

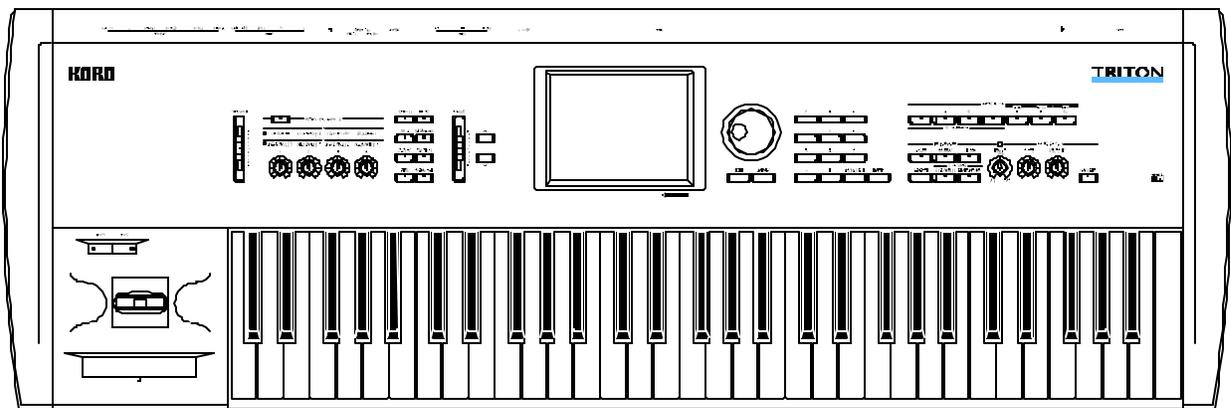
# TRITON

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

TRITON / TRITON<sub>pro</sub> / TRITON<sub>proX</sub>

## Guía Básica

(Por favor, lea esta Guía primero)



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

GENERAL  
**MIDI** **PCI/F**

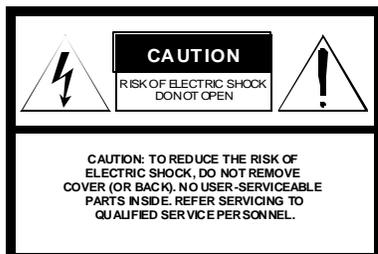
# KORG

## INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES

**ATENCIÓN:** Al usar productos eléctricos, deben observarse unas precauciones básicas, incluyendo las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones antes de utilizar el producto.
2. No utilice este producto cerca del agua; por ejemplo, cerca de una bañera, lavabo, lavadero, en un sótano húmedo, o cerca de una piscina o similar.
3. Este producto sólo debe ser utilizado en el soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, ya sea solo o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces puede causar pérdida auditiva permanente. No lo utilice durante largo tiempo a gran volumen, o a un volumen que resulte incómodo. Si nota alguna pérdida de audición, consulte con un especialista.
5. El producto debe ser colocado en tal forma que no se interfiera con su adecuada ventilación.
6. El producto debe ser situado lejos de fuentes de calor, como radiadores, calefactores u otros aparatos que produzcan calor.
7. El producto debe ser conectado a una fuente de corriente eléctrica del tipo descrito en las instrucciones de funcionamiento o tal como esté marcado en el producto.
8. El cable de alimentación debe ser desenchufado cuando no se vaya a utilizar el aparato durante largo tiempo.
9. Debe ponerse especial cuidado en que no caigan objetos o líquidos en el interior por las aberturas.
10. El producto debe ser revisado por personal cualificado cuando:
  - A. El cable de alimentación o el enchufe se haya dañado, o
  - B. Hayan caído objetos o líquidos en el producto, o
  - C. El producto haya sido expuesto a la lluvia, o
  - D. El producto no funcione normalmente o exhiba un cambio importante de prestaciones, o
  - E. El producto se haya caído, o el chasis se haya dañado.
11. No intente realizar mantenimiento de este producto más que como se describe en las instrucciones de mantenimiento por parte del usuario. Todas las demás tareas deben ser llevadas a cabo por personal cualificado.

### GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES



El símbolo del rayo significa que existen voltajes peligrosos sin aislar en el interior de la unidad, que pueden ser de magnitud suficiente para constituir un riesgo de electrocución.



El signo de admiración indica al usuario que existen instrucciones de funcionamiento y mantenimiento importantes en el manual que acompaña al producto.

### INSTRUCCIONES SOBRE TOMA DE TIERRA

Este producto debe estar conectado a tierra. Si se produjera un fallo, la toma de tierra proporciona la ruta de menor resistencia para la corriente eléctrica, reduciéndose el riesgo de electrocución. Este producto está equipado con un cable y enchufe con toma de tierra. El enchufe debe insertarse en un enchufe de red apropiado que disponga de toma de tierra de acuerdo con la legislación y la normativa local.

**PELIGRO** - Una conexión inadecuada del conductor de toma de tierra puede dar como resultado un riesgo de electrocución. Si tiene duda sobre la conexión a tierra del producto consulte con un electricista o técnico cualificado. No modifique el enchufe que se proporciona con este producto, si no entra en el enchufe, haga que le instalen uno adecuado.

---

### **Símbolo CE para Normas Unificadas Europeas**

La marca CE que exhiben nuestros productos que funcionan a Corriente Alterna, hasta el 31 de Diciembre de 1996 significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC) y la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC).

Y, la marca CE que exhiben después del 1 de Enero de 1997, significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC), la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC) y la Directiva de Bajo Voltaje (73/23/EEC).

Asimismo, la marca CE que exhiben nuestros productos que funcionan con baterías, significa que cumplen la Directiva EMC (89/336/EEC) y la Directiva sobre la marca CE (93/68/EEC).

---

### **Mantenimiento de los Datos**

Los datos en memoria pueden perderse, en ocasiones, debido a acciones incorrectas por parte del usuario. Asegúrese siempre de guardar los datos importantes en disquete u otro dispositivo.

Korg no será responsable de los daños y perjuicios que se puedan producir como resultado de pérdidas de datos.

### **Pantallas**

Algunas páginas de los manuales muestran reproducciones de pantallas junto con una explicación de las funciones y operación. Todos los nombres de sonidos, Parámetros, y valores son meramente ejemplos, y no tienen por qué coincidir con la pantalla real en la que esté trabajando.

### **Marcas Registradas**

MS-DOS y Windows son marcas registradas de Microsoft Corporation.

Macintosh es una marca registrada de Apple Computer, Inc.

Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

### **Avisos**

- Debido a mejoras en el producto, es posible que algunas características o funciones descritas en este manual sean distintas de las de su instrumento.  
KORG no es responsable de las diferencias entre las especificaciones del instrumento y las características descritas en este manual.
- Especificaciones sujetas a cambio sin previo aviso.

### **Manuales**

Los Manuales del TRITON están organizados de la siguiente forma:

- Guía Básica (el presente manual): describe los controles y el funcionamiento básico del TRITON.
- Guía de Parámetros: Describe todos los Parámetros del TRITON.

### **Convenciones**

A lo largo de los manuales la palabra TECLA se refiere a una tecla del panel frontal, mientras que la palabra BOTÓN se refiere a los distintos objetos que hay que pulsar en la pantalla táctil.

# Introducción

## Características Principales

- *Sonido de Alta Calidad con Sistema de Síntesis HI (HYPER INTEGRATED)*
- *Una gran variedad de multimuestras para infinidad de variaciones de sonido*
- *Un generador de tono multitimbrico compatible con múltiples formabts*
- *Polifonía de 62 voces para las más complejas orquestaciones*
- *Las Combinaciones le permiten combinar Programas libremente*
- *Conjuntos de Batería que se adaptan a gran variedad de interpretaciones rítmicas*
- *Multi-Efectos digitales para un sonido creativo o para simular espacios sonoros*

## Generalidades

El TRITON es un Workstation musical / Sampler que incorpora el Sistema de Síntesis HI (Hyper Integrated).

Proporciona Programas y Combinaciones de alta calidad y una sección de Efectos.

Además dispone de funciones como Sampler, secuenciador, Reproducción de canciones, Arpegiador polifónico dual, RPPR, dos entradas y seis salidas de audio.

Dispone de gran variedad de controladores para modificar el sonido.

Además con opciones como generador de tono MOSS, memoria PCM/SAMPLING, o SCSI podrá ampliar aún más las posibilidades.

El TRITON es una poderosa herramienta para la producción musical o para la interpretación en directo.

## Sistema de Síntesis HI

El Sistema de Síntesis HI es un generador de tono PCM con procesado totalmente digital de la señal proporcionando una calidad sonora inigualable y ofreciendo gran versatilidad y flexibilidad en cuanto a Modulación y configuración de Efectos.

## GENERADOR DE TONO:

- 32 Mbytes de PCM ROM con 425 multimuestras y 413 muestras de batería.
- 16 Mbytes de RAM estándar ampliable a 64 Mbytes.
- Frecuencia de muestreo de 48 kHz, con una polifonía de 62 voces.

## **SÍNTESIS**

- Filtros de 12 ó 24 dB por octava con resonancia.
- Gran variedad de Parámetros de Edición.

## **Efectos**

- Cinco Efectos de inserción, dos principales y un Ecualizador de 3 bandas.
- Configuración de Efectos de gran flexibilidad.

## **PROGRAMAS Y COMBINACIONES**

- 640 Programas de usuario en ROM, y 256 Programas + 9 baterías para compatibilidad GM2.
- 64 baterías de usuario y 9 baterías compatibles con FM2.
- Edición de Programas fácil y versátil.
- 512 Combinaciones de usuario.

## **SAMPLING**

El TRITON proporciona funciones de SAMPLER a 48 kHz y 16 bits lineales.

Los 16 Mb de memoria estándar permiten un muestreo de casi tres minutos de muestras en mono.

## **SECUENCIADOR**

El TRITON contiene un secuenciador de 16 pistas

A cada pista se le asigna un Programa, Canal MIDI, etc.

Existe una pista de tiempo para controlar los cambios de tiempo.

Las pistas y patrones pueden ser grabados en tiempo real y paso a paso.

## **INTERPRETACIÓN DE CANCIÓN**

Los Archivos MIDI Estándar (SMF) le permiten intercambiar datos de canción entre distintos sistemas de secuenciador.

Es un formato estándar para datos de secuencia. La mayoría de secuenciadores de software y hardware soportan SMF.

Los archivos SMF pueden ser de tres formatos distintos: Formato 0, Formato 1, y Formato 2.

El TRITON soporta formatos 0 y 1.

En el formato 0, los datos de todas las pistas están combinados en una sola pista y guardados en disquete.

En el formato 1, los datos se guardan en pistas individuales. El formato 1 es el más común.

## **ARPEGIADOR**

Dispone de dos arpegiadores polifónicos con diversos patrones.

**Modo de Interpretación/Grabación de Patrón en Tiempo Real (RPPR)**

Este modo le permite asignar un patrón de secuenciador a una tecla específica del teclado, y a continuación tocar o grabar datos de patrón pulsando dicha tecla. Puede usted tocar una frase diferente con cada nota, o tocar varias teclas simultáneamente para que suenen diferentes frases a la vez.

**SISTEMA DE AUDIO CON 2 ENTRADAS Y 6 CANALES**

- Las 2 entradas permiten muestrear sonidos en estéreo que serán utilizados en la sección de SAMPLER.
- Existen salidas de audio estéreo y cuatro canales auxiliares para asignar sonidos individuales.

**PANTALLA TouchView**

La pantalla del TRITON incorpora el sistema TOUCH VIEW SYSTEM, sensible al tacto.

## Descripción de los Modos

### Modo de Programa

Los sonidos del TRITON reciben el nombre de Programas.

El tiene los Programas organizados en bancos.

En el modo de Programa puede editar el sonido y características tímbricas para crear sus propios Programas originales.

### Modo de Combinación

Las Combinaciones constan de una serie de Programas, y crean colores tímbricos más complejos que los que son posibles utilizando Programas por sí solos.

Resultan ideales para directo y para trabajo con Secuenciador.

Una vez que haya seleccionado una Combinación, puede usar el Modo de Edición de Combinación para seleccionar los Programas, panorama, volumen, etc.

### Modo de Reproducción de Canción 'Song Play'

En el modo de Reproducción de Canción 'Song Play' del TRITON, pueden reproducirse archivos en formato SMF (Archivo MIDI Estándar) contenidos en un disquete.

En este modo puede seleccionar el Programa, ajustar el volumen, panorama y niveles de envío a Efectos de cada canal. También puede ajustar el tempo, transposición y Efectos.

### Modo SAMPLING

Permite muestrear sonidos.

Editar los sonidos muestreados.

Editar multimuestras.

Usar las multimuestras en Programas.

## Modo Global

El modo Global le permite realizar los siguientes ajustes y operaciones que afectan a la funcionalidad de todo el TRITON.

Parámetros de afinación de teclado.

Ajustes MIDI

Creación de conjuntos de batería

Ajustes de pedal

Ajustes de controlador externo

Ajustes de Bloqueo de Sonido

Ajustes de Curva de Velocidad

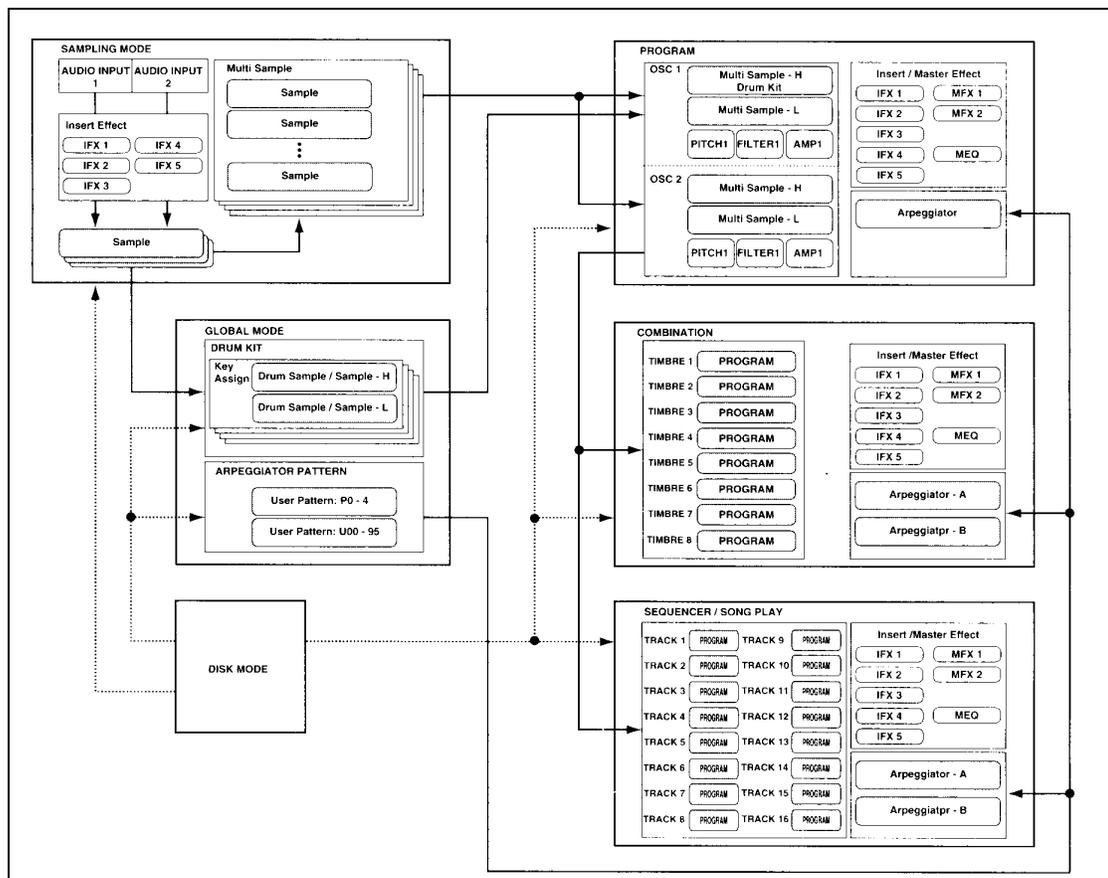
Ajustes de Escala

Control de transmisión/recepción de mensajes MIDI.

## Modo de Disco

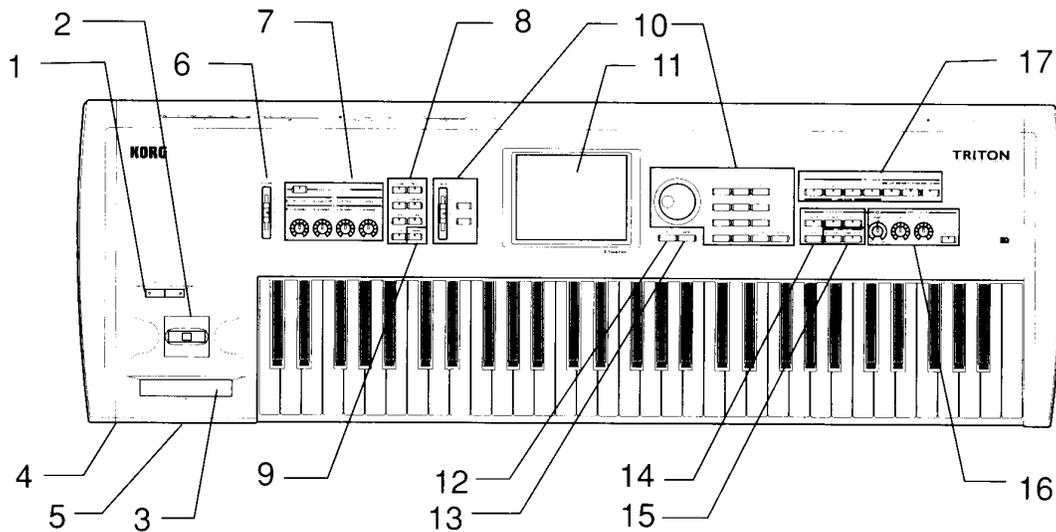
En este modo podrá guardar datos del **TRITON** en un disquete o disco SCSI (si está instalado).

También podrá cargar datos de un disquete o disco SCSI (si está instalado).



# Panel Frontal y Posterior

## Panel Frontal



### 1. SW 1, SW 2

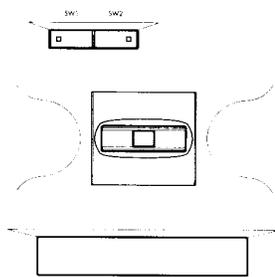
Se pueden asignar varias funciones a ellos.

### 2. Joystick

Puede moverse arriba y abajo, a derecha y a izquierda para controlar el tono, la modulación u otros Parámetros.

### 3. Ribbon

Deslice su dedo para controlar el tono o la modulación.



### 4. Auriculares

Conecte unos auriculares estéreo en la toma de auriculares.

### 5. Ranura para disquetes

Pueden utilizarse disquetes de doble cara doble densidad (2DD) o doble cara alta densidad (2HD).

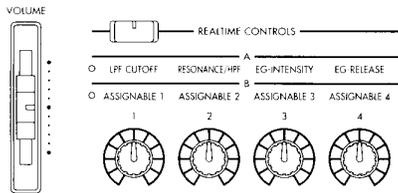
### Botón de Expulsión de Disquete

Pulse este botón para expulsar un disquete de la unidad.

Si al pulsar este botón el disquete no sale, consulte con su distribuidor KORG. No intente nunca sacar el disquete por la fuerza.

## 6. [VOLUME]

Ajusta el Volumen de todo el **TRITON**.



## 7. REALTIME CONTROLS

Use estos botones para controlar distintos Parámetros en tiempo real.

### TECLA REALTIME CONTROLS

Úsela para seleccionar el modo A o B para los controladores.

### BOTONES 1, 2, 3, 4

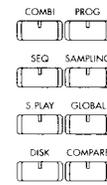
En modo A las funciones son las siguientes:

- 1: frecuencia de corte del filtro
- 2: resonancia o frecuencia de corte del filtro pasa -altos
- 3: intensidad EG del filtro
- 4: relajación del filtro/amplificador

En el modo B la función es programable.

## 8. Teclas de Modo

Le permiten seleccionar los distintos modos.



**COMBI:** selecciona el modo de Combinación.

**PROG:** selecciona el modo de Programa.

**SEQ:** selecciona el modo de secuenciador.

**SAMPLING:** selecciona el modo SAMPLING o muestreo en el que podrá grabar y utilizar sus propios sonidos.

**GLOBAL:** selecciona el modo GLOBAL.

**DISK:** selecciona el modo de DISCO.

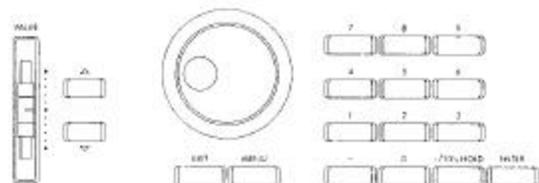
## 9. COMPARE

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

## 10. VALUE

Use estos controladores para cambiar el valor del Parámetro seleccionado.



### **Deslizante VALUE**

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.

