 64 battute.

Se avete usato il Time Stretch, il parametro "**Tempo**" della nuova song (GP pag.44, 0–1c) assume il valore indicato in "**New BPM**". Se non avete usato il Time Stretch, si tratterà invece del valore indicato in "**Source BPM**". Se all'inizio della traccia master si trova un evento di tempo, questo evento assume il valore indicato dal parametro "**New BPM**" o "**Source BPM**".

**Nota** Se salvate una song che contiene già dati ed ha una diversa segnatura metrica, i campioni potrebbero suonare in maniera diversa rispetto all'originale. Il metro della traccia master deve coincidere con il tempo indicato in **New BPM** o **Source BPM**.

Se le opzioni "Program" e "Seq.Event" sono **selezionate**, i parametri di song "Bank/Program" (☞ GP pag.46) e "Play Loop" (☞ GP pag.48) vengono impostati automaticamente.

Per quanto riguarda il "Play Loop", "Track Play Loop" viene posto ad **on** e "Play Intro" viene posto ad **off**.

"Loop Start Measure" assume il valore a **000**, e il valore di "Loop End Measure" viene calcolato a partire dai valori di "Meter" e "Source BPM".

Potete ascoltare i risultati immediatamente, selezionando la song e mandandola in riproduzione (in modo Sequencer).

È consigliabile lasciare entrambi i parametri **selezionati**.

- ⑪ Per salvare, premete il **pulsante Save**. Per annullare l'operazione, premete il **pulsante Cancel**. Durante il salvataggio, i campioni e i multisample vengono salvati in locazioni libere.

**[Stereo]** Se si tratta di campioni stereo, i campioni e i multisample vengono salvati come dati stereo.

- ⑫ Ripetete i passi ⑥-⑪ per creare tutti i campioni e i multisample desiderati.
- ⑬ Premete il **pulsante Exit** per uscire dalla finestra di dialogo del comando Time Slice.

⚠ Se uscite dal Time Slice senza prima premere il pulsante Save per salvare i campioni e i multisample, i dati creati verranno perduti.

⚠ Prima di eseguire il Time Slice su un campione lungo, sarebbe meglio dividerlo in parti più piccole, rispettando la divisione in battute. In caso contrario, potrebbe risultare impossibile assegnare tutti i campioni risultanti alla tastiera, o creare la sequenza MIDI.

Per eseguire il Time Slice occorre disporre di locazioni di campioni e multisample libere. Assicuratevi che ci sia abbastanza spazio libero prima di procedere. In caso contrario, si verificherà un errore.

**nota** Se usate la funzione Time Slice su un campione già elaborato con questa funzione, vengono ripetute le operazioni viste nelle pagine precedenti. Queste operazioni di slice vengono eseguite anche se si seleziona il modo **Slice** della funzione "Time Stretch" (☞ pag.12, 2-1C), in modo che si possa ripetere il Time Stretch senza dover riprogrammare le impostazioni.

Se desiderate far analizzare nuovamente gli attacchi o rieseguire l'operazione, aprite la finestra di dialogo e cambiate il valore di "Sensitivity".

**Novità Time Stretch** (aggiungere: GP pag.94, 2-1C)

È stato aggiunto il comando Time Stretch, che consente di modificare il tempo di un campione (per esempio un groove ritmico o una frase musicale) senza modificare l'intonazione.

**PG** Aggiungete le seguenti informazioni alla "Guida ai parametri" (☞ GP pag.94)

**2-1C: Time Stretch**

La funzione Time Stretch allunga o accorcia un campione, senza cambiarne l'intonazione. Questa funzione permette di cambiare il tempo di un groove ritmico (registrazione di strumenti percussivi) o di una frase musicale (per esempio, un fraseggio di voce, archi, o fiati) per farla corrispondere al tempo di un altro campione o di una song. Il Time Stretch di Triton può essere usato in due modi diversi, e può essere usato anche su campioni stereo.

**Modo Sustaining**

Questo modo di Time Stretch allunga o accorcia ogni parte del suono, ed è utile con suoni tenui, come la voce o gli strumenti intonati. Si possono ottenere buoni risultati anche con passi di chitarra o pianoforte.

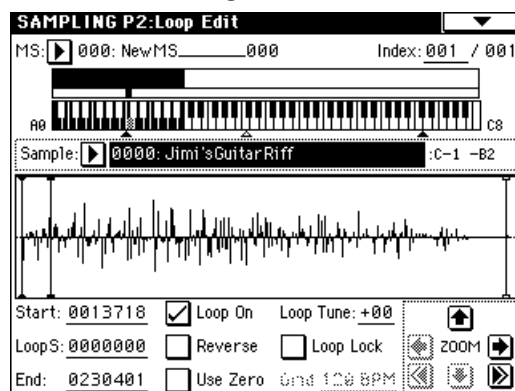
**Modo Slice**

Questo modo di Time Stretch mantiene invariata la lunghezza dei transienti di attacco, ed è adatto a suoni a decadimento rapido, come le percussioni. Potete usarlo con buoni risultati per cambiare il tempo di loop ritmici, con un effetto minimo sulla qualità dell'attacco dei suoni percussivi.

**nota** Questa funzione permette di modificare, insieme al tempo, anche l'intonazione di un groove ritmico ("Pitch BPM Adjust": ☞ GP pag.95, 3-1A, "Detune BPM Adjust": ☞ GP pag.34, 2-3A, pag.54, 2-5A, funzioni già presenti nella versione 1). Potete ottenere effetti particolari alzando o abbassando l'intonazione delle percussioni, o di altri tipi di suono.

**Come usare il Time Stretch (modo Sustaining)**

- ① Selezionate il campione su cui volete applicare il Time Stretch in modo **Sustaining**.



- ② Selezionate dal menu di pagina il comando Time Stretch. Si apre una finestra di dialogo, in cui potete selezionare il modo di Time Stretch desiderato.

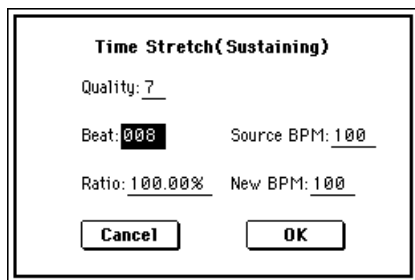


- ③ Usate i pulsanti radio per selezionare il modo **Sustaining**. Poi premete il **pulsante OK** per eseguire il comando, o il **pulsante Cancel** per annullare senza eseguire il comando.

**[Stereo]** Se i canali L ed R di un campione stereo hanno lunghezza diversa, alla fine del campione più corto viene aggiunto del silenzio, in modo da far combaciare la lunghezza del campione più corto con quella del campione più lungo.

- ④ Appare una finestra di dialogo per la programmazione

del Time Stretch.



- ⑤ Indicate mediante il parametro “Quality” la qualità audio desiderata per il campione generato dal Time Stretch. L’ambito è 0–7. Sebbene il risultato possa variare a seconda del campione, i valori più alti producono in genere risultati migliori. Purtroppo, i valori più alti richiedono anche un maggior tempo di calcolo. Dato che potete fare tutte le prove che volete, dovrete iniziare con il valore 4 (o valori prossimi), e alzare o abbassare il valore gradualmente.

- ⑥ Indicate la lunghezza del campione da creare con il Time Stretch.

• **Indicare la lunghezza in percentuale**

Indicate la percentuale con il parametro “Ratio”. L’ambito di valori possibili è 50.00%–200.00%. Se si indica 50.00%, la lunghezza del campione viene dimezzata, e il tempo metronomico raddoppiato. Se si indica 200.00%, la lunghezza del campione raddoppia, e il tempo metronomico si dimezza.

• **Far coincidere il tempo con un valore BPM dato**

Usate il parametro “Beat” per indicare la lunghezza del campione in quarti. Quando si cambia il valore di “Beat”, il valore di “Source BPM” cambia automaticamente.

“Source BPM” indica il tempo in BPM del campione suonato alla nota originale. Questo valore in BPM è calcolato in base alla lunghezza della porzione di campione compresa fra il punto di inizio a quello di fine del campione (se il loop è attivo), o dal punto di inizio del loop al punto di fine del campione (se il loop è attivo). Se conoscete già il valore in BPM del groove, ma notate che il valore calcolato automaticamente da Triton non è corretto, inserite manualmente il valore corretto.

Usate il parametro “New BPM” per indicare il tempo in BPM del campione che intendete creare. “Ratio” viene calcolato automaticamente in base al valore dei parametri “Source BPM” e “New BPM”.

