

# TRITON

*Extreme*

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

## Blitzstart

Bitte diese Anleitung zuerst lesen



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

**VALVE FORCE**

GENERAL  
**MIDI**

**USB**

# KORG

©

1

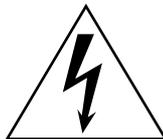
# WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

- Bitte lesen Sie sich alle Bedienhinweise durch.
- Bewahren Sie diese Bedienhinweise auf.
- Beachten Sie alle Warnungen.
- Befolgen Sie alle Instruktionen.
- Verwenden Sie dieses Gerät niemals in der Nähe von Wasser.
- Ein netzgespeistes Gerät darf niemals Regen- oder Wassertropfen ausgesetzt werden. Außerdem darf man keine Flüssigkeitsbehälter wie Vasen usw. darauf stellen.
- Reinigen Sie es ausschließlich mit einem trockenen Tuch.
- Versperren Sie niemals die Lüftungsschlitze und stellen Sie das Gerät nur an Orten auf, die vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden.
- Stellen Sie das Gerät niemals in die Nähe einer Wärmequelle, z.B. eines Heizkörpers, Ofens oder eines anderen Wärme erzeugenden Gerätes (darunter auch Endstufen).
- Versuchen Sie niemals, die polarisierte Leitung bzw. Erde hochzulegen oder zu umgehen. Ein polarisierter Stecker ist mit zwei flachen Stiften unterschiedlicher Breite versehen. Ein Stecker mit Erdung weist zwei Stifte und eine Erdungsbuchse auf. Wenn der beiliegende Stecker nicht in Ihre Steckdose passt, sollten Sie einen Elektriker bitten, die Steckdose zu erneuern (für die USA und Kanada).
- Sorgen Sie dafür, dass man weder über das Netzkabel stolpern kann, noch dass es in unmittelbarer Nähe einer Steckdose, darunter auch Zusatzsteckdosen anderer Geräte, abgeklemmt wird. Auch am Austritt aus dem Gerät darf das Netzkabel auf keinen Fall gequetscht werden.
- Verwenden Sie nur Halterungen/Zubehör, die/das vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden/wird.
- Im Falle eines Gewitters bzw. wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht verwenden möchten, lösen Sie bitte den Netzanschluss.
- Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten einem erfahrenen Wartungstechniker. Wartungsarbeiten oder Reparaturen sind erforderlich, wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist, wenn Flüssigkeit oder andere Gegenstände in das Geräteinnere gefallen sind, wenn das Gerät im Regen gestanden hat, sich nicht erwartungsgemäß verhält oder wenn es gefallen ist.
- Stellen Sie das Gerät niemals unmittelbar neben die Steckdose und/oder Erweiterungssteckdose eines anderen Geräts.
- Stellen Sie das Gerät während des Betriebes niemals in einen Türschrank oder den Lieferkarton.
- Stellen Sie das Gerät nur auf einen Wagen, Ständer, Stative, Halterungen oder Tische, die vom Hersteller ausdrücklich empfohlen werden oder eventuell zum Lieferumfang gehören. Seien Sie beim Verschieben eines geeigneten Wagens vorsichtig, damit weder er, noch das Gerät selbst umkippt bzw. hinfällt und Sie eventuell verletzt.



## WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



Der als Pfeil dargestellte Blitz in einem Dreieck weist den Anwender auf nicht isolierte, „gefährliche Spannungen“ im Geräteinneren hin, die so stark sein können, dass sie einen Stromschlag verursachen.



Das Ausrufezeichen in einem Dreieck weist den Anwender darauf hin, dass zum Lieferumfang des Gerätes wichtige Bedien- und Wartungshinweise (eventuell Reparaturhinweise) gehören.

## VORSICHT

Bei unsachgemäßer Batterie-Installation besteht Explosionsgefahr.

Legen Sie nur Batterien des gleichen oder eines gleichwertigen Typs ein.

### Das CE-Zeichen für die Europäische Gemeinschaft

Vor dem 31.12.1996 vergebene CE-Zeichen auf unseren netzgespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG) und der CE-Richtlinie (93/68/EWG) der EU arbeiten.

Nach dem 01.01.1997 vergebene CE-Zeichen auf unseren netzgespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG), der CE-Richtlinie (93/68/EWG) und der Niederspannungsstromrichtlinie (73/23/EWG) der EU arbeiten. Die CE-Zeichen auf unseren batteriegespeisten Geräten zeigen an, daß diese Geräte gemäß der EMC-Richtlinie (89/336/EWG) und der CE-Richtlinie (93/68/EWG) der EU arbeiten.

---

## Handhabung der Daten

Bei falschen oder unsachgemäßen Bedienvorgängen könnte der interne Speicherinhalt gelöscht werden. Daher raten wir, wichtige Daten auf einem externen Datenträger zu archivieren. Bedenken Sie, dass Korg nicht für Schäden haftet, die sich aus dem Verlust der Daten ergeben.

Beachten Sie außerdem, dass man urheberrechtlich geschütztes Audiomaterial einer DAT-Kassette, CD usw. nur mit der Erlaubnis des Eigentümers verwenden darf.

Korg haftet nicht für Urheberrechtsklagen, auch wenn diese auf Vorgängen beruhen, für welche dieses Gerät verwendet wurde.

## ÜBER DAS URHEBERRECHT

Dieses professionelle Gerät ist ausschließlich für die Verwendung von Audiomaterial gedacht, dessen Urheberrechtshaber Sie sind bzw. wofür Sie eine schriftliche Genehmigung des Inhabers bekommen haben. Bei Verwendung von Material, das diesen Anforderungen nicht entspricht, verletzen Sie das Urheberrecht und machen sich strafbar. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen kompetenten Fachmann und Kenner der Rechtslage.

**KORG ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR VERLETZUNGEN DES URHEBERRECHTS, AUCH WENN DAFÜR KORG-PRODUKTE IN GLEICH WELCHER WEISE VERWENDET WURDEN.**

---

\* Die in dieser Anleitung verwendeten Produkt- und Firmennamen usw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

---

# Inhaltsübersicht

<b>Vorbereitung</b> .....	1	<b>Editieren der Effekte und Valve Force-Schaltung</b> .....	14
<b>Anhören der Demosongs</b> .....	2	Effekteinstellungen für ein Program.....	14
Laden der Demosong-Daten.....	2	Effekteinstellungen für eine Combination .....	15
Auswählen und Abspielen eines Demosongs.....	2	Valve Force-Parameter .....	16
<b>Auswählen und Spielen eines Programs oder einer Combination</b> .....	4	<b>Sampling (Aufnahmen von Samples) .....</b>	18
Anwahl eines Programs .....	4	Sampeln eines Signals und „One Shot“-Wiedergabe.....	18
Verwendung der Spielhilfen.....	4	Verwendung eines Insert-Effekts beim Sampeln.....	21
Arbeiten mit dem Arpeggiator.....	5	Verwendung der Valve Force-Schaltung beim Sampeln.....	21
Auswahl einer Combination.....	5	Sichern Ihrer Samples und Multisamples .....	21
<b>Einfache Editierung von Programs</b> .....	6	Sampeln einer Arpeggio-Phrase im Programm-Modus.....	22
Performance Editor .....	6	<b>Erstellen eines Songs</b> .....	24
Realtime Controls-Regler .....	6	Laden einer Song-Vorlage und Kopieren von Pattern (Schlagzeugpart) .....	24
Speichern der editierten Daten.....	7	Arbeiten mit Wiedergabeschleifen (Track Play Loop) .....	25
<b>Einfache Editierung von Combinations</b> .....	8	Echtzeitaufnahme .....	26
Ändern der Program-Zuordnung für Timbres.....	8	Echtzeitaufzeichnung eines Arpeggio-Pattern .....	26
Stereoposition der Timbres.....	9	Aufzeichnung im Step-Verfahren.....	27
Lautstärke der Timbres.....	9	Aufzeichnen von Klangänderungen mit Spielhilfen .....	28
Programmieren eines Splits .....	9	Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs/der aktuellen Combination.....	28
Speichern der Änderungen.....	9	Speichern eines Songs .....	28
<b>Editieren des Arpeggiators</b> .....	10		
Anwahl eines anderen Arpeggiator-Pattern ..	10		
Einstellen des Arpeggiator-Tempos .....	10		
Beeinflussen der Arpeggio-Wiedergabe .....	11		
Speichern der Änderungen.....	11		
Anwahl von Arpeggio-Pattern innerhalb einer Combination .....	12		
Zuordnen der Arpeggiators.....	12		
Anwahl eines Pattern und Wiedergabe-Einstellungen .....	12		
Speichern der Änderungen.....	12		
Arpeggiators im Sequencer- und Song Play-Modus.....	12		
Eigene (User) Arpeggien programmieren .....	12		
Arpeggiator-Zuordnung innerhalb einer Combination .....	13		

Verweise auf die Anleitungen verwenden folgende Kürzel:

**BS:** Blitzstart

**BH:** Bedienungshandbuch

**RH:** Referenzhandbuch

**VNL:** Klangübersicht („Voice Name List“)

# Vorbereitung

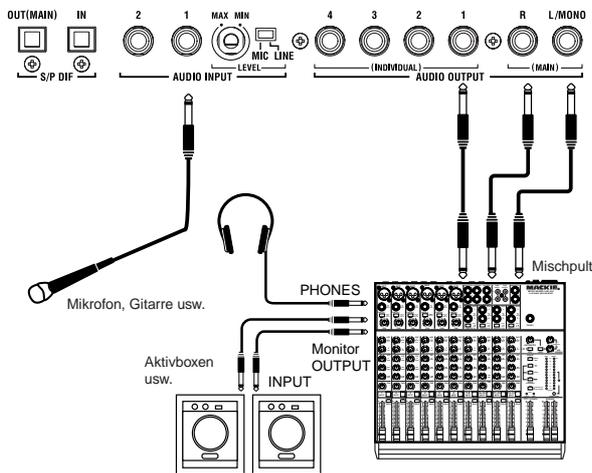
Diese „Blitzstart“-Anleitung enthält eine Vorstellung aller wesentlichen Bedienvorgänge für die Arbeit mit der TRITON Extreme. Vorher müssen Sie die TRITON Extreme jedoch aufstellen und anschließen.

## 1 Schließen Sie die Verstärkeranlage an.

Verbinden Sie die Buchsen AUDIO OUTPUT L/MONO, R der TRITON Extreme mit den Eingängen Ihres Mischpults bzw. zweier Aktivboxen usw. In dieser Vorstellung zeigen wir auch, wie man sampelt. Dafür benötigen Sie die Einzelausgänge (INDIVIDUAL) 1 und 2, die Sie am besten ebenfalls gleich anschließen.

Wenn Sie mit einem Kopfhörer arbeiten, müssen Sie ihn an die Kopfhörerbuchse links an der Vorderseite des Instruments anschließen. Wenn Sie die TRITON Extreme an ein Mischpult anschließen, verbinden Sie den Kopfhörer mit dem Mischpult.

**Anm.** An der Kopfhörerbuchse liegen dieselben Signale an wie an den AUDIO OUTPUT L/MONO- und R-Buchsen.

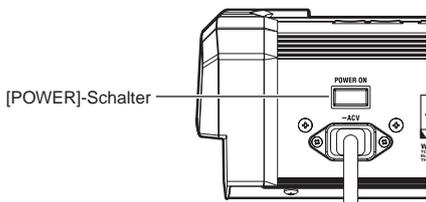


## 2 Schließen Sie das Netzkabel an.

Verbinden Sie das beiliegende Netzkabel mit der AC-Buchse auf der Rückseite und das andere Ende mit einer Steckdose.

## 3 Schalten Sie die TRITON Extreme ein.

Drücken Sie den [POWER]-Schalter, um das Instrument einzuschalten.



Jetzt kann es losgehen!

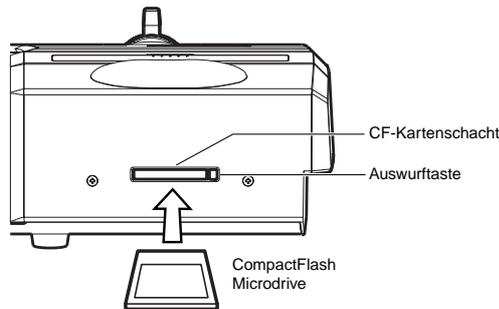
⚠ Wenn Sie beim Herstellen der Verbindungen auf Fragen stoßen, finden Sie auf S. 15 im Bedienungshandbuch (BH) eine Antwort darauf.

Die Programs und Combinations der TRITON Extreme können intern gespeichert werden. Sequenz- und Sampling-Daten hingegen werden nur gepuffert und müssen auf einer CompactFlash- oder Microdrive-Karte gespeichert werden. Alternativ hierzu können Sie einen Computer oder externen Datenträger an die USB-Buchse anschließen und jenen als Speichermedium verwenden. Auch Programs und Combinations können auf diesem Weg extern gesichert werden.

⚠ Wenn Sie das Instrument ausschalten, gehen alle noch nicht gespeicherten Sequenz- und Sampling-Daten verloren. Daher müssen Sie sich ein System zurechtlegen, mit dem verhindert wird, dass Sie das Speichern vergessen. Vor Anschließen einer Karte an den CF-Schacht muss man die TRITON Extreme ausschalten. Schließen Sie die Karte daher vor dem Einschalten an.

Sehen wir uns zunächst an, wie man eine CompactFlash- oder Microdrive-Karte in den CF-Schacht der TRITON Extreme schiebt und wieder entnimmt.

⚠ Vor dem Einlegen oder Entnehmen einer Karte in/aus dem CF-Schacht muss das Instrument ausgeschaltet werden. Das Instrument darf nicht eingeschaltet sein, weil sonst die Karte beschädigt wird.



## 1 Anschließen eines Datenträgers

Schalten Sie das Instrument aus. Schieben Sie die Microdrive- oder CompactFlash-Karte in den CF-Schacht auf der Rückseite der TRITON Extreme. Schieben Sie die Karte richtig herum in den Schacht. Drücken Sie die Karte schließlich vollständig in den CF-Kartenschacht.

## 2 Entnahme eines Datenträgers

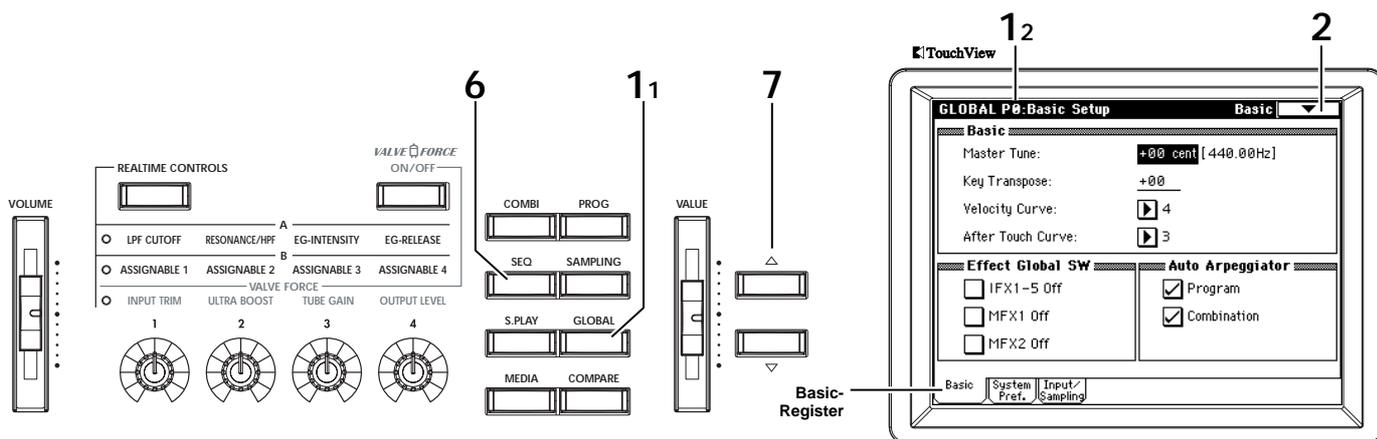
Schalten Sie das Instrument aus. Drücken Sie die Auswurf-taste und ziehen Sie Karte gerade aus dem CF-Schacht.

Im Bedienungshandbuch (BH S. 114, 117) wird erklärt, wie man Daten sichert und lädt. Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf RH S. 315.

**Anm.** Wenn Sie lieber einen USB-Datenträger (Festplatte usw.) verwenden, müssen Sie ihn an die USB A-Buchse anschließen. Weitere Hinweise zu den Verbindungen finden Sie auf S. 325 im Referenzhandbuch (RH).

Auf den folgenden Seiten werden die wichtigsten Bedienfunktionen der TRITON Extreme vorgestellt. (Schalten Sie das Instrument ein.)

# Anhören der Demosongs



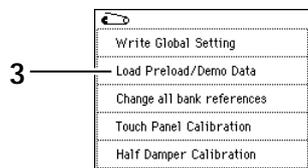
## Laden der Demosong-Daten

Hören wir uns zunächst die Demosongs der TRITON Extreme an.

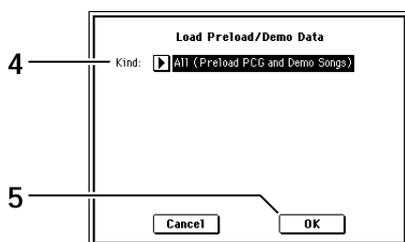
- 1 Drücken Sie den [GLOBAL]-Taster (er leuchtet). Sie befinden sich nun im Global-Modus. Rufen Sie die Seite Global P0: Basic Setup auf.

**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das „Basic“-Register drücken.

- 2 Drücken Sie den Button des Befehlsmenüs oben rechts im Display.
- 3 Drücken Sie „Load Preload/Demo Data“.



- 4 Wählen Sie im „Kind“-Feld „All (Preload PCG and Demo Songs)“.
- Das bedeutet, dass die Werks-Sounds und Demo-Daten geladen werden können.



- 5 Drücken Sie den OK-Button. Nun erscheint ein Dialogfenster mit einer Rückfrage. Drücken Sie den OK-Button noch einmal, um die Daten zu laden.

⚡ Schalten Sie das Instrument niemals aus, solange Daten geladen werden.

⚡ Wenn das „Memory Protected“-Dialogfenster erscheint, müssen Sie das „System Pref.“-Register drücken, um den Speicherschutz zu deaktivieren. Laden Sie die Daten danach noch einmal.

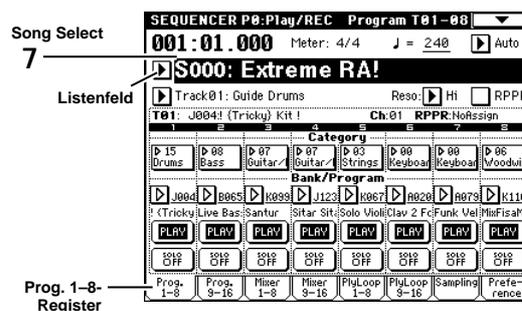
## Auswählen und Abspielen eines Demosongs

- 6 Drücken Sie den [SEQ]-Taster (er leuchtet). Sie befinden sich nun im Sequencer-Modus. Rufen Sie die Seite Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08 auf. In diesem Modus können Sie Songs aufnehmen und auch abspielen.

**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das Prog.1-8-Register drücken.

- 7 Wählen Sie den Demosong, den Sie sich anhören möchten.

Drücken Sie „Song Select“ (wird invertiert dargestellt) und wählen sie mit den Tastern [△][▽] einen Song. Wenn Sie möchten, können Sie auch den „Song Select“-Listenpfeil drücken und den Song in der dann erscheinenden Liste anwählen.

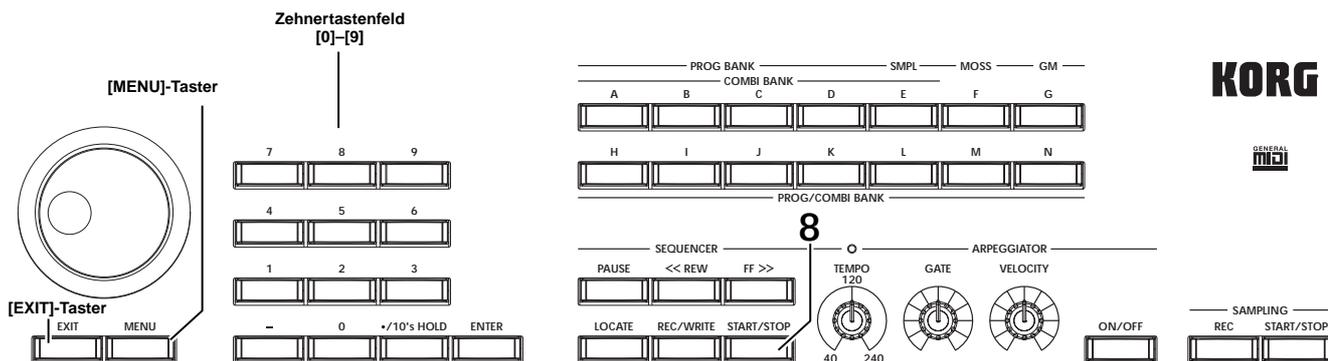


- 8 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.