### **Teclas ▲/▼**

Permiten cambiar el valor en pasos de uno.

### **Dial VALUE**

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.

### **Teclado numérico 0-9**

#### **ENTER**

#### **Tecla -**

#### **Tecla ./10 HOLD**

Use estas teclas para introducir un Parámetro numérico.

Use el teclado numérico para introducir el número y pulse ENTER.

La tecla - invierte el signo.

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

### **11. PANTALLA LCD**

Pantalla sensible al tacto.

Al pulsar los iconos que aparecen en la pantalla podrá seleccionar Parámetros, valores, etc.

### **12. Botón [EXIT]**

Este botón hace que aparezca la página 0 de pantalla de cada modo.

También funciona para cancelar una operación.

Si aparece un dialogo en pantalla pulse EXIT para cerrarlo.

### **13. MENU**

Púselo para ir a otra página. Aparecerá un menú de páginas y podrá ir a otras páginas del modo.

### **14. SEQUENCER**

#### **PAUSE**

Pone en pausa la canción o lista de Reproducción.

#### **<< REW**

Rebobinado.

#### **FF>>**

Avance Rápido.

#### **LOCATE**

Localiza un punto especificado.

## 15. SEQUENCER / SAMPLING

### REC/WRITE

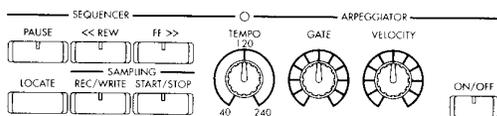
En modo secuenciador es la tecla de Grabación (pulse junto con Reproducción).

En modo SAMPLING iniciará la Grabación de sonido.

En modos Programa, Combinación y Global es la tecla de guardar en memoria. Aparecerá un cuadro de diálogo, y si pulsa OK la Edición será guardada.

### START/STOP

Es la tecla de Reproducción/Parada.



## 16. ARPEGGIATOR

Controlan el Arpegiador en tiempo real.

### TEMPO

Ajustan el tiempo del Arpegiador y secuenciador.

### GATE

Ajusta el tiempo de puerta o duración de las notas de Arpegiador.

### VELOCITY

Ajusta la velocidad del Arpegiador.

### ON/OFF

Activa y desactiva el Arpegiador.

## 17. BANK

Se utilizan para seleccionar BANCOS de Programa / Combinación.

### PROG BANK A, B, C, D, E, F, G

Seleccionan bancos de Programas.

F está disponible con la opción EXB-MOSS.

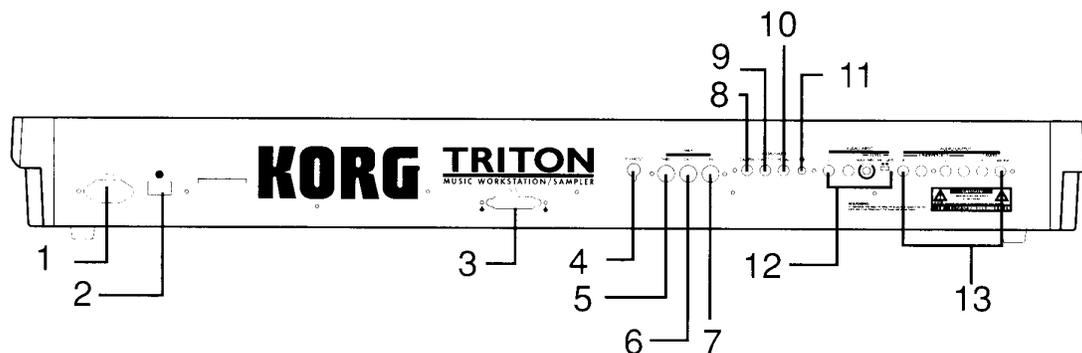
G: permite seleccionar bancos de variación GM2.

### COMBI BANK A, B, C, D

Seleccionan Bancos de Combinaciones.

Si el cursor está en el campo de Programa podrá usarlas para seleccionar bancos de Programas.

## Panel Posterior



### 1. Conector de alimentación eléctrica

### 2. POWER

Enciende y apaga el aparato.

### 3. Conector SCSI (opción EXB-SCSI vendida por separado)

Use un cable SCSI para conectar dispositivos SCSI.

### 4. Conector TO HOST

Este conector permite conectar un ordenador sin interfaz MIDI directamente al TRITON, para intercambiar datos. Para las conexiones, necesitará un kit de conexión que se vende por separado.

### 5. MIDI THRU

El MIDI Thru retransmite la información que llega al MIDI In.

### 6. MIDI OUT

El MIDI Out envía mensajes MIDI a otros aparatos.

### 7. MIDI IN

El conector MIDI In recibe mensajes MIDI desde otros aparatos.

### 8. Conector DAMPER

Aquí se puede conectar un pedal de sostenido DS-1H de KORG.

### 9. Conector ASSIGN SW

Aquí puede conectar un interruptor de pedal como el PS-1 o PS-2 de KORG.

### 10. Conector ASSIGN PEDAL

Aquí puede conectar un controlador de pedal como el XVP-10 o EXP-2 de KORG.

## **11. Contraste de pantalla**

## **12. AUDIO INPUT**

Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del TRITON a fuentes externas de sonido.

### **LEVEL**

Ajusta el nivel de las entradas de audio.

### **MIC-LINE**

Ajusta el nivel entre micro y línea.

## **13. AUDIO OUTPUT**

Conecte estas salidas a las entradas de su mezclador o amplificador.

### **MAIN L/MONO, R**

Son las salidas principales no balanceadas.

Seleccione el sonido que desee con el Parámetro BUS SELECT asignado a L/R.

### **INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4**

Son salidas individuales no balanceadas.

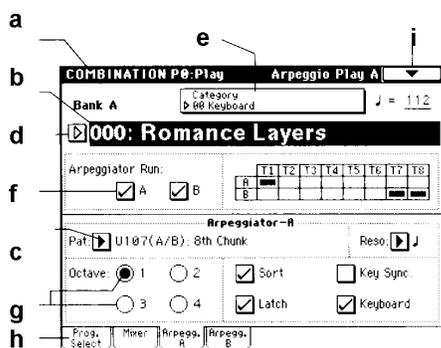
Puede asignar a estas salidas cualquier sonido de oscilador, batería, etc.

## Funcionamiento de la Pantalla

La pantalla del **TRITON** incorpora el sistema TOUCH VIEW SYSTEM, sensible al tacto.

### Selección de objetos en la pantalla

En el **TRITON**, distintas operaciones como selección de páginas o Parámetros, etc., se llevan a cabo **pulsando objetos en la pantalla**.



#### a: información de página actual

Muestra la página seleccionada. De izquierda a derecha: Nombre de modo, nombre de página, nombre de lengüeta.

#### b: Campo de Edición

Al pulsar un Parámetro en la pantalla, aparecerá su valor. Este valor recibe el nombre de CAMPO DE EDICIÓN.

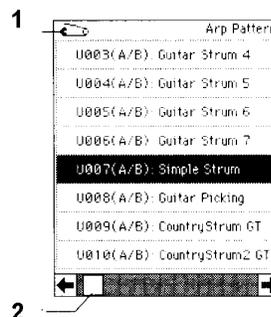
Para modificar el valor, use el dial VALUE o las teclas +/-, o los botones de la pantalla.

#### c: Botón de Pantalla 1 (o botón de selección)

Al pulsar este botón, aparecerá un menú desplegable.

Este menú muestra una lista de valores de Parámetro disponibles.

Pulse el valor deseado, y dicho valor será introducido en el campo de edición.



1: El símbolo de Imperdible, le permite seleccionar bloqueado o desbloqueado.

Cuando está bloqueado, el imperdible estará cerrado y el menú no desaparecerá aunque pulse un valor.

Cuando está desbloqueado, el imperdible estará abierto y el menú desaparecerá al pulsar un valor.

2: Barra de Desplazamiento: Aparecerá cuando existan más valores de los que aparecen en pantalla. Pulse en cada flecha para desplazarse hacia la dirección indicada.

#### d: Botón de Pantalla 2 (o botón de selección)

Al pulsar este botón aparecerá un menú con lengüetas que le permite realizar lo siguiente:

**BANK PROGRAM/COMBINATION SELECT:** permite seleccionar Programas o Combinaciones por bancos.

**MULTISAMPLE SELECT:** selección de Multimuestra para el oscilador.

**CATEGORY EFFECT SELECT:** selecciona un Efecto por categoría.

**e: Category**

Permite seleccionar Programas y Combinaciones por categoría.

Para cerrar el cuadro pulse OK o CANCEL.

**f: Cuadro de Selección**

Cada vez que lo pulse alternará entre Seleccionado y No Seleccionado.

Cuando está seleccionado el Parámetro funcionará, y cuando esté No Seleccionado el Parámetro no funcionará.

**g: Botones Circulares**

Se utilizan para seleccionar una o más opciones.

**h: Lengüetas de ficha**

Pulse la ficha que desee.

**i: botón de Menú de Página**

Pulse este botón para acceder al menú de página.

Los comandos que aparecen dependen de la página.

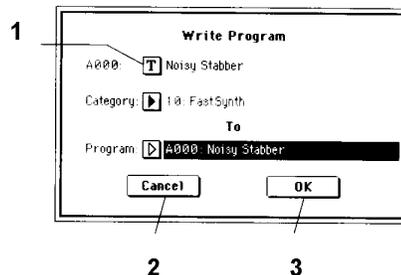
El símbolo de Imperdible, le permite seleccionar bloqueado o desbloqueado.

Cuando está bloqueado, el imperdible estará cerrado y el menú no desaparecerá aunque pulse un valor.

Cuando está desbloqueado, el imperdible estará abierto y el menú desaparecerá al pulsar un valor.

**Cuadro de diálogo**

Dependerán del menú seleccionado. Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.



**1: Botón de Edición de Texto**

Al pulsarlo aparecerá un cuadro de diálogo de texto.

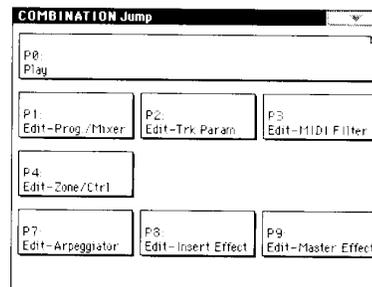
Podrá introducir el nombre que desee.

2/3: Cancel y OK: Para ejecutar el comando pulse OK. Para cancelar pulse CANCEL.

Clear: borra el texto.

Space: inserta un espacio.

**JUMP**



En distintos modos puede pulsar la tecla MENU para ver un menú de páginas disponibles.

Pulse la página a la cual desee saltar.

**Otros Objetos**

Los Parámetros que aparecen en forma de un control deslizante o botón pueden modificarse pulsando el objeto en la pantalla o bien mediante el dial VALUE o las telas +/-.

Existen botones que cambian entre activados y desactivados cada vez que los pulse.

# Funcionamiento Básico

A lo largo de los Manuales, en general, la palabra **tecla** se refiere a tecla del panel frontal, y la palabra **botón** se refiere a **botón de pantalla**.

## 1. Selección de Modo

Pulse la tecla que desee para seleccionar el modo correspondiente.

Le permiten seleccionar los distintos modos.



**COMBI:** selecciona el modo de Combinación.

**PROG:** selecciona el modo de Programa.

**SEQ:** selecciona el modo de secuenciador.

**SAMPLING:** selecciona el modo SAMPLING o muestreo en el que podrá grabar y utilizar sus propios sonidos.

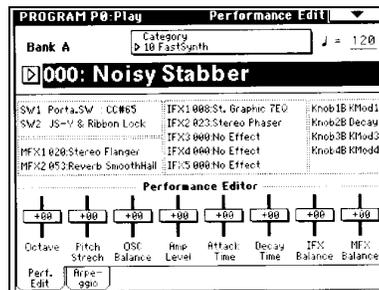
**GLOBAL:** selecciona el modo GLOBAL.

**DISK:** selecciona el modo de DISCO.

## 2. Páginas

Cada modo está organizado en páginas.

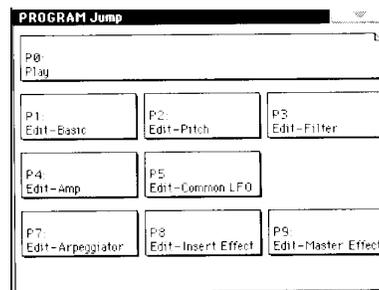
Al pulsar la tecla MENU aparecerá una lista del contenido de cada modo.



Pulsando los botones de pantalla accederá a las distintas funciones.

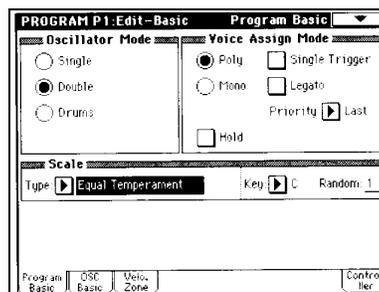
Si una pantalla tiene varias páginas, aparecerán unas lengüetas en la parte inferior que le permitirán seleccionarlas.

Pulse la tecla MENU para acceder a la pantalla de menú.

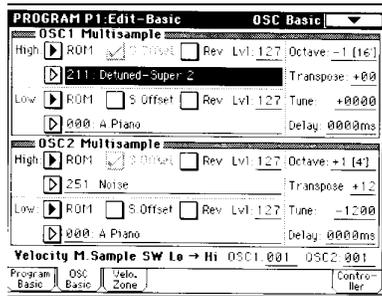


En esta pantalla pulse el recuadro de página que desee.

Aparecerá la pantalla seleccionada. Por ejemplo:



Pulse una de las lengüetas situadas en la parte inferior de la página.



### 3. Ajuste de Parámetros

El valor del campo de Edición en la pantalla se puede cambiar mediante el Dial o las teclas +/-.

Puede pulsar COMPARE para restaurar los valores originales.

También puede pulsar un botón de pantalla y pulsar el valor deseado.

#### Deslizante VALUE

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.

#### Teclas ▲/▼

Permiten cambiar el valor en pasos de uno.

#### Dial VALUE

Use este control para cambiar el valor de un Parámetro.

#### Teclado numérico 0-9

#### ENTER

#### Tecla -

#### Tecla ./10 HOLD

Use estas teclas para introducir un Parámetro numérico.

Use el teclado numérico para introducir el número y pulse ENTER.

La tecla - invierte el signo.

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

### TECLAS DE BANCO [BANK]

#### Programa Combinación

[BANK]	Program	Combination
A *1	Bank A (000...127)	Bank A (000...127)
B *1	Bank B (000...127)	Bank B (000...127)
C *1	Bank C (000...127)	Bank C (000...127)
D *1	Bank D (000...127)	Bank D (000...127)
E *2	Bank E (000...127)	---
F *3	Bank F (000...127)	---
G *4	Bank G (001...128)	---
	Bank g(1) (001...128)	---
	Bank g(2) (001...128)	---
	:	
	Bank g(9) (001...128)	---
	Bank g(d) (001...128)	---

#### COMPARE

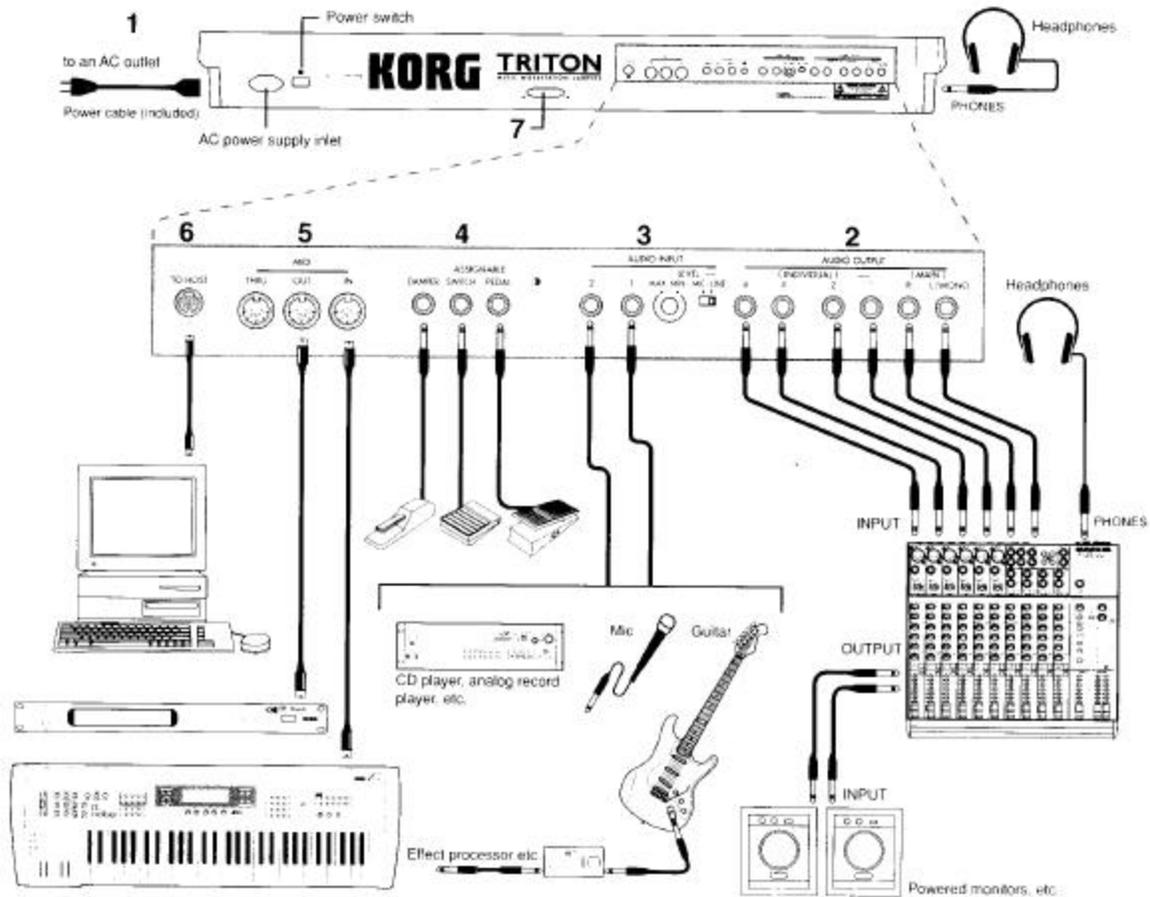
Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

#### Introducción de notas mediante el teclado

Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

# Conexiones



 Todas las conexiones se deben realizar con los aparatos apagados.

## 1. Conecte el cable de alimentación

Enchufe el cable de alimentación en una toma de corriente.

Asegúrese de que está insertado correctamente en el enchufe.

## 2. Conexiones de salida de audio

Conecte el TRITON a su sistema de audio.

 Tenga presente que un volumen excesivo puede dañar los altavoces.

Conecte las salidas L/MONO y R a las entradas de su amplificador o mezclador.

Le recomendamos una conexión estéreo.

**INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4**

Son salidas individuales no balanceadas.

Puede asignar a estas salidas cualquier sonido de oscilador, batería, etc.

Conéctelas a las entradas de un mezclador.

**3. Conexiones de entrada de audio**

Se utilizan para el modo SAMPLING o cuando desee aplicar los Efectos del TRITON a señales de audio externas.

**AUDIO INPUT**

Son entradas de audio que se utilizan para grabar sonidos mediante la función SAMPLING, o bien para aplicar los Efectos del TRITON a fuentes externas de sonido.

**4. Conexión de pedales****Conector DAMPER**

Aquí se puede conectar un pedal de sostenido DS-1H de KORG.

**Conector ASSIGN SW**

Aquí puede conectar un interruptor de pedal como el PS-1 o PS-2 de KORG.

**Conector ASSIGN PEDAL**

Aquí puede conectar un controlador de pedal como el XVP-10 o EXP-2 de KORG.

**5. Conexiones MIDI****MIDI OUT**

El MIDI Out envía mensajes MIDI a otros aparatos.

**MIDI IN**

El conector MIDI In recibe mensajes MIDI desde otros aparatos.

**MIDI THRU**

El MIDI Thru retransmite la información que llega al MIDI In.

**6. Conexiones con un ordenador****Conector TO HOST**

Este conector permite conectar un ordenador sin interfaz MIDI directamente al TRITON, para intercambiar datos. Para las conexiones, necesitará un kit de conexión que se vende por separado.

**7. Conexiones SCSI****Conector SCSI (opción EXB-SCSI vendida por separado)**

Use un cable SCSI para conectar dispositivos SCSI.

Podrá usar discos duros, CD-ROM, etc.

## Guía Rápida

### Encendido y Apagado

Realice las conexiones tal como se ha descrito anteriormente.

#### 1. Encendido

1. Pulse el interruptor POWER para encender la unidad.  
La pantalla muestra el modelo y versión.



2. Encienda su mezclador y monitores.
3. Suba el control VOLUME a un nivel adecuado y ajuste el volumen del equipo conectado.

#### 2. Apagado

1. Ponga todos los controles de volumen a 0.
2. Apague sus monitores y mezclador.
3. Pulse el interruptor POWER en el TRITON para apagar la unidad.