Per esempio, se avete un campione di una battuta da 4/4, in tempo 120 BPM, e volete portarlo a 150 BPM, dovete inserire 4 come valore del parametro “Beat”. Il valore di “Source BPM” viene calcolato automaticamente. Se il tempo calcolato in “Source BPM” non è 120, per via di imprecisioni nel punto di inizio del campione, nel punto di inizio del loop, oppure nel punto finale del campione, assegnate manualmente al parametro “Source BPM” il valore corretto di 120.

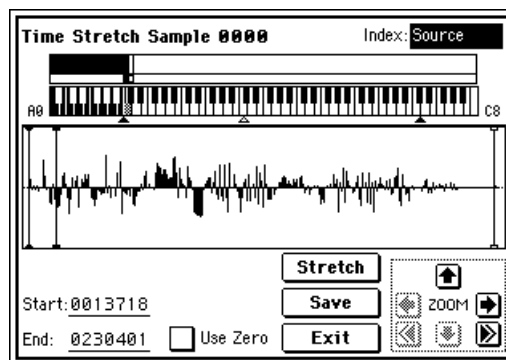
Poi, assegnate al parametro “New BPM” il valore finale di 150. Il valore di “Ratio” verrà calcolato automaticamente.

- ⚠ Non è possibile assegnare valori che possano portare i parametri “Source BPM” e “New BPM” al di fuori dell’ambito 40–480.

- ⚠ A seconda del campione, la lunghezza calcolata potrebbe non essere precisa, a causa di parametri errati all’interno del campione, o di problemi nell’accuratezza di analisi e calcolo con quel particolare campione.

- ⑦ Per eseguire l’operazione di Time Stretch, premete il pulsante OK. Per annullare senza eseguire, premete il pulsante Cancel.

Quando si preme il pulsante OK, appare la finestra di dialogo del Time Stretch.



- ⑧ Ascoltate il campione creato con il Time Stretch. Il campione originale (prima dell’esecuzione del Time Stretch) è assegnato alla nota C2 sulla tastiera, mentre il campione risultante dall’esecuzione del Time Stretch è assegnato alla nota C#2. Selezionate l’“Index” corrispondente, per visualizzare la forma d’onda del campione originale o di quello prodotto dal Time Stretch.

**Tastiera e Index:** L’immagine della tastiera e degli Index mostra il multisample utilizzato temporaneamente mentre si è in questa finestra di dialogo.

Quando si suona sulla tastiera, è questo multisample a suonare, comportandosi come qualsiasi altro multisample nelle pagine normali (per esempio, la pagina Recording). (⇒ GP pag.78)

[Stereo] Nel caso di un campione stereo, viene temporaneamente utilizzato un multisample stereo. I campioni di tutti gli Index del multisample suonano in stereo.

**Index** [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

Seleziona l’Index a cui è assegnato il campione.

Se il valore assegnato è **Source**, viene selezionato il campione originale (prima dello “slicing”).

Selezionando **xxx/yyy** si può indicare uno dei nuovi campioni generati dopo lo “stretching”. **xxx** indica il campione selezionato, mentre **yyy** indica il numero totale di campioni generati. È possibile assegnare alla tastiera un massimo di 90 campioni. Se sono stati generati più di 90 campioni, il valore di questo parametro rimane comunque 90.

**Immagine della forma d’onda:** Questa immagine mostra una linea verticale punteggiata nella posizione in cui il campione è stato diviso, e una linea verticale solida nei punti di Start, Loop Start, End. Quando il valore assegnato a “Index” è **xxx/yyy**, il campione assegnato all’Index selezionato appare in video inverso.

[Stereo] Con i campioni stereo, il campione del canale L appare in alto, mentre quello del canale R appare in basso.

**ZOOM:** Potete eseguire uno zoom in o uno zoom out della forma d’onda in senso verticale od orizzontale. (⇒ p.4, GP pag.86)

- nota Potete selezionare l’Index desiderato tenendo premuto il tasto [Enter] e suonando una nota sulla tastiera. L’Index che contiene quella nota viene selezionato.

**Start:**

**End:**

Indicano i punti di inizio e fine del campione assegnato all'Index selezionato.

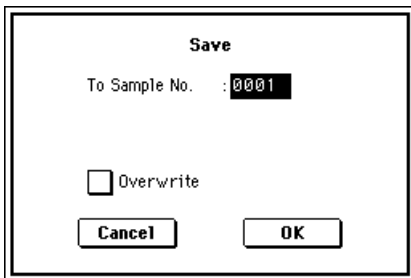
Quando si esegue il Time Stretch, questi punti vengono riassegnati automaticamente, ma potrebbero esserci leggeri imprecisioni nell'esecuzione del campione risultante, a causa di errori di calcolo (cosa normale, nell'esecuzione di operazioni complesse come il Time Stretch). Se questo dovesse accadere, correggete gli indirizzi manualmente.

- Quando si cambia il punto di Start, il punto di Loop Start viene cambiato automaticamente. Se desiderate modificare separatamente il punto di Start e il punto di Loop Start, salvate i dati come descritto al passo ⑩, ed eseguite le necessarie modifiche nella pagina di Loop Edit (⇒ GP pag.92).

**nota** Per ascoltare la porzione di campione compresa fra i punti di "Start" ed "End", suonate la tastiera o premete il tasto [START/STOP]. Una volta premuto il tasto [START/STOP], la porzione di campione selezionata dai punti di "Start" e "End" suona, all'intonazione della nota originale.

**Use Zero:** (⇒ GP pag.86)

- Se premete il **pulsante Stretch**, appare la finestra di dialogo Time Stretch, in modo da poter rieseguire il Time Stretch. Eseguite il Time Stretch come descritto al passo ⑥.
- Salvate il campione appena creato. Premete il **pulsante Save**, per far apparire la finestra di dialogo Save.



Usate il parametro "To Sample No." per indicare la locazione in cui volete salvare il campione. Per default, viene selezionata una locazione libera. Se l'opzione "Overwrite" è **selezionata**, non è possibile modificare questo parametro.

Se desiderate cancellare il campione originale e sovrascriverlo con il campione modificato, **selezionate "Overwrite"**.

**[Stereo]** Se state lavorando su un campione stereo, la finestra di dialogo contiene i parametri "To Sample No. (L)" e "To Sample No. (R)". Indicate una locazione diversa per il campione del canale L e per quello del canale R.

Per eseguire l'operazione di Save, premete il **pulsante OK**. Per annullare senza salvare, premete il **pulsante Cancel**.

**nota** È consigliabile lasciare "Save to No." al valore originale, ed eseguire il comando senza selezionare "Overwrite". In questo modo, all'esecuzione del comando vengono conservati sia i dati originali che quelli modificati.

- Se volete creare altri campioni, ripetete i passi ⑨-⑩.
- Premete il **pulsante Exit** per uscire dalla finestra di dialogo del Time Stretch.

L'Index selezionato è quello che contiene l'ultimo campione salvato.

**nota** Se desiderate usare il campione salvato nei modi Program o Sequencer, eseguite il comando "Convert MS to Program" (⇒ GP pag.82, 0-1G), o usate il comando "Multisample Select" in modo Program (⇒ GP pag.5) per selezionare il multisample e creare un nuovo programma.

Se si esce dalla finestra di dialogo del Time Stretch senza premere il pulsante Save e il pulsante OK, il campione o i campioni creati vengono persi.

Per eseguire il Time Stretch occorre avere a disposizione delle locazioni di campioni e multisample libere. Prima di eseguire il comando, accertatevi che ci sia spazio a sufficienza. In caso contrario, si verificherebbe un errore.

**Come usare il Time Stretch (Slice)**

- Selezionate il campione che intendete modificare mediante Time Stretch, usato in modo **Slice**.



- Selezionate il comando Time Stretch dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo. In questa finestra, selezionate il metodo di Time Stretch desiderato.

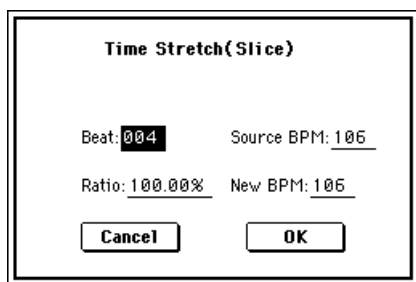


- Usate i pulsanti radio per selezionare il metodo **Slice**. Poi premete il **pulsante OK** per eseguire il comando, o il **pulsante Cancel** per annullare senza eseguire il comando.

**[Stereo]** Se la lunghezza dei campioni L e R che insieme costituiscono un campione stereo è diversa, viene aggiunto automaticamente del silenzio in coda al campione più corto, per rendere uguale la lunghezza dei due campioni.

- Appare la finestra di dialogo per l'impostazione del Time

Stretch.



- ⑤ Indicate la lunghezza in quarti e il tempo di metronomo del campione selezionato. Se conoscete il tempo in BPM, indicatelo mediante il parametro "Source BPM". Se non lo conoscete, la programmazione di "Beat" permette a Triton di calcolare automaticamente i BPM. Queste impostazioni sono usate anche come valore di riferimento per l'individuazione dei transienti di attacco, al momento di dividere i campioni.