Der Taster blinkt und die Wiedergabe beginnt. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.

⚡ Bei Ausschalten des Instruments wird der Demosong wieder gelöscht. Sie können ihn aber jederzeit erneut laden.

\* Die Ziffern in der Abbildung entsprechen den Schrittnummern im Text. (Nicht für alle Schritte ist jedoch eine Abbildung vorgesehen.)

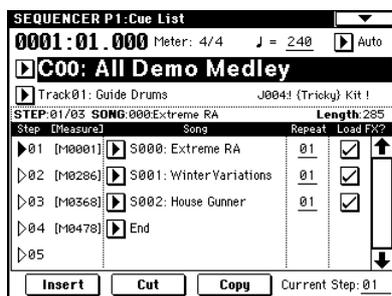


### ● Abspielen einer Cue List

Wenn man mehrere Songs einer „Cue List“ zuordnet, werden sie in der gewünschten Reihenfolge abgespielt. Sie können außerdem die Anzahl der Wiederholungen je Song festlegen. Hier wird gezeigt, wie man die Demosongs über eine Cue List abspielt.

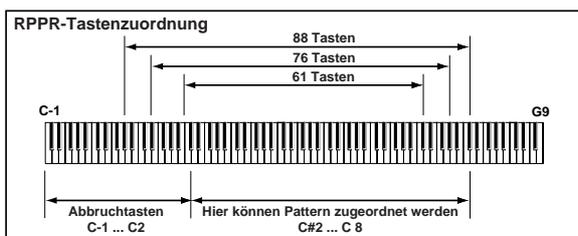
#### 1 Springen Sie zur Seite P1: Cue List.

Drücken Sie den [MENU]-Taster, um das Menü des Sequencer-Modus' aufzurufen. Drücken Sie entweder „P1: Cue List“ im Display oder Zifferntaster [1].



#### 2 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.

Die Songs werden nun in der programmierten Reihenfolge abgespielt. Um die Wiedergabe vor dem Ende der Liste anzuhalten, müssen Sie den [START/STOP]-Taster noch einmal drücken.



Pattern P000 Spur 01 (Schlagzeug-Program)	→	
Pattern U000 Spur 02 (Bass-Program)	→	
Pattern P001 Spur 01 (Schlagzeug-Program)	→	
Pattern U001 Spur 02 (Bass-Program)	→	
Pattern U002 Spur 03 (Gitarren-Program)	→	

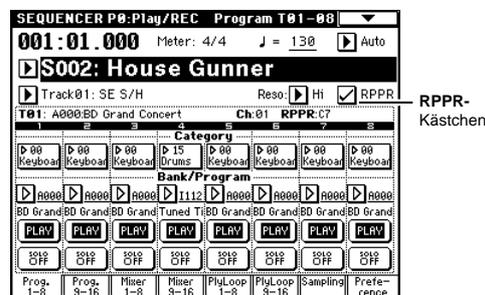
### ● Einsatz der RPPR-Funktion

Die RPPR-Funktion (Realtime Pattern Play/Recording) des Sequencer-Modus' erlaubt das Zuordnen von Preset- und User-Pattern zu den gewünschten Tasten. Jene Tasten brauchen Sie nur zu drücken, um die Wiedergabe der zugeordneten Pattern zu starten. Diese „DJ-Wiedergabe“ kann man übrigens aufzeichnen.

Die geladenen Demosongs enthalten bereits Zuordnungen für die RPPR-Funktion. Also wollen wir die mal nutzen.

#### 1 Springen Sie zur Seite P0: Play/REC, Program T01-00 und wählen Sie „S002: House Gunner“.

Wie man das macht, finden Sie unter Schritt 6 und 7 auf der vorigen Seite.



#### 2 Markieren Sie das Kontrollkästchen „RPPR“.

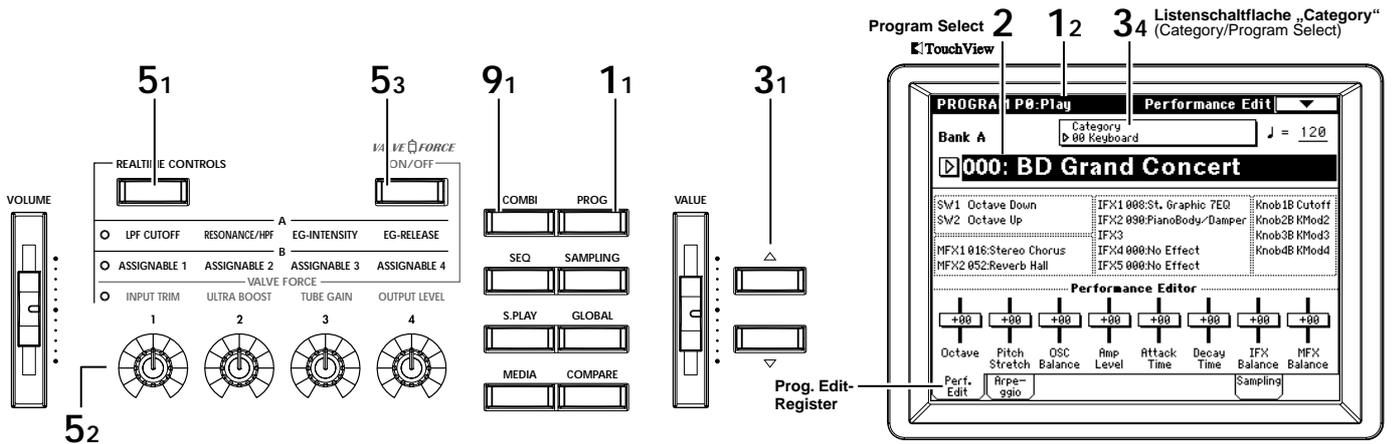
Wenn es **markiert** ist, kann die RPPR-Funktion verwendet werden.

Wenn es **nicht markiert** ist, kann die RPPR-Funktion nicht verwendet werden.

#### 3 Drücken Sie eine Taste ab dem C#2.

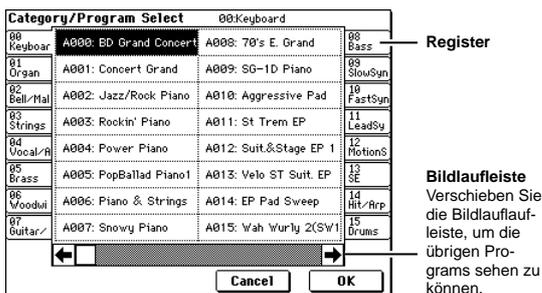
Das der Taste zugewiesene Pattern wird abgespielt. Mit den 72 Tasten im Bereich C#2–C8 (den **Pattern zugewiesen werden können**) lassen sich Schlagzeug-Grooves, Bassphrasen usw. auslösen. Tasten, denen kein Pattern zugeordnet ist, verhalten sich „normal“. In einigen Fällen läuft das Pattern auch weiter, wenn Sie die Taste loslassen. Dann können Sie die **Wiedergabe anhalten**, indem Sie die betreffende Taste noch einmal drücken bzw. eine Taste ganz links (bis zum C2, siehe „Abbruchtasten“) betätigen.

# Auswählen und Spielen eines Programs oder einer Combination



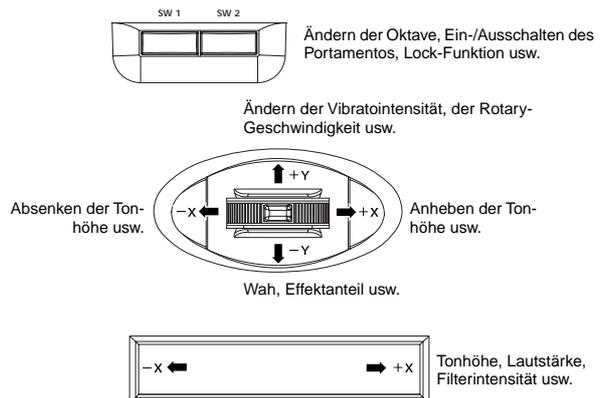
## Anwahl eines Programs

- Drücken Sie den [PROG]-Taster (er leuchtet).** Sie befinden sich nun im Program-Modus. Rufen Sie die Seite Program P0: Play auf. Hier können Sie Programs anwählen und spielen.  
**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das „Perf. Edit“-Register drücken.
- Sorgen Sie dafür, dass „Program Select“ im Display invertiert dargestellt wird.** Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie „Program Select“ im Display drücken.
- Wählen Sie ein Program und fangen Sie an zu spielen.** Wählen Sie mit den [△][▽]-Tastern ein Program. Auch das [VALUE]-Rad kann für die Program-Anwahl verwendet werden. Drücken Sie einen [BANK]-Taster, um ein Program einer anderen Bank (A-E, G-N) wählen zu können. Programs können auch mit den Tastern [0]-[9] und [ENTER] aufgerufen werden. Hier wollen wir aber nur die Anwahl anhand des Categoriesystems (mit Begriffen wie „Keyboard“ und „Pad“) vorstellen.  
**Drücken Sie den „Category“-Listenpfeil im Display.** Nun erscheint ein Menü. Drücken Sie ein Register am linken oder rechten Rand („00 Keyboard“-„15 Drums“), wählen Sie ein Program im angezeigten Menü (Mitte) und fangen Sie an zu spielen. Mit Hilfe der Bildlaufleiste können Sie sich weitere Programs dieser Kategorie anzeigen lassen. Wenn Sie das gewünschte Program gefunden haben, drücken Sie den OK-Button, um das Dialogfenster zu schließen.



## Verwendung der Spielhilfen

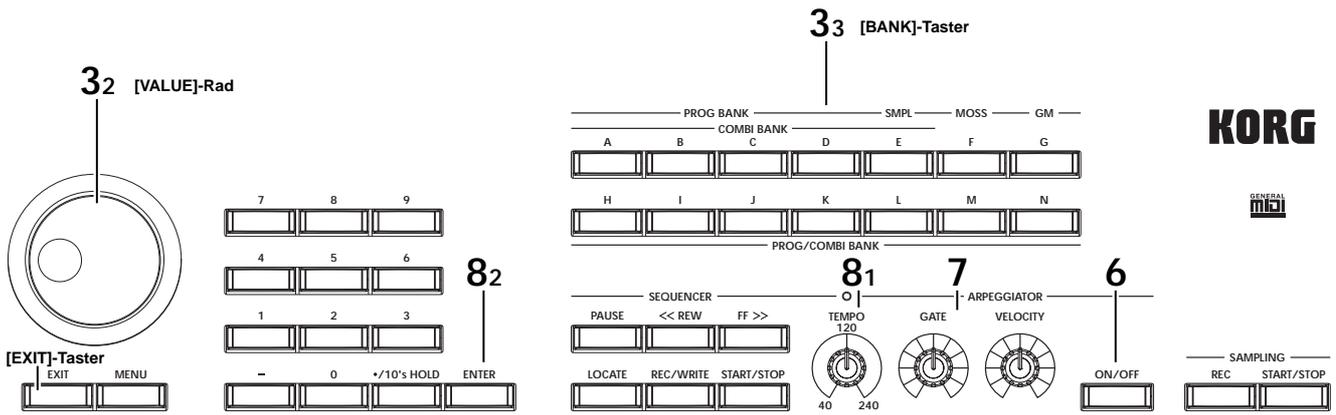
- Beim Spielen auf der Tastatur können Sie die Noten mit dem Joystick, dem Ribbon Controller und den [SW1]/[SW2]-Tastern beeinflussen.** Was dann geschieht, ist von Program zu Program verschieden – probieren Sie's einfach aus.



- Verwendung der Regler REALTIME CONTROLS [1]-[4]**  
Wählen Sie mit dem [REALTIME CONTROLS]-Taster entweder A, B oder VALVE FORCE als Parametersatz, der mit den Reglern beeinflusst werden kann. Drehen Sie an den Reglern [1]-[4], um den Klang zu beeinflussen. Wenn Sie „A“ wählen, dienen die Regler zum Beeinflussen der Cutoff-Frequenz, Filterresonanz (oder HPF-Grenzfrequenz), Filter EG-Intensität sowie des Release-Wertes der Filter- und Amp-Hüllkurven. Wenn Sie „B“ wählen, dienen die Regler zum Beeinflussen der Parameter, die innerhalb des aktiven Programs definiert sind, z.B. Lautstärke, Portamento Time, Pan, Pitch LFO oder Hinwegpegel (Send) zu den Master-Effekten.

Wenn Sie „VALVE FORCE“ wählen, dienen die Regler zum Einstellen der Valve Force-Parameter, d.h. Sub-Bassanteil, Röhrenauslastung und Ausgangspegel der Valve Force-Schaltung. Die Valve Force-Schaltung muss man durch Drücken ihres [ON/OFF]-Tasters aktivieren.

- Bei bestimmten Klangtypen kann es vorkommen, dass bei Ändern der Valve Force-Reglereinstellungen oder -Parameter ein Kratzen zu hören ist.



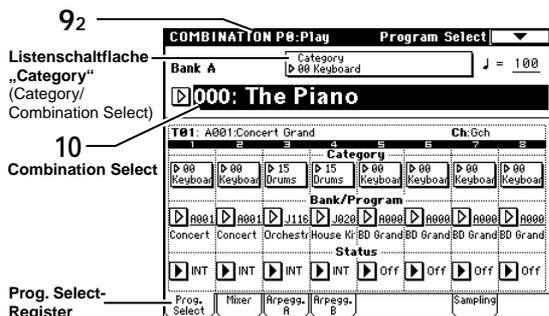
## Arbeiten mit dem Arpeggiator

- 6 Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster (er leuchtet).**  
Wenn Sie auf der Tastatur spielen, wird ein Arpeggio (d.h. ein gebrochener Akkord) gespielt.  
**Anm.** Bei Anwahl bestimmter Combinations wird der Arpeggiator automatisch eingeschaltet („ON“).
- 7 Mit den Reglern [GATE] und [VELOCITY] können Sie die Arpeggio-Wiedergabe beeinflussen.**  
GATE regelt die Länge (Dauer) der Arpeggiator-Noten. VELOCITY beeinflusst die Lautstärke (Anschlagwerte) Länge der Arpeggiator-Noten. Wenn sich die Regler in der Mitte („12 Uhr“) befinden, wird das Arpeggio so abgespielt, wie es programmiert wurde.
- 8 Stellen Sie das Arpeggiator-Tempo ein.**  
Die Arpeggio-Geschwindigkeit kann entweder mit dem [TEMPO]-Regler oder durch wiederholtes Drücken des [ENTER]-Tastens („Tap-Tempo“) eingestellt werden.

## Auswahl einer Combination

Ein Combination-Speicher kann bis zu 8 Programs ansprechen, die in Split-, Layer- und/oder Zonenformationen über die Klaviatur verteilt werden. So entsteht ein weitaus komplexerer Sound als bei Verwendung eines Einzel-Programms.

- 9 Drücken Sie den [COMBI]-Taster (er leuchtet).**  
Sie befinden sich nun im Combination-Modus. Rufen Sie die Seite Combination P0: Play auf.  
Auf dieser Seite können Sie Combinations auswählen und zum Spielen verwenden.  
**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das „Prog. Select“-Register drücken.



- 10 Sorgen Sie dafür, dass „Combination Select“ invertiert dargestellt wird.**  
Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie „Combination Select“ im Display drücken.
- 11 Wählen Sie eine Combination und fangen Sie an zu spielen.**  
Wählen Sie mit den Tastern [△][▽] oder dem [VALUE]-Rad eine Combination. Bei Bedarf können Sie mit einem [BANK]-Taster eine andere Combination-Bank (A-E, H-N) wählen.  
Wie bereits im Zusammenhang mit den Programs erwähnt, gibt es eine Kategoriefunktion für die Combination-Anwahl. Auch die Spielhilfen und der Arpeggiator stehen in diesem Modus zur Verfügung. Innerhalb einer Combination können sogar jeweils zwei Arpeggio-Pattern gleichzeitig verwendet werden.

## Program-Bänke

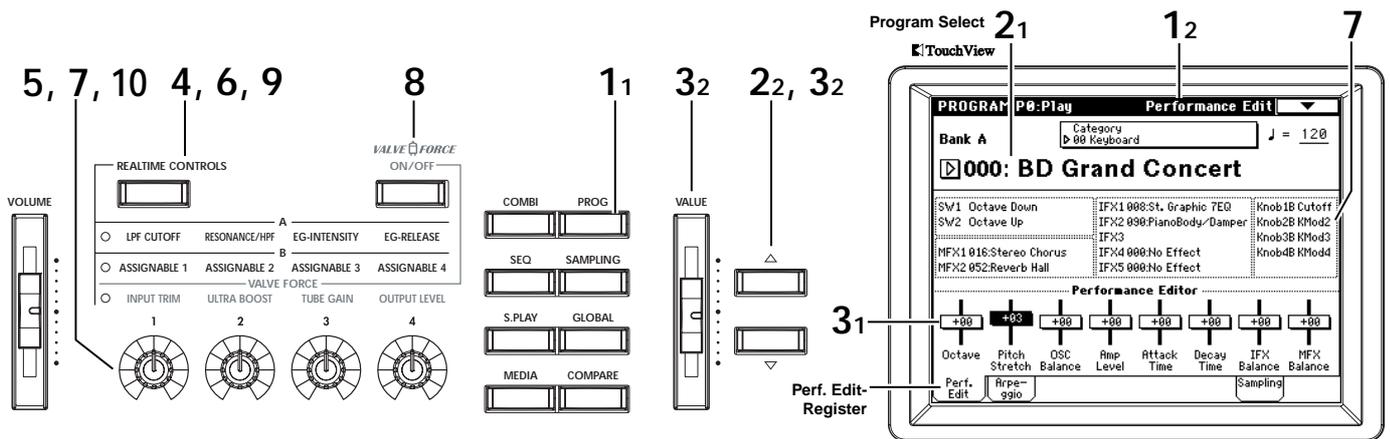
Bank	Program-Nr.	Erklärung
A...D, H...M	000...127	Werks-Programs
E	000...127	Anwender-Programs (initialisiert)
F	000...127	MOSS-Programs
G	001...128	GM2 Capital-Programs
g(1)...g(9)	(VNL)	GM2-Klangvariationen
g(d)	(VNL)	GM2 Drum-Programs
N	000...127	Werks-Programs, Anwender-Programs (initialisiert)

## Combination-Bänke

Bank	Combi.-Nr.	Erklärung
A...D, H...M	000...127	Werks-Combinations
E	000...127	Anwender-Combinations (initialisiert) EXB-MOSS-Combinations
N	000...127	Anwender-Combinations (initialisiert)

- Anm.** A...D, H...N: Diese Bänke enthalten ganz unterschiedliche Programs bzw. Combinations. Nach Aufrufen einer Bank kann man die darin enthaltenen Programs und Combinations wählen. Program-Bank N enthält nicht für alle Speicherplätze Daten.  
**G, g(1)...g(9), g(d):** Diese Bänke enthalten GM-Programs, die angewählt und gespielt werden können. Um eine andere Bank zu wählen, müssen Sie den [GM]-Taster mehrmals drücken. Die GM-Bänke stehen nicht für den Combination-Einsatz zur Verfügung.  
**E:** Ab Werk enthält diese Bank keine Programs bzw. Combinations.  
**F:** Diese Bank steht erst nach Einbau einer optionalen EXB-MOSS Platine zur Verfügung. Für Combinations ist diese Bank nicht belegt.  
**VNL** Alles Weitere zu den Werks-Programs und -Combinations finden Sie in der „VNL“ (Voice Name List).

# Einfache Editierung von Programs



Die gespeicherten Programs kann man jederzeit abwandeln, indem man z.B. ihre Tonhöhe, Klangfarbe, Lautstärke, Spielhilfefunktionen und Effekteinstellungen ändert. Außerdem kann man völlig neue Sounds programmieren. Das Abwandeln der Sounds wollen wir ab jetzt „editieren“ nennen. In diesem Beispiel zeigen wir Ihnen, wie man mit dem „Performance Editor“ und den „Realtime Controls“-Reglern ohne Kopfschmerzen in das Klanggeschehen eingreifen kann.

## Performance Editor

Mit den acht Performance Editor-Reglern können wichtige Klangaspekte geändert werden. Diese Schieberegler beeinflussen jeweils mehrere Program-Parameter gleichzeitig.

- Drücken Sie den [PROG]-Taster (er leuchtet).** Sie befinden sich nun im Program-Modus. Rufen Sie die Seite Program Play P0: Play, Performance Edit auf.  
**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das Perf. Edit-Register drücken.