##### **Pantalla al encender la unidad**

Ajuste el Parámetro POWER ON MODE del modo Global tal como desee.

Si POWER ON MODE está en RESET el TRITON entra en modo de Combinación.

Si POWER ON MODE está en MEMORIZE aparecerá el modo y página seleccionado antes de apagar la unidad.

##### **Pantalla cuando hay opciones instaladas**

Puede instalar diversas opciones en su TRITON.

Al encender la unidad aparecerán las opciones instaladas.

## Escuchar una canción de demostración

### Contenido de los discos

Su TRITON se suministra con dos disquetes: TNFD-00P y TNFD-01P.

### PRELOAD.PCG

Contiene Programas, Combinaciones, Arpegiador, y datos globales

Datos de Programas usados en la demo.

Al cargar se guardará en memoria interna y no se borrará al apagar el aparato.

 Tenga en cuenta que los datos existentes en memoria serán reemplazados con los nuevos (es decir, los datos existentes se perderán).

### PRELOAD.SNG

Canción de demostración.

Al cargar se borrará al apagar el aparato.

 Tenga en cuenta que los datos existentes en memoria serán reemplazados con los nuevos (es decir, los datos existentes se perderán).

### PRELOAD.SNG

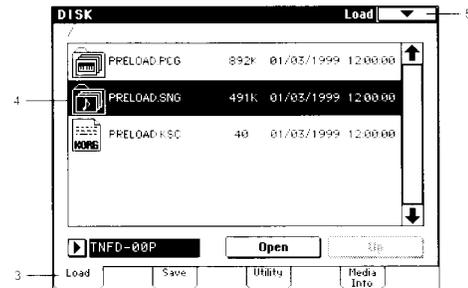
Datos de muestras usados en las canciones de demostración.

Al cargar se borrará al apagar el aparato.

 Tenga en cuenta que los datos existentes en memoria serán reemplazados con los nuevos (es decir, los datos existentes se perderán).

## 1. Cargar datos de demostración

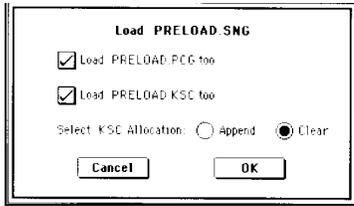
1. Inserte el disquete TNFD-00P.
2. Pulse la tecla DISK.  
Entrará en el modo de disco.
3. Pulse la lengüeta LOAD.
4. Pulse PRELOAD.SNG



5. Pulse el botón de menú de página.



6. Pulse LOAD SELECTED.
7. Pulse las casillas de verificación para añadir la marca correspondiente.  
Seleccione LOAD PRELOAD.PCG TOO.  
Seleccione LOAD PRELOAD. KSK TOO.  
Si selecciona SELECT KSC ALLOCATION CLEAR los datos de muestra se cargarán desde la primera posición de memoria.

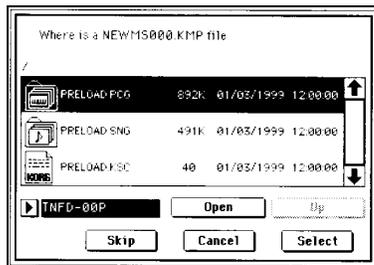


Si selecciona SELECT KSC ALLOCATION APPEND los datos se cargarán en la parte libre de la memoria.

 Si ya hay datos de muestras que no desea perder seleccione APPEND.

**8.** Pulse OK.

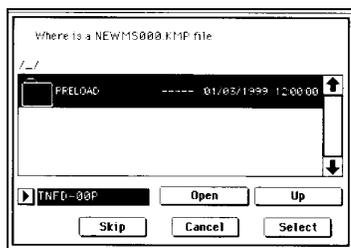
Los datos serán cargados.



**9.** Saque el disquete e introduzca el disquete TNFD-01P.

**10.** Pulse la pantalla una vez.

El nuevo disquete será reconocido al pulsar la pantalla.

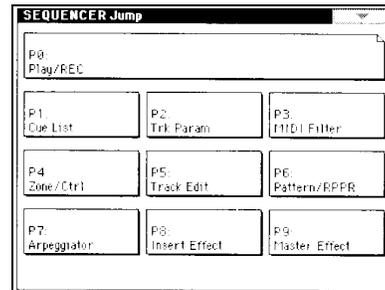


**11.** Pulse el botón SELECT para continuar la carga.

## 2. Reproducción de canción de demostración

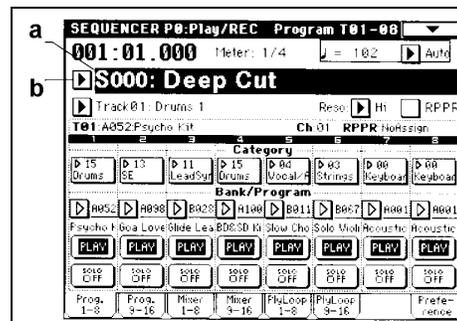
**12.** Pulse la tecla SEQ.

**13.** Pulse la tecla MENU.



Pulse P0: PLAY/REC.

**14.** Seleccione la canción de demostración.



a: Pulse a para resaltar el nombre de canción.

b: botón de selección

**15.** Para seleccionar la primera canción pulse 0 y pulse ENTER.

Para seleccionar la segunda canción pulse 1 y pulse ENTER.

**16.** Pulse la tecla START/STOP.

**17.** Para parar la Reproducción pulse la tecla START/STOP.

### **3. Lista de Reproducción**

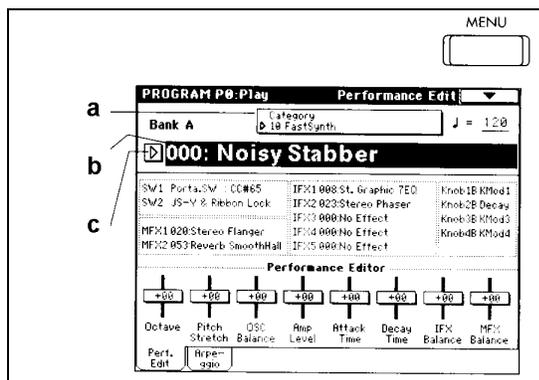
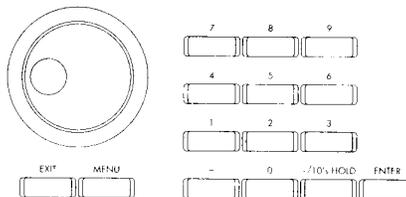
- 1.** Pulse la tecla MENU.
- 2.** Pulse P1: CUE LIST.
- 3.** Pulse la tecla START/STOP.
- 4.** Para parar la Reproducción pulse la tecla START/STOP.

# Selección de Programas

1. Pulse la tecla PROG.

El LED se ilumina y entrará en el modo de Programa.

2. Asegúrese de que está seleccionada la página P0: PLAY.



- a: botón de selección de categoría
- b: n° y nombre de Programa
- c: botón de selección

3. Pulse el campo de nombre y n° de Programa para seleccionar el Programa.

4. Pulse una de las teclas PROGRAM BANK A-G para seleccionar un BANCO de Programas.  
(G: permite seleccionar bancos de variación GM2.)



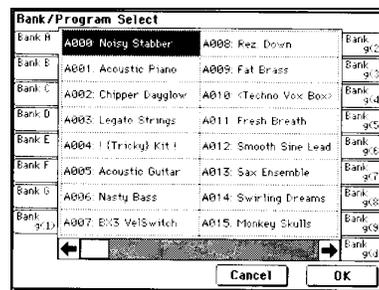
5. Use el tecla do numérico 0-9 para introducir el n° de Programa y pulse ENTER.

También puede usar el dial VALUE.

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

## Selección de Programas mediante una lista

1. Pulse el botón de menú desplegable situado a la izquierda del n° y nombre de Programa.



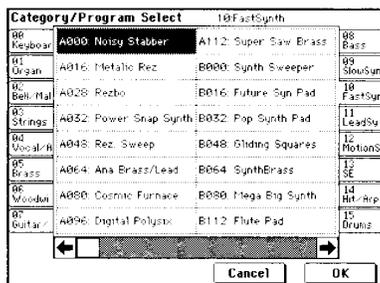
2. Pulse las lengüetas situadas a derecha e izquierda para seleccionar bancos.

3. Pulse los nombre de Programa situados en el centro para seleccionar Programas.

4. Cuando esté satisfecho con el Programa seleccionado pulse OK para cerrar el menú.

## **Selección de Programas mediante Categoría**

1. Pulse el botón CATEGORY.  
Aparece una lista de categorías.



2. Pulse las lengüetas situadas a derecha e izquierda para seleccionar categorías.

3. Pulse los nombre de Programa situados en el centro para seleccionar Programas.

4. Cuando esté satisfecho con el Programa seleccionado pulse OK para cerrar el menú.

## **Otras formas de seleccionar Programas**

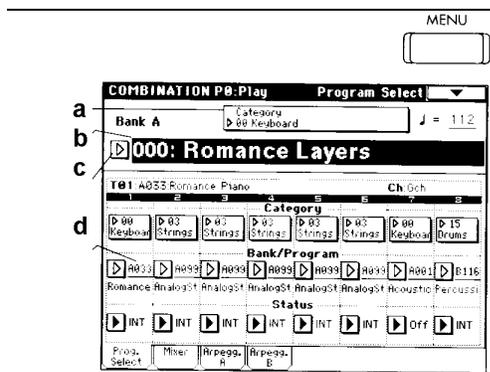
- Mediante un interruptor de pedal conectado a la toma ASSIGNABLE PEDAL.
- Desde un dispositivo MIDI que transmita mensajes de cambio de Programa.

## **Bancos de Programas del TRITON**

- BANCOS A-E: contienen cada uno 128 Programas = total de 640 Programas. Al salir de fábrica el banco E no contiene Programas. Puede usarlo como banco de usuario.
- BANCO F: se puede usar si ha instalado la opción EXB-MOSS que se vende por separado.
- BANCO G: contiene 256 Programas compatibles con la especificación GM2.

## Selección de Combinaciones

1. Pulse la tecla COMBI.  
El LED se ilumina y entrará en el modo de Combinación.
2. Asegúrese de que está seleccionada la página P0: PLAY.



- a: botón de selección de categoría
- b: nº y nombre de Combinación
- c: botón de selección
- d: Banco/Programa

3. Pulse el campo de nombre y nº de Combinación para seleccionar la Combinación.
4. Pulse una de las teclas COMBI BANK A-D para seleccionar un BANCO.

**▲** Cuando el campo de Edición está en uno de los campos de Banco/Programa correspondiente a uno de los timbres 1-8 de la Combinación podrá usar BANK para seleccionar el banco de Programa. Por tanto asegúrese de que el cursor no se encuentra en dicho campo si lo que desea es seleccionar una Combinación.

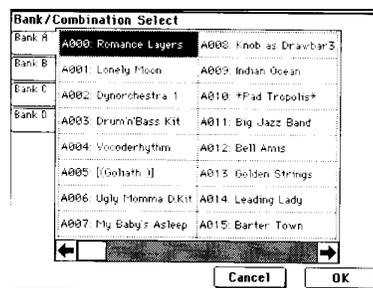
5. Use el teclado numérico 0-9 para introducir el nº de Combinación y pulse ENTER.

También puede usar el dial VALUE.

La tecla 10 HOLD bloquea las decenas.

### Selección de Combinaciones mediante una lista

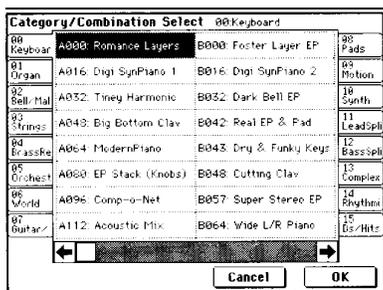
1. Pulse el botón de menú desplegable situado a la izquierda del nº y nombre de Combinación.



2. Pulse las lengüetas situadas a derecha e izquierda para seleccionar bancos.
3. Pulse los nombre de Combinación situados en el centro para seleccionar Combinaciones.
4. Cuando esté satisfecho con la Combinación seleccionada pulse OK para cerrar el menú.

## Selección de Combinaciones mediante Categoría

1. Pulse el botón CATEGORY.  
Aparece una lista de categorías.



2. Pulse las lengüetas situadas a derecha e izquierda para seleccionar categorías.

3. Pulse los nombre de Combinación situados en el centro para seleccionar Combinaciones.

4. Cuando esté satisfecho con la Combinación seleccionada pulse OK para cerrar el menú.

## Otras formas de seleccionar una Combinación

- Mediante un interruptor de pedal conectado a la toma ASSIGNABLE PEDAL.
- Desde un dispositivo MIDI que transmita mensajes de cambio de Programa.

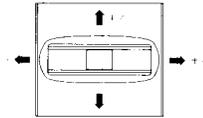
## Bancos de Combinaciones del TRITON

Dispone de BANCOS DE COMBINACIONES A-D.

Cada banco contiene 128 combinaciones para un total de 512.

## Uso de Controladores para modificar el sonido

### Joystick



Puede moverse arriba y abajo, a derecha y a izquierda para controlar el tono, la modulación u otros Parámetros.

JS +X: normalmente desplazamiento de tono hacia arriba.

JS -X: normalmente desplazamiento de tono hacia abajo.

JS +Y: normalmente vibrato.

JS -Y: normalmente wah.

Puede usar la función de bloqueo LOCK que se describe a continuación.

Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

### Ribbon



Deslice su dedo para controlar el tono o la modulación.

Puede usar la función de bloqueo LOCK que se describe a continuación.

Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

### SW1, SW2



Puede usarlo como una fuente de Modulación alternativa para controlar Parámetros de Programa o de Efectos.

Puede especificar la forma en que responderán:

**TOGGLE:** la función será activada/desactivada cada vez que lo pulse.

**MOMENTARY:** la función será activada solamente mientras mantenga pulsada la tecla.

Al guardar un Programa o Combinación el estado de estas teclas será guardado también.

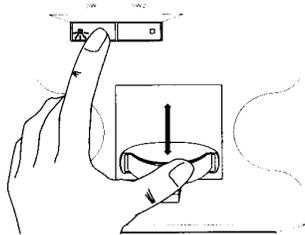
## Función de Bloqueo

### JOYSTICK

Cuando la función de las teclas SW1 o SW2 se ajusta a JS X LOCK, JS +Y LOCK o JS -Y LOCK el sonido producido al mover el Joystick se mantendrá al soltarlo.

Cuando SW1 se ajusta a JS -Y LOCK y funciona como TOGGLE, la función de bloqueo se puede usar tal como se explica en el siguiente ejemplo.

1. Mueva el joystick hacia usted para modificar el sonido.
2. Mientras mantiene el joystick hacia usted pulse la tecla SW1 (se ilumina).
3. Al soltar el joystick el sonido no cambiará.
4. Para cancelar la función de bloqueo pulse SW1 de nuevo.

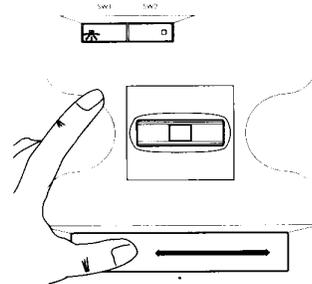


### RIBBON

Cuando la función de las teclas SW1 o SW2 se ajusta a RIBBON LOCK el sonido producido al mover el Ribbon se mantendrá al soltarlo.

Cuando SW1 se ajusta a RIBBON LOCK y funciona como TOGGLE, la función de bloqueo se puede usar tal como se explica en el siguiente ejemplo.

1. Pulse SW1 (se ilumina).
2. Deslice su dedo por el Ribbon para que el sonido cambie.
3. Al soltar el ribbon el sonido no cambiará.
4. Para cancelar la función de bloqueo pulse SW1 de nuevo.



Cuando SW1 o SW2 se ajustan a JS X & RIBBON LOCK, JS +Y & RIBBON LOCK, o JS -Y RIBBON LOCK se aplicarán ambos bloqueos.

## AFTER TOUCH

Cuando SW1 o SW2 se ajustan a AFTER TOUCH LOCK el sonido producido al aplicar presión al teclado se mantendrá al soltarlo.

Cuando SW1 se ajusta a AFTER TOUCH LOCK y funciona como TOGGLE, la función de bloqueo se puede usar tal como se explica en el siguiente ejemplo.

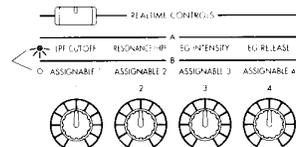
1. Toque una nota y aplique presión para modificar el sonido.
2. Mientras mantiene la presión pulse la tecla SW1 (se ilumina).
3. Al soltar el teclado el sonido no cambiará.
4. Para cancelar la función de bloqueo pulse SW1 de nuevo.

## REALTIME CONTROLS

Use estos botones para controlar distintos Parámetros en tiempo real.

### TECLA REALTIME CONTROLS

Úsela para seleccionar el modo A o B para los controladores.



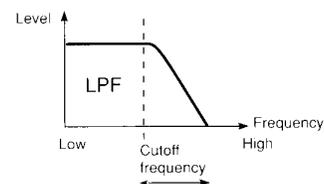
### BOTONES 1, 2, 3, 4

**En modo A las funciones son las siguientes:**

#### 1: LPF CUTOFF

Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos.

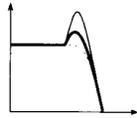
Cambiará la brillantez del sonido.



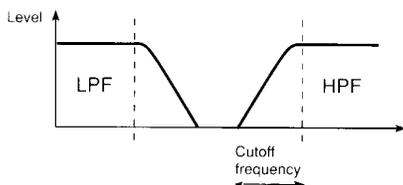
#### 2: RESONANCE/HPF

Ajusta resonancia o frecuencia de corte del filtro pasa-altos

La resonancia aumenta el contenido armónico alrededor de la frecuencia de corte.

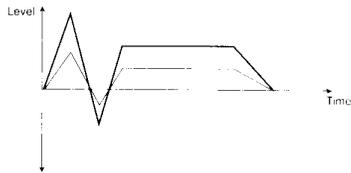


La frecuencia de corte ajusta la brillantez del sonido.



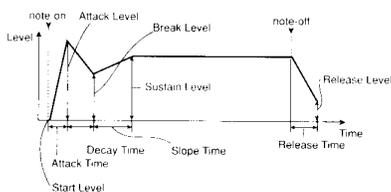
### 3: EG INTENSITY

Ajusta la intensidad EG del filtro



### 4: EG-RELEASE

Ajusta la fase de relajación del filtro/amplificador

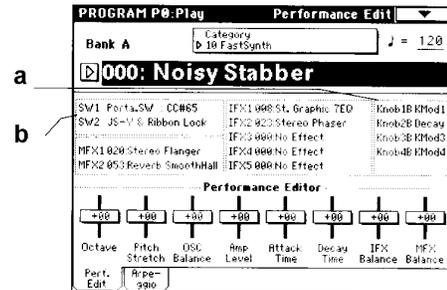


## CONTROLES EN MODO B

En el modo B la función es programable.

**Para visualizar los Parámetros asignados a SW1-SW2 y los controladores en tiempo real en Modo B:**

En modo de Programa la página P0: Play muestra las funciones asignadas a SW1-SW2 y los controladores en tiempo real en Modo B



a: funciones asignadas a controladores en modo B.

b: funciones asignadas a las teclas SW1/SW2.

## Control VALUE

En las páginas P0: Play de Programa y Combinación puede usar VALUE como fuente de Modulación alternativa o para Modulación dinámica de Efectos, y controlar diversos Parámetros.

## Teclado

### Velocidad

La velocidad de interpretación puede controlar un Parámetro.

Normalmente controla el volumen, etc.

### Presión

La presión aplicada al teclado puede controlar un Parámetro.

Normalmente controla el volumen, etc.

### Número de nota

El número de nota puede controlar un Parámetro.

Normalmente controla el volumen, etc.

Se puede usar como fuente de Modulación alternativa.

## Pedales

### Conector DAMPER

Aquí se puede conectar un pedal de sostenido DS-1H de KORG.

### Conector ASSIGN SW

Aquí puede conectar un interruptor de pedal como el PS-1 o PS-2 de KORG.

### Conector ASSIGN PEDAL

Aquí puede conectar un controlador de pedal como el XVP-10 o EXP-2 de KORG.

La función de los pedales se programa en la página P2: CONTROLLER FOOT PEDAL ASSIGN, del modo GLOBAL.

## **ARPEGIADOR**

Controlan el Arpegiador en tiempo real.

### **TEMPO**

Ajustan el tempo del Arpegiador y secuenciador.

### **GATE**

Ajusta el tiempo de puerta o duración de las notas de Arpegiador.

### **VELOCITY**

Ajusta la velocidad del Arpegiador.

### **ON/OFF**

Activa y desactiva el Arpegiador.

## Arpegiador

El Arpegiador reproduce notas consecutivas al tocar un acorde en el teclado.



El Arpegiador del TRITON es polifónico y dual.

Dispone de cinco patrones de arpeggio y permite programar y guardar 232 patrones de usuario.