**Beat:** Indica la lunghezza del campione in quarti. Quando si modifica "Beat", il parametro "Source BPM" indica il tempo metronomico in BPM, che verrà usato per eseguire il campione alla nota originale. Questo valore BPM è calcolato automaticamente in relazione alla lunghezza del campione dal punto di inizio al punto finale del campione (se il loop è disattivato) o dal punto di inizio del loop alla fine del campione (se il loop è attivo). Se conoscete il valore in BPM e notate che il valore calcolato non è corretto, inserite il valore corretto in "Source BPM". Per esempio, se avete un campione di una battuta di 4/4 in tempo 120 BPM, e volete portarlo a 150 BPM, dovete inserire 4 come valore del parametro "Beat". Il valore di "Source BPM" viene calcolato automaticamente. Se il tempo calcolato in "Source BPM" non è 120, per via di imprecisioni nell'indicazione del punto di inizio del campione, del punto di inizio del loop, oppure del punto finale del campione, assegnate manualmente al parametro "Source BPM" il valore corretto di 120.

**Source BPM:** Indica il tempo del campione originale suonato alla nota originale.

Il valore di "Source BPM" non può oltrepassare l'ambito di 40-480.

- ⑥ Indicate la lunghezza (in percentuale) del campione creato dal Time Stretch.

• **Indicare la lunghezza in percentuale**

Impostate il parametro "Ratio". L'ambito di valori possibili è 50.00%-200.00%. Se si indica 50.00%, la lunghezza del campione viene dimezzata (il tempo metronomico raddoppia). Se si indica 200.00%, la lunghezza del campione raddoppia (il tempo metronomico viene dimezzato).

Il tempo del campione creato dal Time Stretch viene calcolato automaticamente in conseguenza del valore assegnato ai parametri "Ratio" e "Source BPM", e appare in "New BPM".

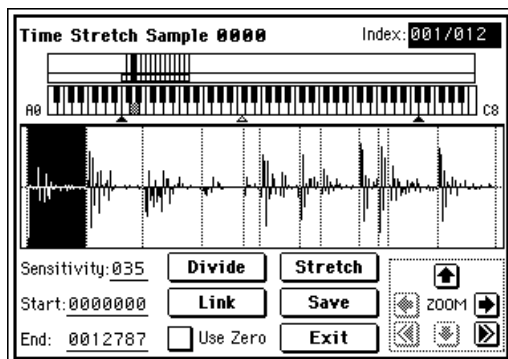
• **Far coincidere il tempo con un valore BPM dato**

Indicate in "New BPM" il tempo BPM desiderato per il campione da creare. Il valore di "Ratio" viene calcolato automaticamente in relazione al valore di "Source BPM" e "New BPM".

Non è possibile indicare o calcolare un valore di "New BPM" che ricada al di fuori dell'ambito 40-480. Non è possibile impostare o visualizzare un valore di "Ratio" che ricada al di fuori dell'ambito 50.00-200.00.

- ⑦ Per eseguire il Time Stretch, premete il pulsante OK. Per annullare senza eseguire il comando, premete il pulsante Cancel. Una volta premuto il pulsante OK, i transienti di attacco all'interno del campione vengono individuati, il campione viene diviso in più campioni, e il Time Stretch viene eseguito.

Appare la finestra di dialogo del Time Stretch.



- ⑧ Ascoltate il risultato ottenuto con l'esecuzione del Time Stretch. Il campione originale (prima del Time Stretch) è assegnato alla nota C2. Il campione a cui è stato applicato il Time Stretch è assegnato alla nota C#2. I campioni divisi ("sliced") vengono assegnati in ordine crescente, a partire dalla nota D2.

**Index** [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Seleziona l'Index a cui è assegnato il campione di cui volete visualizzare la forma d'onda.

Se selezionate **Source**, viene selezionata la forma d'onda originale (prima del Time Stretch).

Se selezionate **Result**, viene selezionato il campione modificato con il Time Stretch.

Se selezionate **xxx/yyy**, viene selezionato uno dei singoli campioni suddivisi. **xxx** è l'Index del campione selezionato, mentre **yyy** indica il numero complessivo di campioni. È possibile assegnare alla tastiera un massimo di 90 campioni, quindi, se i campioni suddivisi sono più di 90 il numero mostrato rimane comunque 90.

nota Potete selezionare un Index tenendo premuto il tasto [Enter] e suonando sulla tastiera una nota compresa nell'Index desiderato. L'Index che comprende la nota viene selezionato.

Una volta eseguito il Time Stretch, i punti di inizio e fine del nuovo campione vengono automaticamente ridefiniti. Per la natura del Time Stretch, potrebbero verificarsi imprecisioni nell'individuazione di questi punti, e l'esecuzione del campione potrebbe non essere perfetta. In questo caso, selezionate il campione risultante dal Time Stretch (assegnando a "Index" l'opzione **Result**) e usate i parametri "Start" ed "End" per correggere manualmente i punti di inizio e fine del campione.

**Tastiera e Index:** Questo parametro mostra il multisample utilizzato temporaneamente in questa finestra di dialogo.

Quando si suona sulla tastiera, è questo multisample a suonare, comportandosi come nelle pagine normali (per esempio la pagina Recording). (⇒ GP pag.78)

[Stereo] Se state lavorando su un campione stereo, viene temporaneamente utilizzato un multisample stereo. Il campione di ogni Index suonerà in stereo.

**Immagine della forma d'onda:** Questa immagine mostra la forma d'onda del campione selezionato. Se l'Index è diverso da **Result**, le locazioni in cui si trovano i campioni suddivisi vengono indicate da una linea tratte-

giata verticale. Se il valore di "Index" è **xxx/yyy**, viene selezionato il campione assegnato all'Index selezionato. Se "Index" ha un valore diverso da **xxx/yyy**, i punti di Start, Loop Start, End vengono mostrati come linea solida verticale.

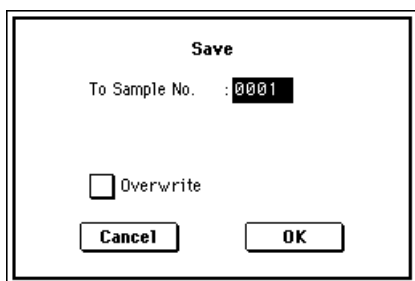
**Stereo** Con i campioni stereo, il campione del canale L appare in alto, mentre quello del canale R appare in basso.

**ZOOM:** Potete eseguire uno zoom in o uno zoom out della forma d'onda in senso verticale od orizzontale. (☞p.4, GP pag.86)

- ⑨ Se i punti in cui il campione è stato diviso non sono quelli giusti, potete cambiare il valore di "Sensitivity" per cambiare la sensibilità con cui i transienti di attacco sono riconosciuti, e cambiare in conseguenza anche i punti in cui il campione sarà diviso.

**Sensitivity** [00...20]:  
**Start:**  
**End:**  
**Use Zero:**  
**Divide:**  
**Link:**  
 Vedi "2-1B: Time Slice" passi ⑥ e ⑦. (☞p.7)

- ⑩ Una volta premuto il **pulsante Stretch**, appare la finestra di dialogo Time Stretch. A questo punto, se necessario, potete rieseguire il Time Stretch, usando le stesse procedure viste al passo ⑤. Se i punti in cui il campione originale è stato diviso non sono quelli desiderati, il Time Stretch non avrà l'effetto desiderato. Per maggiori informazioni sul modo di dividere correttamente il campione originale nel Time Stretch in modo Slice, vedi "2-1B: Time Slice", passi ⑥ e ⑦. (☞p.7)
- ⑪ Salvate il campione creato. Premete il **pulsante Save**, per far apparire la finestra di dialogo Save.



In "To Sample No.", indicate la locazione in cui volete salvare il campione. Per default, viene selezionata una locazione libera. Se l'opzione "Overwrite" è selezionata, non è possibile modificare questo parametro. Se desiderate cancellare il campione originale e sovrascriverlo con i nuovi dati, **selezionate "Overwrite"**.

- Nota** Se eseguite questo comando con l'opzione "Overwrite" **selezionata**, il campione originale viene cancellato, e sovrascritto dal campione modificato. Quindi, nella finestra di dialogo Time Stretch che appare dopo l'esecuzione del comando, il campione modificato, con i transienti di attacco mostrati a schermo, appare quando si seleziona l'"Index" **Source**.

**Stereo** Se si tratta di un campione stereo, la finestra di dialogo indica "To Sample No. (L)" e "To Sample No. (R)". Scegliete una locazione diversa per ognuno dei campioni dei canali L e R.