- Wählen Sie das Program, dessen Sound Sie beeinflussen möchten.** (S. 4)

- Wählen Sie den Performance Editor und ändern Sie die Parameterwerte mit den [Δ][▽]-Tastern oder dem [VALUE]-Schieberegler.**

**Octave:** Zeigt die Fußlage (Grundtonhöhe) an.  
**Pitch Stretch:** Hier werden gleichermaßen die Transponierung und Stimmung des Oszillators beeinflusst. Sie können eine Vielzahl klanglicher Änderungen erzielen, ohne den Charakter des ursprünglichen Sounds zu verlieren. Dieser Parameter ist besonders praktisch für Naturklänge wie Gitarre, Bass oder Klavier. Probieren Sie's aus.  
**OSC Balance:** Hier stellen Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Oszillatoren 1 und 2 ein.  
**Amp Level:** Hiermit können Sie den Verstärkerpegel (Amp) ändern. Damit beeinflusst man die Lautstärke des gesamten Programs.  
**Attack Time:** Hiermit wird die Einschwingrate der Filter- und Verstärkerhüllkurve (EG) geändert. Dieser Parameter beeinflusst die Einschwingrate ab dem Notenbeginn.  
Um den hörbaren Effekt zu maximieren, werden auch die Parameter EG Start Level, Attack Level, Start Level Modulation und Attack Time Modulation des Verstärkers beeinflusst.  
**Decay Time:** Hiermit können Sie die Abklingrate (Decay und Slope) der Filter- und Amp-EG (Hüllkurve) gleichzeitig ändern.

**IFX Balance:** Dieser Regler ändert das Effekt-/Direktisignalverhältnis („Wet/Dry“) aller Insert-Effekte.

**MFX Balance:** Dieser Regler beeinflusst die Parameter „Return 1“ und „Return 2“ der Master-Effekte.

- „Pitch Stretch“ steht für die Programs der Bank F nicht zur Verfügung.
- OSC Balance: Oszillator 2 ist nicht belegt für Programs, deren „Oscillator Mode“-Parameter (Program P1: Edit-Basic, Program Basic-Seite) auf „Single“ gestellt wurde. Bei derartigen Programs kann nur die Lautstärke von Oszillator 1 geändert werden. Im Falle eines Drums-Programs ist dieser Parameter überhaupt nicht belegt.
- Bei bestimmten Einstellungen der Program-Parameter scheinen die Performance Editor-Fadersymbole keinen hörbaren Einfluss auf den Sound zu haben.
- Anm.** Um einen Performance Editor-Wert zurückzustellen, müssen Sie zuerst den Taster [0] und anschließend [ENTER] drücken.

## Realtime Controls-Regler

- Drücken Sie den [REALTIME CONTROLS]-Taster, um die Funktionsebene der Echtzeitregler zu wählen. In unserem Beispiel wollen wir uns für „A“ entscheiden.** Bei wiederholtem Drücken dieses Tasters wählen Sie abwechselnd die Ebene „A“, „B“ und „VALVE FORCE“.
- Ändern Sie die Reglereinstellungen von REALTIME CONTROLS [1]–[4], um den Sound zu beeinflussen.** Drehen Sie an den Reglern, um die Klangfarbe und andere Aspekte zu ändern.

## Steuerung im „A“-Modus

**Anm.** Wenn sich ein Regler in der Mitte („12 Uhr“) befindet, gilt die Einstellung des betreffenden Program-Parameters.

### Regler [1]: LPF CUTOFF

Hiermit stellen Sie die Frequenz des Tiefpassfilters ein. Durch Ändern der Filterfrequenz beeinflussen Sie die Klangfarbe. Der Effekt hängt von den Einstellungen der Program-Parameter ab. Normalerweise wird der Klang jedoch dunkler, wenn Sie den Regler nach links drehen und heller, wenn Sie ihn nach rechts drehen.

### Regler [2]: RESONANCE/HPF

Hier stellen Sie den Resonanzpegel des Tiefpassfilters oder die Eckfrequenz eines Hochpassfilters ein.

Der tatsächlich beeinflusste Parameter hängt vom Filtertyp des gewählten Programs ab. Mit der Filterresonanz kann der Klang heller oder dumpfer gemacht werden.

Durch Ändern Grenzfrequenz (Cutoff) des Hochpassfilters kann die Klangfarbe beeinflusst werden.

#### Regler [3]: EG-INTENSITY

Hier stellen Sie die Intensität der Filterhüllkurve („Filter EG“) ein.

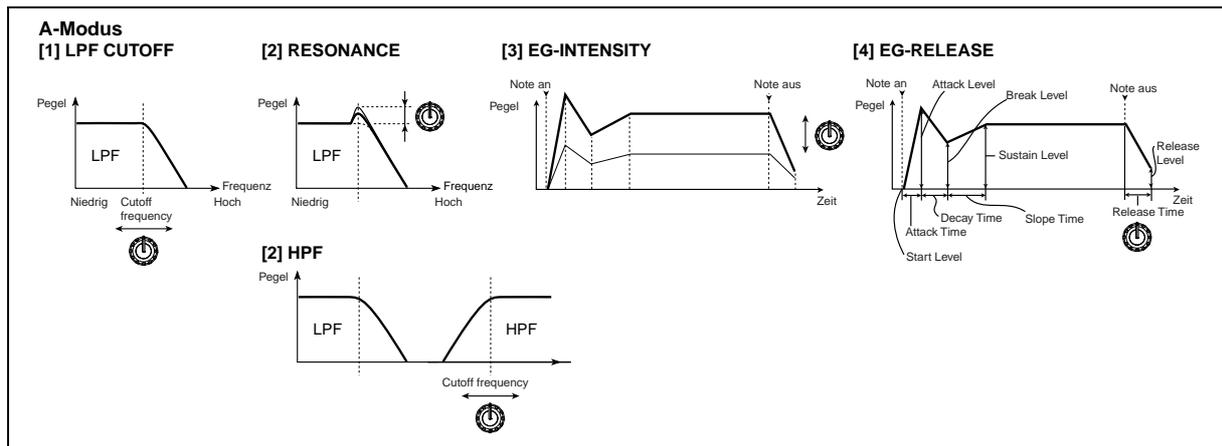
Drehen Sie am Regler, um den Einfluss der Filterhüllkurve zu erhöhen oder zu verringern. Drehen Sie den Regler nach links, so werden die Intensität verringert und die vom EG erzeugten Änderungen der Filterfre-

quenz weniger wahrnehmbar. Drehen Sie den Regler nach rechts, so wird die Hüllkurvenintensität erhöht. Da die Filterhüllkurve die Eckfrequenz (Cutoff) des Filters moduliert, können Sie mit den Reglern [1] und [3] exakt den gewünschten Klangcharakter einstellen.

#### Regler [4]: EG-RELEASE

Beeinflussen des Release Time-Parameters der Filter- & Amp-Hüllkurve (EG). Hier stellen Sie ein, wie schnell eine Note nach Loslassen der Taste verstummt.

Dieser Regler beeinflusst den Release Time-Parameter des Filter- und Amp-EGs. Wenn Sie den Regler nach links drehen, wird die Notendauer verkürzt, drehen Sie ihn nach rechts, so wird sie verlängert.



### Steuerung im B-Modus

- 6 Drücken Sie den [REALTIME CONTROLS]-Taster so oft, bis die „B“-Diode leuchtet.
- 7 Ändern Sie die Einstellungen der Regler REALTIME CONTROLS [1]–[4], um den Sound zu beeinflussen. Im Display werden die Reglerfunktionen im B-Modus angezeigt. Hier können Sie Parameter wie Lautstärke, Portamentozeit, Panorama oder Filter- und Verstärkerhüllkurve (EG), Tonhöhenmodulation (Pitch LFO) und die Send-Pegel für die Master-Effekte beeinflussen. Die Werks-Programme und -Combinations enthalten bereits sinnvolle Reglerdefinitionen für den B-Modus. Die Funktionen des B-Modus können für jedes Programm, jede Combination und jeden Song einzeln programmiert werden. Im Sampling- und Song Play-Modus hingegen beziehen sich die Einstellungen auf den gesamten Modus (BH S. 129).

### Steuern der Valve Force-Schaltung

- 8 Drücken Sie den VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster (er leuchtet).
- 9 Drücken Sie den [REALTIME CONTROLS]-Taster so oft, bis die „VALVE FORCE“-Diode leuchtet.
- 10 Stellen Sie mit den Reglern REALTIME CONTROLS [1]–[4], den gewünschten Sound ein.

#### Regler [1]: INPUT TRIM

Hiermit regeln Sie den Pegel am Eingang der Valve Force-Schaltung. Der Eingangspiegel hat einen großen Einfluss auf den Pegel des Sub-Basses („Ultra Boost“) und den Bratgehalt der Röhre. Verwenden Sie diesen Parameter, wenn Sie mit „Ultra Boost“ nur ungewollte Verzerrung fabrizieren können.

#### Regler [2]: ULTRA BOOST

Hiermit regeln Sie den Pegel des Signals, das an die gleichnamige Schaltung (zwecks Anhebung der ganz tiefen Frequenzen) angelegt wird. Diese Schaltung befindet sich am Beginn der Valve Force-Schaltung. Drehen Sie diesen Regler ganz nach links, um die Ultra Boost-Schaltung zu umgehen. Je weiter Sie ihn nach rechts drehen, desto stärker wird der Sub-Bassbereich hervorgehoben. Außerdem wird der Sound entsprechend kantiger. Das sollten Sie unbedingt einmal für Bassdrum-Sounds ausprobieren.

#### Regler [3]: TUBE GAIN

Hiermit bestimmen Sie den Pegel des Signals, das an die Röhre angelegt wird. Je weiter Sie ihn nach rechts drehen, desto wärmer und verzerrter wird der Klang. Das haben Röhren nun einmal so an sich.

#### Regler [4]: OUTPUT LEVEL

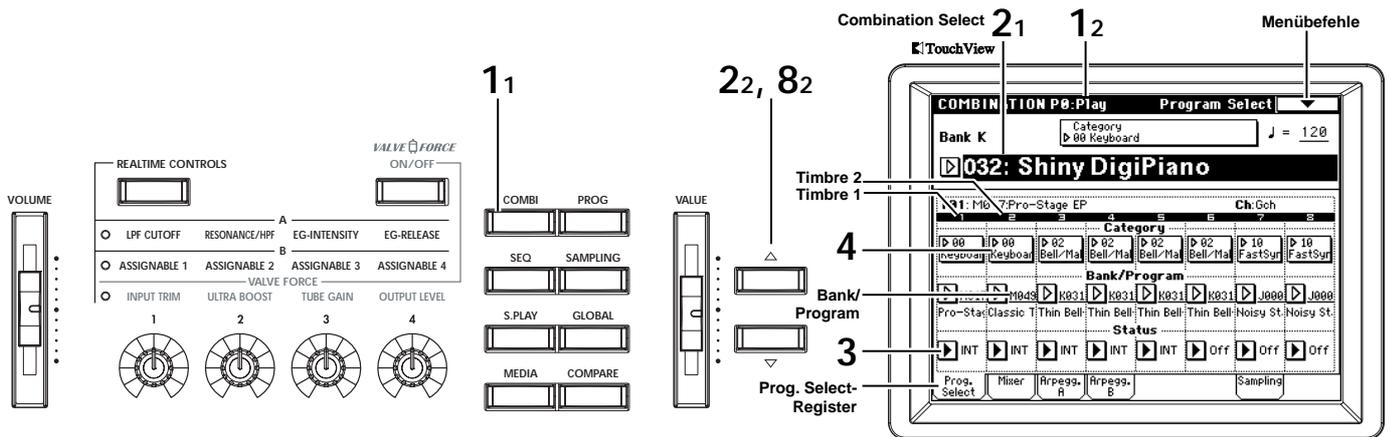
Bestimmt den Ausgangspiegel der Valve Force-Schaltung. Das beeinflusst übrigens nur den Pegel des Valve Force-Signals, nicht aber die Wärme, den Bratgehalt usw. Wenn unbeabsichtigte Verzerrung auftritt oder wenn die Warnung „ADC OVERLOAD !!“ im Display erscheint, müssen Sie die Einstellung dieses Reglers etwas verringern.

### Speichern der editierten Daten

Alle vorgenommenen Änderungen werden gelöscht, wenn Sie ein anderes Programm anwählen oder das Instrument ausschalten. Wenn Ihnen eine neue Sound-Creation gefällt, müssen Sie sie also sofort speichern. Wie man das macht, erfahren Sie auf BH S. 114 und S. 117.

Wenn Sie den REALTIME CONTROLS A-Modus oder den B-Modus mit CC70–79 als Reglerfunktionen gewählt haben, werden auch die mit den Reglern [1]–[4] erzeugten Änderungen gespeichert.

# Einfache Editierung von Combinations



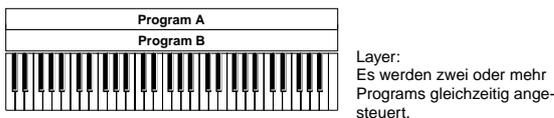
Auch Combinations kann man editieren, indem man vorhandene Einstellungen abwandelt oder alles selbst programmiert.  
 Eine Combination kann bis zu acht „Timbres“ ansprechen, was einen entsprechend vielschichtigen Sound bewirkt. Unter einem Timbre versteht man eine einstellbare Einheit, der ein Program und weitere Parameter zugewiesen sind. In diesem Modus kann man Splits und Layer programmieren. Hierfür stehen Zonenparameter zur Verfügung. Man kann aber auch dafür sorgen, dass ab bestimmten Anschlagwerten ein anderes Program gespielt wird („Velocity Switch“).

Sehen wir uns zunächst an, wie man einer Combination andere Programs zuordnet und deren Lautstärke sowie die Stereoposition ändert.

## Ändern der Program-Zuordnung für Timbres

In diesem Beispiel wollen wir die Combination „K032: Shiny DigiPiano“ abwandeln.

- Drücken Sie den [COMBI]-Taster (er leuchtet).**  
 Sie befinden Sie nun im Combination-Modus. Rufen Sie die Seite Combination P0: Play, Program Select auf.
- Wählen Sie „K032: Shiny DigiPiano“.**  
 Diese Combination verwendet die Timbres 1 und 2 als Layer (d.h. beide Klänge sind gleichzeitig zu hören). Timbre 1 verwendet das Program M017: Pro-Stage EP, Timbre 2 das Program M049: Classic Tines. Diese beiden Programs bilden gemeinsam einen oft und gerne verwendeten Piano-Sound.



- Stellen Sie den „Status“ ein.**  
 Wenn der „Status“ eines Timbres „Off“ lautet, wird das zugeordnete Program nicht angesprochen. Haben Sie „Status“ auf INT gestellt, so ist das hingegen wohl der Fall. Wählen Sie abwechselnd Timbre 1 und 2 und stellen Sie zuerst INT und dann Off ein, um zu ermitteln, was die Programs zum Gesamt-Sound beisteuern.

Nur Timbre 1 ist zu hören.

T02: M049:Classic Tines								Ch:Gch	
Category									
P 00	P 00	P 02	P 02	P 02	P 10				
Keyboard	Keyboard	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	FastSur	FastSur	FastSur	FastSur	FastSur
Bank/Program									
M017	M049	K031	K031	K031	J000	J000	J000	J000	J000
Pro-Stage	Classic T	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Noisy St				
Status									
INT	Off	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off	Off

Nur Timbre 2 ist zu hören.

T01: M017:Pro-Stage EP								Ch:Gch	
Category									
P 00	P 00	P 02	P 02	P 02	P 10				
Keyboard	Keyboard	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	FastSur	FastSur	FastSur	FastSur	FastSur
Bank/Program									
M017	M049	K031	K031	K031	J000	J000	J000	J000	J000
Pro-Stage	Classic T	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Noisy St				
Status									
Off	INT	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off	Off

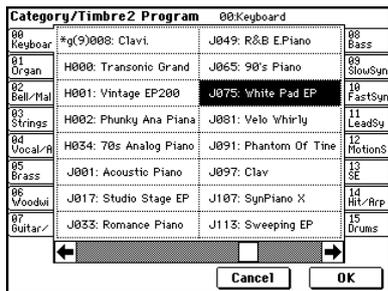
Stellen Sie den „Status“-Parameter von Timbre 1 und 2 nun wieder auf „INT“.

- Statt die Sound-Einzelteile der Timbres über den „Status“-Parameter zu ermitteln, können Sie auch den Menübefehl „Solo Selected Timbre“ verwenden.** Dann ist nämlich immer nur das gerade gewählte Timbre hörbar.

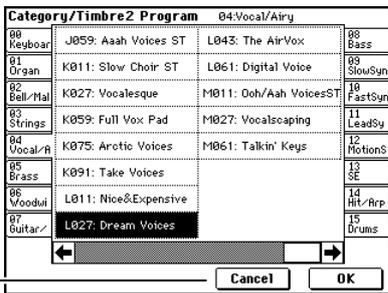
- Drücken Sie das „Category“-Feld von Timbre 2 und wählen Sie in der Liste ein anderes Program.**  
 In dieser Combination verwenden sowohl Timbre 1 als auch Timbre 2 ein Program der „Keyboard“-Kategorie. Ordnen Sie Timbre 2 doch einmal ein Program einer anderen Kategorie zu, um zu sehen, was dann passiert.

Programs kann man auch wählen, indem man „Bank/Program (Program Select)“ drückt und dann die Taster [△][▽], den [VALUE]-Regler oder die Zifferntaster [0]-[9] verwendet. Mit den Tastern BANK [A]-[N] können Sie andere Bänke aufrufen. Auch die Listenpfeile neben den Program-Adressen können für die Anwahl über ein Bankmenü verwendet werden.

### Anwahl eines anderen Programs derselben Kategorie



**Anwahl eines Programs einer anderen Kategorie**  
 Wenn Sie ein Program einer anderen Kategorie benötigen, drücken Sie eines der Register links und rechts der Program-Liste.



5

Für dieses Beispiel sollten Sie das **04 Vocal/Airy**-Register drücken, um die „04: Vocal/Airy“-Kategorie zu wählen. Entscheiden Sie sich dort für **L027: Dream Voices**. Das Ergebnis ist ein Layer, bestehend aus einem Klavier und Gesangsstimmen.

- 5 Wenn Ihnen der neue Sound gefällt, können Sie den **OK-Button** drücken. Drücken Sie den **Cancel-Button**, so werden die Änderungen gelöscht.

### Stereoposition der Timbres

- 6 Drücken Sie das „**Mixer**“-Register. Nun erscheint die „Mixer“-Seite. Hiermit stellen Sie die Stereoposition (Pan) und Lautstärke des gewählten Timbres ein.



7

8

6

- 7 Drücken Sie „**Pan**“ von Timbre 2 (wird invertiert dargestellt) und ändern Sie den Parameterwert mit den **[Δ][▽]**-Tastern oder dem **[VALUE]**-Rad. Der Wert **C064** bedeutet, dass sich das Signal in der Mitte befindet. Die Einstellung **L001** platziert es links außen, die Einstellung **R127** ganz rechts. **RND** entspricht einer zufälligen Stereoposition für jede angeschlagene Note.

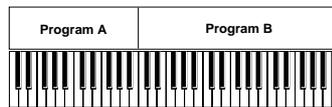
### Lautstärke der Timbres

- 8 Drücken Sie „**Volume**“ von Timbre 2 (wird invertiert dargestellt) und ändern Sie den Parameterwert mit den **[Δ][▽]**-Tastern oder dem **[VALUE]**-Rad.

**Anm.** Wenn Sie das Kontrollkästchen „**Hold Balance**“ markieren und danach den „**Volume**“-Wert ändern, wird das Lautstärkeverhältnis aller Timbres beibehalten, wann immer Sie die Lautstärke eines Timbres ändern.

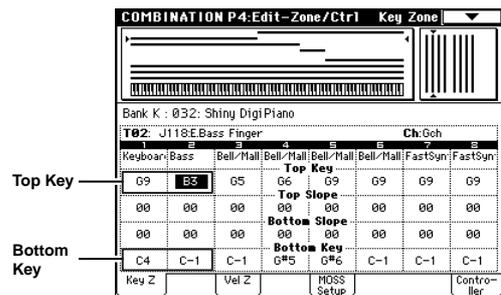
### Programmieren eines Splits

- 9 Nun wollen wir einen „**Split**“ programmieren, d.h. eine linke und rechte Tastaturzone, über die man unterschiedliche Klänge ansteuern kann. Rechts wollen wir einfach das E-Piano verwenden. Der linken Hälfte ordnen wir jedoch einen Bassklang zu. Wählen Sie für Timbre 2 das Program „**J118: E.Bass Finger**“ (siehe Schritt 4).



**Split:** Mit der linken und rechten Hand können unterschiedliche Programs gespielt werden.

Drücken Sie den **[MENU]**-Taster, den **P4: Edit-Zone/ Ctrl**-Button und schließlich das **Key Z**-Register, um zur Seite **P4: Edit-Zone/ Ctrl, Key Zone** zu wechseln. Timbre 1 und 2 verwenden momentan den Einstellungen „**Top Key**“ = **G9** und „**Bottom Key**“ = **C-1**. Das bedeutet, dass sie überall auf der Tastatur gespielt werden können. Wir wollen Timbre 1 und 2 aber über separate Zonen ansteuern, die an der Note/Taste **C4** geteilt werden („**Splitpunkt**“). Wählen Sie „**Bottom Key**“ von Timbre 1, halten Sie den **[ENTER]**-Taster gedrückt und betätigen Sie die Klaviaturtaste **C4**, um „**C4**“ als Untergrenze zu definieren. Wählen Sie „**Top Key**“ von Timbre 2, halten Sie den **[ENTER]**-Taster gedrückt und betätigen Sie die Klaviaturtaste **B3**, um „**B3**“ als Obergrenze zu definieren.