### Uso del Arpegiador en modo de Programa

**1.** Pulse PROG para entrar en modo de Programa y seleccione un Programa.

Al seleccionar distintos Programas verá que el LED ARPEGGIATOR se enciende en algunos. En este caso toque el teclado y empezará el Arpegiador.

Si desea activar el Arpegiador manualmente pulse la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF.

**2.** Mueva los controladores o modifique los Parámetros para cambiar el arpeggio.

### Uso de Controladores del panel frontal

#### ARPEGGIO ON/OFF

Activa y desactiva el Arpegiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

#### TEMPO

Ajustan el tempo del Arpegiador y secuenciador.

El rango es 40-240.

También puede usar el control VALUE.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

 Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL (MIDI o PCIF) la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.

## GATE

Ajusta el tiempo de puerta o duración de las notas de Arpeggiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

Puede usarlo junto con los Controladores en tiempo real.

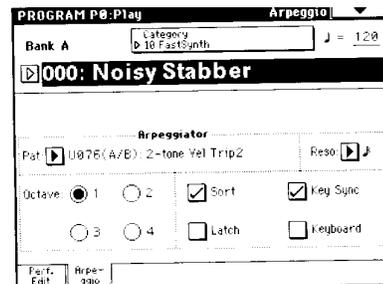
## VELOCITY

Ajusta la velocidad del Arpeggiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

## Ajustes mediante la pantalla

**En la página P0: Play, pulse la lengüeta ARPEGGIO.**



## Selección de un patrón de Arpeggiador

Puede seleccionar:

Patrones PRESET P000-P004

Patrones de USUARIO U000-U231.

## Pulse PAT

Use VALUE o el menú de pantalla para seleccionar un patrón.

Para seleccionar un patrón de usuario U000-231, use el teclado numérico 0-9 y pulse ENTER.

## RESOLUCIÓN

Use el Parámetro RESO para ajustar el intervalo de las notas.

Pulse RESO y use VALUE o menú de pantalla para seleccionar el valor de intervalo deseado.

## **OCTAVA**

Pulse OCTAVE para seleccionar el rango de octavas.

### **Reproducción en el orden en que se tocan las notas**

Utilice la casilla SORT en la pantalla.

Si está seleccionada las notas suenan de acuerdo a su tono, sin tener en cuenta el orden en que se tocan.

Si no está seleccionada las notas sonarán en el orden en que se tocan.

### **Bloqueo de Arpegiador**

Utilice la casilla LATCH en la pantalla.

Si está seleccionada las notas suenan aunque retire su mano del teclado.

Si no está seleccionada las notas dejan de sonar cuando retire su mano del teclado.

### **Sincronización con la interpretación**

Utilice la casilla KEY SYNC en la pantalla.

Si está seleccionada el Arpegiador comenzará desde el principio cuando toque la primera nota.

Si no está seleccionada el Arpegiador estará siempre sincronizado con el tempo MIDI CLOCK.

### **Para que suenen las notas de Arpegiador y las que toca**

Utilice la casilla KEYBOARD en la pantalla.

Si está seleccionada sonarán las notas de Arpegiador y las que toque.

Si no está seleccionada sonarán las notas de Arpegiador.

### **Vincular el Arpegiador a Programas**

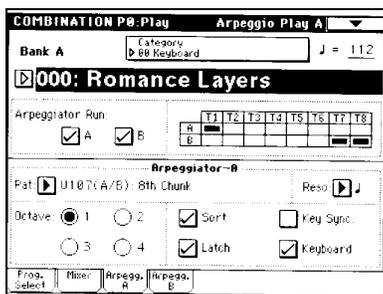
Utilice la casilla AUTO ARPEGGIATOR (GLOBAL P0: BASIC) en la pantalla.

Si está seleccionada los ajustes de Arpegiador guardados con el Programa cambiarán al cambiar de Programa.

Si no está seleccionada no cambiarán.

## Uso del Arpegiador en modo de Combinación

En la página P0: Play del modo de Combinación, pulse la lengüeta ARPEGGIO PLAY A.



### Selección de Arpegiadores

Use las casillas ARPEGGIATOR RUN para seleccionar los Arpegiadores que funcionarán.

Use la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF para ponerlos en marcha.

No obstante, debe comprobar el Parámetro de asignación ARPEGGIATOR ASSIGN del modo de Combinación.

### Arpegiador A - Arpegiador B

Para cada Arpegiador A y B, puede realizar ajustes en los Parámetros PATTERN SELECT, RESOLUTION, OCTAVE, SORT, LATCH, KEY SYNC y KEYBOARD que se han explicado anteriormente.

### Vincular el Arpegiador a Combinaciones

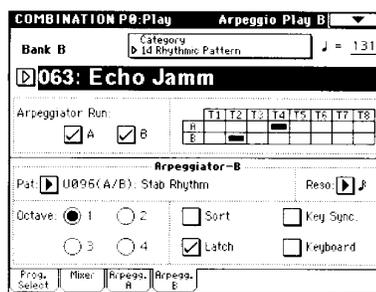
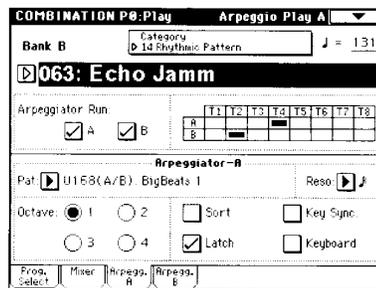
Utilice la casilla AUTO ARPEGGIATOR (GLOBAL P0: BASIC) en la pantalla.

Si está seleccionada los ajustes de Arpegiador guardados con la Combinación cambiarán al cambiar de Combinación.

Si no está seleccionada no cambiarán.

Comprobación de la estructura de un patrón de Arpegiador de usuario

### Combinación B063: Echo Jamm



1. Seleccione Combinación B063: Echo Jamm y compruebe las lengüetas ARPEGG. A y ARPEGG. B.

T1, T2, etc. indican los timbres. Una marca de verificación indica los que están asignados al Arpegiador.

# Función RPPR

## Interpretación/Grabación de Patrón en Tiempo Real (RPPR)

Este modo le permite asignar un patrón de secuenciador a una tecla específica del teclado, y a continuación tocar o grabar datos de patrón pulsando dicha tecla.

Puede usted tocar una frase diferente con cada nota, o tocar varias teclas simultáneamente para que suenen diferentes frases a la vez.

Tal como se describe en la sección de canción de demostración, cargue en memoria PRELOAD.SNG y PRELOAD.PCG.

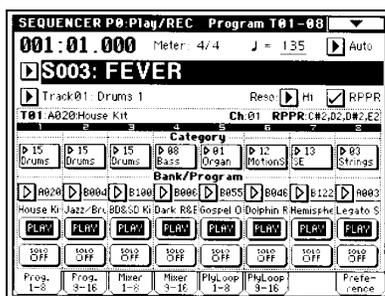
1. Pulse la tecla SEQ para entrar en modo de secuenciador.

2. Pulse la tecla MENU para acceder a la lista de páginas.

Pulse el área P0: PLAY/REC.

3. Pulse el área SONG NO. AND NAME en la pantalla.

4. Use la tecla del número 3 y pulse ENTER.



5. Asegúrese de que la casilla RPPR está seleccionada.

Seleccionada: la función RPPR está activada.

NO Seleccionada: la función RPPR está desactivada.

6. Pulse una nota del teclado.

El patrón asignado sonará.

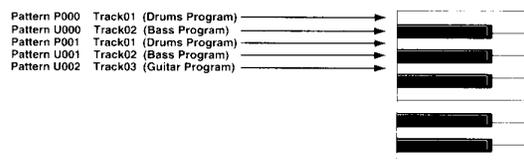
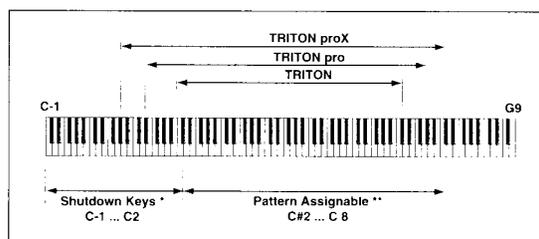
## Teclas de parada

Si pulsa una tecla en el rango C-1 a C2 el patrón se parará.

## Teclas de patrón

Cualquier tecla del rango C#2 a C8 puede tener asignado un patrón.

Si no lo tiene sonará en la forma normal.



## Edición básica de Programa

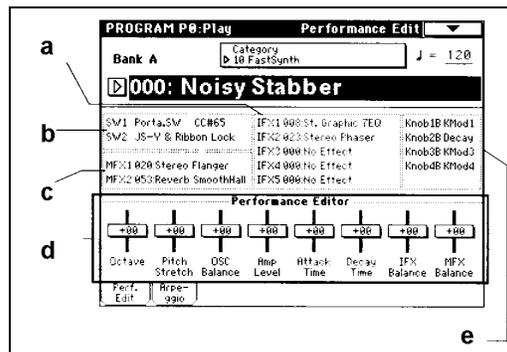
Los Programas se pueden crear y modificar en las páginas P1 a P9.

No obstante también puede usar el editor PERFORMANCE EDIT.

 Si desea guardar los cambios debe llevar a cabo el procedimiento GUARDAR Programa que se describe más adelante.

### PERFORMANCE EDIT

1. Pulse la tecla PROG para entrar en modo de Programa.
2. Pulse la lengüeta PERF. EDIT.



- a: Efectos de inserción
- b: funciones asignadas a SW1/SW2
- c: Efectos principales
- d: EDITOR DE PERFORMANCE
- e: Parámetros asignados al modo B del editor en tiempo real

Use los 8 controles deslizantes de PERFORMANCE EDIT (d) para modificar los Parámetros de Programa.

Es posible que algunos no produzcan un Efecto drástico.

### OCTAVE

Ajusta la octava.

### PITCH STRECH

Ajusta la transposición y afinación del oscilador.

 No se puede usar en el banco F.

### OSC BALANCE

Ajusta el balance entre el oscilador 1 y el oscilador 2.

 No tiene Efecto si el modo de oscilador es SINGLE o DRUMS.

### AMP LEVEL

Ajusta el nivel de amplificador.

### ATTACK TIME

Ajusta el tiempo de ataque de los EG de filtro y amplificador.

 Para maximizar el Efecto se ajustan también otros Parámetros de EG.

### DECAY TIME

Ajusta los tiempos de caída y pendiente de los EG de filtro y amplificador.

### IFX BALANCE

Ajusta el balance WET/DRY de los Efectos de inserción 1-5.

### MFX BALANCE

Ajusta simultáneamente los retornos de los Efectos principales.

## Edición básica de Combinación

Una Combinación consta de hasta 8 Programas que permiten crear sonidos muy complejos.

Puede editar una Combinación en el modo de Edición de Combinación; páginas P1-P9.

También puede realizar una Edición básica en la página P0: Play.

 Si desea guardar los cambios debe llevar a cabo el procedimiento GUARDAR Combinación que se describe más adelante.

### Ejemplo de Edición

1. Pulse la tecla COMBI para entrar en el modo de Combinación.
2. Seleccione la Combinación A064: ModernPiano.



Esta es una Combinación que superpone dos Programas.

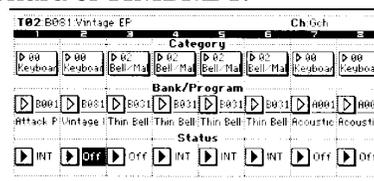
Un timbre es un Programa y una serie de Parámetros asociados al mismo.

Una Combinación puede tener hasta 8 timbres.

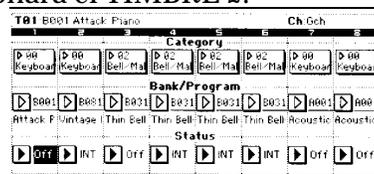
### Selección de un Programa para un Timbre

3. Pulse la lengüeta PROG. SELECT.  
INT: el Programa sonará.  
OFF: el Programa no sonará.

Sólo sonará el TIMBRE 1:



Sólo sonará el TIMBRE 2:

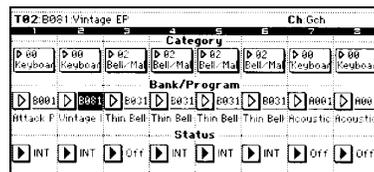


4. Vamos a cambiar el Programa del Timbre 2.

Asegúrese de que los timbres 1 y 2 están en INT.

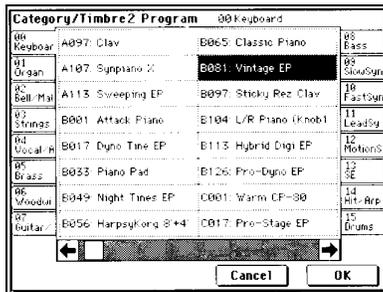
Pulse el Programa del timbre 2.

Use las teclas BANK y VALUE para seleccionar un Programa.

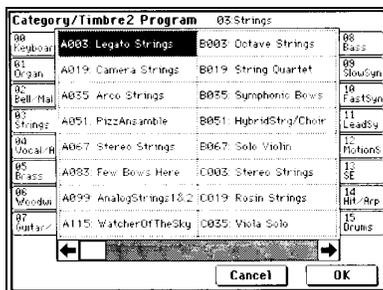


5. También puede seleccionar Programas por categoría.

Pulse CATEGORY para el Timbre 2.



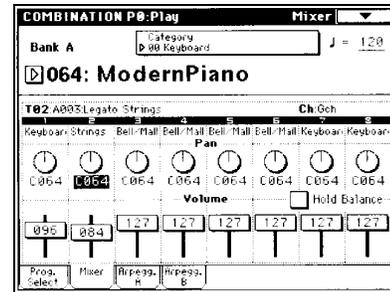
Para este ejemplo seleccione A003: Legato Strings.



6. Si está satisfecho con el cambio pulse OK para cerrar el menú.

## Ajuste del panorama

7. Pulse la lengüeta MIXER.



8. Pulse el Parámetro PAN del timbre 2.

Use VALUE, etc., para modificar el valor.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

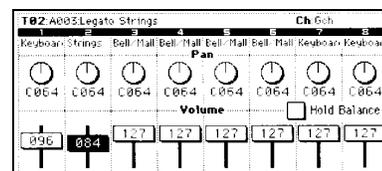
RND: posición aleatoria.

## Ajuste de Volumen

9. Pulse el Parámetro VOLUME del timbre 2.

Use VALUE, etc., para modificar el valor.

Si selecciona HOLD BALANCE el balance entre los timbres será mantenido.



## **FUNCIONES BÁSICAS**

### **Guardar Datos**

#### **Tipos de datos que se pueden guardar**

En el TRITON hay tres formas de guardar datos:

- Guardar datos en memoria
- Guardar en unidades externas (disquete, SCSI, etc.)
- Volcado de datos MIDI

#### **GUARDAR DATOS EN MEMORIA INTERNA**

Se pueden guardar los siguientes datos:

- Programas.
- Combinaciones.
- Datos globales.
- Baterías de usuario.
- Patrones de arpegio de usuario.
- Plantillas de canciones.

 Tenga en cuenta que las muestras almacenadas en RAM se perderán al apagar el TRITON. Deberá guardarlas en disquete, etc., antes de apagar la unidad.

 Los datos de secuenciador, interpretación de canción, o SAMPLING no se pueden guardar en memoria interna con la operación de guardado.

#### **GUARDAR EN DISPOSITIVOS EXTERNOS (Disquete, etc.)**

Se pueden guardar los siguientes datos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, Patrones de arpegio de usuario de la memoria interna.
- Canciones, listas de Reproducción y patrones.
- Muestras y multimuestras del modo SAMPLING.
- Archivos MIDI Estándar (SMF). Las canciones de secuenciador se pueden guardar como SMF.
- Datos exclusivos.
- Listas de gramola.

#### **VOLCADO DE DATOS MIDI**

Se pueden guardar los siguientes datos en dispositivos externos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, Patrones de arpegio de usuario y datos globales de la memoria interna.
- Canciones, listas de Reproducción y patrones.

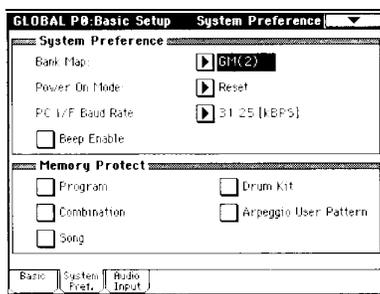
## Guardar en memoria interna

### Protección de memoria

Para evitar errores existe un Parámetro que permite proteger la memoria contra grabaciones accidentales.

Para poder guardar deberá desactivar la protección.

1. Pulse GLOBAL para entrar en el modo Global.
2. Pulse MENU y pulse P0: BASIC SETUP.
3. Pulse la lengüeta SYSTEM PREF. Aparece la página de preferencias.



4. Pulse la casilla MEMORY PROTECT para el tipo de memoria en que desea guardar datos de manera que dicha casilla no tenga marca de verificación.

### Dar nombre

Puede dar un nombre a un Programa, Combinación, etc.

También puede modificar los nombres de categoría.

Para más información consulte la Guía de Parámetros.

## Guardar un Programa o Combinación

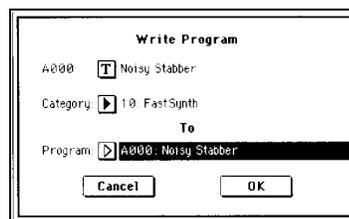
Lleve a cabo este procedimiento para guardar un Programa o Combinación.

Hay dos formas de guardar.

 Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se ha descrito anteriormente.

### USANDO UN COMANDO DE MENÚ DE PÁGINA PARA GUARDAR

1. Pulse el comando de página WRITE PROGRAM o WRITE COMBINATION. Aparecerá un cuadro de diálogo.



Si desea reemplazar los datos antiguos con los nuevos en la misma posición de memoria pulse OK.

2. Si desea modificar el nombre, pulse el botón de Edición de Texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo de texto.

Cuando haya introducido el nombre que desee pulse OK para volver al cuadro de diálogo.

3. En el campo CATEGORY especifique la categoría del Programa o Combinación.

4. Use TO PROGRAM y TO COMBINATION para especificar el destino de guardado.

Use VALUE etc., para seleccionar el destino.

5. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

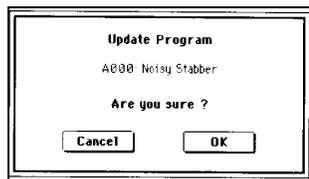
Al pulsar OK la pantalla preguntará ARE YOU SURE?. Pulse OK para guardar los datos.

### USANDO LA TECLA REC/WRITE

Este método sólo se puede usar para guardar en el número de Programa/Combinación seleccionado.

1. Pulse la tecla REC/WRITE.

Aparece la siguiente pantalla.



2. Para guardar los datos pulse OK.  
Para cancelar pulse CANCEL.

### El bufer de Edición

Cuando edite un Programa o Combinación los datos editados se guardan temporalmente en el llamado bufer de Edición.

Si guarda estos datos el búfer de Edición se guarda en la posición indicada.

Si usa la función de comparación cambiará entre los datos originales y los del bufer de Edición.

### Guardar ajustes Globales, baterías, y patrones de Arpegiador

 Antes de guardar debe desactivar el Parámetro de protección de memoria tal como se ha descrito anteriormente.

### Usando el comando de menú de página

1. Use las siguientes páginas de pantalla.

GLOBAL P04: WRITE GLOBAL SETTING:  
Guardar ajustes globales.

GLOBAL P5: WRITE DRUM KITS:  
Guardar conjunto de batería.

GLOBAL P6: WRITE ARPEGGIO  
PATTERNS: Guardar patrones de  
Arpegiador.

Aparece la página de guardado.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

### USANDO LA TECLA REC/WRITE

1. Pulse la tecla REC/WRITE en las siguientes páginas de pantalla.

GLOBAL P04: WRITE GLOBAL SETTING:  
Guardar ajustes globales.

GLOBAL P5: WRITE DRUM KITS:  
Guardar conjunto de batería.

GLOBAL P6: WRITE ARPEGGIO  
PATTERNS: Guardar patrones de  
Arpegiador.

2. Para guardar los datos pulse OK.

Para cancelar pulse CANCEL.

## Memoria de datos GLOBALES

Si modifica los datos globales deberá guardarlos antes de apagar la unidad.

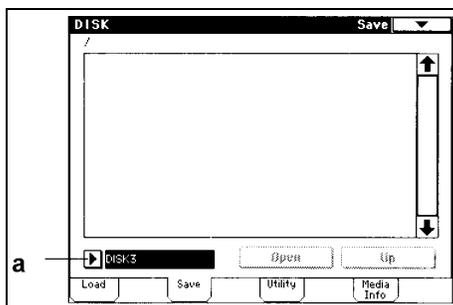
De lo contrario los nuevos datos se perderán.

### Guardar en dispositivos externos

 Los datos de canción, patrones y listas del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse en dispositivos externos antes de apagar la unidad.

Puede guardarlos en disquete o en un dispositivo SCSI si tiene esta opción instalada.