Per eseguire l'operazione di Save, premete il **pulsante OK**. Per annullare senza salvare, premete il **pulsante Cancel**.

**nota** È consigliabile lasciare "Save to No." al valore originale, ed eseguire il comando senza selezionare "Overwrite". In questo modo, durante il salvataggio vengono conservati sia i dati originali che quelli modificati.

- ⑫ Se volete creare altri campione, ripetete i passi ⑩-⑪.
- ⑬ Premete il **pulsante Exit** per uscire dall'operazione di Time Stretch. L'Index selezionato corrisponde all'ultimo campione salvato.

**nota** Se desiderate usare il campione salvato nei modi Program o Sequencer, selezionate il comando "Convert MS to Program" (☞GP pag.82, 0-1G), o scegliete il comando "Multisample Select" in modo Program (☞GP pag.5) per selezionare il multisample e creare un nuovo programma.

**Nota** Se si esce dal Time Stretch senza premere il pulsante Save e il pulsante OK per salvare, il campione o i campioni creati vengono perduti.

**Nota** Prima di eseguire il Time Stretch su un campione lungo, conviene dividerlo in battute. In alcuni casi potrebbe non essere possibile assegnare il campione alla tastiera, o modificare le locazioni **slice**. Per eseguire il Time Stretch occorre avere a disposizione delle locazioni di campioni e multisample libere. Prima di eseguire il comando, accertatevi che ci sia spazio a sufficienza. In caso contrario, si verificherebbe un errore.

**nota** Se aprite la finestra di dialogo Time Slice sullo stesso campione, questo viene suddiviso nello stesso modo visto nelle pagine precedenti. I punti di divisione indicati durante l'esecuzione del comando "Time Stretch" (☞pag.12, 2-1C) vengono conservate anche quando si esegue il "Time Slice", per evitare di dover riprogrammare tutte le impostazioni. Se desiderate analizzare nuovamente gli attacchi o rieseguire l'operazione, cambiate il valore di "Sensitivity" dopo aver aperto la finestra di dialogo.

### **Novità** Crossfade Loop (aggiungere: GP pag.94, 2-1D)

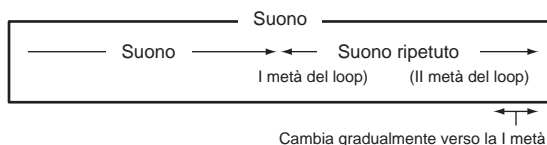
È stato aggiunto il comando Crossfade Loop. Il loop del campione di uno strumento ad intonazione determinata, per esempio uno strumento ad arco o a fiato, costituisce la parte tenuta del suono (quella che segue la porzione di attacco). Questa porzione del suono potrebbe suonare in modo innaturale, se il loop non fosse ben realizzato. Il Crossfade Loop permette nella maggior parte dei casi di risolvere i problemi con loop difficili, e creare dei loop dal suono più naturale.

**PG** Aggiungete il seguente materiale alla "Guida ai parametri" (☞GP pag.94)

#### **2-1D: Crossfade Loop**

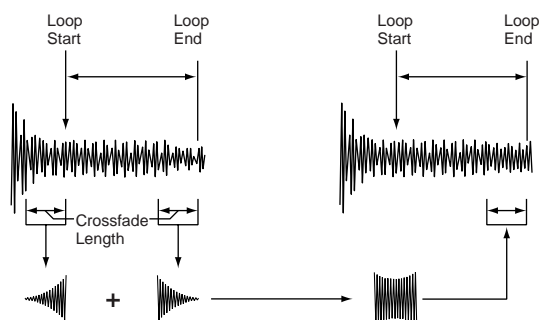
La porzione di loop (cioè la parte tenuta del suono) del campione di uno strumento ad intonazione determinata, come uno strumento ad arco o a fiato, deve essere lungo, per mantenere intatto il carattere del suono originale. Il Crossfade Loop può essere utilizzato per attenuare le differenze di livello e intonazione che possono esservi fra l'inizio e la fine del loop, in modo che il loop suoni più naturale.

Per eliminare le differenze tra i due punti, infatti, il Crossfade Loop fa in modo che il suono cambi gradualmente tra la fine e l'inizio del loop.

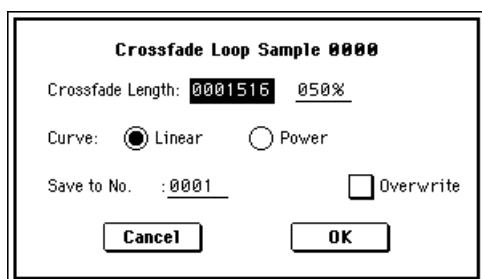


In realtà, il campione viene elaborato come segue. Una porzione del campione di lunghezza data (indicata dal parametro "Crossfade Length"), immediatamente precedente l'inizio del loop, è mixata con la parte finale del loop.

A questo punto, il livello del suono nel segmento che precede immediatamente la fine del campione (la lunghezza è indicata dal parametro "Crossfade Length") decresce gradualmente, mentre il livello del segmento che precede immediatamente l'inizio del loop aumenta gradualmente nella porzione di campione in cui i due segmenti sono mixati.



- ① Selezionate il campione su cui applicare il Crossfade Loop.
- ② Selezionate il comando Crossfade Loop dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo.



- ③ Indicate mediante il parametro "Crossfade Length" la lunghezza del segmento da porre in crossfade. Se decidete di indicare la lunghezza in percentuale (%), il valore effettivo di "Crossfade Length" verrà calcolato automaticamente. La percentuale di "Crossfade Length" è relativa alla lunghezza del segmento compreso tra il punto di Loop Start e quello di Loop End. Se indicate un valore di 50%, il crossfade ha luogo nella seconda metà del segmento delimitato dai punti di Loop Start e Loop End.

⚠ Se il segmento compreso tra l'inizio del campione e il punto di Loop Start è più corto del segmento compreso tra i punti di Loop Start e Loop End, non è possibile assegnare a "Crossfade Length" un valore superiore alla lunghezza del primo segmento. In questo caso, non sarebbe possibile avere un valore del 100%.

- ④ Indicate mediante il parametro "Curve" il modo in cui il volume deve cambiare nella zona di crossfade.

**Linear:** Il volume cambia in modo lineare.

**Power:** Il volume cambia in modo non lineare (esponenziale). A volte, la curva Linear produce l'impressione di una caduta di volume al centro della curva. In questo caso, scegliete Power.

- ⑤ Usate il parametro "Save to No." per indicare la locazione in cui salvare il campione. Per default, viene selezionata una locazione non ancora utilizzata. Se l'opzione "Overwrite" è selezionata, questo parametro non può essere programmato.

**[Stereo]** Nel caso di un campione stereo, nel display appaiono i parametri "Save to No.(L)" e "Save to No.(R)". Indicate separatamente la locazione per i campioni del canale L e del canale R.

Se desiderate cancellare il campione originale e sovrascriverlo con il campione modificato, **selezionate** l'opzione "Overwrite".

- ⑥ Per eseguire il comando Crossfade Loop, premete il **pulsante OK**. Per annullare senza eseguire il comando, premete il **pulsante Cancel**.

**nota** È consigliabile lasciare "Save to No." al valore di default, ed eseguire il comando senza selezionare "Overwrite". Una volta eseguito il comando, sia il campione originale che quello modificato vengono conservati, e l'Index selezionato è quello che corrisponde al campione modificato.

# Modo Sequencer

## Sequencer P0: Play/REC

### **Novità** Create New Song (modifica: GP pag.45, 0-1d)

Quando si crea una nuova song, se ne può indicare in anticipo la lunghezza. Questo è particolarmente utile quando si usa la funzione Track Loop, che esegue un loop per l'intera lunghezza della song.

**PG** Cambiate come segue il testo di "Guida ai parametri" 0-1d: Numero e nome della Song (⇨ GP pag.45).

### 0-1d: Numero e nome della Song

Selezionate la song che volete porre in record/play.

Per creare una nuova song, selezionate una locazione libera (cioè, senza nome), oppure usate i tasti numerici [0]-[9] per indicare il numero della song, e poi premete il tasto [ENTER] per aprire la seguente finestra di dialogo. A questo punto indicate mediante il parametro "Set Length" la lunghezza della song espressa in battute, e premete il **pulsante OK** per creare una song di lunghezza stabilita.



**nota** Se desiderate cambiare la lunghezza della song dopo averla creata, usate il comando "Set Song Length" (⇨ p.19, 5-1Q).

Può essere un buon accorgimento creare una nuova song di lunghezza leggermente superiore a quanto vi occorre realmente. Una volta finito di registrare e di editare, potete usare il comando "Set Song Length" per indicare la lunghezza giusta.