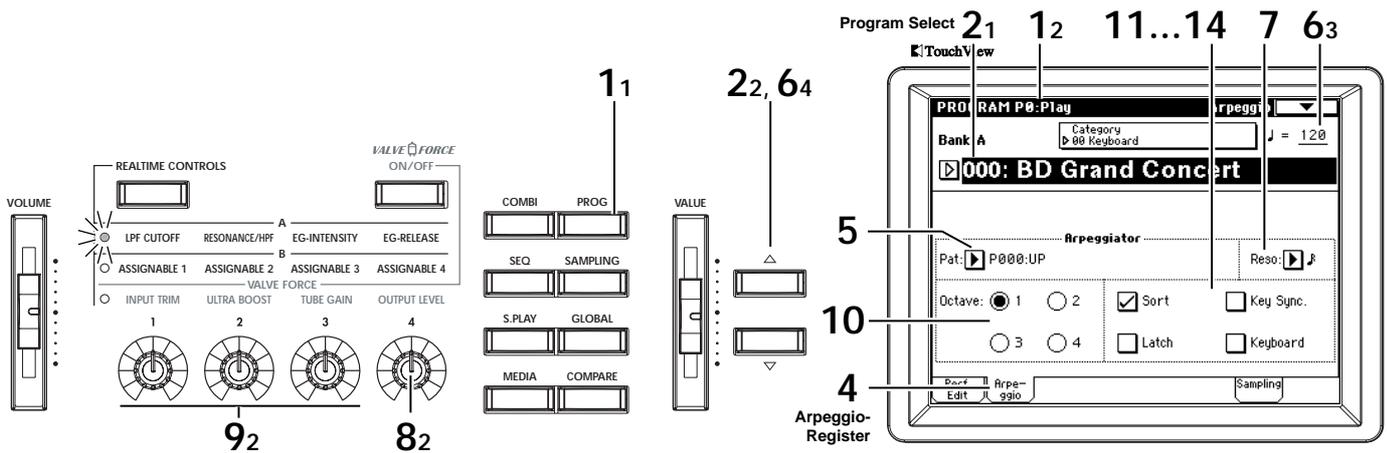
Spielen Sie ein paar Noten, Sie werden merken, dass links des **C4** der Bass erklingt, während man mit Noten rechts des Splitpunktes das E-Piano spielt.

- Anm.** Wenn Ihnen das E-Piano zu hoch erscheint, können Sie zur **Edit-Trk Param, Pitch**-Seite wechseln und „**Transpose**“ von Timbre 1 auf **-12** stellen. (Jene Seite erreichen Sie, indem Sie den **[MENU]**- und **[2]**-Taster und danach das „**Pitch**“-Register drücken.)

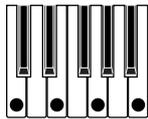
### Speichern der Änderungen

- Bei Anwahl einer anderen Combination bzw. bei Ausschalten des Instruments werden Ihre Änderungen wieder gelöscht. Wenn Ihnen die neue Combination gefällt, müssen Sie sie also sofort speichern. Wie man das macht, erfahren Sie auf **BH S. 114** und **S. 117**.

# Editieren des Arpeggiators



Der Arpeggiator ist eine Funktion, die automatisch Arpeggien (gebrochene Akkorde) erzeugt. In der Regel werden Sie sie wohl mit gehaltenen Akkorden ansteuern.



Der auf der Tastatur gespielte Akkord wird als Grundlage für die Arpeggien verwendet.



„Pat“ UP, „Sort“ markiert

Der Arpeggiator der TRITON Extreme aber kann noch mehr: Er ist polyphon und kann eine Vielzahl von Akkordtransformationen und Phrasen erzeugen, die von der Tonhöhe und dem Noten-Timing abhängen. Sie können mit dem Arpeggiator eine Vielfalt von Pattern ansteuern, darunter auch typische Schlagzeug-Grooves, Bass-, Gitarren- und Keyboard-Läufe. Wer ganz weit gehen möchte, sollte den Arpeggiator bereits bei der Klangprogrammierung berücksichtigen, um „lebendige“ Flächen, Synthi-Sounds und Klangeffekte zu erzielen.

Die TRITON Extreme bietet fünf Preset-Pattern für den Arpeggiator (UP, DOWN, ALT1, ALT2 und RANDOM). Außerdem lassen sich 507 User-Pattern programmieren und speichern. Ab Werk enthalten bereits 367 Speicher solche Pattern. (☞BH S.98)

## Anwahl eines anderen Arpeggiator-Pattern

### 1 Drücken Sie den [PROG]-Taster.

Sie befinden sich nun im Program-Modus. Rufen Sie die Seite Program P0: Play auf.

**Anm.** Wenn gerade eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den [EXIT]-Taster drücken.

### 2 Wählen Sie ein Program (einen Klang).

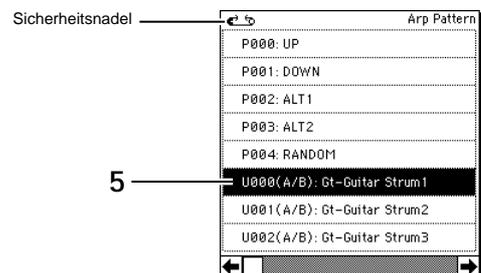
### 3 Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster (er leuchtet).

Wenn Sie auf der Klaviatur spielen, gibt der Arpeggiator das zugeordnete Pattern wieder. Das können gebrochene Akkorde oder musikalische Phrasen sein.

**Anm.** Nach Anwahl eines Programs verwendet der Arpeggiator in der Regel das jenem Program zugeordnete Pattern. Wenn das momentan gewählte Pattern auch bei Anwahl eines anderen Programs weiter laufen soll, müssen Sie das mit „Auto Arpeggiator“ einstellen (Global P0: Basic Setup, Basic-Seite). (☞BH S.90)

### 4 Drücken Sie das „Arpeggio“-Register.

### 5 Drücken Sie den Listenpfeil links neben „Pat (Pattern Select)“ und wählen Sie in der dann erscheinenden Liste ein anderes Pattern.



**Anm.** Mit der Sicherheitsnadel sorgen Sie dafür, dass das Menü auch nach Anwahl eines Pattern noch angezeigt wird.

**Anm.** Es kann ein Preset- (P000–P004) oder User-Pattern (U000 (A/B)–U506 (User)) gewählt werden. Diese Speicher enthalten bei Auslieferung bereits brauchbare Arpeggien. (☞VNL)

Der Beginn eines Pattern-Namens sagt etwas über die erzeugte Phrase aus.

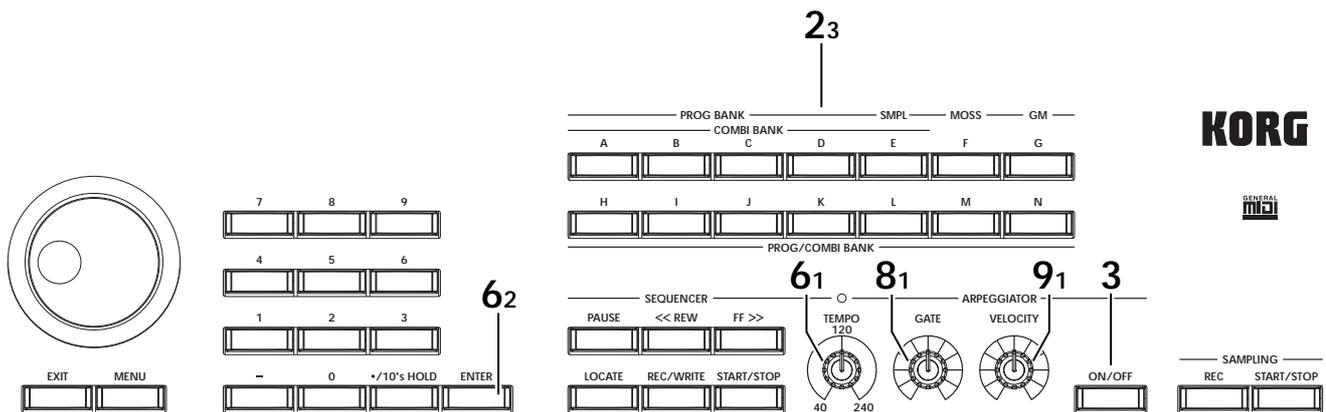
Gt: Gitarrenbegleitung, Key: Keyboard-Phrasen, Str: Streicher, Bs: Bassphrasen, Ds: Schlagzeug-Grooves usw.

## Einstellen des Arpeggiator-Tempos

### 6 Stellen Sie mit dem ARPEGGIATOR [TEMPO]-Regler das Tempo des Arpeggiators ein.

Der „J“-Wert oben rechts im Display ändert sich. Das Tempo kann im Bereich 40–240 BPM („Beats Per Minute“) geändert werden.

Sie können das Tempo aber auch durch wiederholtes Drücken des [ENTER]-Tasters („Tap-Tempo“) einstellen. Die Diode blinkt im gewählten Tempo.



**KORG**

GENERAL  
MIDI

- Anm.** Ein dritter Ansatz für die Tempoänderung ist: Wählen Sie „♩“ und verwenden Sie die [△][▽]-Taster oder den [VALUE]-Regler.  
Das Tempo kann sogar zu einem externen MIDI-Takt synchron laufen. Allerdings kann man es dann auf der TRITON Extreme selbst nicht mehr ändern.  
Das empfundene/wahrgenommene Tempo richtet sich ferner nach der „Resolution“-Einstellung der P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup-Seite.
- ⚠ Wenn im Display „♩“ EXT angezeigt wird, verwendet die TRITON Extreme einen externen MIDI-Takt. Das bedeutet, dass Sie „MIDI Clock“ (Global P1: MIDI) auf „External MIDI“ oder „External USB“ gestellt haben.
- 7** Mit „Reso (Resolution)“ bestimmen Sie, über wie viele Taktschläge (♩ – ♩) sich das Pattern erstrecken soll.

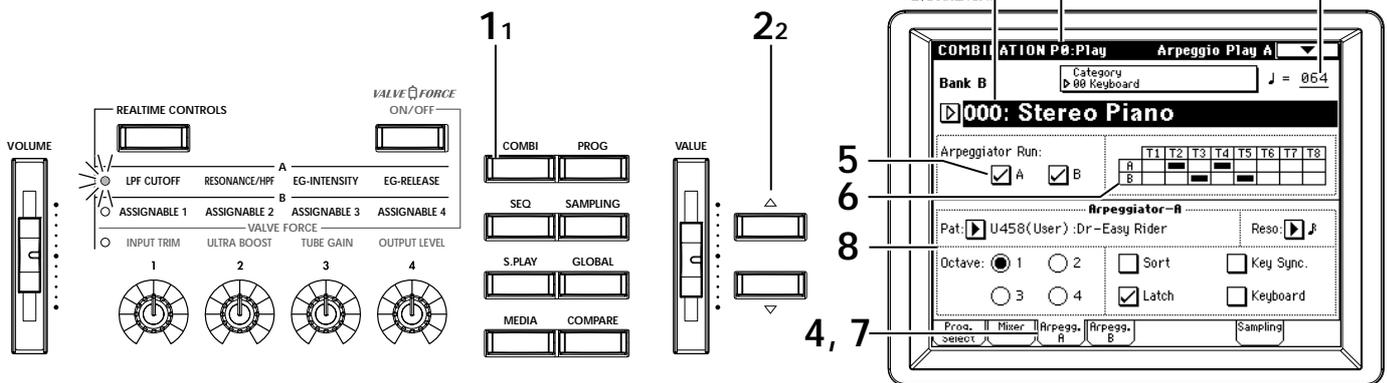
## Beeinflussen der Arpeggio-Wiedergabe

- 8** Mit dem ARPEGGIATOR [GATE]-Regler können Sie die Länge der Arpeggiator-Noten (Dauer) ändern. Drehen Sie ihn nach links, um die Noten kürzer zu machen; drehen Sie ihn nach rechts, um die Noten zu verlängern. Wenn sich der Regler in der Mitte („12 Uhr“) befindet, entspricht die Notenlänge der „Gate“-Einstellung innerhalb des Programs. (☞ Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup-Seite)
- Anm.** Diese Funktion ist noch effektiver, wenn Sie sie mit Regler [4] im REALTIME CONTROLS A-Modus (EG RELEASE) kombinieren.
- 9** Mit dem ARPEGGIATOR [VELOCITY]-Regler können die Anschlagwerte („die Lautheit“) der Arpeggio-Noten beeinflusst werden. Wenn Sie den Regler nach links drehen, werden die Anschlagwerte der Noten verringert, drehen Sie ihn nach rechts, so wird sie erhöht. Befindet sich der Regler in der Mitte („12 Uhr“), so entspricht der Anschlagwert dem „Velocity“-Wert (☞ Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup-Seite).
- Anm.** Diese Funktion wird noch effektiver, wenn Sie sie mit jener der Regler [1] (LPF CUTOFF), [2] (RESONANCE/HPF) und [3] (EG- INTENSITY) im REALTIME CONTROLS A-Modus kombinieren.

- 10** Wählen Sie 1, 2, 3 oder 4 für „Octave“, um anzugeben, über wie viele Oktaven sich das Pattern erstrecken soll.
- 11** Bestimmen Sie mit „Sort“, in welcher Reihenfolge die Akkordnoten gespielt werden sollen.  
**Markiert:** Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge wiedergegeben, unabhängig von der Reihenfolge, in der Sie die einzelnen Tasten angeschlagen haben.  
**Nicht markiert:** Die Noten werden in der Reihenfolge wiedergegeben, in der Sie sie angeschlagen haben.
- 12** Mit „Latch“ können Sie einstellen, wie lange ein Arpeggio-Pattern abgespielt wird.  
**Markiert:** Das Arpeggio wird auch nach Loslassen der Tasten weiter abgespielt.  
**Nicht markiert:** Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die Tasten loslassen.
- 13** Mit „Key Sync“ bestimmen Sie, ob ein Arpeggio bei Spielen einer oder mehrerer Noten von vorne beginnt oder jederzeit zum Tempo synchron läuft.  
**Markiert:** Wenn Sie nach dem Loslassen der Tastatur eine Taste anschlagen, beginnt das Arpeggio wieder ab dem Beginn. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie das Arpeggio zu Beginn eines Taktes in Echtzeit (z.B. live) starten möchten.  
**Nicht markiert:** Das Arpeggio läuft immer synchron zum MIDI-Takt des Sequenzers oder eines externen Taktgebers. So ist sichergestellt, dass die Arpeggien niemals neben der Sequenz her laufen, was ja bestenfalls peinlich oder faszinierend wäre.
- 14** Mit „Keyboard“ bestimmen Sie, ob die „Steuer“-Noten der Arpeggien auch als eigenständige Noten ausgegeben werden.  
**Markiert:** Es sind sowohl die von Ihnen angeschlagenen Noten als auch der Arpeggiator zu hören.  
**Nicht markiert:** Es wird nur das Arpeggio wiedergegeben.

## Speichern der Änderungen

- ⚠ Bei Anwahl eines anderen Programs bzw. bei Ausschalten des Instruments werden Ihre Änderungen wieder gelöscht. Wenn Ihnen die neue Version also gefällt, müssen Sie sie sofort speichern. Wie man das macht, erfahren Sie auf BH S. 114 und S. 117.



## Anwahl von Arpeggio-Pattern innerhalb einer Combination

Im Combination-Modus können jeweils zwei Arpeggio-Pattern gleichzeitig aktiv sein und unterschiedliche Timbres beeinflussen.

### 1 Drücken Sie den [COMBI]-Taster.

Sie befinden Sie nun im Combination-Modus. Rufen Sie die Seite Combination P0: Play auf.

**Anm.** Wenn gerade eine andere Seite angezeigt wird, müssen Sie den [EXIT]-Taster drücken.

### 2 Wählen Sie eine Combination.

### 3 Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster (er leuchtet).

Wenn Sie auf der Klaviatur spielen, spielt der Arpeggiator das zugeordnete Pattern ab. Das können gebrochene Akkorde oder musikalische Phrasen sein.

**Anm.** Nach Anwahl einer Combination verwendet der Arpeggiator in der Regel die ihr zugeordneten Pattern. Wenn das momentan gewählte Pattern auch bei Anwahl einer anderen Combination weiter laufen soll, müssen Sie das mit „Auto Arpeggiator“ einstellen (Global P0: Basic Setup, Basic-Seite). (☞ BH S. 90)

## Zuordnen der Arpeggiators

### 4 Drücken Sie das „Arpegg. A“- oder „Arpegg. B“-Register.

### 5 Markieren Sie im „Arpeggiator Run“-Feld den/die Arpeggiator/s, der/die aktiv sein soll(en).

Wenn Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster aktivieren und einen Akkord spielen, hören Sie die Arpeggien nur, wenn der/die betreffende(n) Arpeggiator(s) mit „Arpeggiator Run“ aktiviert wurde(n). Es werden dann die mit „Timbre Assign“ gewählten Timbres beeinflusst.

### 6 Wählen Sie im „Timbre Assign“-Feld die Timbres, die von Arpeggiator A und B angesteuert werden sollen.

In dem hier gezeigten Beispiel ist Arpeggiator A den Timbres 2 und 4 zugeordnet. Arpeggiator B steuert hingegen die Timbres 3 und 5 an.

## Anwahl eines Pattern und Wiedergabe-Einstellungen

### 7 Drücken Sie das „Arpegg. A“-Register, um Arpeggiator A einstellen zu können. Drücken Sie das „Arpegg. B“-Register, um Arpeggiator B einstellen zu können.

### 8 Wählen Sie ein Arpeggio-Pattern, stellen Sie das Tempo ein und geben Sie an, wie das Pattern abge- spielt werden soll.

Wie man das macht, entnehmen Sie bitte den Schritten 5–14 auf S. 10.

**Anm.** Der ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster sowie die Regler ARPEGGIATOR [TEMPO], ARPEGGIATOR [GATE] und ARPEGGIATOR [VELOCITY] beziehen sich immer auf beide Arpeggiators (A und B).

## Speichern der Änderungen

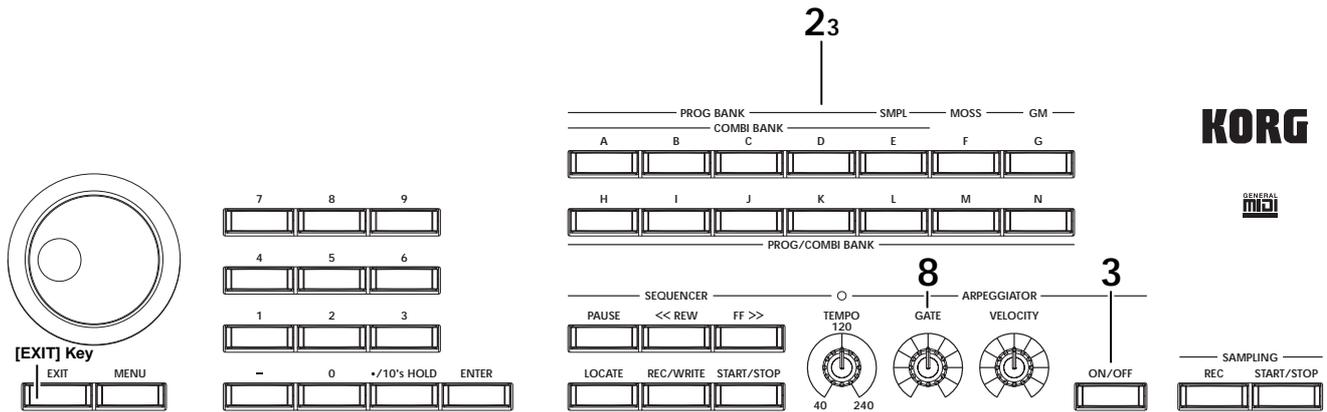
⚡ Bei Anwahl einer anderen Combination bzw. bei Ausschalten des Instruments werden Ihre Änderungen wieder gelöscht. Wenn Ihnen die neue Version also gefällt, müssen Sie sie sofort speichern. Wie man das macht, erfahren Sie auf BH S. 114 und S. 117.

## Arpeggiators im Sequencer- und Song Play-Modus

Die Arpeggiators stehen nicht nur im Program- und Combination-Modus, sondern auch im Sequencer- und Song Play-Modus zur Verfügung. Im Combination-Modus können jeweils zwei Arpeggio-Pattern gleichzeitig aktiv sein. Die Arpeggiators können mit der Song-Wiedergabe synchronisiert werden. Im Sequencer-Modus können Sie die von den Arpeggiators erzeugten Noten zudem aufzeichnen.