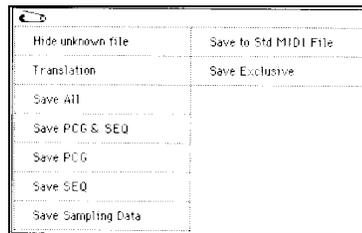
1. Inserte un disquete.
2. Pulse la tecla DISK para entrar en el modo de DISCO.



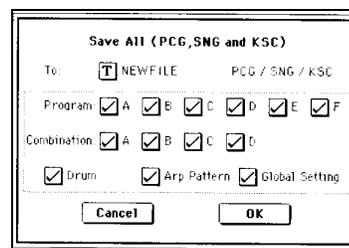
a: botón de selección de unidad de disco

3. Pulse la lengüeta SAVE.
4. Si está utilizando SCSI pulse el dispositivo SCSI destino.
5. Si existen directorios, seleccione el directorio en el que desea guardar los datos.

6. Pulse el botón de menú de página, y pulse SAVE ALL.



Aparece un cuadro de diálogo. El contenido depende de los datos que vaya a guardar.



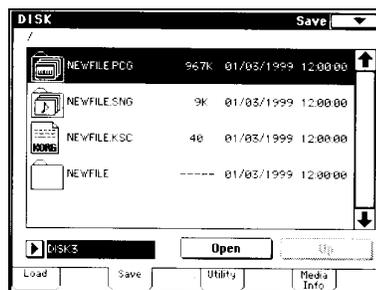
7. Use el botón de texto para introducir un nombre.

8. Use las casillas de verificación para desactivar los elementos que no desee guardar.

9. Pulse OK.

Los datos serán guardados.

Si ya existe un archivo con el mismo nombre se le preguntará si desea reemplazarlo.



### **.PCG**

Contiene Programas, Combinaciones, Arpegiador, y datos globales

### **.SNG**

Canción.

### **.KSC**

Un archivo que lista las muestras y multimuestras usadas.

### **Otras formas de guardar**

Use los comandos que aparecen al pulsar el botón de menú de página.

## **Volcado de datos MIDI**

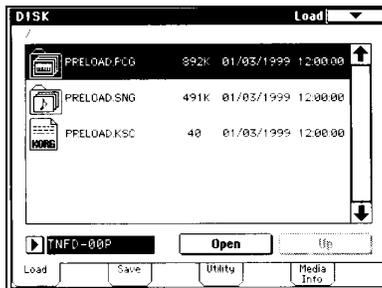
Se pueden guardar los siguientes datos en dispositivos externos:

- Programas, Combinaciones, Datos globales, Baterías de usuario, Patrones de arpegio de usuario y datos globales de la memoria interna.
- Canciones, listas de Reproducción y patrones.

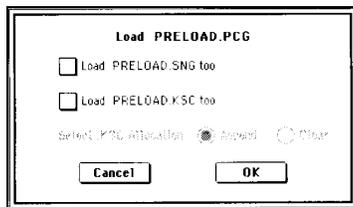
## Restaurar valores de fábrica

 Los datos existentes en memoria serán reemplazados. Si no desea perderlos debe guardarlos.

1. Inserte el disquete TNFD-00P.
2. Pulse DISK.
3. Pulse la lengüeta LOAD.
4. Pulse PRELOAD.PCG.



5. Pulse el botón de menú de página y seleccione LOAD SELECTED.



6. Si selecciona PRELOAD.SNG también se cargará el archivo SNG.

Si selecciona PRELOAD.KSC también se cargará el archivo KSC.

7. Pulse OK.

## Modo de Programa

### Páginas del modo de Programa

P0: PLAY	selección de Programa y editor de performance
P1: EDIT BASIC	Parámetros básicos
P2: EDIT PITCH	Parámetros de tono
P3: EDIT FILTER	Parámetros de filtro
P4: EDIT AMP	Parámetros de amplificador
P5: EDIT COMMON LFO	Parámetros de LFO
P6	---
P7: EDIT ARPEGGIATOR	Parámetros de Arpegiador
P8: EDIT INSERT EFFECT	Parámetros de Efectos de inserción
P9: EDIT MASTER EFFECT	Parámetros de Efectos principales

- BANCO F: se puede usar si ha instalado la opción EXB-MOSS que se vende por separado.

### Escuchar un Programa

#### P0: PLAY

Aquí puede seleccionar y escuchar Programas.

También puede realizar una Edición sencilla con el editor de performance.

Consulte el capítulo de selección de Programas.

#### PERFORMANCE EDIT

Puede usar la función Edición de performance para realizar una Edición sencilla.

Pulse la lengüeta PERF. EDIT.

Use los 8 controles deslizantes de PERFORMANCE EDIT para modificar los Parámetros de Programa.

Es posible que algunos no produzcan un Efecto drástico.

#### ARPEGGIO ON/OFF

Activa y desactiva el Arpegiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

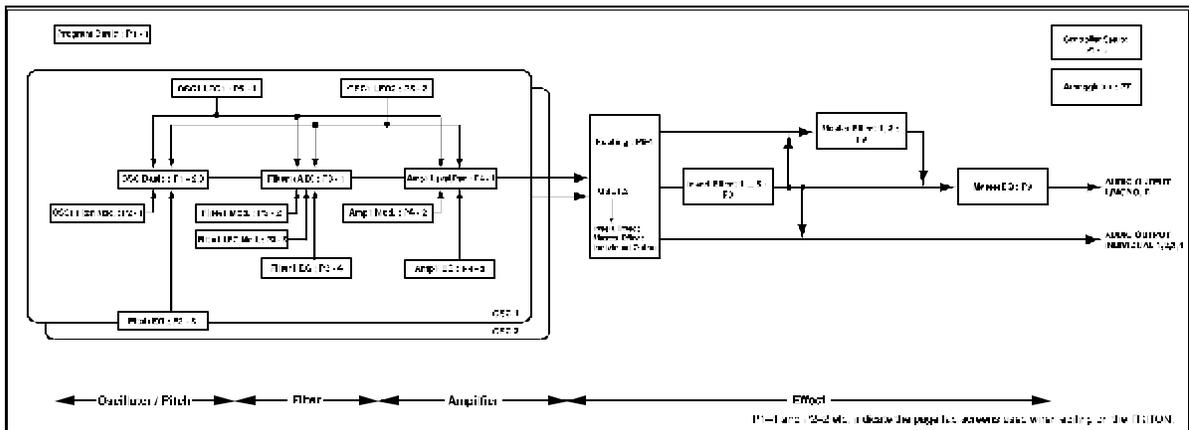
## Organización de un Programa

El sonido tiene tres aspectos: tono, timbre y volumen.

En el TRITON el tono se controla con los Parámetros PITCH, el timbre con los Parámetros de FILTER y el volumen con los Parámetros AMPLIFIER.

Consulte las siguientes páginas de pantalla.

P1: EDIT BASIC	Parámetros básicos
P2: EDIT PITCH	Parámetros de tono
P3: EDIT FILTER	Parámetros de filtro
P4: EDIT AMP	Parámetros de amplificador



## Edición básica de Programa

Use las páginas de pantalla P1 -P9 para editar el Programa seleccionado en P0.

En esta sección se explica la forma de editar los Parámetros más representativos de cada página.

### COMPARE

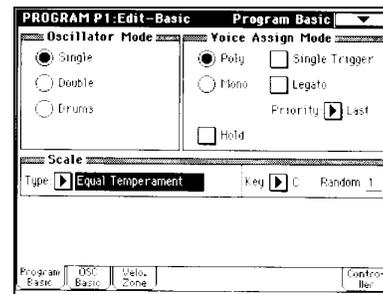
Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

## P1: EDIT BASIC: Parámetros de oscilador

El TRITON dispone de 2 osciladores y podrá realizar ajustes para cada uno de ellos.

### LENGÜETA PROGRAM BASIC



### OSCILLATOR MODE

Ajusta el modo de oscilador.

SINGLE: sólo se utiliza un oscilador.

DOUBLE: se utilizan 2 osciladores.

DRUMS: modo de batería.

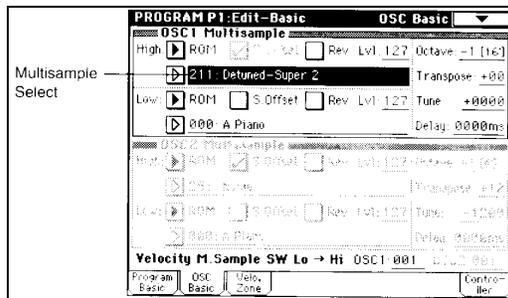
### VOICE ASSIGN MODE

POLY: sonido polifónico.

MONO: sonido monofónico.

## LENGÜETA OSC BASIC

En esta página puede seleccionar la multimuestra (multisample) que será el sonido básico del oscilador.



Pulse MULTISAMPLE SELECT y use VALUE para seleccionar la multimuestra que desee.

Si pulsa el botón de menú aparecerá una lista de multimuestras.

## CONMUTACIÓN POR VELOCIDAD

Puede especificar dos muestras para un oscilador y utilizar la velocidad para conmutar entre ambas.

1. Seleccione muestras diferentes para HIGH y LOW.

2. Ajuste el Parámetro VELOCITY M.SAMPLE SW LO->HI para el oscilador 1.

Por ejemplo 100. Este será el valor de conmutación.

3. Toque el teclado suavemente y sonará la muestra LOW.

4. Toque el teclado con fuerza y sonará la muestra HIGH.

5. Ajuste el Parámetro de nivel LVL para las muestras LOW y HIGH.

 Si no desea usar esta función ajuste el Parámetro VELOCITY M.SAMPLE SW LO->HI a 001 y sólo sonará la multimuestra HIGH.

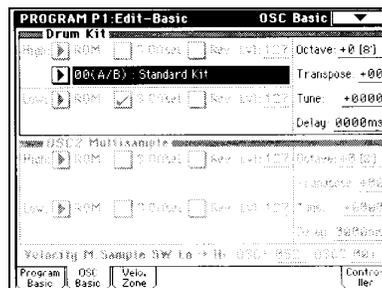
### Casilla REV

Si está seleccionada la muestra sonará al revés.

### Si OSC MODE = DOUBLE

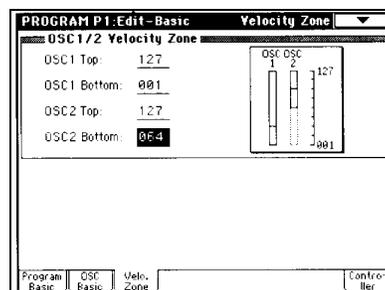
Podrá ajustar los Parámetros de los osciladores 1 y 2.

### Si OSC MODE = DRUMS



Podrá crear un Programa de batería. Para editar o crear un Programa de batería use GLOBAL P5: DRUM KIT.

## LENGÜETA VELOCITY ZONE



Aquí puede especificar la ZONA DE VELOCIDAD con la que sonarán los osciladores.

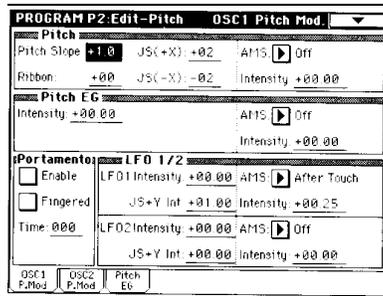
## LENGÜETA CONTROLLER

Permite realizar ajustes para las teclas SW1, SW2, y para los REALTIME CONTROLLERS en modo B.

## P2: EDIT PITCH

### Parámetros de tono

#### LENGÜETA PITCH MOD



#### PITCH

JS+X y JS-X: desplazamiento de tono mediante Joystick en semitonos.

PITCH RIBBON: desplazamiento de tono mediante RIBBON en semitonos.

#### PITCH EG

Intensidad producida por el envolvente de tono.

#### Portamento

ENABLE: si está activada se aplicará portamento.

TIME: especifica el Parámetro de tiempo.

#### LFO 1/2

El LFO aplica una Modulación cíclica, creando un Efecto de Vibrato.

LFO INTENSITY: intensidad de vibrato.

JS+Y INT: intensidad de vibrato mediante Joystick +Y.

AMS INTENSITY: intensidad de vibrato mediante una fuente de Modulación alternativa.

#### LENGÜETA PITCH EG

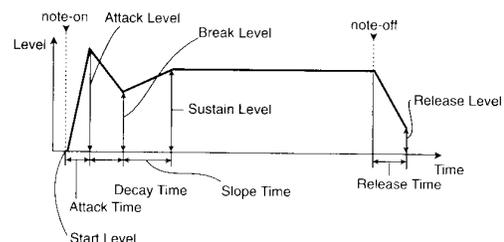
Aquí se programa el envolvente de tono.

Puede simular el ligero cambio de tono que se produce en ciertos instrumentos acústicos a lo largo de la nota.

#### EG y LFO

Puede controlar el tono, filtro y amplificador a lo largo del tiempo con estos dos módulos:

EG: envolvente; tiene diversas fases que aplican un cambio a lo largo del tiempo.



LFO: oscilador de baja frecuencia; produce un cambio cíclico que puede dar lugar a vibrato, wah, etc.

## P3: EDIT FILTER

### Parámetros de Filtro

#### Filtro: especifica el timbre

El timbre varía entre unos instrumentos y otros.

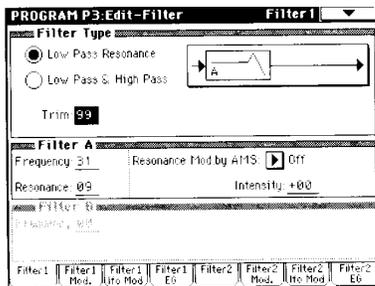
Por ejemplo una flauta tiene un sonido más apagado que una trompeta.

Cuando utilice varios sonidos superpuestos en una Combinación, puede que algunos instrumentos sean excesivamente apagados o excesivamente brillantes.

En tales casos, podrá modificar el timbre.

En el TRITON puede modificar el timbre por medio del filtro.

#### LENGÜETA FILTER 1



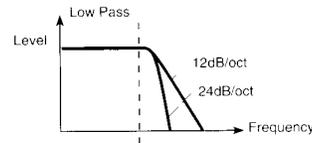
**FILTER TYPE:** selecciona el tipo de filtro:

- **LOW PASS RESONANCE:** filtro pasa bajos 24 dB por octava con resonancia.
- **LOW PASS & HIGH PASS:** pasa bajos y pasa altos de 12 dB por octava.

#### **FILTRO PASA BAJOS**

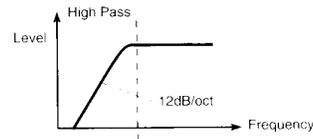
12 dB por octava: filtro suave.

24 dB por octava: filtro drástico útil para sonidos típicos de 'sintetizador'.



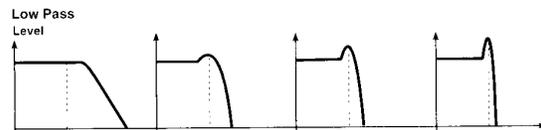
#### **FILTRO PASA ALTOS**

Corta las frecuencias graves. El sonido resulta más ligero.

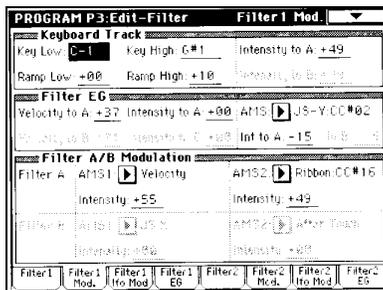


#### **RESONANCIA: RESONANCE**

Aplica un aumento de armónicos en las frecuencias situadas en el punto de corte produciendo un Efecto clásico de barrido.



## LENGÜETA FILTER 1 MOD



Puede usar controladores y envolvente para modular el filtro.

### SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía la frecuencia de corte dependiendo de la nota que toque.

RAMP LOW + la frecuencia sube al tocar una nota más grave.

RAMP LOW - la frecuencia baja al tocar una nota más grave.

RAMP HIGH + la frecuencia sube al tocar una nota más aguda.

RAMP HIGH - la frecuencia baja al tocar una nota más aguda.

INTENSITY TO A, INTENSITY TO B:  
ajustan el Efecto que tendrá el seguimiento de teclado en los filtros A y B.

### ENVOLVENTE DE FILTRO: FILTER EG

Ajusta el Efecto producido por el envolvente de teclado.

VELOCITY TO A, VELOCITY TO B:  
ajustan el Efecto que tendrá la velocidad de teclado en los envolventes de los filtros A y B.

INTENSITY TO A, INTENSITY TO B:  
ajustan la intensidad de los envolventes de los filtros A y B.

AMS TO A, AMS TO B: ajustan el Efecto que tendrá la fuente de Modulación alternativa en los envolventes de los filtros A y B.

### FILTER A/B MODULATION

Permite usar controladores para variar la frecuencia de corte.

## **LENGÜETA FILTER 1 LFO MOD**

Parámetros que modulan el filtro con el LFO produciendo un Efecto 'wah'.

LFO INTENSITY TO A, LFO INTENSITY TO B: Modulación de tono.

JS-Y INTENSITY TO A, JS-Y INTENSITY TO B: especifican la intensidad al mover el Joystick hacia -Y.

AMS INTENSITY TO A, AMS INTENSITY TO B: nivel de Modulación al mover la fuente de Modulación alternativa.

Por ejemplo, ajuste AMS a AFTER TOUCH y aplique presión al teclado para escuchar el Efecto wah.

## **LENGÜETA FILTER 1 EG**

Aquí se programa el envolvente del Filtro 1.

## **Nota sobre envolventes**

Puede ajustar el envolvente de filtro y el de amplificador de forma independiente y distinta para crear Efectos interesantes.

No obstante, tenga en cuenta que se podrían producir Efectos inesperados.

## P4: EDIT AMP Parámetros de Amplificador

### Amplificador: especifica los cambios de volumen

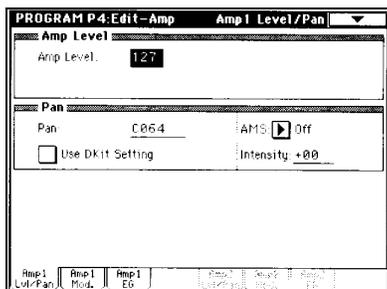
Estos Parámetros determinan la forma en cambia el volumen a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente.

Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el interprete.

Este tipo de cambio de volumen es el creado por el VDA.

### LENGÜETA AMP 1 LVL/PAN



### AMP LEVEL

Ajusta el volumen del sonido.

### PAN

Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

RND: posición aleatoria.

### AMS INTENSITY

Ajusta la intensidad de la fuente de Modulación sobre el panorama.

NOTE NUMBER: el panorama será regulado por el nº de nota.

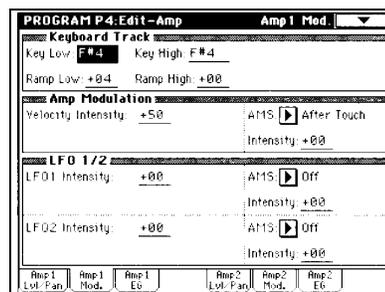
LFO 1/2: será regulado por el LFO seleccionado.

### Casilla USE DKIT SETTING

Válida cuando el tipo de oscilador es DRUMS.

Si está seleccionada se usará el panorama programado con la batería.

### LENGÜETA AMP 1 MOD



### SEGUIMIENTO DE TECLADO: KEYBOARD TRACK

Varía el volumen dependiendo de la nota que toque.

RAMP LOW + el volumen sube al tocar una nota más grave.

RAMP LOW - el volumen baja al tocar una nota más grave.

RAMP HIGH + el volumen sube al tocar una nota más aguda.

RAMP HIGH - el volumen baja al tocar una nota más aguda.

### AMP MODULATION

Permite usar la velocidad para controlar el volumen.

### LFO 1/2

El LFO aplica una Modulación cíclica, creando un Efecto de Trémolo.

LFO INTENSITY: intensidad de Trémolo.

AMS INTENSITY: intensidad de trémolo mediante una fuente de Modulación alternativa.

### LENGÜETA AMP 1 EG

Aquí se programan los envolventes de volumen.

Estos Parámetros determinan la forma en cambia el volumen a lo largo del tiempo.

Por ejemplo, una nota tocada en un piano comienza con un volumen fuerte y luego se atenúa gradualmente.

Por otro lado, una nota tocada en un órgano mantiene el mismo volumen mientras está pulsada la tecla, y una nota tocada en un violín puede cambiar durante la nota tal como desee el interprete.

Este tipo de cambio de volumen es el creado por el VDA.

Piano



Organ

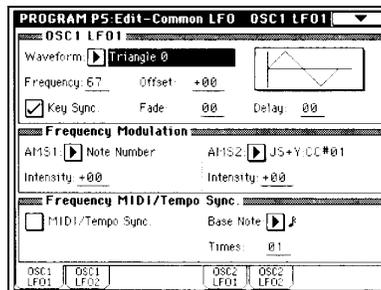


Strings



## P5: EDIT COMMON LFO Parámetros de LFO

Para cada oscilador puede usar 2 LFO: LFO1 y LFO2.



### OSC 1/2 LFO 1/2

WAVEFORM: selecciona la forma de onda del LFO: TRIANGULAR, DIENTE DE SIERRA, etc.