**MIDI** ⇨ GP pag.45

### **Novità** Load Template Song

(modifica: GP pag.47, 0-1G)

Quando usate il comando "Load Template Song" per caricare uno schema di song (template), potete simultaneamente eseguire il comando "Copy To Track" (⇨ GP pag.69, 6-1I) per copiare le sequenze dei pattern preset in una traccia.

**PG** Cambiate come segue le procedure descritte in "Guida ai parametri" 0-1G: Load Template Song (GP pag.47).

### 0-1G: Load Template Song

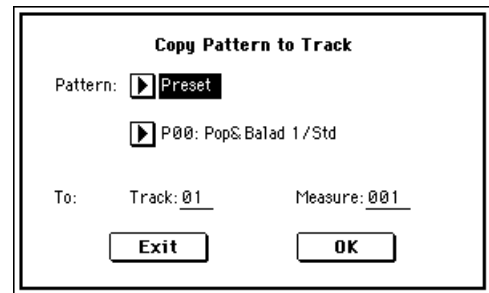
① Selezionate il comando Load Template Song dal menu di

pagina per aprire la seguente finestra di dialogo.



- ② Indicate, mediante il parametro "From", lo schema di song da caricare.
- ③ Se selezionate l'opzione "Copy Pattern to Track too?", dopo aver selezionato il comando "Load Template Song" appare la finestra di dialogo "Copy Pattern To Track". Se selezionate il comando senza **selezionare** questa opzione, viene caricato solo lo schema di song indicato al passo ②.
- ④ Per caricare lo schema di song, premete il **pulsante OK**. Per annullare senza eseguire il comando, premete il **pulsante Cancel**. Quando il comando viene eseguito, vengono copiate tutte le impostazioni della song (a parte Play Loop e RPPR).

Se nel passo ③ **selezionate** "Copy Pattern to Track too?" e premete il **pulsante OK**, appare la finestra di dialogo "Copy Pattern To Track".



Questa finestra di dialogo è la stessa vista in P6: Pattern/RPPR, pagina Pattern Edit, comando del menu di pagina "Copy To Track" (⇨ GP pag.69, 6-1I).

- ⑤ Usate il parametro "Pattern" per selezionare il pattern da copiare. Premendo il tasto [START/STOP], il pattern selezionato inizia a suonare. Usate il parametro To "Track" per selezionare la traccia in cui copiare il pattern. Usate il parametro "Measure" per indicare la battuta da cui iniziare la copia.

**nota** La **traccia 1** dei sedici schemi di song preset contiene un programma della categoria drum. (Negli schemi di song P02, P04 e P08, i programmi della categoria drum sono assegnati a più di una traccia). Il nome di ciascuno dei 150 pattern preset indica il genere musicale a cui il pattern è dedicato, e il programma drum più adatto. (⇨ Schema in basso nella prossima pagina)

Per esempio, in **P00: Pop&Balad 1/Std**, "Pop&Balad 1" indica il genere musicale, e "Std" il nome del programma drum più adatto al genere.

Caricando la traccia drum per questi schemi di song preset, e i corrispondenti pattern preset, è facile impostare rapidamente una traccia drum adatta ad ogni schema di song preset.

- ⑥ Per eseguire il comando, premete il **pulsante OK**. Mentre

il comando viene eseguito, il parametro "Measure" si aggiorna automaticamente. A questo punto, potete copiare anche i pattern. Per annullare il comando senza procedere, premete il **pulsante Exit**.

Esempio)

**Caricare lo schema di song preset P00: Pop/Ballade e il pattern preset P01: Pop&Balad 2/Std nella song S000**

- ① Dal menu di pagina, selezionate "Load Template Song".
- ② Mediante il parametro "From", selezionate **P00: Pop/Ballade**.
- ③ **Selezionate** l'opzione "Copy Pattern to Track too?"
- ④ Premete il **pulsante OK** per aprire la finestra di dialogo "Copy Pattern To Track".
- ⑤ Assegnate al parametro "Pattern" l'opzione **Preset** per selezionare i pattern preset, e selezionare uno dei pattern **P00: Pop&Balad 1/Std-P07: Pop&Balad 8/Std** per il nome del pattern. (Lo schema di song preset **P00: Pop/Ballade** assegna il programma **A036: Standard Kit** alla **traccia 1**). Se desiderate ascoltare il pattern selezionato, premete il tasto [START/STOP]. Per regolare il tempo, usate il potenziometro [TEMPO].  
Per questo esempio, selezionate **P01: Pop&Balad 2/Std**.
- ⑥ Assegnate il valore **01** al parametro "To: Track", e **001** al parametro "Measure".
- ⑦ Premete il **pulsante OK**. A questo punto, il pattern preset di otto battute **P01: Pop&Balad 2/Std** viene copiato nella song. Il parametro "Measure" si aggiorna automaticamente.

Potete ripetere i passi ⑤ e ⑦ per copiare altri pattern. Una volta premuto il **pulsante Exit**, la finestra di dialogo si chiude.

### **Novità** Play Intro (Track Play Loop)

(aggiungere: GP pag.48, 0-5(6)a)

Alla funzione Track Play Loop è stato aggiunto il parametro "Play Intro". Questo parametro permette di far precedere da un intro il loop della traccia.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla "Guida ai parametri" 0-5(6)a: PlyLoop (GP pag.48).


| Schema di song preset | Nr. di traccia: Nome      | Programma             | Nr. di pattern preset corrispondente: Nome        |
|-----------------------|---------------------------|-----------------------|---|
| P00: Pop/Ballade      | Track01: Drums            | A036:Standard Kit     | P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std      |
| P01: Rock/Metal Rock  | Track01: Drums            | B020:Processed Kit    | P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process       |
| P02: R & B            | Track01: Drums 1(Std 2)   | B036:Standard Kit 2   | P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2               |
|                       | Track09: Drums 2(Std)     | A036:Standard Kit     | P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std                 |
| P03: Jazz             | Track01: Drums            | B004:Jazz/Brush Kits  | P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz             |
| P04: Latin            | Track01: Drums            | B004:Jazz/Brush Kits  | P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz           |
|                       | Track08: Percussion       | B116:Percussion Kit   | P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz           |
| P05: Reggae           | Track01: Drums            | B068:Drum'nBass Kit   | P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc           |
| P06: Country          | Track01: Drums            | A036:Standard Kit     | P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B       |
| P07: Folk             | Track01: Drums            | A036:Standard Kit     | P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std         |
| P08: European Trad.   | Track01: Drums            | A036:Standard Kit     | P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std               |
|                       | Track08: Percussion       | B116:Percussion Kit   | P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std       |
| P09: Orchestral       | Track01: Percussion       | A116:Orchestra&Ethnic | —   |
| P10: Techno/Euro Beat | Track01: Drums            | A020:House Kit        | P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House       |
| P11: House            | Track01: Drums            | A020:House Kit        | P79: House 1/House ... P92: House14/House         |
| P12: Drum'n'Bass      | Track01: Drums            | B068:Drum'n'Bass Kit  | P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B  |
| P13: Acid Jazz        | Track01: Drums            | B036:Standard Kit 2   | P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2   |
| P14: Hip Hop/Rap      | Track01: Drums            | A068:HipHop Kit       | P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop   |
| P15: Big Beats        | Track01: Drums 1(Hip/Hop) | A068:HipHop Kit       | P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop |
|                       | Track09: Drums 2(Tricky)  | A004:!(Tricky) Kit!   | P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky |

### Play Intro

**Selezionato:** Una volta eseguite le battute che precedono il punto di "Loop Start Measure", la zona compresa fra "Loop Start Measure" e "Loop End Measure" inizia a ripetersi.

Per esempio, potete usare questo parametro per far suonare un fill-in ad una traccia percussiva, e poi continuare con il pattern in ciclo.

**Non selezionato:** Il loop inizia dalla battuta indicata da "Loop Start Measure", e inizia subito a ripetersi. (È quanto accadeva nella versione 1 del sistema operativo).

 Questo parametro è utilizzabile solo se "Track Play Loop" è selezionato, e "Loop Start Measure" ha un valore diverso da **001**.

Esempio)

Con "Play Intro" selezionato

| 1                                   | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        | 6                        | 7                        | 8                        |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Keyboari                            | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Track Play Loop                     |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Loop Start Measure                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| 003                                 | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      |
| Loop End Measure                    |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| 004                                 | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      |
| Play Intro                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

La traccia 1 esegue il loop nel modo seguente:  
M001-M002-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

Con "Play Intro" non selezionato

| 1                                   | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        | 6                        | 7                        | 8                        |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Keyboari                            | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 | Keyboari                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Track Play Loop                     |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Loop Start Measure                  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| 003                                 | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      |
| Loop End Measure                    |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| 004                                 | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      | 001                      |
| Play Intro                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

La traccia 1 esegue il loop nel modo seguente:  
M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

## Sequencer P1: Cue List

### **Novita** Convert to Song (Convert Cue List to Song)

(aggiungere: GP pag.52, 1-1D)

Quando si esegue il comando Convert To Song, anche le impostazioni "PLAY/MUTE" e "Play Intro" vengono convertite.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla "Guida ai parametri" 1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song) (⇨ GP pag.52).