## Eigene (User) Arpeggien programmieren

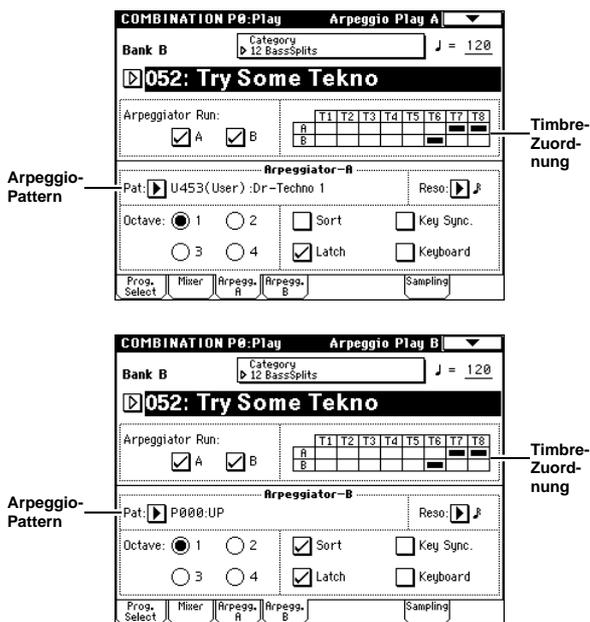
Sie können Ihre eigenen Arpeggio-Pattern erstellen. Das wird auf BH S. 98 erklärt.



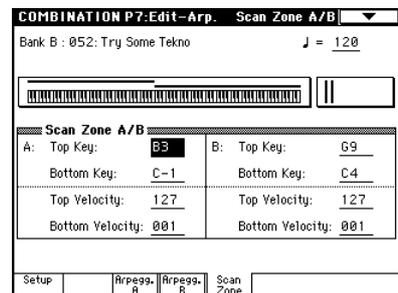
## Arpeggiator-Zuordnung innerhalb einer Combination

Schauen wir uns doch einfach einmal die Arpeggiator-Einstellungen der Combination „B052: Try Some Tekno“ an.

- Wählen Sie die Combination „B052: Try Some Tekno“ und studieren Sie die Seiten Arpeggio Play A und Arpeggio Play B.



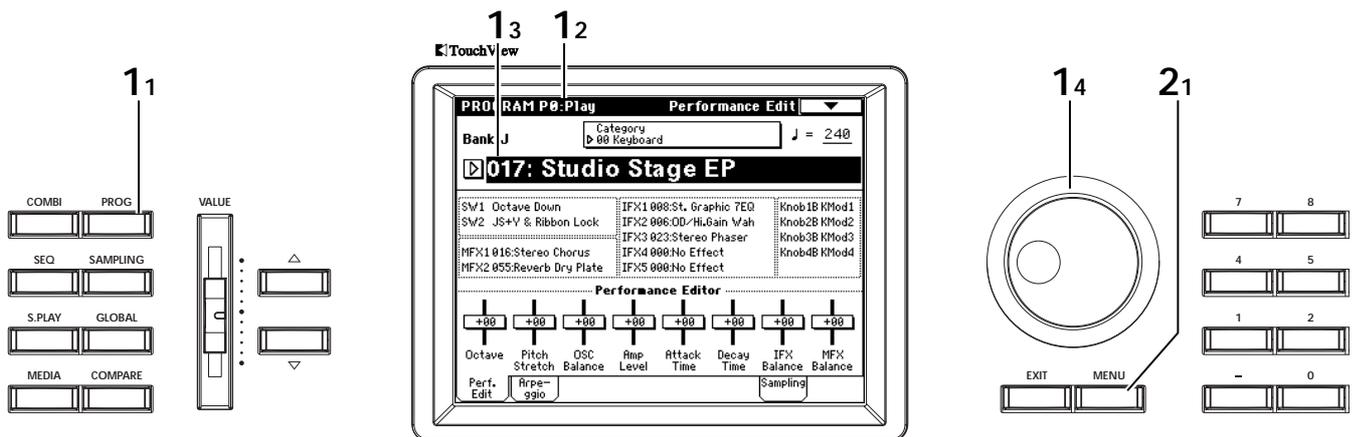
- Wenn Sie „Arpeggiator Run A“ bzw. „Arpeggiator Run B“ demarkieren, wird der entsprechende Arpeggiator abgeschaltet. Markieren Sie eines der Kästchen wieder, so wird der zugehörige Arpeggiator erneut gestartet.
- Legen Sie auf der Seite Combination P7: Edit-Arp., Scan Zone A/B den Bereich fest, innerhalb dessen der Arpeggiator angesteuert werden kann. Diese Seite erreichen Sie durch Drücken des [MENU]-Tasters und „P7: Edit Arpeggiator“-Buttons. Drücken Sie das „Scan Zone“-Register, um folgende Seite aufzurufen.



- A: „Top Key“ und „Bottom Key“ sind hier so eingestellt, dass Arpeggiator A nur mit den Bassnoten bis zum B3 angesteuert werden kann.
- B: „Top Key“ und „Bottom Key“ sind hier so eingestellt, dass Arpeggiator B nur mit den Diskantnoten ab dem C4 angesteuert werden kann.

- Wie Sie in der „Timbre Assign“-Tabelle oben rechts sehen, ist Arpeggiator A Timbre 7 und 8 zugeordnet, während Arpeggiator B Timbre 6 ansteuert. Arpeggiator „A“ verwendet das Pattern („Pat“) „U453 (User): Dr-Techno“. Wenn Sie also auf der Tastatur spielen, wird das Program „L004: Trance/GarageKit“ (Timbre 7) angesprochen. (Timbre 8 ist ein „Dummy-Timbre“, mit dem Timbre 7 angesteuert wird. BH S.97) Arpeggiator „B“ verwendet das Pattern („Pat“) „U000:UP“. Wenn Sie auf der Tastatur spielen, wird das Program „L122: Synchro Science“ (Timbre 6) angesprochen.

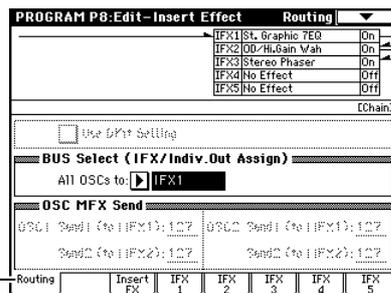
# Editieren der Effekte und Valve Force-Schaltung



Die TRITON Extreme bietet 5 Insert- und 2 Master-Effekte sowie einen 3-Band-EQ. Den Insert-Effekten kann man einen der 102 Effekttypen (darunter „Filter“, „Dynamics“, „Pitch“, „Modulation“, „Delay“ und „Reverb“) zuordnen. Für die Master-Effekte sind 89 Algorithmen belegt: Signale, die Sie durch die Valve Force-Schaltung (analoge Röhrenschaltung) jagen, werden mit Obertönen und einer samtigen Verzerrung angereichert, die nur mit Röhrengeräten möglich sind.

## Effekteinstellungen für ein Program

- Wählen Sie ein Program (einen Klang).**  
Drücken Sie den [PROG]-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln und wählen Sie Program „017: Studio Stage EP“ von Bank J. (S. 4)
- Springen Sie zur Seite P8: Edit-Insert Effect, Routing.**  
Drücken Sie den [MENU]-Taster und im dann erscheinenden Menü den „P8: Edit-Insert Effect“-Button. Drücken Sie das „Routing“-Register.

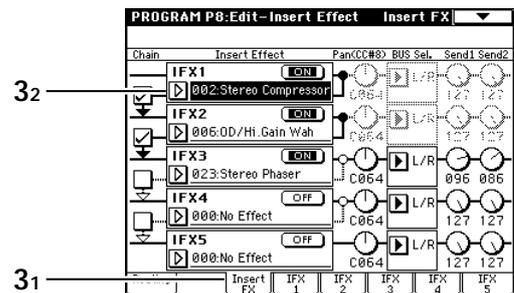


22

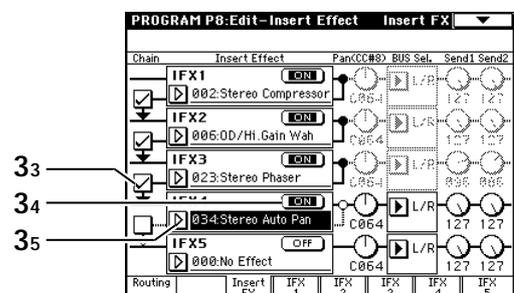
„BUS Select (IFX/Indiv. Out Assign)“ verweist auf das Ausgangsziel, mit dem der Oszillator verbunden ist. Für dieses Program ist IFX1 gewählt. Folglich wird der Oszillator an Insert-Effekt 1 angelegt. Die Ausgabe wird mit einem Pfeil dargestellt, damit man weiß, dass das Signal zu IFX1 übertragen wird. Außerdem erfahren Sie auf dieser Seite, welche Effekte IFX1–IFX3 verwenden. Vielleicht haben Sie den Pfeil von IFX1 bemerkt, der zu IFX2 zeigt, und dass IFX2 einen Pfeil aufweist, der zu IFX3 zeigt. Das bedeutet, dass diese Prozessoren in Serie miteinander verbunden sind.

### 3 Springen Sie zur Seite P8: Edit-Insert Effect, Insert FX.

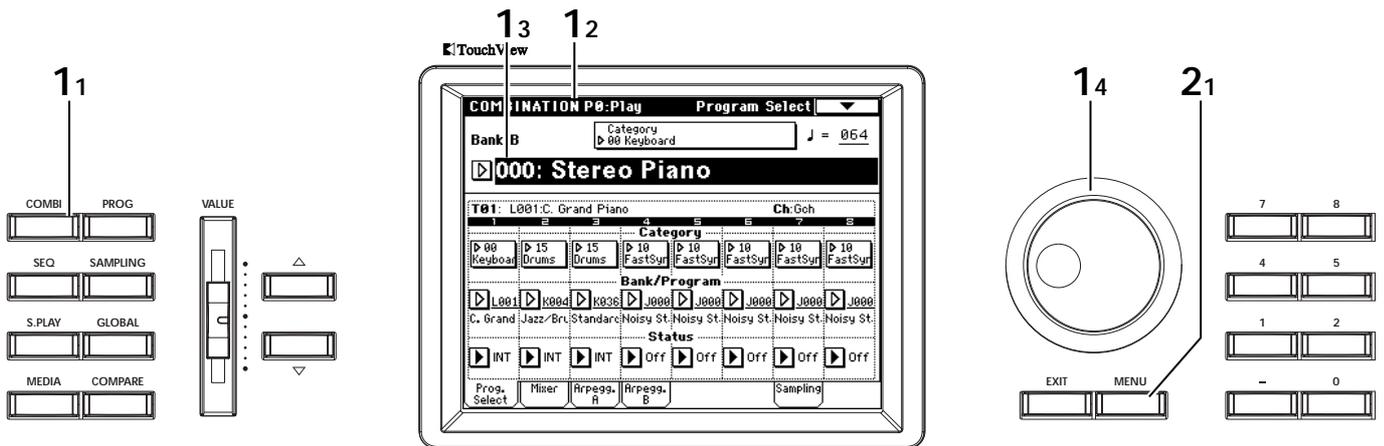
Drücken Sie das „Insert FX“-Register. Hier können Sie einen Effekt wählen und angeben, wie er intern angeschlossen werden soll. Nun wollen wir Insert-Effekt 1 einen anderen Speicher zuordnen. Drücken Sie den Listenpfeil, um anhand eines Categoriesystems einen anderen Speicher zu wählen. Wählen Sie für dieses Beispiel „002: Stereo Compressor“.



Und dann wollen wir noch gleich einen anderen Effekt nachlegen. Markieren Sie das „Chain“-Kästchen links neben IFX3. Damit verbinden Sie auch IFX4 mit der Effektkette. Aktivieren Sie den OFF-Button von IFX4 (ON). Wählen Sie nun einen Speicher. „034: Stereo Auto Pan“ wäre nicht schlecht. Bei Bedarf können Sie aber auch einen anderen Effekt wählen.



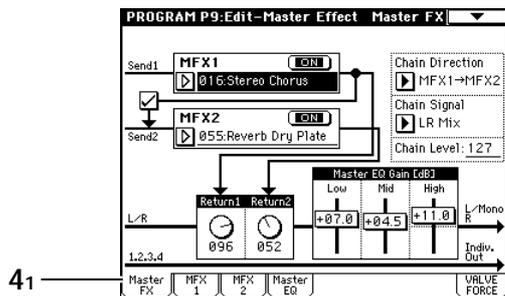
Um den Effektanteil und die übrigen Effektparameter zu editieren, müssen Sie auf den Registerseiten „IFX1“ – „IFX5“ die Parameter des änderungsbedürftigen Prozessors wählen und einstellen. Alles Weitere zu den Effekten finden Sie ab RH S. 217.



Die hier gewählten Einstellungen besagen, dass die Stereo-Position („Pan (CC#8)“) von IFX4 bestimmt, wie das Signal an die Output L/R-Buchsen ausgegeben wird. „Send1“ und „Send2“ erlauben das Einstellen des Hinwegpegels zu den Master-Effekten 1 und 2.

#### 4 Wechseln Sie zur Seite P9: Edit-Master Effect, Master FX.

Drücken Sie den [MENU]-Taster und im dann erscheinenden Menü den „P9: Edit-Master Effect“-Button. Drücken Sie das „Master FX“-Register.



Über „MFX1“ und „MFX2“ können Sie die Master-Effekte wählen. Mit dem „Chain“-Kästchen links können Sie MFX1 und MFX2 miteinander verketteten. Mit „Return1“ und „Return2“ stellen Sie den Pegel des betreffenden Master-Effekts (in der Master LR-Summe) ein.

Die Parameter „Low“, „Mid“ und „High“ erlauben das Anheben/Absenken der entsprechenden Master-EQ-Bänder.

Die Parameter der Master-Effekte 1 und 2 sowie des Master EQs können auf separaten Seiten eingestellt werden. Alles Weitere zu den Effekten und dem Master-EQ finden Sie auf RH S.217.

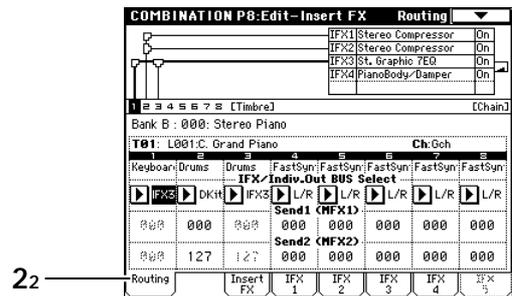
### Effekteinstellungen für eine Combination

#### 1 Wählen Sie eine Combination.

Drücken Sie den [COMBI]-Taster, um den Combination-Modus zu aktivieren und wählen Sie die Combination „000: Stereo Piano“ der Bank B (RH S.5).

#### 2 Springen Sie zur Seite P8: Edit-Insert FX, Routing.

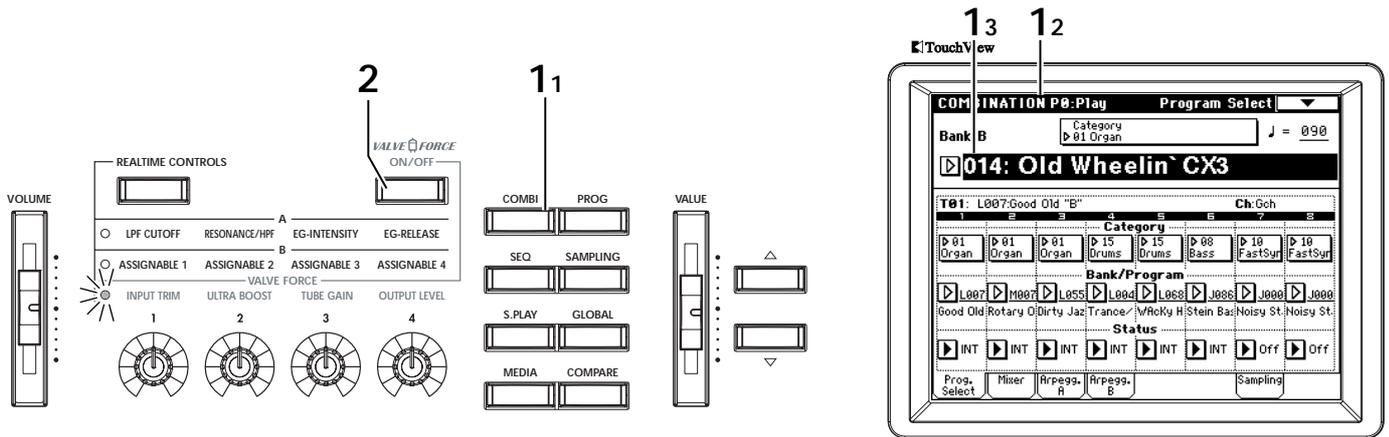
Drücken Sie den [MENU]-Taster und im dann erscheinenden Menü den „P8: Edit-Insert Effect“-Button. Drücken Sie das „Routing“-Register.



„BUS Select“ (IFX/Indiv. Out BUS Select) verweist auf das Ausgangsziel, mit dem die einzelnen Timbres verbunden sind. In dieser Combination wird Timbre 1 an IFX3, Timbre 2 an DKit und Timbre 3 an IFX3 angelegt. Die Display-Seite zeigt den Effekteingang der einzelnen Timbres. „DKit“ bedeutet, dass die „BUS Select“-Einstellungen der einzelnen Tasten innerhalb des angesprochenen Drum Kits verwendet werden. Das aktuell gewählte Drum Kit spricht die Prozessoren IFX1 und 2 an. (RH S.170)

Hier erfahren Sie außerdem, welche Speicher die Prozessoren IFX1-IFX4 verwenden. Der Pfeil von IFX3 zeigt zu IFX4. Folglich werden die Signale der Timbres 1 und 3 von diesen beiden Prozessoren in Serie bearbeitet.

#### 3 Alles weitere zur Insert FX-Seite, den Master-Effekten und dem Master-EQ finden Sie in Schritt 3 und 4 unter „Effekteinstellungen für ein Program“.



## Valve Force-Parameter

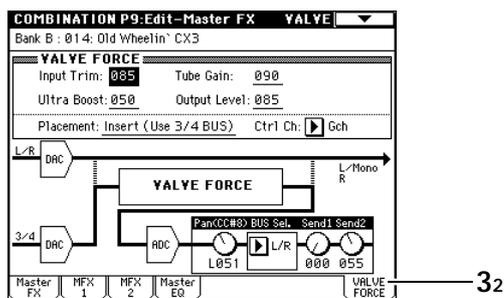
Führen wir uns nun die Valve Force-Einstellungen der Combination „B014: Old Wheelin` CX3“ zu Gemüte.

- Wählen Sie eine Combination.**  
Drücken Sie den [COMBI]-Taster, um den Combination-Modus zu aktivieren und wählen Sie die Combination „014: Old Wheelin` CX3“ der Bank B (☞S.5).
- Drücken Sie den VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster, damit er leuchtet (die Valve Force-Schaltung ist nun aktiv).**
- Springen Sie zur Seite P9: Edit-Master FX, VALVE FORCE.**

Drücken Sie den [MENU]-Taster und im dann erscheinenden Menü den „P8: Edit-Master Effect“-Button. Drücken Sie anschließend das „VALVE FORCE“-Register.

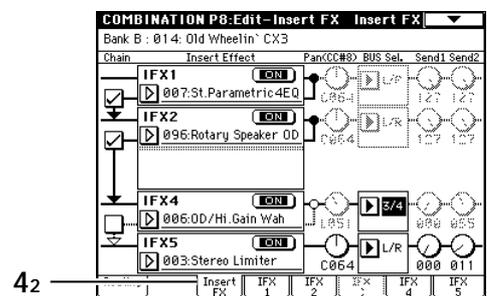
In dieser Combination ist „Placement“ auf **Insert (User 3/4 BUS)** gestellt. Hiermit ordnen Sie die Valve Force-Ausgabe den Bussen 3/4 zu. Den „Sound“ können Sie „machen“, indem Sie mehrere Insert-Effekte in Serie schalten oder nur ein Timbre mit der Valve Force-Schaltung bearbeiten.

Wenn Sie „Placement“ auf **Insert (Use 3/4 BUS)** stellen, wird das Ausgangssignal der Valve Force-Schaltung an das mit „BUS Sel.“ (BUS Select) gewählte Ziel angelegt. Die Stereoposition kann mit „Pan CC#8“ eingestellt werden. Wenn Sie „BUS Sel.“ (BUS Select) auf **IFX1-IFX5** stellen, wird der Ausgang mit einem Insert-Effekt verbunden. „Send1“ und „Send2“ vertreten den Hinwegpegel zu den Master-Effekten.



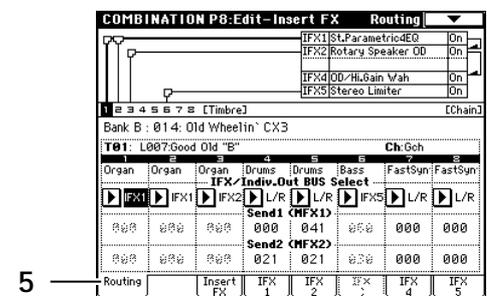
„Input Trim“, „Ultra Boost“, „Tube Gain“ und „Output Level“ sind die Klangeinstellungen der Valve Force-Schaltung. Diese Parameter können mit den VALVE FORCE-Reglern im Bedienfeld eingestellt werden.

- Bei bestimmten Klangtypen kann es vorkommen, dass bei Ändern der Valve Force-Reglereinstellungen oder -Parameter ein Kratzen zu hören ist.
- 4 Springen Sie zur Seite P8: Edit-Insert FX, Insert FX.**  
Drücken Sie den [MENU]-Taster und im dann erscheinenden Menü den „P8: Edit-Insert Effect“-Button. Drücken Sie das „Insert FX“-Register.