### FREQUENCY MODULATION

Se puede usar un AMS (fuente de Modulación alternativa) para variar la velocidad del LFO.

## **FREQUENCY MIDI / TEMPO SYNC**

Si MIDI/TEMPO SYNC está seleccionada se ignorará el Parámetro FREQUENCY y el LFO se sincroniza con el tempo de una unidad MIDI externa.

## **P7: EDIT ARPEGGIATOR** **Parámetros de Arpegiador**

---

Consulte el capítulo de Arpegiador.

## **P8: EDIT INSERT EFFECT** **Parámetros de Efectos de Inserción**

---

Consulte el capítulo de Efectos.

## **P9: EDIT MASTER EFFECT** **Parámetros de Efectos Principales**

---

Consulte el capítulo de Efectos.

## **Modulación Alternativa**

Son aspectos del sonido que se pueden controlar en tiempo real.

**AMS (Fuente de Modulación Alternativa)** son varios controladores que se pueden asignar a un Parámetro de Modulación Alternativa.

Las fuentes de control pueden ser un joystick, y moduladores como EG o LFO.

En el TRITON se pueden modular los moduladores, y esto constituye la modulación alternativa.

El TRITON proporciona 29 tipos de Modulación Alternativa.

**INTENSITY:** este Parámetro controla la intensidad de Modulación.

## Modo de Combinación

Las Combinaciones constan de una serie de Programas llamados TIMBRES, y crean colores tímbricos más complejos que los que son posibles utilizando Programas por sí solos. Resultan ideales para directo y para trabajo con Secuenciador.

Una vez que haya seleccionado una Combinación, puede usar el Modo de Edición de Combinación para seleccionar los Programas, panorama, volumen, etc.

- BANCO F: se puede usar si ha instalado la opción EXB-MOSS que se vende por separado.

### Escuchar una Combinación

#### **P0: PLAY**

Aquí puede seleccionar y tocar Combinaciones.

Para cada timbre 1-8 puede seleccionar el Programa y ajustar ciertos Parámetros.

#### Páginas del modo de Combinación

P0: PLAY	seleccionar los Programas, panorama, volumen, y Arpegiador
P1: EDIT PROGRAM/ MIXER	seleccionar los Programas, panorama, volumen
P2: EDIT TRK PARAM	Parámetros de timbre: MIDI, OSC, PITCH, etc.
P3: MIDI FILTER	filtro MIDI
P4: EDIT ZONE CTRL	zonas de nota y velocidad para cada timbre
P5	---
P6	---
P7: EDIT ARPEGGIATOR	Parámetros de Arpegiador
P8: EDIT INSERT EFFECT	Parámetros de Efectos de Inserción
P9: EDIT MASTER EFFECT	Parámetros de Efectos principales

#### **SELECCIÓN DE Combinación**

- Desde el panel frontal del TRITON.
- Con un interruptor de pedal.
- Mediante MIDI.

#### **LENGÜETA PROGRAM SELECT**

##### **Selección de un Programa para cada TIMBRE**

- Desde el panel frontal del TRITON.
- Mediante MIDI.

 No es posible usar MIDI en un Programa cuyo estatus está en INT.

 Si edita un Programa usado en una Combinación ésta usará el sonido editado.

### STATUS

INT: sonará el generador de tono del TRITON.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

### LENGÜETA MIXER

Aquí puede programar el panorama y nivel de cada TIMBRE.

### LENGÜETA ARPEGGIO PLAY A / ARPEGGIO PLAY B

- Para activar o desactivar los Arpegiadores use la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF. También lo puede hacer de forma independiente.
- Use las teclas TEMPO, GATE y VELOCITY para controlar los Arpegiadores en tiempo real.

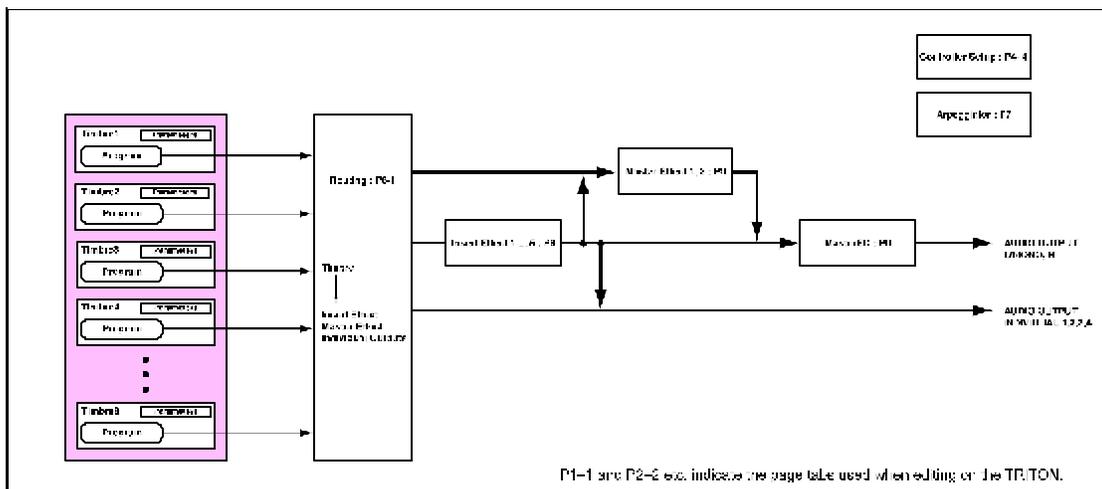
### Edición básica de Combinación

Puede realizar una Edición básica en la página P0: PLAY.

Use las páginas de pantalla P1-P9 para editar la Combinación seleccionada en P0. Para más detalles sobre los Parámetros consulte la Guía de Parámetros.

Si utiliza el comando de menú de página SOLO SELECTED TIMBRE solamente se escuchará el timbre seleccionado.

 Si desea guardar la Combinación debe llevar al cabo el procedimiento de guardado que se ha explicado anteriormente.



**Timbres: Superposición, División, Conmutación por velocidad**

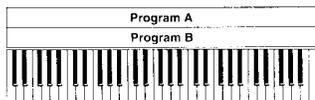
En una Combinación los Programas asignados a cada Timbre pueden tocarse de tres formas: Superposición, División y Conmutación por Velocidad.

Ajuste el canal MIDI de los timbres que desea tocar al mismo canal MIDI que el teclado.

El canal MIDI de cada timbre se puede ajustar en el modo de Edición de Combinación.

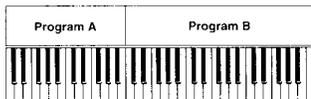
**Superposición: LAYER**

Puede hacer que suenen varios Programas simultáneamente.



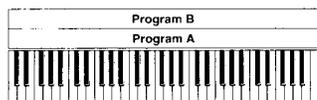
**División: SPLIT**

También puede hacer que suenen distintos Programas en áreas diferentes del teclado.



**Conmutación por Velocidad: VELOCITY SWITCH**

Puede hacer que los sonidos se seleccionen dependiendo de la velocidad del teclado.



En el TRITON puede combinar los métodos anteriores en una Combinación para crear configuraciones muy complejas.

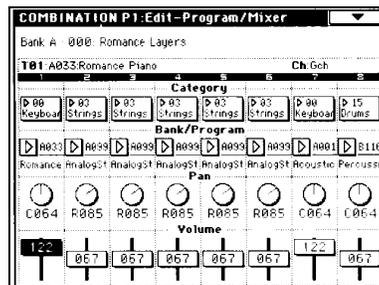
**COMPARE**

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

**P1: EDIT PROGRAM / MIXER**  
**Parámetros de Timbre**

Aquí puede seleccionar un Programa para cada TIMBRE 1 -8 y ajustar ciertos Parámetros.



**Categoría, Banco, Programa**

Selecciona el Programa para cada TIMBRE.

Si edita un Programa usado en una Combinación ésta usará el sonido editado.

## PAN

Ajusta el panorama.

C064: sonido en el centro.

L000: totalmente a la izquierda.

R127: totalmente a la derecha.

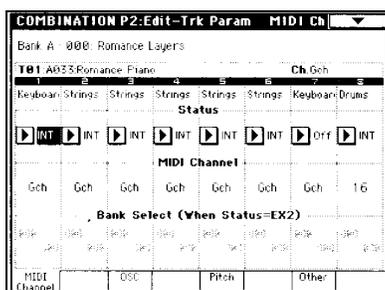
RND: posición aleatoria.

## VOLUME

Ajusta el volumen de cada timbre.

## P2: EDIT TRK PARAM Parámetros

### LENGÜETA MIDI CHANNEL



### STATUS

INT: sonará el generador de tono del TRITON.

EXT y EX2: el timbre controla un generador de tono externo.

OFF: timbre desactivado.

### MIDI CHANNEL

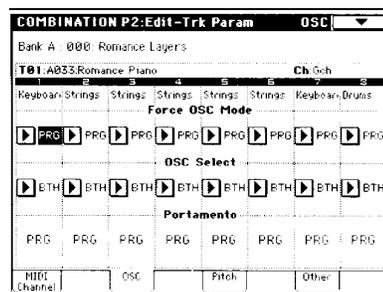
Selecciona el canal MIDI.

GCh: canal MIDI global. Seleccione este canal cuando desee que el timbre suene al tocar el teclado del TRITON.

### BANK SELECT (cuando STATUS = EX2)

Especifica el mensaje de selección de banco que será transmitido por el TRITON.

### LENGÜETA OSC



### FORCE OSC MODE

Normalmente seleccione PRG.

Si desea forzar un Programa para que suene monofónico seleccione MN (mono) o LGT (legato).

POLY: un Programa mono sonará polifónico.

### OSC SELECT

BTH: ambos (modo normal).

Si el Programa es DOUBLE y desea que suene sólo un oscilador seleccione OSC1 u OSC2.

### PORTAMENTO

PRG: programado a nivel de Programa (modo normal).

OFF: desactivado.

001-127: valor de portamento.

## LENGÜETA PITCH TRANSPOSE, DETUNE

Ajustan el tono del timbre.

TRANSPOSE: transposición.

DETUNE: Desafinación.

## LENGÜETA OTHER

### DELAY ms

Especifica un retardo antes de que suene el timbre.

KEYOFF: el timbre sonará al soltar la tecla.

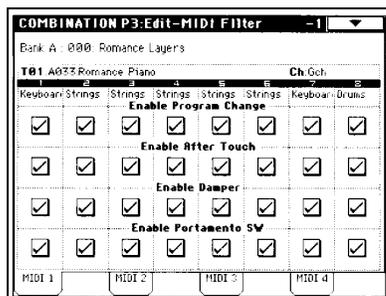
Seleccione la Combinación A127:

OneFingerTVShow y toque una tecla.

## P3: EDIT MIDI FILTER Filtro MIDI

Para cada elemento puede seleccionar los mensajes que serán transmitidos y recibidos.

Los elementos con marca de verificación serán transmitidos y recibidos.



Por ejemplo puede seleccionar ENABLE DAMPER para el timbre 1 y no seleccionarlo en el 2.

Así los timbres responderán de forma diferente a un pedal.

## P4: EDIT ZONE/CTRL Parámetros de Zonas

En una Combinación los Programas asignados a cada Timbre pueden tocarse de tres formas: Superposición, División y Conmutación por Velocidad.

## LENGÜETA KEY ZONE

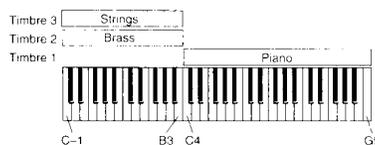
Realiza ajustes en la ZONA DE NOTAS.

### Acerca del Rango de Teclado

Ajustando las notas superior en inferior puede definir un rango de teclado en el que sonará el Timbre.

Si dos o más Timbres superponen sus rangos, obtendrá una Superposición.

Si los Timbres no se superponen, puede obtener teclados divididos.



1. Para crear una Combinación como la de la figura, use P0: PLAY para seleccionar un Programa para los timbres 1-3.

- 1: piano
- 2: metales
- 3: cuerdas

2. En P2: EDIT TRK PARAM seleccione lo siguiente:

MIDI CHANNEL STATUS: INT  
MIDI CHANNEL: Gch

3. En P4: EDIT ZONE CTRL

KEY ZONE TOP

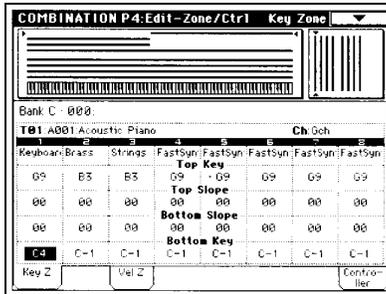
KEY ZONE BOTTOM

Top es la nota superior

Bottom es la nota inferior

Timbre 1 TOP = G9 y BOTTOM = C4  
 Timbres 2 y 3 TOP = B3 y BOTTOM = C-1

Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.



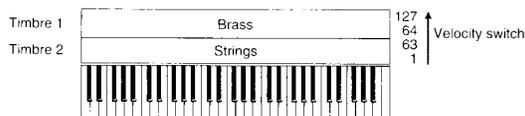
Si el Parámetro Slope se superpone podrá hacer que los sonidos se atenúen gradualmente dependiendo de la zona del teclado.

### LENGÜETA VEL ZONE

Realiza ajustes en la ZONA DE VELOCIDAD.

#### Acerca del Rango de Velocidad

Puede crear teclados con conmutación por velocidad.



1. Para crear una Combinación como la de la figura, use P0: PLAY para seleccionar un Programa para los timbres 1-2.

1: metales

2: cuerdas

2. En P2: EDIT TRK PARAM seleccione lo siguiente:

MIDI CHANNEL STATUS: INT

MIDI CHANNEL: Gch

3. En P4: EDIT ZONE CTRL VEL ZONE  
 TOP VELOCITY

BOTTOM VELOCITY

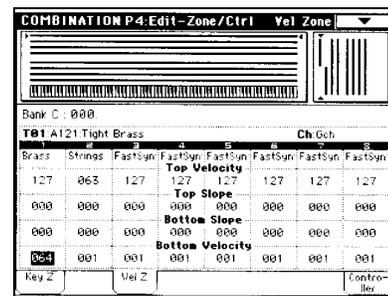
Top VELOCITY es la VELOCIDAD superior

Bottom VELOCITY es la VELOCIDAD inferior

Timbre 1 TOP = 127 y BOTTOM = 64

Timbres 2 y 3 TOP = 63 y BOTTOM = 1

Los valores de notas se pueden introducir sujetando ENTER y pulsando dicha nota.



Si el Parámetro Slope se superpone podrá hacer que los sonidos se atenúen gradualmente.

### LENGÜETA CONTROLLER

Permite realizar ajustes para las teclas SW1, SW2, y para los REALTIME CONTROLLERS en modo B.

## **P7: EDIT ARPEGGIATOR** **Parámetros de Arpegiador**

---

Consulte el capítulo de Arpegiador.

## **P8: EDIT INSERT EFFECT** **Parámetros de Efectos de Inserción**

Consulte el capítulo de Efectos.

## **P9: EDIT MASTER EFFECT** **Parámetros de Efectos Principales**

---

Consulte el capítulo de Efectos.

## Modo de Secuenciador

El TRITON dispone de un secuenciador de 16 pistas.

 Los datos de canción, patrones y listas del modo de secuenciador y las muestras del modo SAMPLING deben guardarse en dispositivos externos antes de apagar la unidad.

Puede guardarlos en disquete o en un dispositivo SCSI si tiene esta opción instalada.

### Características del Secuenciador

- Máximo de 200.000 eventos, 200 canciones y 999 compases por canción.
- Hasta 20 listas de Reproducción.
- Función RPPR de Reproducción de patrones.
- Arpegiador polifónico dual.
- 16 plantillas de canciones.
- 5 Efectos de inserción, 2 Efectos principales y un Ecuador.
- Las canciones pueden usar muestras (convertidas a Programas).
- Si se ha instalado la opción MOSS podrá usar dichos sonidos de forma multi-tímbrica.
- Resolución máxima de tempo 192.
- 16 pistas.
- Función de bucle de Reproducción.
- 150 patrones preset.
- Grabación en tiempo real y paso a paso.
- Reproducción sincronizada mediante MIDI.
- Modulación Dinámica y Alternativa.
- Nombres de canciones.
- Función copiar.
- Conversión a SMF.
- Función de localización.
- Función BPM ADJUST para cambiar la longitud de una muestra en función del tempo.

### Formatos

Se pueden cargar desde disquete los siguientes formatos:

- Datos de canción en formato TRITON. Es el formato recomendado para su uso en el TRITON.
- Archivo MIDI Estándar SMF. Permite intercambio con otros sistemas.

### Protección de Memoria

Antes de grabar una canción o Patrón debe desactivar el Parámetro de protección de memoria en modo GLOBAL.

## COMPARE

Puede pulsar esta tecla para devolver los valores a su estado original. El LED se iluminará.

Púlsela de nuevo y los cambios volverán al estado de Edición.

## Operaciones en las que está disponible la función de COMPARACIÓN

- Grabación de una pista.
- Edición de pista.
- Grabación de Patrón.
- Edición de Patrón.
- Edición de canción.

## Operaciones en las que NO está disponible la función de COMPARACIÓN

- Parámetros de Edición de canción.
- Comandos de menú de página no disponibles en la sección anterior.

## MIDI

### Sincronización

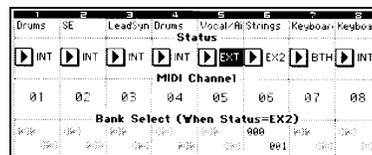
La Grabación/Reproducción se puede sincronizar con un aparato MIDI externo.

## Estado de pistas en modo de secuenciador

INT: sonará el generador de tono del TRITON.

EXT y EX2: la pista controla un generador de tono externo.

BTH: controla el generador interno y el externo.



## Páginas en modo de Secuenciador

P0: PLAY/REC	Grabación y Reproducción
P1: CUE LIST	lista de Reproducción
P2: TRK PARAM	Parámetros de pista
P4: ZONE / CTRL	Zona y controladores
P5: TRACK EDIT	Edición de canción
P6: PATTERN / RPPR	Patrón y RPPR
P7: ARPEGGIATOR	Arpegiador
P8: INSERT EFFECT	Parámetros de Efectos de inserción
P9: MASTER EFFECT	Parámetros de Efectos principales

- BANCO F: se puede usar si ha instalado la opción EXB-MOSS que se vende por separado.

## Estructura del Modo de Secuenciador

### Canciones

Una canción consta de 16 pistas, una pista maestra, Parámetros de canción, Parámetros de Arpegiador y RPPR, y 100 patrones de usuario. El TRITON puede crear un máximo de 200 canciones.

<b>Parámetros</b>	<b>datos musicales</b>
-------------------	------------------------

Setup parameters	Musical data
Tracks 1–16	Tracks 1–16
Bank/Program No. *	Note On/Off
PLAY/MUTE/REC	Program Change (including Bank Select)
Pan *	Pitch Bend
Volume *	After Touch (Poly After)
Track Play Loop	Control Change
Loop Start Measure	Pattern No.
Loop End Measure	
Status	
MIDI Channel	
Bank Select (When Status=EX2)	
Force OSC Mode	
OSC Select	
Portamento *	
Transpose **	
Detune **	
Bend Range **	
Delay	
Use Program's Scale	
MIDI Filter	
Key Zone	
Velocity Zone	
Track Name	
Arpeggiator Assign	
IFX/Indiv.Out BUS Select	
Send1(MFX1) *	
Send2(MFX2) *	
Master track	
Time signature *	
Tempo *	

Las pistas constan de Parámetros INICIALES (situados al principio de la pista), y DATOS MUSICALES.

\* Al cambiar el valor durante la Grabación en tiempo real será grabado como datos musicales.

\*\* Los datos musicales (datos MIDI RPN) pueden usarse para cambiar los Parámetros iniciales durante la Reproducción.

### Patrones

Hay dos tipos de patrones:

- Patrones PRESET que se suelen usar para pistas de batería, y se pueden seleccionar para cualquier canción.
- Patrones de USUARIO: con un máximo de 100 por canción.

Estos Patrones se pueden asignar a pistas con los Parámetros PUT TO TRACK y COPY TO TRACK.

### Parámetro PUT TO TRACK

Esta Función le permite asignar Patrones a pistas. A diferencia de la Función Copiar a Pista, la pista no contiene los datos de Patrón, sólo el número.

En terminología de ordenador, esto recibe el nombre de vincular.

Le permite compartir patrones comunes en distintas pistas y canciones sin tener que duplicar (copiar) sus datos, lo cual requeriría más memoria de Secuenciador.

Esto puede usarse, por ejemplo, con un Patrón de batería que se utiliza varias veces.

Puede copiar los datos, hacer un Patrón, y poner ese Patrón en la pista en los tiempos que sea necesario.

Cualquier cambio que realice en el Patrón será reflejado en todas las pistas en las cuales haya sido puesto.