#### 1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Conversione "PLAY/MUTE" (0-1j: PLAY/MUTE/REC)

Quando il comando Convert to Song viene eseguito, il parametro di traccia "PLAY/MUTE" (0-1j: PLAY/MUTE/REC) viene salvato nella song.

**▲** Il parametro "SOLO ON/OFF" non viene salvato nella song.

Conversione di "Play Intro" (pagina P0:PlyLoop 1-8, 9-16)

Quando si esegue il comando Convert to Song, il nuovo parametro "Play Intro" viene salvato nella song.

Se l'opzione "Track Play Loop" è selezionata, le impostazioni di Play Loop vengono estese fino all'ultima battuta della traccia master.

Se l'opzione "Play Intro" è selezionata, la zona compresa tra l'inizio della traccia e il punto di "Loop End" viene estesa, e in seguito la zona compresa tra "Loop Start" e "Loop End" viene estesa fino all'ultima battuta della traccia master.

Se l'opzione "Play Intro" non è selezionata, la zona compresa tra "Loop Start" e "Loop End" viene estesa fino all'ultima battuta della traccia master.

Esempio)

**Il valore del parametro "Track Play Loop" è M005-M008. La traccia master contiene dieci battute**

**Se "Play Intro" è selezionato**

Dall'inizio della traccia, i dati vengono estesi come segue: M001-M002-M003-M004-M005-M006-M007-M008-M005-M006.

**Se "Play Intro" non è selezionato**

Dall'inizio della traccia, i dati vengono estesi come segue: M005-M006-M007-M008-M005-M006-M007-M008-M005-M006

## Sequencer P5: Track Edit

### **Novita** Comando del menu di pagina

(modifica: GP pag.60, 5-1)

**PG** Aggiungete il seguente comando all'illustrazione contenuta in "Guida ai parametri" 5-1: Comandi menu Pagina (⇨ GP pag.60).

- 5-1Q: Set Song Length

|                |                  |                  |
|----------------|------------------|------------------|
| Memory Status  | Delete Measure   | Quantize         |
| Step Recording | Insert Measure   | Shift/Erase Note |
| Event Edit     | Repeat Measure   | Modify Velocity  |
| Erase Track    | Copy Measure     | FF/REW Speed     |
| Copy Track     | Move Measure     | Set Location     |
| Bounce Track   | Create Ctrl Data | Set Song Length  |
| Erase Measure  | Erase Ctrl Data  |                  |

### **Novita** Set Song Length (aggiungere: GP pag.66, 5-1Q)

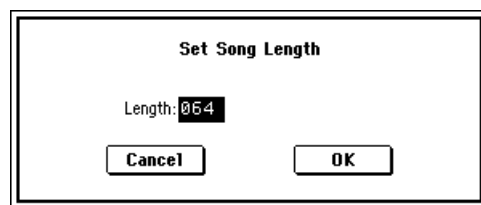
È stato aggiunto il comando Set Song Length. Questo comando permette di cambiare rapidamente la lunghezza della song specificata.

**PG** Aggiungete il testo che segue alla "Guida ai parametri" (⇨ GP pag.66)

#### 5-1Q: Set Song Length

Questo comando cambia la lunghezza della song selezionata. Una volta eseguito, la lunghezza della traccia master cambia, e cambia il numero complessivo di battute.

- ① Selezionate il comando Set Song Length dal menu di pagina per aprire la seguente finestra di dialogo.



- ② Indicate mediante il parametro "Length" la lunghezza della song.
- ③ Per eseguire il comando Set Song Length, premete il pulsante **OK**. Per annullare senza eseguire il comando, premete il pulsante **Cancel**.

**▲** Attenzione: se si riduce la lunghezza della song, i dati che si trovano dopo la fine della song indicata vengono cancellati (ad eccezione dei dati della traccia master).

## Sequencer P6: Pattern/RPPR

### **Novita** Put To Track (modifica: GP pag.69, 6-1H) Copy To Track (modifica: GP pag.69, 6-1I)

Ora è possibile ascoltare il pattern selezionato nella finestra di dialogo dei comandi Put To Track e Copy To Track.

**PG** Aggiungete il testo seguente al passo ② della "Guida ai parametri" 6-1H: Put To Track (⇨ GP pag.69), e a 6-1I: Copy To Track (⇨ GP pag.69).

#### 6-1H: Put To Track

#### 6-1I: Copy To Track

Con la finestra di dialogo aperta, premete il tasto [START/STOP]. Il pattern selezionato inizia a suonare.

Premete nuovamente il tasto [START/STOP] per fermare il pattern.

**Novità** **Revert button** (aggiungere: GP pag.70, 6–3b)

È stato aggiunto il parametro Revert. Quando si preme questo pulsante, le impostazioni del precedente RPPR vengono copiate nella nota selezionata.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla “Guida ai parametri” 6–3b: *RPPR Setup* (⇒ GP pag.70).

**Revert**

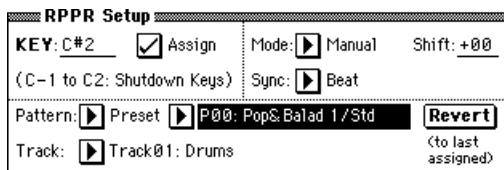
Premete questo pulsante per copiare le impostazioni dei parametri “Pattern” e “Track” dell’ultima nota posta in edit (purché la sua opzione “Assign” sia selezionata).

**Esempio)**

**Usare gli RPPR per assegnare ai tasti i pattern preset P00, P01, P02**

Prima di iniziare, assegnate un programma drum, per esempio **A036**, alla traccia 1.

- 1 Scegliete **C#2** come valore del parametro “KEY”. **Selezionate** “Assign”, e programmate i parametri “Pattern” e “Track”.



- 2 Assegnate **D2** al parametro “KEY”.
- 3 Premete il **pulsante Revert** per copiare automaticamente il “Pattern” (**P00: Pop&Balad 1/Std**) e la “Track” (**Track01: Drums**) selezionati nel passo 1.
- 4 Cambiate il “Pattern”. Selezionate “Pattern”, e premete il tasto [△] per selezionare **P01: Pop&Balad 2/Std**.
- 5 Assegnate **D#2** al parametro “KEY”.
- 6 Premete il **pulsante Revert** per copiare automaticamente il “Pattern” (**P01: Pop&Balad 2/Std**) e la “Track” (**Track01: Drums**) selezionati nel passo 4.
- 7 Come già visto al passo 4, assegnate al parametro “Pattern” il pattern **P02: Pop&Balad 3/Std**.

In questo modo potete usare il **pulsante Revert** per programmare in maniera rapida i parametri “Pattern” e “Track” di ogni “KEY” di un RPPR. Questa funzione si rivela particolarmente comoda quando i pattern che state assegnando ad ogni tasto sono numerati in modo consecutivo o con numeri abbastanza vicini, e sono usati dalla stessa traccia, come nell’esempio visto sopra.

## Altre migliorie

Quando una song o un pattern sono posti in riproduzione o in registrazione, o vengono fermati, il loro nome rimane selezionato.

- Quando il nome di una song è selezionato, e si preme il tasto [START/STOP] per attivare la riproduzione/registrazione o fermare la song, il nome della song rimane selezionato. In questo modo è possibile selezionare il nome della song più rapidamente, quando si devono ascoltare delle song in successione.
- Il nome rimane selezionato anche se si preme il tasto [START/STOP] per mettere in riproduzione/registrazione, o fermare, un pattern mentre il suo nome è selezionato. (Nella versione 1, quando si metteva in riproduzione/registrazione o si fermava una song o un pattern, veniva automaticamente selezionato il parametro “Location”).

Durante la registrazione in realtime, vengono registrate anche le note dell’arpeggiatore delle tracce il cui “Status” sia EXT o EX2.

- Quando si esegue una registrazione in realtime su tracce il cui “Status” sia EXT o EX2 (cioè che pilotano un generatore sonoro esterno), le note generate dall’arpeggiatore vengono registrate.

# Modo Disk

## Disk 0-1: Load

### **Novità** Caricare più file insieme

(modifica: GP pag.133, 134)

Potete usare dei caratteri jolly per caricare contemporaneamente più di un file .KMP, .KSF, .AIF, .WAV, Program AKAI o Sample AKAI da una directory.