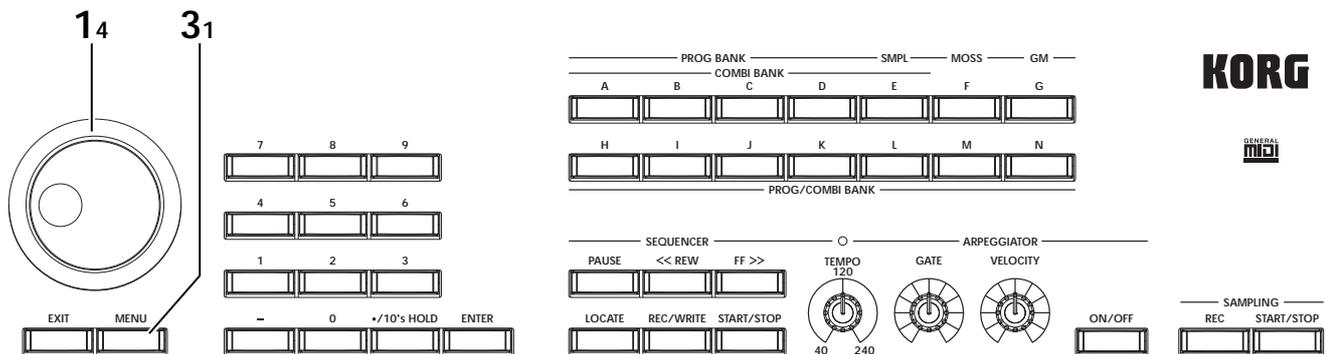
„BUS Select“ hinter IFX4 wurde auf **3/4 (Tube)** gestellt. Das Ausgangssignal von Insert-Effekt 4 wird demnach zur Valve Force-Schaltung übertragen.

- 5 Springen Sie zur Seite P8: Edit-Insert FX, Routing.**  
Drücken Sie das „Routing“-Register.



Die Orgel-Klänge der Timbres 1-3 werden an Insert-Effekt 4 angelegt (☞BH S. 105). Alle Timbres werden zudem von der Valve Force-Schaltung bearbeitet.

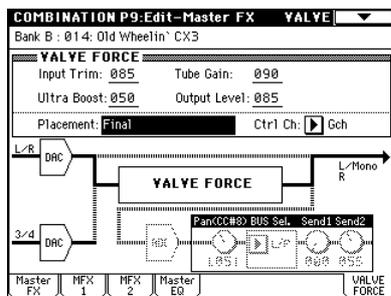
Wenn Sie ein Timbre direkt mit der Valve Force-Schaltung verbinden möchten, müssen Sie seinen „BUS Select“-Parameter (IFX/Indiv. Out BUS Select) auf **3/4 (Tube)** stellen.



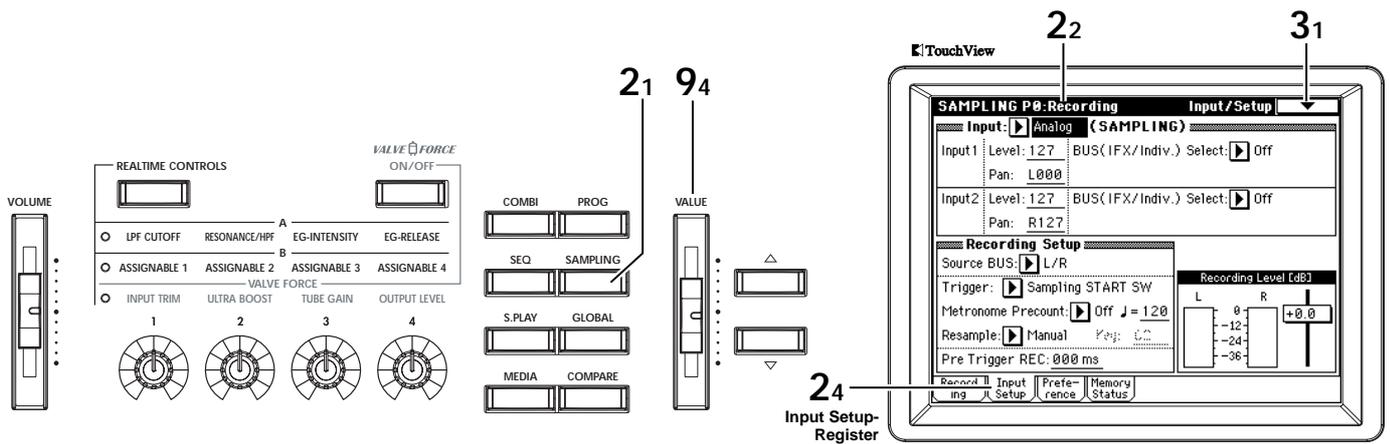
## 6 Springen Sie zur Seite P9: Edit-Master FX, VALVE FORCE.

In Schritt 3 oben wurde erwähnt, wie sich die Valve Force-Schaltung verhält, wenn sie mit Bus 3/4 verbunden ist. Die Valve Force-Schaltung der TRITON Extreme kann jedoch auch am Ende des L/R-Busses angeordnet werden, um die Signale hinter dem Master-EQ zu bearbeiten. Mithin werden alle Timbres von der Valve Force-Schaltung angerührt. Wenn Sie genau das brauchen, müssen Sie „**Placement**“ auf **Final** stellen. Dann werden die Parameter „**Pan CC#8**“–„**Send2**“ allerdings ignoriert.

In dieser Combination können Sie den „**BUS Select**“-Parameter hinter IFX4 z.B. auf „**L/R**“ (Schritt 4) und „**Placement**“ auf „**Final**“ stellen, damit auch das Drum-Program von der Valve Force-Schaltung bearbeitet wird (wenn der Arpeggiator aktiv ist).



# Sampling (Aufnahmen von Samples)



Die TRITON Extreme kann Mono- und Stereo-Samples in 48kHz/16 Bit aufnehmen. Dank des „Open Sampling-Systems“ kann man im Sampling-, Combination-, Program- und Sequencer-Modus sampeln. (Open Sampling System) Vorteil des Systems, dass man sofort an Ort und Stelle sampeln kann, ist, dass man noch schneller mit dem neuen Wellenformmaterial arbeiten kann.

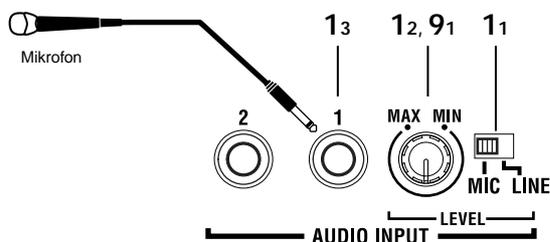
Außerdem ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- Ein Gesangspart kann über ein Mikrofon aufgezeichnet und einmalig („One-Shot“) abgespielt werden.
- Die eingehenden Audio-Signale können zuerst mit den Insert-Effekten und der Valve Force-Schaltung bearbeitet und danach gesampelt werden.
- Im Program-Modus kann die vom Arpeggiator gespielte Phrase gesampelt werden.

## Sampeln eines Signals und „One Shot“-Wiedergabe

Sehen wir uns nun an, wie man ein Mikrofon an die AUDIO INPUT 1-Buchse anschließt und dessen Signal in Mono sampelt.

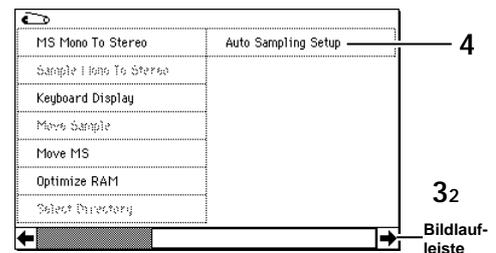
- 1 Verbinden Sie ein Mikrofon mit der AUDIO INPUT 1-Buchse auf der Rückseite.**  
Stellen Sie den AUDIO INPUT [MIC/LINE]-Schalter in die MIC-Position und den [LEVEL]-Regler auf MIN. Schließen Sie das Mikrofon an und stellen Sie den [LEVEL]-Regler ungefähr in die Mitte



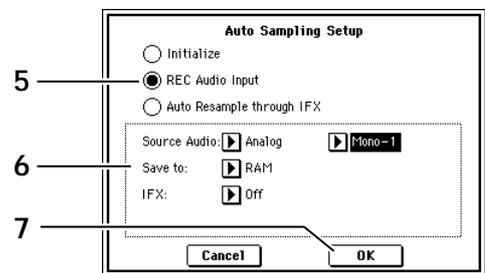
- 2 Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.**  
Sie befinden sich nun im Sampling-Modus. Nun erscheint die Sampling P0: Recording-Seite. Für dieses Beispiel brauchen wir die Input/Setup-Seite.

**Anm.** Wenn diese Seite nicht vorliegt, müssen Sie den [EXIT]-Taster und das Input Setup-Register drücken.

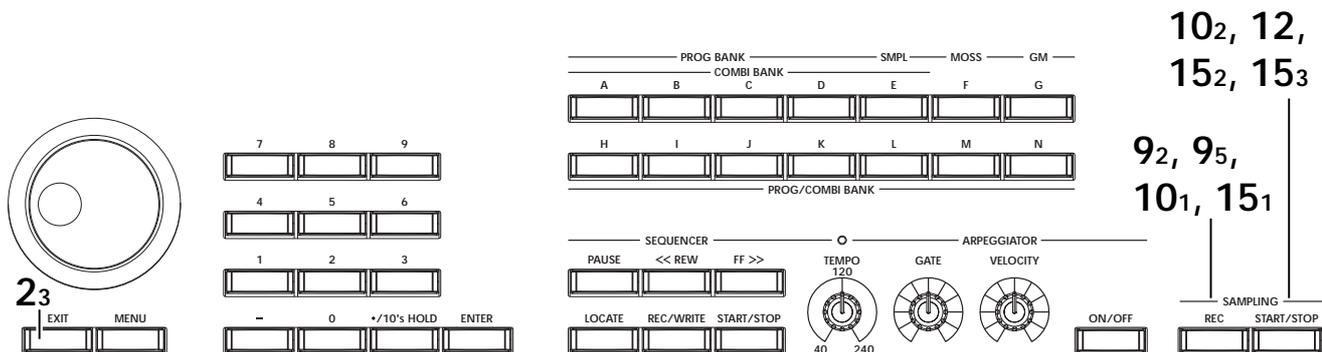
- 3 Drücken Sie den Menüpfel.**  
Nun erscheint ein Menü. Sorgen Sie mit der Bildlaufleiste dafür, dass „Auto Sampling Setup“ angezeigt wird.



- 4 Drücken Sie „Auto Sampling Setup“.**  
Es erscheint ein Dialogfenster. „Auto Sampling Setup“ sorgt dafür, dass alle Parameter automatisch für den gewünschten Sampling-Vorgang eingestellt werden. Diese Vorgaben können Sie auch als Ausgangspunkt für Ihre eigenen (spezielleren) Einstellungen verwenden.
- 5 Wählen Sie „REC Audio Input“.**  
Dieser Befehl nimmt automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Sampeln einer externen Audioquelle vor.

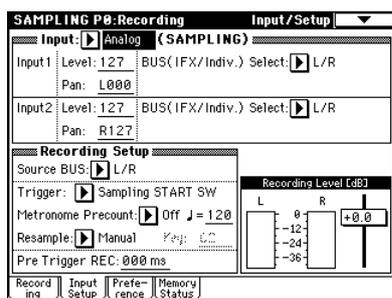


- 6 Nehmen Sie für „REC Audio Input“ folgende Einstellungen vor:**  
Stellen Sie „Source Audio“ auf „Analog“. Diese Einstellung bedeutet, dass das analoge Eingangssignal der Buchsen AUDIO INPUT 1, 2 gesampelt wird. Stellen Sie „Mono-1/Mono-2/Stereo“ auf „Mono-1“. Das bedeutet, dass der L-Kanal (das an INPUT 1 anliegende Signal) in Mono gesampelt wird.



Stellen Sie „Save to“ auf „RAM“. Die Daten werden im Sample-Speicher (RAM) gepuffert. Schalten Sie „IFX“ aus. Das eingehende Signal wird vor dem Sampeln nicht mit Effekt bearbeitet.

- 7 **Drücken Sie den OK-Button.**  
Die TRITON Extreme stellt die Sampling-Parameter automatisch folgendermaßen ein.



**Anm.** Am besten schauen Sie sich kurz an, was hier wie eingestellt wird.

**Input 1** „Level“: 127, „Pan“: L000  
„BUS (IFX/Indiv.) Select“: L/R

Diese Parameter regeln den Eingangspegel und die Stereoposition des an INPUT 1 anliegenden Signals. Dieses Signal wird zum L/R-Bus übertragen.

„Source BUS“: L/R

Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.

„Trigger“: Sampling START SW

Der Sampling-Vorgang beginnt bei Drücken des SAMPLING [START/STOP]-Tasters.

„Recording Level“: +0.0

Dies ist die Vorgabe für die Aufnahme eines externen Eingangssignals.

„Save to“: RAM

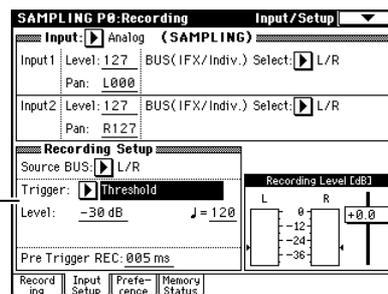
Das Sample wird im RAM-Speicher gepuffert.

„Mode“: Mono-1

Das Signal des internen L-Kanals wird in Mono gesampelt.

Die einzige Einstellung, die wir hier ändern wollen, ist „Trigger“. Damit bestimmt man, wie der Sampling-Vorgang ausgelöst wird. In diesem Beispiel soll der Vorgang beginnen, sobald der Signalpegel den „Level“-Wert übersteigt.

- 8 **Stellen Sie „Trigger“ auf „Threshold“ und „Level“ auf „-30“.**  
Diese Einstellung bedeutet, dass die Aufnahme automatisch beginnt, sobald das Eingangssignal einen Pegel von -30dB erreicht.



**Stellen Sie „Pre Trigger“ auf „005ms“.**

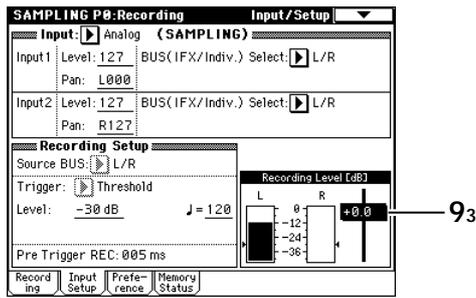
Das bedeutet, dass die 5ms vor der eigentlichen Auslösung ebenfalls erhalten bleiben. (Damit ist sichergestellt, dass der Einsatz, alias „Attack“, nicht auf der Strecke bleibt.)

- 9 **Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.**  
Mit dem [LEVEL]-Regler auf der Rückseite können Sie den Pegel einstellen.

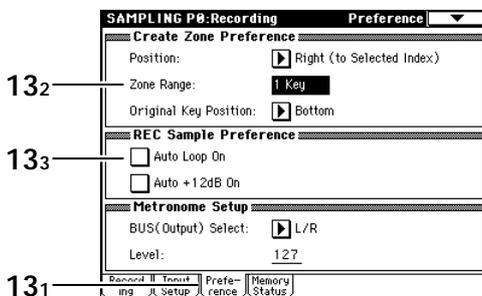
Sprechen Sie mit „normalem Aufnahmepegel“ in das Mikrofon und stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „ADC OVERLOAD !!“-Meldung (Überlastung des A/D-Wandlers) nicht angezeigt werden.

**Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster und stellen Sie das „Recording Level“-Fadersymbol ein.**

Nach Aktivieren des SAMPLING [REC]-Tasters zeigt ein Meter im Display den Eingangspegel an. Stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „CLIP!!“-Marke nicht erreicht werden. Das „Recording Level“-Fadersymbol kann mit dem [VALUE]-Rad usw. eingestellt werden.



- 10 Wenn der SAMPLING [REC]-Taster noch leuchtet (an), können Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster drücken, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.
- 11 Sprechen Sie in das Mikrophon. Sagen Sie das erste Wort eines längeren Satzes.  
(Beispiel: „Es“)  
Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald der Pegel über dem „Level“-Wert -30dB liegt.
- 12 Wenn Sie dem Gesagten nichts mehr hinzuzufügen haben, drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um den Sampling-Vorgang zu beenden.  
Nun wird ein Sample angelegt. Es wird automatisch „Sample (Sample Select)“ zugeordnet. Drücken Sie die Taste der „OrigKey“-Note (hier C2), um das Sample abzuspielen. (Recording-Seite)
- 13 Nun müssen wir angeben, wie die angelegten Samples einem Multisample zugeordnet werden sollen. Ein „Multisample“ ist die übergeordnete Einheit, mit der man die Samples den gewünschten Tasten zuordnet.  
Drücken Sie das Preference-Register und wählen Sie die P0: Recording, Preference-Seite.



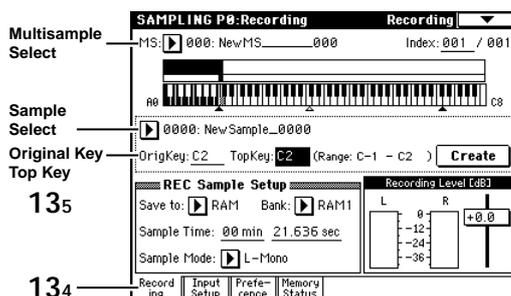
Hier können „Indizes“ angelegt werden, denen man Samples zuordnen kann.

Stellen Sie „Zone Range“ auf „1Key“.

Jeder neu angelegte Index wird nur jeweils einer Note/Taste zugeordnet.

Drücken Sie das „Auto Loop On“-Kästchen, um es zu demarkieren.

Neu angelegte Samples werden nun nicht mehr automatisch geschleift.



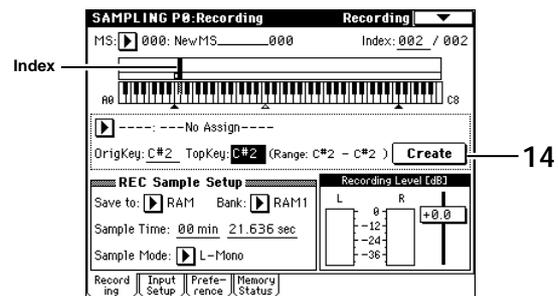
Drücken Sie das Recording-Register, um zur P0: Recording, Recording-Seite zu gehen.

Stellen Sie „OrigKey“ (Original Key) und „TopKey“ auf C2.

Um diesen Wert ganz schnell einzustellen, können Sie den [ENTER]-Taster gedrückt halten, während Sie die Taste „C2“ bestätigen. Und nur damit wir uns richtig verstehen: „OrigKey“ verweist auf die Note, die man spielen muss, um die ursprüngliche Tonhöhe des Samples zu hören. Um diese Eingabe mit den Zifferntastern zu erledigen, müssen Sie [3], [6] und [ENTER] drücken.

- 14 Drücken Sie den Create-Button.

Es wird nun ein neuer Index (eine Note) angelegt.



- 15 Drücken Sie den SAMPLING [REC]- und SAMPLING [START/STOP]-Taster.

Sprechen Sie wieder in das Mikrophon und sagen Sie das nächste Wort eines längeren Satzes.  
(Beispiel: „ist“)

Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um den Sampling-Vorgang zu beenden.

- 16 Wiederholen Sie die Schritte 14 und 15, um weitere Samples aufzunehmen.

(Beispiel: „sehr“, „leicht“, „mit“, „der“, „TRITON Extreme“, „zu“, „sampeln“.)

- 17 Drücken Sie die Tasten nun der Reihe nach.

Drücken Sie zuerst das C2 und danach die übrigen chromatischen Tasten. Nun hören Sie der Reihe nach alle erstellten Samples.

(D.h. „Es ist sehr leicht mit der TRITON Extreme zu sampeln“.)

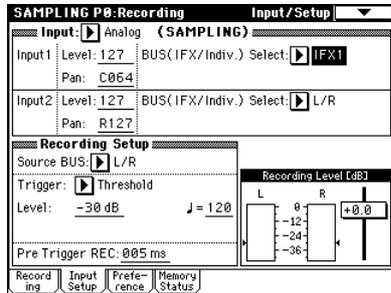
**Anm.** Das „Es“-Sample der Taste C2 wird als Schleife (also endlos) abgespielt. Die Schleife kann man deaktivieren, indem man das „Loop“-Kästchen deselektiert (P2: Loop Edit-Seite). (☞ BH S. 73)

**Anm.** Das angelegte Multisample kann in einem Program oder in einer Combination verwendet werden. (☞ RH S. 110)

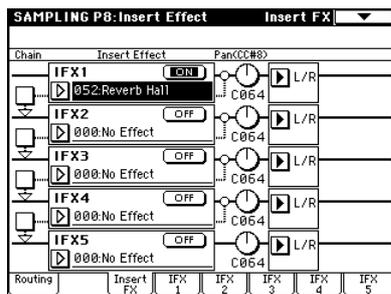
**Anm.** Um ein neues Multisample anzulegen, müssen Sie den „MS“-Listenpfeil drücken und in der „Multisample No.“-Liste einen freien Eintrag wählen. Sie können aber auch mit den Zifferntastern arbeiten und mit [ENTER] bestätigen. Nach Anlegen eines Multisamples können Sie ihm mit „Sample Select“ Samples zuordnen.