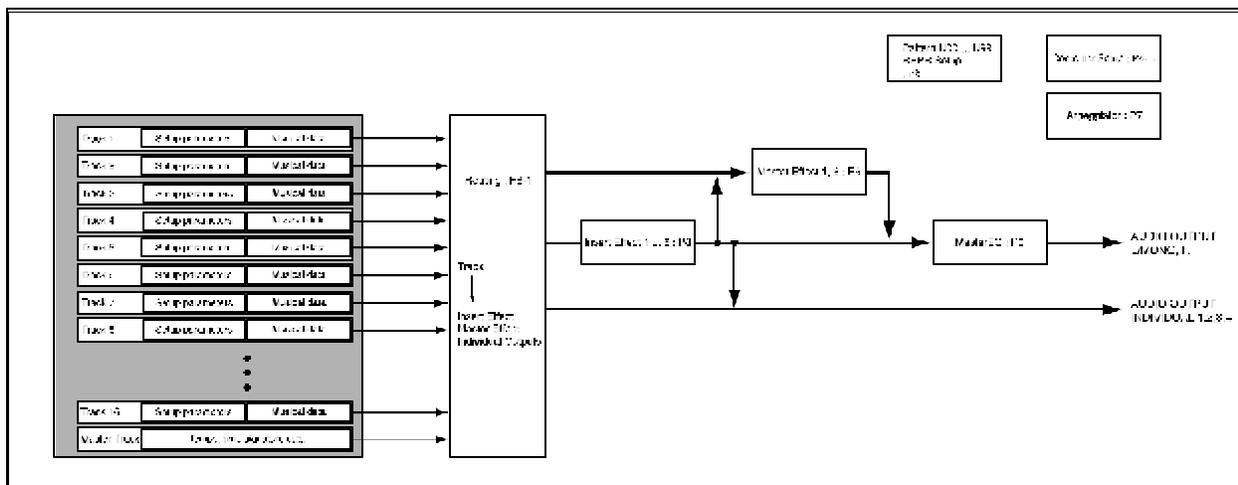
### Parámetro COPY TO TRACK

Esta Función le permite copiar Patrones a pistas.

### Función de Grabación/Reproducción de Patrones en Tiempo Real: RPPR

Este modo le permite asignar un Patrón a cada nota del teclado, para reproducir los patrones asignados en tiempo real, simplemente pulsando la nota apropiada del teclado, y también puede grabar la reproducción resultante. A cada una de las teclas se le puede asignar un Patrón distinto.

Puede pulsar teclas diferentes para reproducir patrones distintos, o pulsar simultáneamente dos o más teclas para reproducir varios patrones a la vez.



## Lista de Reproducción: CUE LIST

Le permite la Reproducción de varias canciones de forma sucesiva.

También puede seleccionar repeticiones de ciertas canciones.

El Parámetro de menú de página CONVERT TO SONG le permite convertir una lista de Reproducción en una canción.

### Reproducción

## Reproducción de canción

Lo primero que debe hacer es cargar la canción desde un disquete, etc.

**1.** En modo de secuenciador pulse P0: PLAY/REC.

**2.** Pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

Si pulsa PLAY/STOP en otras páginas se iniciará la Reproducción de patrón, lista de Reproducción, etc.

**4.** Pulse START/STOP de nuevo para parar la Reproducción.

Pulse LOCATE para ir a una posición preseleccionada. Consulte la Guía de Parámetros.

PAUSE: tecla de pausa.

<<REW / FF>>: rebobinado y avance rápido.

### **FUNCIÓN MUTE/SOLO**

En P0: PLAY/REC utilice MUTE y SOLO ON/OFF para escuchar o silenciar una pista.

Asegúrese de que se encuentra en la página P0: PLAY/REC.

**1.** Pulse START/STOP para iniciar la Reproducción.

**2.** Pulse la lengüeta 1-8.

**3.** Pulse el botón TRACK 1 PLAY/MUTE/REC.

La pista 1 será silenciada.

Silencie otras pistas si lo desea.

**4.** Pulse el botón SOLO de la pista 1.

La pista 1 será solista. Es decir escucharemos solamente esta pista.

Haga solistas otras pistas si lo desea.

Para desactivar la función solista pulse SOLO de nuevo.

## Grabación

### Grabación en una pista y Grabación en un Patrón

---

#### Grabación en una pista

Puede grabar en tiempo real y paso a paso.

También puede crear datos de control.

#### Grabación en un Patrón

Puede grabar en tiempo real y paso a paso.

También puede utilizar la Edición de eventos.

#### Grabación en Tiempo real

Puede grabar en una sola pista o bien grabar en varias pistas a la vez.

#### Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empiece la grabación.

#### Regrabación: OVERDUB

En el modo de grabación OVERDUB, los datos existentes en la pista seleccionada serán combinados con los nuevos datos.

#### Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

Este Modo de Grabación es similar a la grabación por pinchazo, salvo que se utiliza el botón [REC] o un interruptor de pedal para iniciar y finalizar el pinchazo.

#### Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.

#### Grabación continua

Los datos se graban en varias pasadas.

#### Multi

Grabación multipista en el que se graban varias pistas en diferentes canales.

Este modo también puede usarse para grabar una serie de pistas directamente desde un Secuenciador MIDI externo. En este caso, los datos grabados recibidos en el MIDI In se grabarán en las pistas cuyos canales MIDI correspondan a los canales MIDI de los datos recibidos.

#### Grabación Paso a Paso

Se especifican todos los Parámetros de la nota que se introduce mediante el teclado.

## Edición de Eventos

Permite editar eventos previamente grabados.

## Crear Datos de Control

Permite insertar datos de controladores como desplazamiento de tono, etc.

## Grabación en tiempo real en una pista

### Preparación para la Grabación

 Asegúrese de desactivar el Parámetro de protección de Grabación del modo Global.



1. En modo de secuenciador seleccione P0: PLAY/REC, y pulse la lengüeta T01-T08.

2. Pulse SONG NO. AND NAME y seleccione la canción que desea grabar.

3. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista que desea grabar.

4. Use BANK/PROGRAM o CATEGORY para seleccionar el Programa para la pista que desea grabar.

Puede seleccionar una plantilla de canción mediante el comando LOAD TEMPLATE SONG del menú de página.

Le recomendamos que ajuste las pistas 1-16 a los canales MIDI 1-16 respectivamente.

5. Pulse REC/WRITE.

Con los valores de fábrica, el metrónomo comenzará a sonar.

6. Ajuste TEMPO MODE a MANU y use el símbolo de nota negra para ajustar el TEMPO.

7. METER ajusta el compás.

8. Si es necesario ajuste el Parámetro de resolución: RESO.

### Reemplazar: OVERWRITE

En el modo de grabación OVERWRITE, los datos existentes en la pista seleccionada son reemplazados a partir del compás en el que empiece la grabación.

1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

2. En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione OVERWRITE.



3. En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.

4. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Con los ajustes de fábrica sonará el metrónomo y después de 2 compases comenzará la Grabación.

Toque el teclado y mueva los controladores.

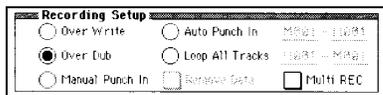
5. Cuando haya terminado pulse START/STOP.

### Regrabación: OVERDUB

En el modo de grabación OVERDUB, los datos existentes en la pista seleccionada serán combinados con los nuevos datos.

1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

2. En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione OVER DUB.



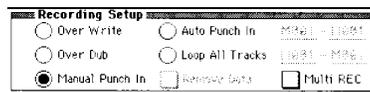
3. El resto del procedimiento es igual que el anterior.

### Grabación por Pinchazo Manual: MANUAL PUNCH IN

Este Modo de Grabación es similar a la grabación por pinchazo, salvo que se utiliza la tecla [REC] o un interruptor de pedal para iniciar y finalizar el pinchazo.

1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

2. En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione MANUAL PUNCH IN.



3. En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

4. Pulse la tecla START/STOP.

5. En el momento en que desee iniciar la Grabación pulse REC/WRITE.

6. Cuando haya terminado pulse REC/WRITE.

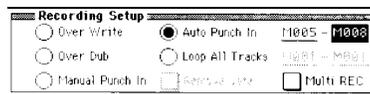
7. Pulse START/STOP.

### Grabación por Pinchazo: AUTO PUNCH IN

En este modo de Grabación, puede regrabar un compás (o compases) específico en una pista que ya contiene datos. Los datos anteriores serán borrados.

1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

2. En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione AUTO PUNCH IN.



3. En M\_ -M\_ especifique los compases en los cuales desea grabar.

**4.** En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

**5.** Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

Al llegar al punto inicial de la Grabación ésta comenzará.

Al llegar al punto final la Grabación finalizará.

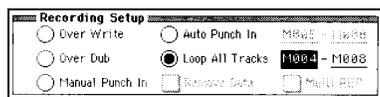
**6.** Pulse la tecla START/STOP.

### Grabación continua: LOOP ALL TRACKS

Los datos se graban en varias pasadas.

**1.** Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

**2.** En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione LOOP ALL TRACKS.



**3.** En M\_  -M\_   especifique los compases en los cuales desea grabar.

**4.** En LOCATION especifique un lugar varios compases antes del lugar en el que desea comenzar la Grabación.

**5.** Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse la tecla START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

Al llegar al punto inicial de la Grabación ésta comenzará.

Al llegar al punto final la Grabación volverá al punto inicial y podrá continuar grabando.

**5.** Durante la Grabación puede pulsar REC/WRITE o activar la casilla REMOVE DATA para borrar los datos musicales especificados.

**7.** Cuando desee terminar pulse la tecla START/STOP.

### Multi

Grabación multipista en el que se graban varias pistas en diferentes canales.

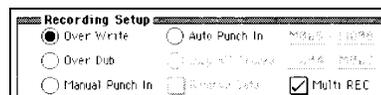
Este modo también puede usarse para grabar una serie de pistas directamente desde un Secuenciador MIDI externo.

**1.** Ajuste el Parámetro MIDI CLOCK del modo Global de manera que se sincronice con la unidad externa.

**2.** Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

**3.** En la lengüeta PREFERENCES RECORDING SETUP, seleccione OWER WRITE.

**4.** Active la casilla MULTI REC.



**5.** Pulse las lengüetas PROGRAM T01 -T08 y PROGRAM T09 -T16.

Seleccione REC en las pistas en las cuales desee grabar datos.

**6.** En P2: TRK PARAM MIDI CH, lengüeta MIDI CHANNEL ajuste el canal MIDI para cada pista.

Le recomendamos que ajuste las pistas 1-16 a los canales MIDI 1-16 respectivamente.

**7.** En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.

**8.** Pulse la tecla REC/WRITE.

**9.** Inicie el secuenciador externo.

**10.** Cuando la canción termina pare el secuenciador externo.

### Uso de la función TRACK PLAY LOOP para la Grabación

La función TRACK PLAY LOOP le permite especificar un área que se reproducirá de forma continua.

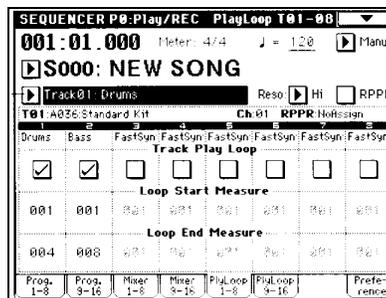
Esta función es muy útil para grabar una sección rítmica.

**1.** Grabe una frase de batería en la pista 1.

**2.** Cuando haya terminado pulse la lengüeta PLY LOOP.

En la pista 1 active TRACK PLAY LOOP.

Ajuste LOOP START MEASURE a 001 y LOOP END MEASURE a 004.



**3.** Grabe una frase de bajo en la pista 2.

**4.** Cuando haya terminado en la pista 2 active TRACK PLAY LOOP.

Ajuste LOOP START MEASURE a 001 y LOOP END MEASURE a 008.

**5.** Grabe una frase de metales de sintetizador en la pista 3.

### Grabación del Arpegiador

Si asigna el Arpegiador A o B a una pista seleccionada y el Arpegiador está en Reproducción, los datos del Arpegiador serán grabados en la pista.

### Cuantización en Tiempo Real

La cuantización en tiempo real determina la forma en que es corregido el tiempo de su interpretación durante la grabación.

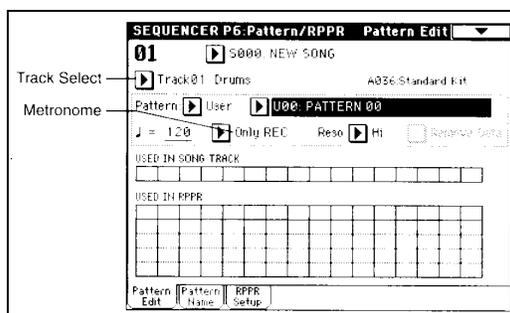
Consulte el Parámetro RESO en la Guía de Parámetros.

## Grabación en Tiempo Real en un Patrón

Antes de grabar una canción o Patrón debe desactivar el Parámetro de protección de memoria en modo GLOBAL.

En la Grabación en tiempo real de un Patrón se producirá una Reproducción continua permitiéndole seguir añadiendo datos musicales.

1. En modo de secuenciador P6: PATTERN/RPPR seleccione la lengüeta PATTERN EDIT.



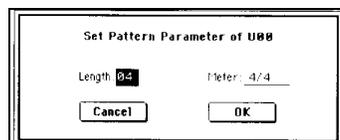
2. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista.

3. En PATTERN seleccione el Patrón U00-U99 que desee grabar.

4. Si es necesario ajuste los Parámetros METRONOME y RESO.

5. Seleccione el comando de menú de página PATTERN PARAMETER.

Aparecerá lo siguiente:



6. En LENGHT especifique la longitud del Patrón.

En METER seleccione el compás.

7. Pulse OK.

8. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse START/STOP.

Se iniciará la Grabación de Patrón.

Si asigna el Arpegiador A o B a una pista seleccionada y el Arpegiador está en Reproducción, los datos del Arpegiador serán grabados en la pista.

9. Durante la Grabación de patrón puede pulsar REC/WRITE o activar la casilla REMOVE DATA para borrar los datos musicales especificados.

10. Pulse START/STOP.

La Grabación terminará.

USED IN SONG TRACK: indica la forma en que está asignado el Patrón a las pistas.

USED IN RPPR: indica la forma en que está asignado el Patrón a la función RPPR.

 Tenga en cuenta que la Grabación de controladores en un Patrón puede producir resultados inesperados ya que los valores pueden saltar abruptamente, etc. Los siguientes datos serán inicializados cuando se para la Reproducción.

Controlador	valor
Modulation 1 (CC#01)	00 (zero)
Modulation 2 (CC#02)	00 (zero)
Expression (CC#11)	127 (max)
Ribbon controller (CC#16)	64 (center)
Damper switch (CC#64)	00 (zero)
Sostenuto switch (CC#66)	00 (zero)
Soft switch (CC#67)	00 (zero)
EG sustain level (CC#70)	64 (center)
Resonance level (CC#71)	64 (center)
EG release time (CC#72)	64 (center)

EG attack time (CC#73)	64 (center)
Low pass filter cutoff (CC#74)	64 (center)
EG decay level (CC#75)	64 (center)
LFO1 speed (CC#76)	64 (center)
LFO1 depth (pitch) (CC#77)	64 (center)
LFO1 delay (CC#78)	64 (center)
Filter EG intensity (CC#79)	64 (center)
SW1 modulation (CC#80)	00 (zero)
SW1 modulation (CC#81)	00 (zero)
Channel after touch	00 (zero)
Pitch bender	00 (zero)

### Grabación Paso a Paso en Pista o en Patrón

Se especifican todos los Parámetros de la nota que se introduce mediante el teclado. Consulte la Guía de Parámetros

## Edición

### Edición de Pistas

Utilice la P5: TRACK EDIT.

Consulte la Guía de Parámetros.

### Edición de Patrones

Utilice los comandos de menú de página de la lengüeta P6 PATTERN EDIT.

Consulte la Guía de Parámetros.

### Edición de Pistas

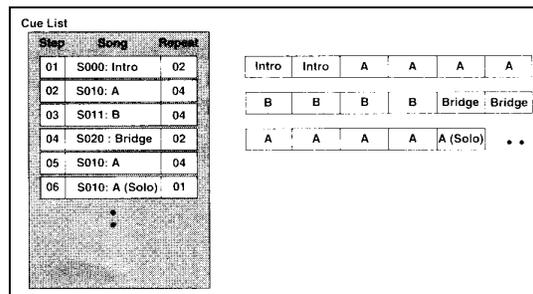
Utilice la P0, 2, 3, 4 y 7.

Consulte la Guía de Parámetros.

## Lista de Reproducción

Lista de Reproducción: CUE LIST.

Le permite la Reproducción de varias canciones de forma sucesiva.



También puede seleccionar repeticiones de ciertas canciones.

El Parámetro de menú de página CONVERT TO SONG le permite convertir una lista de Reproducción en una canción.

1. Cree canciones separadas para la introducción, melodía, interludio y final.

S000: introducción 4 compases

S001: melodía 8 compases

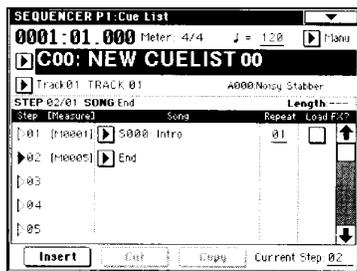
S002: interludio 8 compases

S003: final 4 compases

Grabe las canciones asignando los Programas correspondientes.



2. Seleccione el modo de secuenciador P1: CUELIST.



3. Pulse el botón INSERT tres veces. Los Pasos STEP 1-4 estarán activados.

4. Seleccione una canción para cada paso 1 - 4.

STEP 1 - S000: introducción 4 compases

STEP 2 - S001: melodía 8 compases

STEP 3 - S002: interludio 8 compases

STEP 4 - S003: final 4 compases

5. En REPEAL especifique el número de repeticiones.

6. Si es necesario active LOAD FX?

Esto especifica si se cambiarán los Efectos cuando se cambie de paso.

 Es posible que según el tipo de Efectos se produzca un ligero retraso. Si ocurre esto no active LOAD FX.

STEP: indica el paso. El paso actual se señala con una flecha.

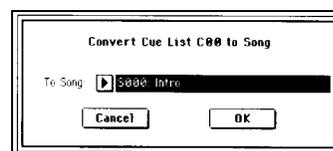
MEASURE: indica el compás inicial del paso.

METER: indica el tipo de compás o ritmo actual.

7. Pulse START/STOP para iniciar la Reproducción desde el punto especificado.

### Convertir en canción

El Parámetro de menú de página CONVERT TO SONG le permite convertir una lista de Reproducción en una canción.



## Función de Grabación/Reproducción de Patrón en Tiempo Real: RPPR

Este modo le permite asignar un patrón de secuenciador a una tecla específica del teclado, y a continuación tocar o grabar datos de patrón pulsando dicha tecla.

Puede usted tocar una frase diferente con cada nota, o tocar varias teclas simultáneamente para que suenen diferentes frases a la vez.

**1.** Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.

**2.** En el modo de secuenciador P6: PATTERN/RPPR seleccione la lengüeta RPPR SETUP.

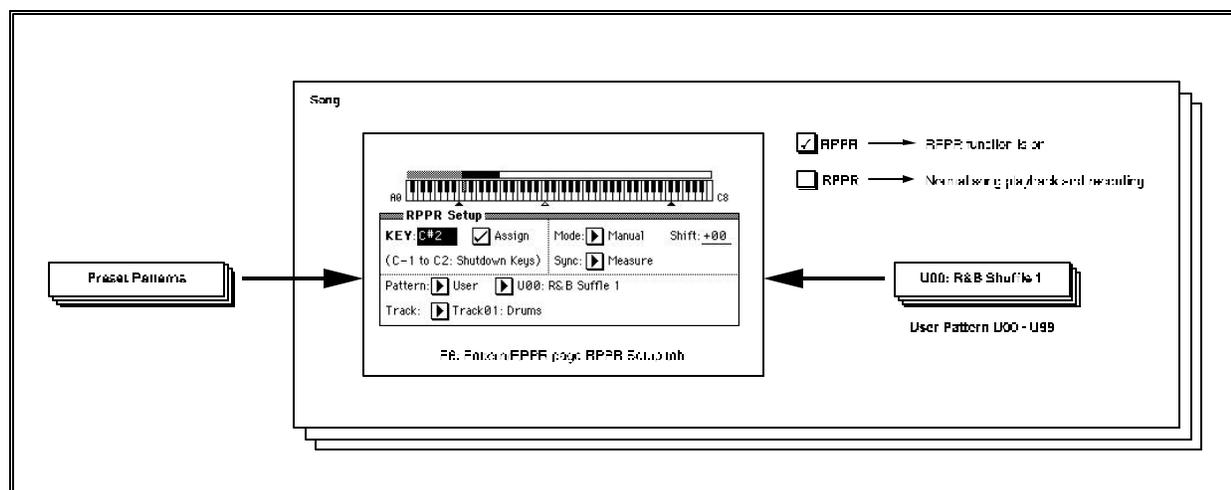
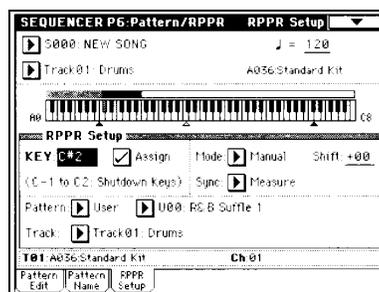
En esta página la función RPPR estará automáticamente activada.