**PG** Aggiungete il seguente testo alla "Guida ai parametri" 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File, 28) Load AKAI Program File (GP pag.136, 137).

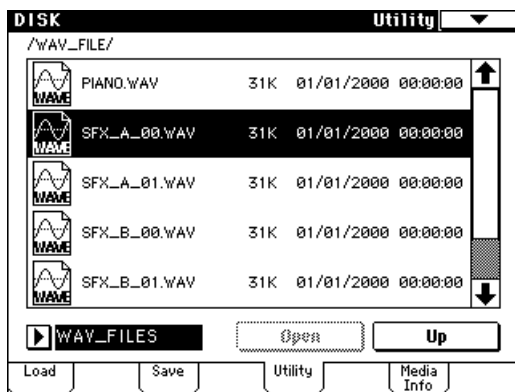
Nella finestra di dialogo "Load Selected", premete il **pulsante di text edit** per aprire la finestra di immissione del testo. Potete usare i caratteri jolly "\*" e "?" per selezionare e caricare con una sola operazione più campioni con la stessa estensione (quindi, file dello stesso formato).



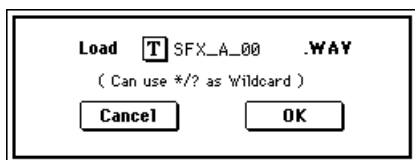
### Esempio)

Ipotizziamo che in una cartella siano contenuti i file elencati di seguito, abbiate selezionato il file "SFX\_A\_00.WAV", e vogliate usare dei caratteri jolly per caricare allo stesso tempo più di un file.

PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV,  
SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV

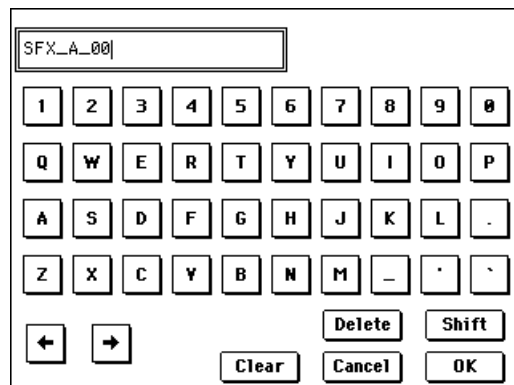


Selezionate "SFX\_A\_00.WAV", e scegliete il comando "Load selected" per visualizzare la seguente finestra di dialogo.



Premete il **pulsante di text edit** (T) per accedere alla finestra di immissione testo, e indicate un carattere jolly.

(Per la parte rimanente della procedura, consultate la GU pag.38.)



Il carattere jolly "\*" sostituisce tutti i caratteri successivi. Il carattere jolly "?" sostituisce un solo carattere.

- 1) Se scrivete **SFX\_A\*** e confermate il caricamento, vengono caricati i seguenti file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV
- 2) Se scrivete **SFX\_?\_00** e confermate il caricamento, vengono caricati i seguenti file:  
SFX\_A\_00.WAV, SFX\_B\_00.WAV, SFX\_C\_00.WAV
- 3) Se scrivete **SFX\_\*\_00** e confermate il caricamento, il risultato sarà lo stesso che se aveste indicato "SFX\_\*", e vengono quindi caricati i seguenti file:  
SFX\_A\_00.WAV^ASFX\_A\_01.WAV^ASFX\_B\_00.WAV  
SFX\_B\_01.WAV^ASFX\_C\_00.WAV
- 4) Se scrivete \* ed eseguite il caricamento, vengono caricati tutti i file .WAV, come elencato di seguito:  
PIANO.WAV, SFX\_A\_00.WAV, SFX\_A\_01.WAV,  
SFX\_B\_00.WAV, SFX\_B\_01.WAV, SFX\_C\_00.WAV

### **Novità** Caricare campioni stereo in formato AKAI S1000/S3000

(modifica: GP pag.134)

Quando vengono caricati dei campioni stereo in formato AKAI S1000/3000, con il nome che termina con "-L" e "-R", Triton li converte automaticamente in nomi che può riconoscere come campioni e multisample stereo. (Nella versione 1 era necessario caricarli come campioni e multisample stereo, e poi rinominarli, in modo che il 15° e il 16° carattere fossero "-L" e "-R". ⇒ GP pag.79 "I multisample e i campioni stereo").

**PG** Aggiungete il testo seguente alla "Guida ai parametri" (⇒ GP pag.134)

### Caricare file di campioni e programmi in formato AKAI S1000/S3000

I file di campioni e programmi stereo in formato AKAI S1000/S3000, con il nome terminante in "-L" e "-R", possono essere caricati in Triton come campioni e multisample stereo.

Quando questi file vengono caricati, le sigle "-L" ed "-R" vengono automaticamente spostate alla fine del nome del campione o del multisample (15° e 16° carattere), in modo che campioni e multisample vengano riconosciuti da Triton come campioni o multisample stereo.

## 27) Caricare campioni AKAI

Se la parte finale (11° e 12° carattere) del nome del campione è costituita dalle sigle “-L” ed “-R”, queste sigle vengono automaticamente spostate alla fine del nome del campione di Triton (15° e 16° carattere).

Quando si caricano due campioni, il cui nome sia identico, ad eccezione della sigla “-L” o “-R” posta alla fine, e li si assegna ad un multisample stereo (in modo Sampling), questi campioni vengono riconosciuti come campioni stereo.

## 28) Caricare Program AKAI

Se ad un multisample appena caricato sono assegnati dei campioni con il nome che termina in “-L” e “-R”, le sigle “-L” ed “-R” vengono automaticamente aggiunte anche alla fine del nome dei multisample (15° e 16° carattere).

Quando si caricano due multisample il cui nome sia identico, ad eccezione delle sigle finali “-L” e “-R”, questi multisample vengono riconosciuti (in modo Sampling) come multisample stereo.

## Disk 0-2: Save

**Novita** **Save to Std MIDI File** (modifica: GP pag.137)  
(Save Song as Standard MIDI File)

Quando si salva una song come SMF (Standard MIDI File), il valore dei parametri “Pan” e “Tempo” viene convertito correttamente nello SMF.

- Se il parametro di song “Pan” (⇨ GP pag.48, 0-3b) ha valore **RND**, viene convertito nel valore **C064**.
- Se il parametro di song “Tempo Mode” (⇨ GP pag.44, 0-1c) ha valore **Manu**, i valori del parametro di song “Tempo” (⇨ GP pag.44, 0-1c) vengono convertiti in eventi di tempo MIDI.

(Se il parametro “Tempo Mode” ha valore **Auto**, vengono salvati i dati di tempo della traccia master, come accadeva nella versione 1).

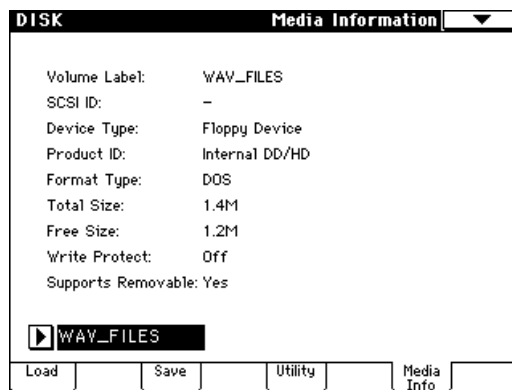
**⚠** Anche se il parametro “Tempo Mode” ha valore **Manu**, vengono convertiti i valori di tempo contenuti nella traccia master, anche se all’inizio della traccia master si trovano eventi di tempo aggiuntivi.

## Disk 0-4: Media Info (Media Information)

**Novita** **Drive Select** (aggiungere: GP pag.140)

In 0-4: Media Info è stato aggiunto il parametro “Drive Select” (⇨ GP pag.129 0-1c)

**PG** Aggiungete il testo sopra indicato alla “Guida ai parametri” 0-4: Media Info (⇨ GP pag.140).



**Novita** **Comando del menu di pagina**

(aggiungere: GP pag.140, 0-4)

**PG** Aggiungete il seguente comando alla “Guida ai parametri” 0-4: Comando del menu Pagina (GP pag.140).

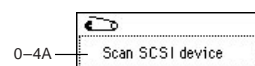
- 0-4A: Scan SCSI Device

**Novita** **Scan SCSI device** (modifica: GP pag.140)

Nel menu di pagina di 0-4: Media Info, è stato aggiunto il comando Scan SCSI Device. Se è installata l’opzione EXB-SCSI, è possibile rimontare un dispositivo SCSI in precedenza spento o rimosso.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla “Guida ai parametri” (⇨ GP pag.140).

### ▼ 0-4: Comando del menu di pagina



#### 0-4A: Scan SCSI device

Se è installata l’opzione EXB-SCSI, potete rimontare un dispositivo SCSI in precedenza spento o rimosso.