## Verwendung eines Insert-Effekts beim Sampeln

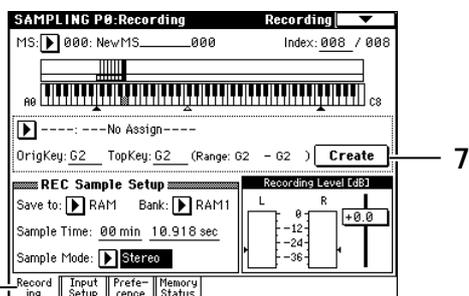
- 1 Drücken Sie das **Input Setup-Register**, um zur **P0: Recording, Input/Setup-Seite** zu gehen. Stellen Sie „Input1 Pan“ auf „C064“ und „BUS“ auf „IFX1“.



- 2 Drücken Sie den **[MENU]-Taster**, um das Menü zu öffnen und wählen Sie dort „P8: Insert Effect“. Nun erscheint die P8: Insert Effect-Seite. Drücken Sie das „Insert FX“-Register, um zur Insert FX-Seite zu gehen.
- 3 Wählen Sie „IFX1“, drücken Sie die Zifferntaster [5], [2] und betätigen Sie den **[ENTER]-Taster**, um den Effekt „052: Reverb Hall“ zu laden. Drücken Sie „IFX1 On/Off“, um diesen Parameter zu aktivieren (ON).



- 4 Sprechen Sie in das Mikrofon und kontrollieren Sie, ob Ihre Stimme verhallt wird. Bei Bedarf können die Effektparameter auf der „IFX1“-Seite („IFX1“-Register) noch nachjustiert werden.
- 5 Drücken Sie den **[EXIT]-Taster** und das „Recording“-Register, um zur Seite **P0: Recording, Recording** zu springen.



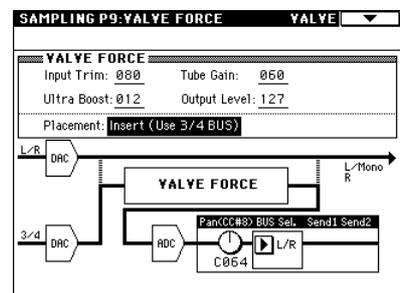
- 6 Stellen Sie „Sample Mode“ auf „Stereo“. Nun werden die Signale der internen LR-Kanäle in Stereo gesampelt.
- 7 Drücken Sie den **Create-Button**, um einen neuen Index (Verweis) anzulegen.
- 8 **Sampeln Sie das Signal.** Drücken Sie den **SAMPLING [REC]-** und **SAMPLING [START/STOP]-Taster**, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

Sagen Sie das Wort, das gesampelt werden soll. Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald der Pegel über dem „Level“-Wert  $-30\text{dB}$  liegt. Drücken Sie den **SAMPLING [START/STOP]-Taster**.

- 9 **Spielen Sie auf der Klaviatur.** Bei Drücken der „OrigKey“-Taste hören Sie das gesampelte Wort.

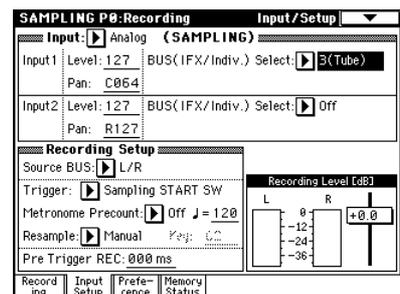
## Verwendung der Valve Force-Schaltung beim Sampeln

- 1 Drücken Sie den **VALVE FORCE [ON/OFF]-Taster**, damit er leuchtet. Die Valve Force-Schaltung ist nun aktiv.
- 2 Drücken Sie den **[MENU]-Taster**, um das Menü zu öffnen und wählen Sie dort „P9: VALVE FORCE“. Nun erscheint die P9: VALVE FORCE-Seite.



Stellen Sie „Placement“ auf „Insert“ (User Indiv. 3/4 BUS).

- 3 Drücken Sie den **[EXIT]-Taster** und das „Input Setup“-Register, um zur **P0: Recording, Input/Setup-Seite** zu wechseln. Stellen Sie Input1 „Pan“ auf „C064“ und „BUS“ auf „3 (Tube)“. Wenn Sie „Placement“ auf Insert (Use Indiv. 3/4 BUS) stellen, können Sie das Signal mit „3 (Tube), 4 (Tube)“ oder „3/4 (Tube)“ an die Valve Force-Schaltung anlegen.



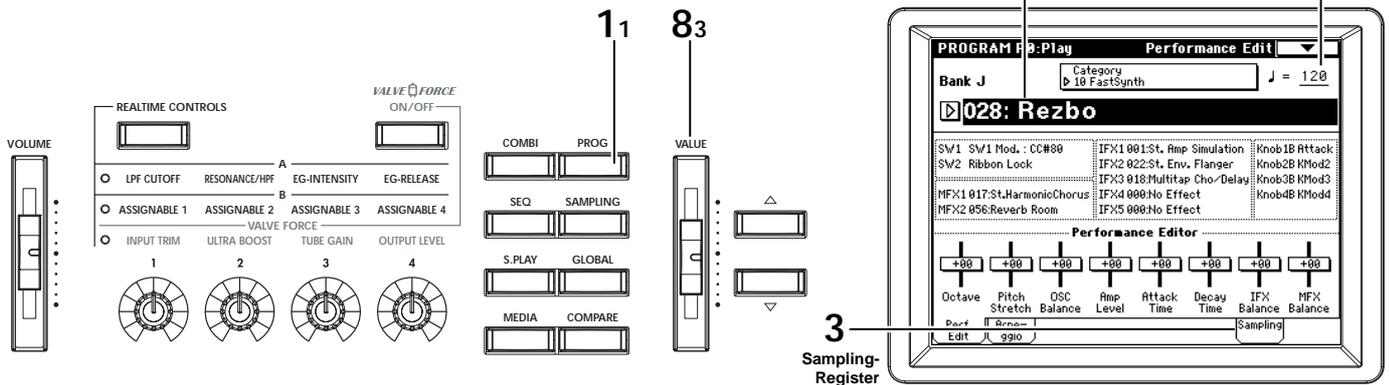
- 4 **Siehe die Schritte 5–9 unter „Verwendung eines Insert-Effekts beim Sampeln“** und nehmen Sie das **Signal** auf.

**Anm.** Sie können das Eingangssignal übrigens auch mit einem Insert-Effekt und der Valve Force-Schaltung bearbeiten und so sampeln. Siehe RH S. 142.

## Sichern Ihrer Samples und Multisamples

Wenn Ihnen die Multisamples und Samples gefallen, müssen Sie sie auf einem externen (optionalen) Datenträger sichern.

- Bei Ausschalten des Instruments werden alle Multi-sample- und Sample-Daten gelöscht. Auf BH S. 117 wird erklärt, wie man Daten sichert. Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf BH S. 137.



## Sampeln einer Arpeggio-Phrase im Program-Modus

Ihr Spiel mit Arpeggiator bei Verwendung eines Programs oder einer Combination kann ebenfalls intern, d.h. als Audiodaten, gesampelt werden.

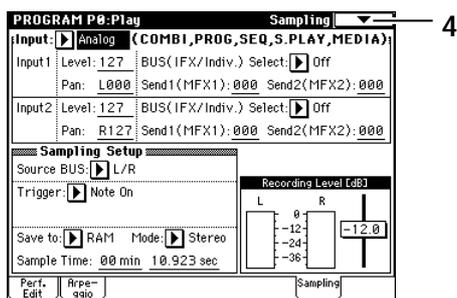
Im folgenden Beispiel wollen wir Ihnen zeigen, wie man eine Arpeggio-Phrase im Program-Modus sampelt. Das hier beschriebene Verfahren kann auch im Combination- und Sequencer-Modus angewandt werden.

- 1 Wählen Sie das Program, das gesampelt werden soll. Drücken Sie den [PROG]-Taster, um in den Program-Modus zu wechseln. Wählen Sie das Program „J028: Rezbo“.

- 2 Aktivieren Sie den Arpeggiator (der ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster muss leuchten) und spielen Sie ein paar Noten, um zu überprüfen, ob er auch loslegt.

**Anm.** Wählen Sie als Tempo „♩“ den Wert 120.

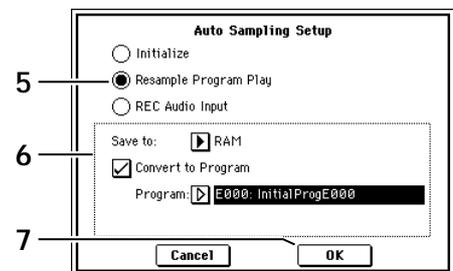
- 3 Drücken Sie das Sampling-Register, um zur P0: Play, Sampling-Seite zu wechseln.



- 4 Öffnen Sie das Menü und wählen Sie „Auto Sampling Setup“.

Es erscheint ein Dialogfenster.

- 5 Wählen Sie „Resample Program Play“. Dieser Befehl nimmt automatisch alle erforderlichen Einstellungen zum Sampeln des Program-Signals vor.

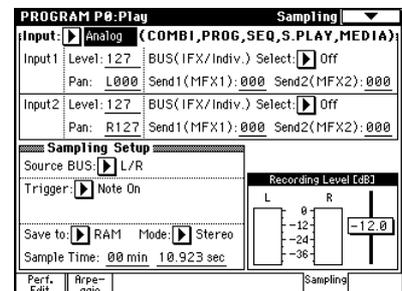


- 6 Nehmen Sie folgende „Resample Program Play“-Einstellungen vor:

Stellen Sie „Save to“ auf „RAM“. Das neue Sample befindet sich hinterher im Sample-Speicher RAM. Markieren Sie „Convert to Program“. Hiermit sorgen Sie dafür, dass ein erstelltes Sample sofort zu einem Program (siehe die „Program“-Adresse) verwurstet wird. Wählen Sie mit „Program“ den Speicher, in dem das Sample gesichert werden soll. Am besten entscheiden Sie sich für Bank E.

- 7 Drücken Sie den OK-Button, um den Befehl auszuführen.

Nun wäre alles für den Resampling-Vorgang bereit.



**Anm.** Am besten schauen Sie sich kurz an, ob alles richtig eingestellt ist.

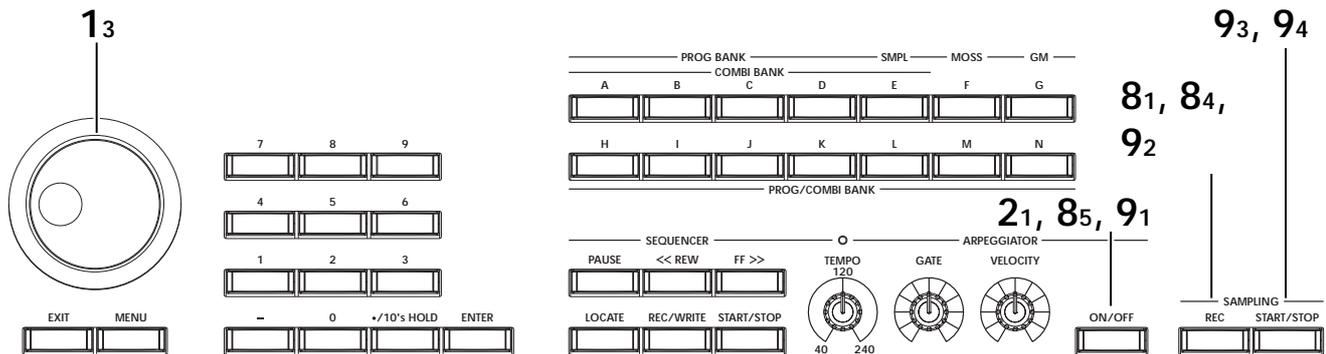
**Input 1 „BUS (IFX/Indiv.) Select“:** Off

**Input 2 „BUS (IFX/Indiv.) Select“:** Off

Das an den Buchsen INPUT 1, 2 anliegende Signal wird nicht gesampelt.

**„Source BUS“:** L/R

Die Signale des L/R-Busses werden gesampelt.



**„Trigger“: Note On**

Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.

**„Recording Level“: -12.0**

Dies ist die Vorgabe für Resampling-Vorgänge.

**„Save to“: RAM**

Das Sample wird im RAM-Speicher gepuffert.

**„Mode“: Stereo**

Die Signale werden in Stereo gesampelt.

**Anm.** Wenn Sie als Tempo „♩“ 120 und als Taktart 4/4 verwenden, dauert ein Takt ziemlich genau zwei Sekunden. Wenn Sie also nur einen Takt sampeln möchten, müssen Sie als Länge „00 min 02,000 sec“ wählen.

**8 Stellen Sie den Aufnahmepegel ein.**

Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster und stellen Sie mit dem „Recording Level“-Fadersymbol den Aufnahmepegel ein.

Aktivieren Sie den Arpeggiator, spielen Sie auf der Tastatur und stellen Sie den Pegel so hoch wie möglich ein. Allerdings darf die „CLIP!!“-Marke niemals erreicht werden. Das „Recording Level“-Fadersymbol kann mit dem [VALUE]-Regler usw. eingestellt werden.

**Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster. Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster, um den Arpeggiator auszuschalten.**

**9 Sampeln Sie das Signal.**

Aktivieren Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster.

Drücken Sie den SAMPLING [REC]-Taster.

Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um die Aufnahmebereitschaft zu aktivieren.

Spiele Sie auf der Tastatur.

Die Aufnahme beginnt, sobald Sie die erste Taste drücken.

Alle Noten und die mit den Spielhilfen erzielten Effekte (eben das Audio-Ergebnis Ihres Spiels) werden gesampelt.

Drücken Sie den SAMPLING [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

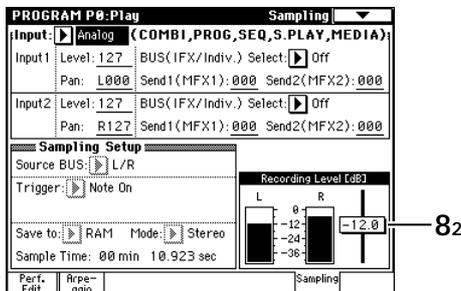
**Anm.** Tun Sie das nicht, so hält die Aufnahme an, sobald die „Sample Time“-Dauer verstrichen ist.

**10 Hören Sie sich das neue Sample an.**

Drücken Sie das Perf. Edit-Register, um zur P0: Play, Performance Edit-Seite zu wechseln. Wählen Sie dort das Ziel-Program für die Verwursthung.

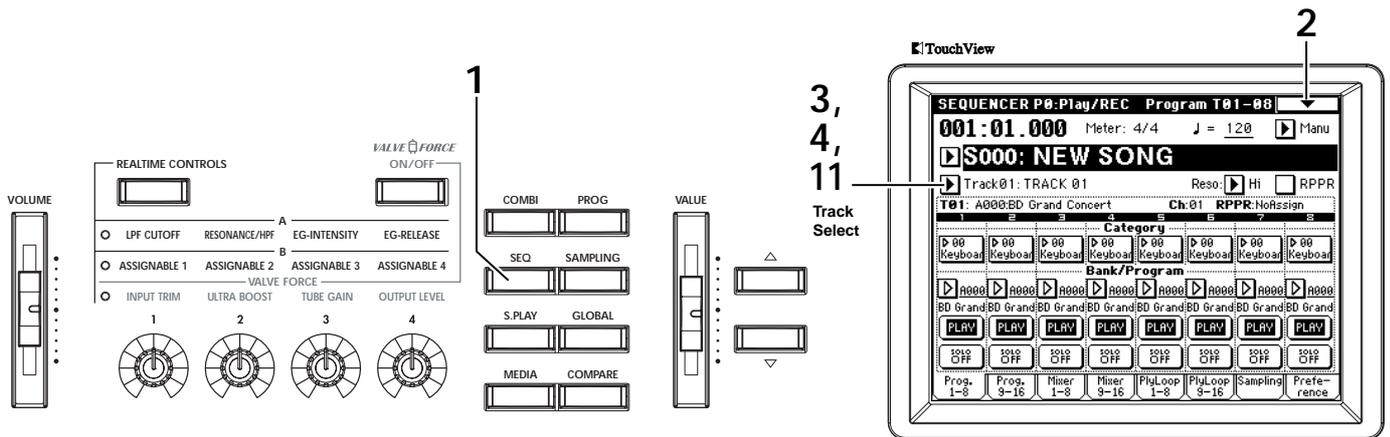
In diesem Beispiel haben wir E000 gewählt. Drücken Sie also den [E]-Taster, den Zifferntaster [0] und schließlich [ENTER].

Drücken Sie die Taste C2, um das neue Sample zu hören.



**Anm.** Beim Ausführen von „Resample Program Play“ wird der Pegel auf „-12dB“ gestellt. Diese -12dB-Einstellung bedeutet, dass die „CLIP!!“-Anzeige auch dann nicht erscheint, wenn das Program mit Höchstpegel gespielt wird.

# Erstellen eines Songs

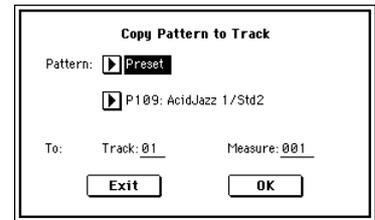


In diesem Abschnitt wird grob gezeigt, wie man mit dem Sequencer der TRITON Extreme arbeiten kann. Es werden die Echtzeitaufnahme sowie mehrere praktische Funktionen (Song-Vorlagen, Pattern) und die Arbeit mit dem Arpeggiator vorgestellt.

Es gibt jedoch noch andere Aufnahmeverfahren wie „RPPR“ und „In-Track Sampling“ (BH S. 56, 82).

**Anm.** Im folgenden gehen wir davon aus, dass Sie das Instrument gerade erst eingeschaltet und noch keine Einstellungen geändert haben.

**Anm.** Wenn Sie keine Vorlage verwenden möchten, müssen Sie in den sauren Apfel des Selbst-Programmierens beißen. Siehe „Vorbereitungen für die Aufnahme“ (BH S. 41).



## Laden einer Song-Vorlage und Kopieren von Pattern (Schlagzeugpart)

Die TRITON Extreme bietet 16 vorprogrammierte **Song-Vorlagen** (sowie 16 Speicher für Ihre eigenen Vorlagen). Diese enthalten geeignete Program-Zuordnungen, Stereo-Positionen, Lautstärkewerte und Effekteinstellungen für unterschiedliche Musikstile. Der Vorteil der Vorlagen ist, dass Sie sich sofort an die Arbeit machen können, weil nichts mehr eingestellt zu werden braucht.

- 1 Drücken Sie den [SEQ]-Taster, um in den Sequencer-Modus zu wechseln.
- 2 Laden Sie eine Song-Vorlage. Drücken Sie den Menü-Pfeil, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Load Template Song“. Es erscheint ein Dialogfenster.



Drücken Sie den Listenpfeil links neben „From“ und wählen Sie in der dann erscheinenden Liste „P13: Acid Jazz“.

Kreuzen Sie das Kästchen „Copy Pattern to Track too?“ an.

Das bedeutet, dass die Song-Vorlage auch gleich ein Schlagzeug-Pattern zugeordnet bekommt.

Drücken Sie den OK-Button, um die Song-Vorlage zu laden.

Es erscheint ein Dialogfenster.

Wählen Sie mit „Pattern“ das Pattern, das Sie kopieren möchten.

Schauen Sie nach ob das Preset „P109: AcidJazz 1/Std2“ auch wirklich gewählt ist. Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie das mit den Listenpfeilen und VALUE-Bedienelementen nachholen.

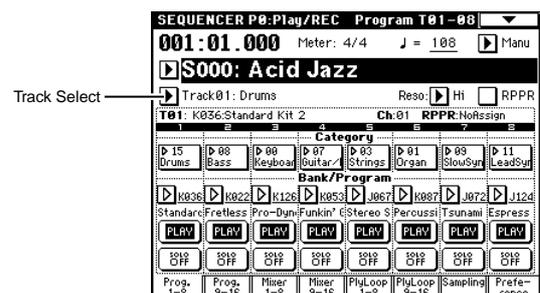
Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um sich das Pattern kurz anzuhören. Drücken Sie den [START/STOP]-Taster noch einmal, um die Wiedergabe anzuhalten.

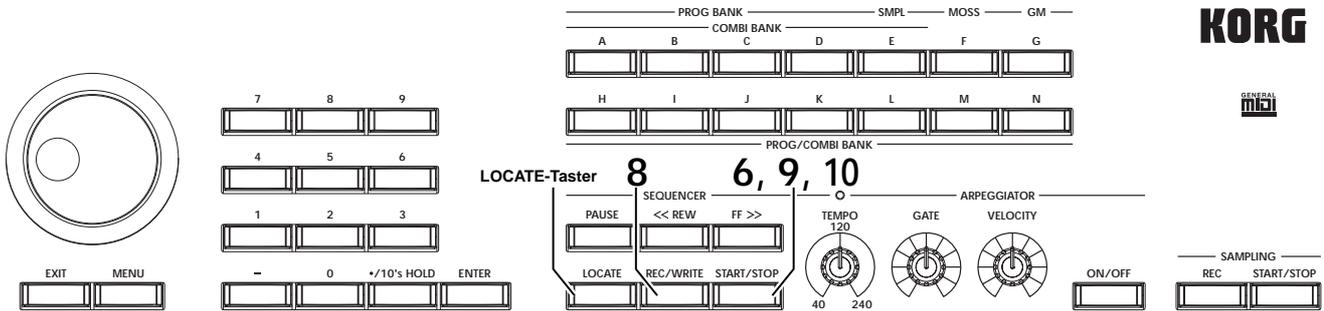
Drücken Sie den OK-Button, um das Pattern zu kopieren.

Die Einstellung von „Measure“ ändert sich von „001“ zu „009“. Das bedeutet, dass die Takte 1–8 von dem kopierten Pattern belegt werden. Wenn Sie den OK-Button noch einmal drücken, wird das Pattern ab Takt 9 noch einmal eingefügt.

Drücken Sie den Exit-Button.

Das „Song Select“-Feld der Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08-Seite enthält den Eintrag „S000: Acid Jazz“.



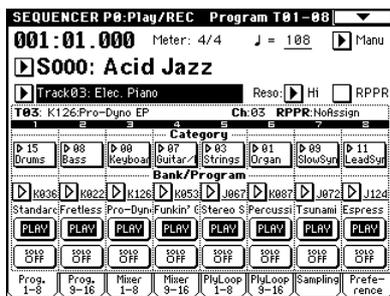


3 Wenn Sie nun auf der Tastatur spielen, hören Sie das Drums-Program, das Spur 1 zugeordnet ist (auch das gehört zu den Vorlage-Einstellungen).

Drücken Sie den Listenpfeil links neben „Track Select“ und wählen Sie „Track 02: Bass“. Nun hören Sie beim Spielen auf der Tastatur einen Bassklang. In der Regel kann das dieser Spur zugeordnete Programm auch über die Tastatur angesprochen werden. Auf jeden Fall wird Ihr Spiel aber auf diese Spur aufgenommen (außer im Multi REC-Modus bzw. nach Anwahl der Master-Spur).

Wählen Sie nun der Reihe nach die Spuren T03–T08 und spielen Sie jeweils ein paar Noten auf der Tastatur. (Die TRITON Extreme bietet zwar 16 Sequenzerspurten, aber die gewählte Song-Vorlage ist nur für die Spuren 1–8 ausgelegt.)

Wählen Sie mit „Track Select“ T03: Elec.Piano.



Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um das kopierte Pattern abzuspielen. Gleichzeitig könnte Sie schon einen passenden Lauf auf der Klaviatur spielen.

Halten Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster gedrückt, während Sie den [LOCATE]-Taster betätigen, um zum Song-Beginn zurückzukehren.

Die Positionsangabe lautet nun „001:01.000“.

### Arbeiten mit Wiedergabeschleifen (Track Play Loop)

Sehen wir uns nun an, wie man mit „Track Play Loop“ dafür sorgt, dass ein Spurausschnitt geschleift (wiederholt abgespielt) wird.

4 Drücken Sie das PlyLoop 1–8-Register, um zur P0: Play/REC, PlayLoop T01–08-Seite zu gehen.



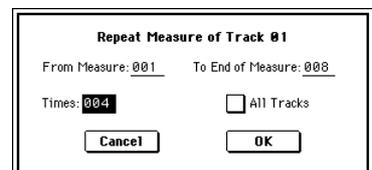
5 Markieren Sie „Track Play Loop“ von Spur 1, ändern Sie nichts an „Loop Start Measure“, aber stellen Sie „Loop End Measure“ auf 008.

6 Wenn Sie nun den SEQUENCER [START/STOP]-Taster drücken, wird der Schlagzeugpart (Pattern) wiederholt.

Diese Wiedergabeschleife hört erst am Ende des Songs (hinter der mit „Length“ eingestellten Anzahl Takte; Vorgabe: „64“) auf.

Ann. Mit „Play Intro“ können Sie dafür sorgen, dass die Schleife erst nach ein paar Takten beginnt (RH S. 62).

Ann. „Track Play Loop“ bezieht sich auf die mit „Length“ eingestellte Song-Länge. Wenn eine Phrase weniger oft wiederholt werden soll bzw. wenn die Spur auch andere Figuren (z.B. einen Wirbel) enthalten soll, müssen Sie die Pattern-Daten in „echte“ Musikdaten umwandeln. Mit dem Menübefehl „Repeat Measure“ (P5: Edit, Track Edit-Seite) können Sie angeben, wie oft das Pattern wiederholt werden soll. außerdem können die Noten des Pattern zur Spur kopiert werden. Im Beispiel unten werden die Takte 1–8 der Spur „1“ vier Mal wiederholt (macht also 32 Takte). Das Ergebnis entspricht jenem des viermaligen Drückens von OK in Schritt 2b von „Copy Pattern to Track“ (RH S. 82)



## Echtzeitaufnahme

Bei diesem Aufnahmeverfahren werden Ihr Spiel auf der Tastatur und die Bedienung der Spielhilfen (z.B. des Joysticks) in Echtzeit aufgezeichnet. Im folgenden Beispiel zeigen wir Ihnen, wie man sein Spiel auf der Tastatur in Echtzeit aufnimmt.

- 7 Wählen Sie mit „Track Select“ die Spur, auf die Sie aufnehmen möchten. Wählen Sie für dieses Beispiel „Track02: Bass“.**



Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten und spielen Sie den Basspart schon einmal mit, um sich einzugrooven. Wenn der Part locker kommt, drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten. Drücken Sie den [LOCATE]-Taster.

- Anm.** Für die Aufnahme komplexer oder schneller Läufe können Sie das Tempo verringern und das Ganze also langsamer spielen. Der betreffende Parameter heißt „♩ (Tempo)“. Nach der Aufnahme können Sie dann wieder das ursprüngliche Tempo einstellen.



- Anm.** Mit den Funktionen **Quantize** und **Resolution** können Sie dafür sorgen, dass das Timing Ihrer Musik bereits während der Aufnahme korrigiert wird. Sagen wir, Sie spielen Achtelnoten, deren Timing etwas wacklig ist (siehe „1“ unten). Wenn Sie „Reso“ (Resolution) auf „♩“ stellen und erst dann in Echtzeit aufnehmen, würde das Ergebnis wie in Abbildung „2“ aussehen. Wählen Sie „Hi“, wenn Sie keinerlei Quantisierung während der Aufnahme wünschen.



Es gibt noch einen Menübefehl namens „Quantize“ (P5: Track Edit, Track Edit-Seite), mit dem man das Timing nach der Aufnahme ausbügeln kann. Wenn Sie nach einer (nicht korrigierten) Aufnahme also feststellen, dass das Timing nicht stimmt (siehe Beispiel „1“), können Sie trotzdem das in Abbildung „2“ gezeigte Ergebnis erzielen, indem Sie für „Quantize“ die „Resolution“-Einstellung „♩“ wählen und anschließend den **OK-Button** drücken.

Bei Bedarf können Sie mit „Quantize“ auch einen „Swing“-Charakter erzeugen. (RH S. 84)

- 8 Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]-Taster.** Nun hören Sie ein Metronom. Die TRITON Extreme ist nun aufnahmefähig.

- 9 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**

Nach einem Einzähler von zwei Takten beginnt die Aufnahme.

Spielen Sie etwa 16 Takte auf der Tastatur und nehmen Sie Ihre Darbietung auf.

Wenn Sie sich verspielen oder nicht ganz zufrieden sind, drücken Sie den [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten und danach den [COMPARE]-Taster.

Mit dem [COMPARE]-Taster aktivieren Sie die Compare-Funktion. Dabei wird der Zustand unmittelbar vor der Aufnahme wiederhergestellt.

- 10 Drücken Sie am Ende des Parts den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.**

- Anm.** Beispiel: Wenn Ihnen der Basslauf der Takte 5–8 am besten gefällt, können Sie mit der „Track Play Loop“-Funktion dafür sorgen, dass jener Lauf fortwährend wiederholt wird.

Markieren Sie auf der Seite P0: Play/REC, PlayLoop T01–08 das „Track Play Loop“-Kästchen von Spur 2, stellen Sie „Loop Start Measure“ auf 005 und „Loop End Measure“ auf 008.

Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Schleifenwiedergabe zu starten.

- Anm.** Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten. Dann kehren Sie zu dem Takt zurück, in dem Sie die Aufnahme gestartet hatten. Wir empfehlen die Verwendung des [LOCATE]-Tasters, um zum Song-Beginn zurückzukehren.

- 11 Wählen Sie nun mit „Track Select“ den Eintrag „Track 03: Elec.Piano“ und nehmen Sie wieder 16 Takte auf.**

## Echtzeitaufzeichnung eines Arpeggio-Pattern

Auch die Wiedergabe eines Arpeggio-Pattern kann auf eine Spur aufgezeichnet werden. Nach Anwahl der oben empfohlenen Song-Vorlage ist der Arpeggiator Spur 4 zugeordnet.

- 1 Stellen Sie „Track Select“ auf „Track04: Guitar“.**



- 2 Drücken Sie den ARPEGGIATOR [ON/OFF]-Taster.**

- 3 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster und spielen Sie Einzelnoten oder Akkorde auf der Tastatur.**

Kontrollieren Sie, ob die Arpeggien zum Song-Tempo (Bass und Schlagzeug) synchron laufen und proben Sie den Arpeggio-Part.

- 4 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten.**

Drücken Sie danach den [LOCATE]-Taster, um zum Song-Beginn zurückzukehren.

- 5 Starten Sie die Aufnahme.**

Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.

Wenn Sie bereits während des Einzählers auf der Tastatur spielen, beginnt das Arpeggio zeitgleich mit den ersten Song-Noten. Das so ausgelöste Arpeggio-Pattern wird folglich ab Song-Beginn aufgezeichnet.

Spielen Sie etwa 16 Takte auf der Tastatur und nehmen Sie Ihre Darbietung auf.

Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Aufnahme anzuhalten.

Wenn Sie sich vertun oder lieber etwas Anderes aufnehmen, können Sie die Compare-Funktion aktivieren (drücken Sie den [COMPARE]-Taster). Damit stellen Sie den ursprünglichen Spurzustand wieder her.

**Anm.** Das Arpeggio-Pattern wird Note für Note aufgenommen. Wenn Sie während der Aufnahme am ARPEGGIATOR [GATE]- oder [VELOCITY]-Regler drehen, werden auch jene Änderungen aufgezeichnet. Da es sich bei den aufgenommenen Arpeggio-Noten aber um stinknormale Noten handelt, haben [GATE] und [VELOCITY] bei einem zweiten Aufnahmedurchgang bzw. während der Wiedergabe keinen Einfluss mehr auf das aufgezeichnete Material.

## Aufzeichnung im Step-Verfahren

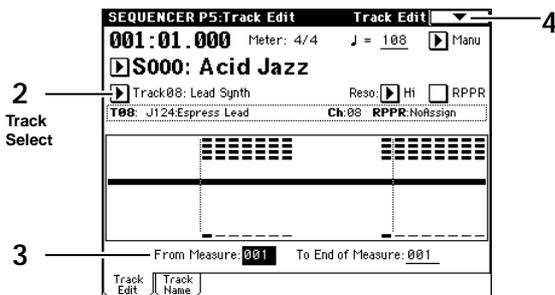
Bei dieser Methode legen Sie die Position, Länge und den Anschlagwert der Noten im Display fest und geben die Note selbst über die Tastatur ein. Hiermit können allerdings nur Notenbefehle aufgezeichnet werden.

Das Step-Verfahren eignet sich für ein überaus exaktes („mechanisches“) Timing von Phrasen bzw. für die Eingabe von Sachen, die man unmöglich in Echtzeit spielen kann.

**Anm.** Schnelle Phrasen ließen sich auch in Echtzeit aufnehmen, indem man das Tempo ganz einfach drastisch herabsetzt. Die Tonhöhe ändert sich dabei nämlich nicht.

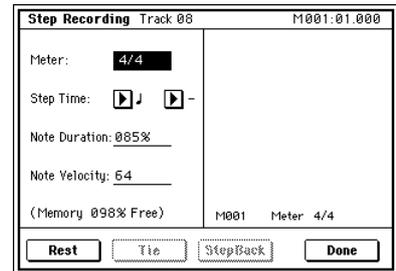
Für die Eingabe im Step-Verfahren gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- 1 Drücken Sie den [MENU]-Taster, um das Menü zu öffnen und wählen Sie dort „P5: Track Edit“. Nun erscheint die P5: Track Edit, Track Edit-Seite.



- 2 Stellen Sie „Track Select“ auf „Track 08: Lead Synth“. In diesem Beispiel wollen wir einen Solo-Synthesizerpart eingeben.
- 3 Stellen Sie „From Measure“ auf „001“. Das bedeutet, dass die Step-Eingabe ab Takt 1 beginnt.

- 4 Drücken Sie den Menü-Pfeil, um das Menü zu öffnen und wählen Sie „Step Recording“. Es erscheint ein Dialogfenster.



- 5 Stellen Sie „Step Time“ auf den kürzesten Notenwert, den Sie eingeben möchten. Im Listenfeld können Sie einen beliebigen Wert im Bereich „(ganze Note)–♩ (1/32-Note)“ wählen. Wählen Sie hier „♩“ (Sechzehntel). Um eine Triole oder punktierte Note einzugeben, müssen Sie über das Listenfeld „3“ (Triole) oder „.“ (punktiert) wählen. Wählen Sie „-“, wenn einfach der links gewählte Notenwert verwendet werden soll. „Note Duration“ verweist auf die tatsächliche Länge der Noten. Diese braucht nicht unbedingt mit der Schrittgröße übereinzustimmen. Dieser Parameter erlaubt die Erzeugung von Staccato- oder gebundenen Noten. Hier brauchen Sie diesen Wert nicht zu ändern. „Note Velocity“ verweist auf den Anschlagwert. Je größer dieser Wert, desto lauter wird die betreffende Note. Stellen Sie hier den Wert 090 ein. Wenn Sie statt eines Wertes Key wählen, werden die Anschlagwerte der gedrückten Tasten übernommen.
- 6 Drücken Sie die Taste der ersten Note und geben Sie sie wieder frei.

Unten rechts im Display erscheinen nun die numerischen Werte der eingegebenen Daten. M001:01.000 ändert sich zu M001:01.048. Wenn Sie nun wieder eine Taste drücken, wird die betreffende Note an jener Position eingegeben.

Drücken Sie nun noch weitere Tasten, um die komplette Melodie einzugeben.

Es können auch Noten und Pausen gelöscht sowie Pausen und Bindebögen eingegeben werden.

- Um eine eingegebene Note oder Pause wieder zu löschen, drücken Sie den Step Back-Button. Die zuvor eingegebene Note wird gelöscht.
- Um eine Pause einzugeben, drücken Sie den Rest-Button. Der Sequencer springt nun einfach einen Schritt („Step Time“) vor, ohne eine Note einzugeben.
- Um unterschiedliche Notenwerte einzugeben, müssen Sie den „Step Time“-Wert jeweils ändern, bevor Sie die betreffenden Noten auf der Tastatur spielen. Wenn Sie aber die Dauer einer Note (mittels Bogen) ändern möchten, müssen Sie den Tie-Button drücken. Dann wird die zuvor eingegebene Note um den aktuellen „Step Time“-Wert verlängert.



**Anm.** Wenn Sie zuerst hören möchten, ob Sie sogleich die richtige Note treffen werden, drücken Sie den [PAUSE]-Taster. Alles, was Sie nun auf der Tastatur spielen, wird nicht aufgezeichnet. Drücken Sie den [PAUSE]-Taster noch einmal, um wieder Noten eingeben zu können.

**Anm.** Um **Akkorde** einzugeben, müssen Sie die betreffenden Tasten zeitgleich drücken oder zumindest die erste Taste so lange gedrückt halten, bis Sie alle anderen Tasten betätigt haben. So lassen sich auch überaus komplexe Akkorde eingeben.

Das Spur 8 zugeordnete Program in unserem Beispiel ist jedoch monophon, so dass keine Akkorde wiedergegeben werden. Diese Spur wurde nämlich so eingestellt, dass sie die Program-Einstellungen übernimmt. Es folgt der technische Hintergrund: „Force OSC Mode“ = PRG und das Program **J124: Espresso Lead** verwendet die „Voice Assign Mode“-Einstellung **Mono**. Also wird die Einstellung übernommen.

**7 Wenn Sie alle Noten eingegeben haben, drücken Sie den Done-Button.**

**8 Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten.**

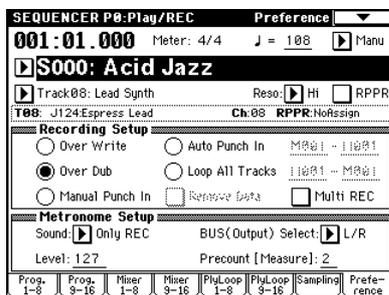
⚡ Bedenken Sie, dass bei Verwendung des Step-Verfahrens alle Daten der gewählten Spur, die sich hinter dem Beginn des neu eingegebenen Parts befinden, gelöscht werden. Wenn Sie also irgendwo in der Mitte der Spur anfangen zu „steppen“, geht der Rest jener Spur flöten. Wenn Sie einen bereits eingespielten Part mit weiteren Noten anreichern möchten, sollten Sie dafür eine noch freie Spur wählen und die Daten nach der Eingabe mit „Move Measure“ oder „Copy Measure“ (RH S. 82) zur richtigen Spur kopieren. Zum Hinzufügen oder Löschen/Verschieben von Noten können Sie auch die „Event Edit“-Funktion verwenden (RH S. 79).

## Aufzeichnen von Klangänderungen mit Spielhilfen

Bereits aufgezeichnete Parts kann man durch gekonnte Verbiegungskünste mit den Spielhilfen (Realtime Controller-Regler, Joystick usw.) noch anhübschen. Als Beispiel wollen wir hier die unter „Aufzeichnung im Step-Verfahren“ (S. 27) aufgezeichnete Spur aufmöbeln.

**1 Drücken Sie den [EXIT]-Taster und den „Preference“-Button, um zur P0: Play/REC, Preference-Seite zu wechseln.**

**2 Wählen Sie im „Recording Mode“-Feld „Over Dub“.** Over Dub erlaubt das Hinzufügen weiterer Daten.



**3 Schauen Sie nach, ob „Track Select“ auf „Track08: Lead Synth“ gestellt ist.**

Drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe zu starten und bedienen Sie die REALTIME CONTROLS-Regler oder den Joystick. Momentan proben Sie den Einsatz erst. Wenn alles so klingt, wie Sie es sich vorgestellt haben, drücken Sie den SEQUENCER [START/STOP]-Taster, um die Wiedergabe anzuhalten. Drücken Sie den [LOCATE]-Taster.

**4 Starten Sie die Aufnahme.**

**Drücken Sie den SEQUENCER [REC/WRITE]- und SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**

Nach einem Einzähler von zwei Takten beginnt die Aufnahme. Drehen Sie am REALTIME CONTROLS-Regler „LPF CUTOFF“ oder „RESONANCE/HPF“ bzw. „rühren“ Sie mit dem Joystick (±Y-Achse), um die Verzerrungen aufzunehmen.

**Drücken Sie am Ende des Stückes den SEQUENCER [START/STOP]-Taster.**

Wenn Sie während der Aufnahme einen Fehler machen, können Sie den [COMPARE]-Taster drücken, um die vorige Version wiederherzustellen.

## Aufnahme unter Verwendung des aktuellen Programs/der aktuellen Combination

Bei Spielen mit einem Program oder einer Combination werden Sie wahrscheinlich des öfteren von einem Geistesblitz heimgesucht. Dann sollten Sie sich an die „Auto Song Setup“-Funktion erinnern. Sie erlaubt nämlich das Anlegen eines neuen Songs im Sequencer-Modus und die Übernahme der gerade verwendeten Program- oder Combination-Einstellungen. Das wird auf BH S. 58 erklärt.

## Speichern eines Songs

Wenn Ihnen der Song gefällt, müssen Sie ihn auf einem externen (optionalen) Datenträger sichern.

⚡ Bei Ausschalten des Instruments werden die Song-Daten nämlich wieder gelöscht. Wie man das macht, erfahren Sie auf BH S. 117. Alles Weitere zu den unterstützten Datenträgern finden Sie auf BH S. 137.

Damit wären wir am Ende dieses „Blitzstart“-Handbuchs angelangt.

Ihre TRITON Extreme kann natürlich noch viel mehr. Daher sollten Sie sich auch das „Bedienungshandbuch“ durchlesen. Und wenn Sie wirklich alles aus der TRITON Extreme herauskitzeln möchten, müssen Sie auch das „Referenzhandbuch“ studieren.