- ① Aprite il menu della pagina 0-4: Media Info.
- ② Selezionate il comando “Scan SCSI device”.

Quando si seleziona questo comando, inizia la scansione dei dispositivi SCSI collegati (solo se l’opzione EXB-SCSI è installata). Una volta completata la scansione, i dispositivi SCSI collegati possono essere selezionati mediante il tasto di selezione del drive.

**⚠** Per evitare danni irreparabili ai dispositivi, non collegate o scollegate un cavo SCSI mentre il Triton o un dispositivo SCSI è acceso.

# Altre funzioni nuove

Questo capitolo illustra le nuove funzioni e le migliorie apportate negli ambienti diversi da Sampling, Sequencer o Disk, oppure relative a più di un modo operativo.

## **Novità** Tone No. (Tone Number) (aggiunta: GP pag.127)

Quando, in Global P6: User Arpeggio, si seleziona "Tone No.", potete usare i tasti [0]-[9] per selezionare il Tone, come già accadeva nella selezione dello "Step No."

**PG** Cambiate come segue il testo di "Guida ai parametri" (⇨ GP pag.127).

## Tone No. (Tone Number) [01...12]

Questo parametro è utilizzabile solo quando ad "Arpeggio Tone Mode" (6-1a) è assegnato il valore **Fixed Note**. Seleziona la **nota**.

Selezionate "Tone No.", e usate il tastierino numerico per inserire la nota. [0]-[9] corrispondono a **Tone0-9**, [-] corrisponde a **Tone10**, e [./10's HOLD] corrisponde a **Tone11**. Ogni volta che si preme un tasto, la nota corrispondente viene selezionata /riselezionata.

Per cancellare tutte le **note** da uno **step**, usate il comando del menu di pagina "Delete Step" (6-2C). Per inserire uno step vuoto, usate il comando del menu di pagina "Insert Step" (6-2D).

## **Novità** Uso dei tasti [△][▽] e della manopola [VALUE] per eseguire una selezione nei menu a tendina

Quando si apre un menu di selezione, premendo un pulsante (category), o un menu a tendina (2) [D], potete usare i tasti [△][▽] o la manopola [VALUE] per selezionare programmi o altri elementi. (⇨ GU pag.10, 11)

Questo sistema di selezione può essere usato nei seguenti menu di selezione:

|                                     |                |
|-------------------------------------|----------------|
| Menu Bank/Program Select            | (⇨ GP pag.1)   |
| Menu ROM Multisample Select         | (⇨ GP pag.6)   |
| Menu Bank/Combination Select        | (⇨ GP pag.29)  |
| Menu Category/Program Select        | (⇨ GP pag.1)   |
| Menu Category/Combination Select    | (⇨ GP pag.29)  |
| Menu Category/IFX Select            | (⇨ GP pag.25)  |
| Menu Category/MFX Select            | (⇨ GP pag.27)  |
| Menu Category/ROM Drumsample Select | (⇨ GP pag.122) |

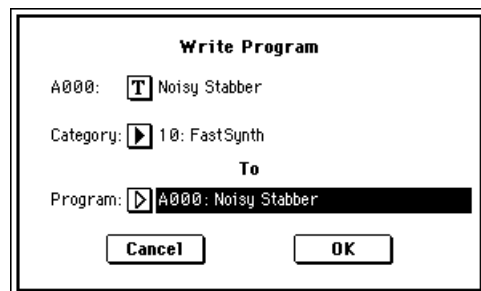
## **Novità** Uso dei tasti [BANK] per selezionare il banco di programmi/combination nelle finestre di dialogo

Nelle finestre di dialogo quali Write Program (⇨ GP pag.3, 0-1A) o Write Combination (⇨ GP pag.30, 0-1A), potete usare i tasti [BANK] per indicare il banco di programmi/combination.

### Esempio)

In modo Program, nella finestra di dialogo "Write Program", salvate il programma nella locazione **E127**

- 1 Selezionate il comando del menu di pagina "Write Program" per aprire la seguente finestra di dialogo.

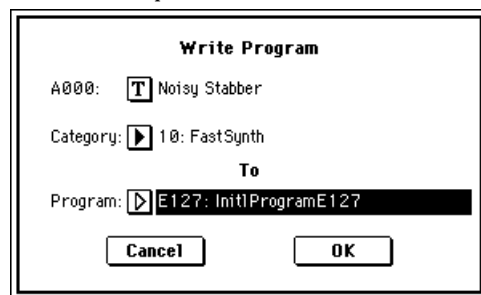


- 2 Indicate mediante il parametro "To Program", la locazione (banco di programmi e numero all'interno del banco).

Usate i tasti [BANK] per selezionare il banco.

Premete il tasto PROG BANK [E].

Inserite il numero. Usate il tastierino numerico (come nella versione 1), per comporre [1], [2], e [7], e infine premete il tasto [ENTER] per inserire il numero 127.



## **Novità** Selezione dei comandi del menu di pagina "Solo Selected Timbre" e "Solo Selected Track"

Nelle pagine seguenti, potete selezionare i comandi del menu di pagina "Solo Selected Timbre" (⇨ GP pag.31, 0-1B) and "Solo Selected Track" (⇨ GP pag.46, 0-1B, pag.100, 0-1B).

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| <b>Modo Combination:</b> | P0: Arpegg. A (0-3)  |
|                          | P0: Arpegg. B (0-4)  |
|                          | P4: Controller (4-4) |
|                          | P7: Arpegg. A (7-2)  |
|                          | P7: Arpegg. B (7-3)  |
|                          | P7: Scan Zone (7-4)  |
|                          | P8: Insert FX (8-2)  |
| <b>Modo Sequencer:</b>   | P0: Preference (0-7) |
|                          | P4: Controller (4-7) |
|                          | P7: Arpegg. A (7-3)  |
|                          | P7: Arpegg. B (7-4)  |
|                          | P7: Scan Zone (7-5)  |
|                          | P8: Insert FX (8-3)  |
| <b>Modo Song Play:</b>   | P0: Preference (0-5) |
|                          | P7: Arpegg. A (7-3)  |
|                          | P7: Arpegg. B (7-4)  |
|                          | P7: Scan Zone (7-5)  |
|                          | P8: Insert FX (8-3)  |

**PG** Dato che il testo seguente non è più valido, cancellatelo da "Guida ai parametri" 0-1B: Solo Selected Timbre (⇨ GP pag.31) and 0-1B: Solo Selected Track (⇨ GP pag.46).

Queste funzioni non possono essere selezionate nelle pagine prive di parametri relativi ai singoli timbri (tracce).

**Novità** “Solo Selected Timbre” (modifica: GP pag.31)

La funzione “Solo Selected Timbre” del **modo Combination** illustrata di seguito non era attiva nella versione 1. Nella versione 2 funziona come spiegato.

**PG** Questo è il nuovo testo da inserire in “Guida ai parametri” (⇒GP pag.31).

**0-1B: Solo Selected Timbre**

**MIDI** Se i timbri posti in mute mediante la funzione solo hanno “Status” (0-1f, 2-1a) di **EXT** o **EX2**, i messaggi MIDI di Note On/Off indicati per questi timbri non vengono trasmessi.

## Vari messaggi

Sono stati aggiunti i seguenti messaggi.

**PG** Aggiungete il testo seguente alla “Guida ai parametri” (⇒GP pag.225-230)

**Front sample data used in rear sample** **Can't overwrite**

**Significato:** Durante l'esecuzione della funzione di Sample Edit “Link” (nel modo Sampling), il campione Front è stato usato anche come campione Rear, e non può essere sovrascritto.

**Soluzione:** Non selezionate Overwrite; indicate una locazione diversa per il salvataggio del campione.

**Not enough song memory**

**Significato:** Durante l'esecuzione della funzione di Time Slice “Save” (in modo Sampling), la dimensione totale di tutte le song ha superato lo spazio disponibile in memoria, quindi non è possibile salvare i dati.

**Soluzione:** Cancellate altre song o altri dati, per aumentare lo spazio in memoria.

**Rear sample is empty**

**Significato:** Durante l'esecuzione della funzione di Sample Edit “Link” (nel modo Sampling), il campione indicato come Rear è in realtà vuoto.

**Soluzione:** Indicate un campione Rear realmente esistente, ed eseguite nuovamente la funzione.

**Slice point over limit** **Can't divide**

**Significato:** La funzione “Time Slice” o “Time Stretch” **Slice** del modo Sampling dovrebbe dividere il campione in un numero di campioni singoli superiore al massimo consentito (1000), quindi non è possibile eseguire la suddivisione.

**Soluzione:** Usate la funzione “Link” per collegare tutti gli “Index” che non devono essere divisi; poi eseguite la suddivisione.