## Ajustes RPPR

Los ajustes RPPR se realizan de forma independiente para cada canción.

Utilice la casilla RPPR.

Si está activada la función RPPR estará activa.



**3.** Use **KEY** para seleccionar la nota a la cual desea asignar un Patrón.

Los valores de notas se pueden introducir sujetando **ENTER** y pulsando dicha nota. Active la casilla **ASSIGN**.

**4.** Seleccione el Patrón que sonará al tocar esa nota.

Use **PATTERN** para seleccionar el tipo de Patrón, y use **PATTERN SELECT** para seleccionar el Patrón.

**5.** Seleccione la pista que reproducirá el Patrón.

El Patrón sonará con el Programa seleccionado para la pista.

**6.** Ajuste **MODE**, **SHIFT** y **SYNC**. Consulte la Guía de Parámetros.

## Reproducción RPPR

Use la página **P0: PLAY/REC**.

**1.** En modo de secuenciador seleccione **P0: PLAY/REC**.

**2.** Seleccione la casilla **RPPR**.

La función **RPPR** será activada.

El estado de esta casilla se memoriza para cada canción.

**3.** Toque el teclado y los patrones sonarán de acuerdo con los ajustes **RPPR**.

Las teclas que no tienen asignados patrones se pueden usar normalmente.

**4.** Para desactivar la función **RPPR** desactive la casilla **RPPR**.

## PARÁMETRO SYNC

**BEAT** o **MEASURE**: la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de Patrón de la primera nota.

**SEQ**: la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de la canción.

## Grabación en Tiempo Real de una interpretación RPPR

### Grabación Multipista

Puede grabar la interpretación de varias pistas con la función **RPPR**.

Consulte el Parámetro **SYNC** descrito anteriormente.



Si los eventos grabados están fuera de tiempo ajuste el Parámetro **RESO** a **HI**.

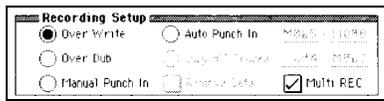
**1.** Lleve a cabo el procedimiento de **PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN** descrito anteriormente.

**2.** En **P0: PLAY/REC** pulse la lengüeta **RECORDING SETUP**.

Ajuste **RECORDING SETUP** to **OVER WRITE**.

Puede usar otros modos de Grabación si lo desea.

**3. Active la casilla MULTI REC.**



**4. Pulse la lengüeta T01-T08 o T09-T16.**

Seleccione REC en las pistas en las cuales desee grabar datos.



**5. Active la casilla RPPR.**

**6. En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.**

**7. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse START/STOP.**

Comenzará la Grabación.

Toque una tecla con un Patrón asignado.

**PARÁMETRO SYNC: SEQ:** la Reproducción de Patrón se sincroniza con la Reproducción de la canción.

**8. Pulse la tecla START/STOP.**

**9. Para cancelar la Grabación multipista desactive la casilla MULTI REC en el paso 3.**

**Grabación en una sola pista**

**1. Lleve a cabo el procedimiento de PREPARACIÓN PARA LA GRABACIÓN descrito anteriormente.**

**2. En P0: PLAY/REC Active la casilla RPPR.**

**3. Use TRACK SELECT para seleccionar la pista que desea grabar.**

**4. En LOCATION especifique el lugar en el que desea comenzar la Grabación.**

**5. Pulse la tecla REC/WRITE, y después pulse START/STOP.**

Comenzará la Grabación.

**6. Pulse la tecla START/STOP.**

## Modo SAMPLING

El TRITON ofrece un modo SAMPLING de alta calidad en el que podrá grabar y manipular sus propias muestras estéreo.



Tenga en cuenta que las muestras se perderán al apagar la unidad. Asegúrese siempre de guardarlas en disquete o en una unidad SCSI si tiene esta opción instalada.

- Función de cruce a cero para unos bucles perfectos.
- Función de retícula para conversión al tiempo deseado.
- Cada multimuestra puede tener hasta 128 índices.
- Función de ajuste de tiempo.
- Función de nombre de muestra y multimuestra.

### Características del modo SAMPLING

- Muestreo a 48 kHz 16 bits lineales, mono/estéreo.
- 16 MB de memoria estándar ampliable a 64 MB.
- Máximo de 1000 multimuestras y 4000 muestras.
- En el modo de disco puede guardar y cargar muestras.
- Formatos compatibles: KORG, AKAI S1000/3000, AIFF, WAVE.
- Procesado de audio externo con los Efectos de inserción, Ecualizador, etc.
- Muestreo manual y automático.
- Entrada de audio para micro y línea.
- Función de conversión de muestras a Programas.
- Función de forma de onda gráfica en pantalla.
- Parámetros de bucle, punto inicial, etc.

### Páginas del Modo SAMPLING

P0: RECORDING	Grabación de muestras
P1: SAMPLE EDIT	Edición de muestras
P3: LOOP EDIT	Edición de bucle
P3: MULTISAMPLE	Edición de multimuestras
P4: CONTROLLER SETUP	Controladores
P5	---
P6	---
P7	---
P8: INSERT EFFECT	Efectos de inserción
P9	---

## Organización del Modo SAMPLING

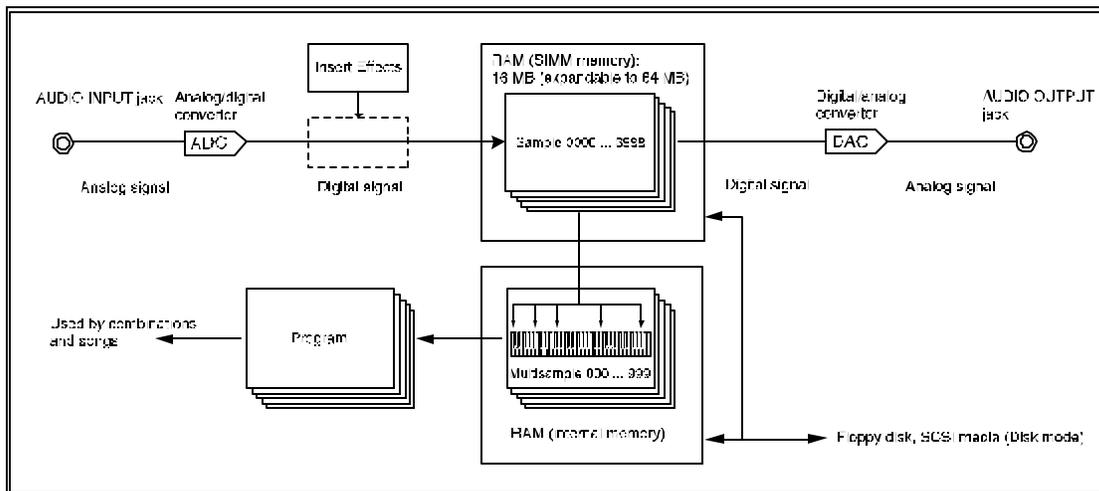
En el modo SAMPLING se puede grabar digitalmente una fuente de sonido externa.

Esta Grabación recibe el nombre de muestra (sample).

Puede editar diversos Parámetros tales como bucles, etc., tanto de muestras grabadas por usted como de las que cargue desde disquete, CD-ROM, etc.

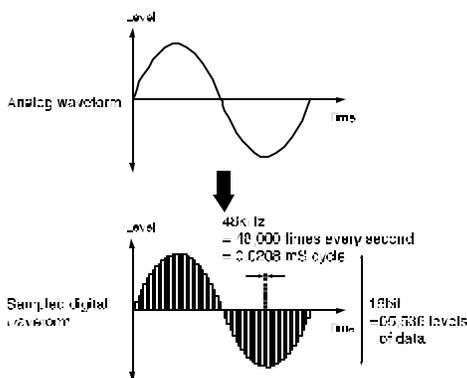
Puede asignar muestras al teclado para crear una multimuestra.

Estas multimuestras pueden ser convertidas en Programas.



## Frecuencia de muestreo y resolución en bits

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.



La frecuencia a la cual tomamos estas muestras recibe el nombre de **FRECUENCIA DE MUESTREO**.

El TRITON tiene una frecuencia de muestreo de 48 kHz.

Esto significa que en cada segundo de sonido se toman 48.000 muestras o 'fotografías' del sonido.

Cuanto mayor es la frecuencia de muestreo mayor es la fidelidad.

Otro aspecto importante es la resolución en bits.

Las muestras son una representación de la amplitud de una onda a lo largo del tiempo.

La resolución en bits representa la cantidad de números o pasos con los que podemos representar esta amplitud.

Una resolución de 16 bits significa que tenemos un total de 65.536 pasos distintos para representar la amplitud en cada muestra.

El TRITON ofrece una frecuencia de muestreo de 48 kHz con una resolución de 16 bits, que es la misma que aparatos profesionales como DAT. El estándar CD audio ofrece 44.1 kHz y 16 bits.

## Muestras y Multimuestras

### MUESTRAS: SAMPLES

El proceso de muestreo o sampling consiste en tomar una serie de muestras digitales a intervalos determinados de tiempo con objeto de obtener una representación numérica del sonido que pueda guardarse en un medio digital.

Puede editar diversos Parámetros tales como bucles, etc., tanto de muestras grabadas por usted como de las que cargue desde disquete, CD-ROM, etc.

El TRITON permite utilizar una misma onda para varias muestras, programando distintos índices de Reproducción.

De esta forma se puede ahorrar memoria.

### MULTIMUESTRAS: MULTISAMPLES

Puede asignar muestras al teclado para crear una multimuestra. Estas multimuestras pueden ser convertidas en Programas.

## USO DE MULTIMUESTRAS

Las multimuestras son especialmente útiles para reproducir sonidos de instrumentos acústicos con un gran rango de tonos (por ejemplo un piano acústico).

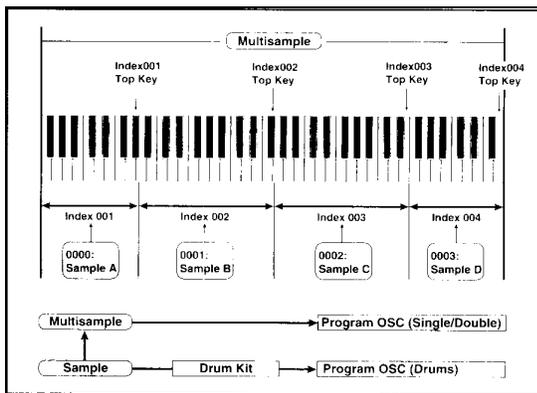
Se puede grabar una muestra del sonido original digamos cada tres tonos naturales.

Cada una de estas grabaciones es una muestra.

Ahora asignamos cada tono a su correspondiente nota y le asignamos un rango de Reproducción o zona.

Hemos creado una multimuestra que reproducirá fielmente el sonido original.

Máximo de 1000 multimuestras y 4000 muestras.



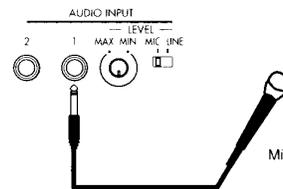
## Grabación de una muestra

### Preparación

#### Conexiones para una fuente mono

Cuando utilice una fuente mono como un micrófono, etc., utilice cualquiera de las entradas AUDIO INPUT 1 ó 2.

 Si utiliza una fuente sin preamplificador, no la conecte directamente al TRITON. Utilice un preamplificador o unidad de Efectos.



**1.** Conecte el micro o fuente de audio a la toma AUDIO INPUT 1.

**2.** Ajuste el conmutador AUDIO INPUT MIC-LINE de acuerdo con el tipo de instrumento conectado.

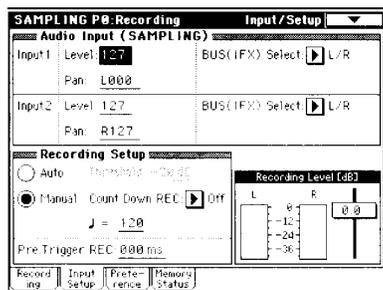
MIC: micrófono.

LINE: nivel de línea.

Este conmutador afecta a ambas entradas AUDIO INPUT 1 y 2.

**3.** Por ahora deje el control AUDIO INPUT LEVEL en el centro.

**4.** En modo SAMPLING P0: RECORDING seleccione la lengüeta INPUT/SETUP.



**5.** En AUDIO INPUT (SAMPLING) ajuste los distintos Parámetros.

**LEVEL:** ajusta el volumen. Normalmente debe estar en 127.

**PAN:** panorama. Normalmente en L000.

**BUS (IFX) SELECT:** selecciona si desea aplicar Efectos de inserción.

Para este ejemplo seleccione L/R.

**INPUT 1** controla la entrada AUDIO INPUT 1.

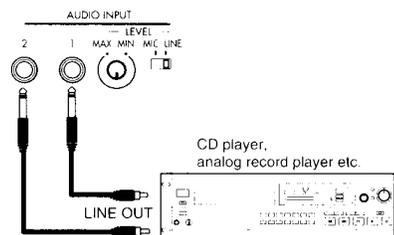
**INPUT 2** controla la entrada AUDIO INPUT 2.

**6.** Use el control AUDIO INPUT LEVEL para ajustar el nivel de entrada de audio.

Vigile que la pantalla no muestre ADC OVERLOAD. Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

## Conexiones para una fuente estéreo

Cuando utilice una fuente estéreo utilice las entradas AUDIO INPUT 1 y 2.



**1.** Conecte la fuente izquierda a la toma AUDIO INPUT 1.

Conecte la fuente derecha a la toma AUDIO INPUT 2.

**2.** Realice los ajustes 2-4 del procedimiento anterior.

**3.** En AUDIO INPUT (SAMPLING) ajuste los distintos Parámetros.

**LEVEL:** ajusta el volumen. Normalmente debe estar en 127.

**PAN:** panorama. Ajuste INPUT 1 a L000, e INPUT 2 a R127.

**BUS (IFX) SELECT:** selecciona si desea aplicar Efectos de inserción.

Para este ejemplo seleccione L/R.

**INPUT 1** controla la entrada AUDIO INPUT 1.

**INPUT 2** controla la entrada AUDIO INPUT 2.

**4.** Use el control AUDIO INPUT LEVEL para ajustar el nivel de entrada de audio.

Vigile que la pantalla no muestre ADC OVERLOAD.

Ajuste el volumen al máximo posible sin que aparezca este mensaje.

## Uso de un Efecto de Inserción

Puede grabar una muestra aplicándole Efectos.

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.

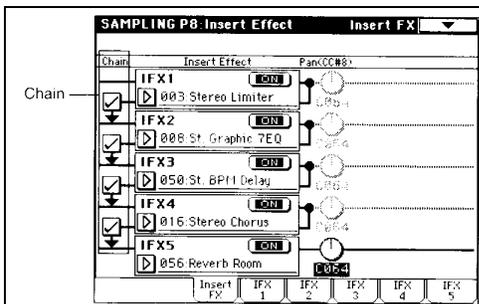
2. Ajuste los Parámetros AUDIO INPUT (SAMPLING).

Ajuste BUS (IFX) SELECT a IFX1 para INPUT 1 y 2.

Ajuste LEVEL y PAN como se ha explicado en el procedimiento anterior.

3. Use el control AUDIO INPUT LEVEL para ajustar el nivel de entrada de audio como se ha explicado en el procedimiento anterior.

4. En P8: INSERT EFFECT seleccione la lengüeta INSERT FX.



Realice los ajustes que desee.

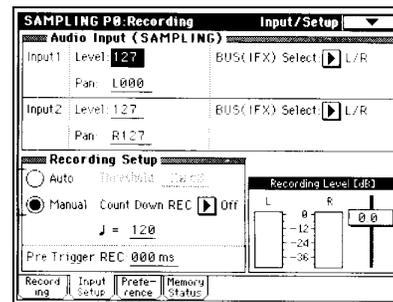
Para más información consulte la Guía de Parámetros.

## Muestreo Manual

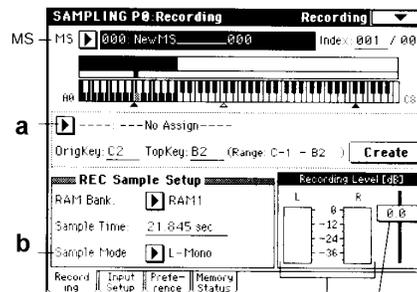
En el modo manual el muestreo se inicia al pulsar START/STOP (después de haber pulsado REC/WRITE).

1. En P0: RECORDING seleccione la lengüeta INPUT/SETUP.

2. Use las casillas RECORDING SETUP para seleccionar MANUAL.



3. En P0: RECORDING seleccione la lengüeta RECORDING.



Nivel de Grabación

a: selección de muestra

b: modo de muestreo

4. Seleccione multimuestra MS.

Para este ejemplo seleccione 000:

NewMS\_\_000.

Esta multimuestra se crea al encender el TRITON.

5. En SAMPLE SELECT seleccione la muestra que desea grabar.

Para este ejemplo seleccione ---:--- No Assign.

Al grabar se creará automáticamente la muestra 0000:NewSample\_0000.

**6. Seleccione SAMPLE MODE.**

**MUESTRA MONO:** Si AUDIO INPUT es L000 ajuste este Parámetro a L-Mono.

Si AUDIO INPUT es R127 ajuste este Parámetro a R-Mono.

**MUESTRA ESTÉREO:** ajuste este Parámetro a STEREO.

**7. Pulse la tecla REC/WRITE.**

Use RECORDING LEVEL DB para ajustar el nivel.

Para este ejemplo seleccione 0.0.

**8. En el momento en que desee comenzar el muestreo pulse la tecla START/STOP.**

 El muestreo se parará si la memoria llega a cero.

**9. Cuando desee parar el muestreo pulse la tecla START/STOP.**

**10. Toque la nota C2 (Do 2) en el teclado.**

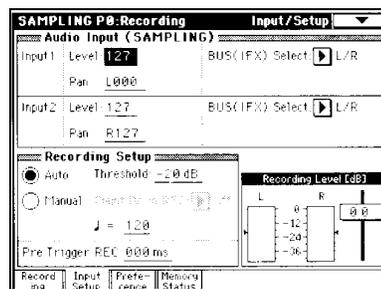
La muestra será reproducida.

Repita el procedimiento para otras muestras.

## Muestreo Automático

El muestreo comenzará cuando la señal exceda de un nivel umbral programado.

**1. En P0: RECORDING, seleccione la lengüeta INPUT/SETUP.**



**2. Use las casillas RECORDING SETUP para seleccionar AUTO.**

**3. Ajuste el Parámetro THRESHOLD.**

Este es el nivel umbral que debe rebasar la señal para que comience el muestreo.

 Tenga en cuenta que se podría perder parte del ataque del sonido. Si esto ocurre ajuste el Parámetro PRE TRIGGER REC para grabar el sonido antes del umbral.

**4. En P0: RECORDING seleccione la lengüeta RECORDING.**

**5. Seleccione multimuestra MS.**

Para este ejemplo seleccione 000: NewMS\_\_000.

Esta multimuestra se crea al encender el TRITON.

**6. En SAMPLE SELECT seleccione la muestra que desea grabar.**

Para este ejemplo seleccione ---:--- No Assign.

Al grabar se creará automáticamente la muestra 0000:NewSample\_0000.

**7. Seleccione SAMPLE MODE.**

**MUESTRA MONO:** Si AUDIO INPUT es L000 ajuste este Parámetro a L-Mono.

Si AUDIO INPUT es R127 ajuste este Parámetro a R-Mono.

**MUESTRA ESTÉREO:** ajuste este Parámetro a STEREO.

**8. Pulse la tecla REC/WRITE.**

**9. Pulse la tecla START/STOP.**

En el momento en que la señal supere el umbral comenzará el muestreo.



El muestreo se parará si la memoria llega a cero.

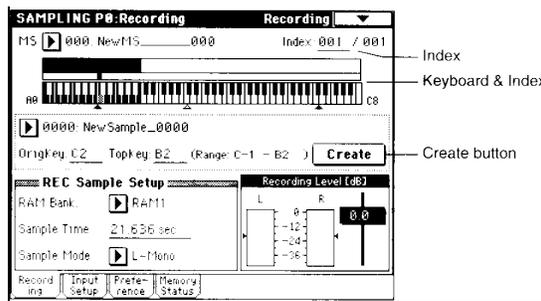
**10. Cuando desee parar el muestreo pulse la tecla START/STOP.**

**11. Toque la nota C2 (Do 2) en el teclado.**

La muestra será reproducida.

Repita el procedimiento para otras muestras.

## Creación de Índices



**1. En P0: RECORDING, seleccione la lengüeta RECORDING.**

**2. Seleccione la multimuestra (MS) tal como se ha descrito.**

**3. Pulse el botón CREATE para crear un índice.**

Este índice se crea de acuerdo con el Parámetro CREATE ZONE PREFERENCE.

Si ajusta ZONE RANGE a 1KEY se creará un índice para cada nota del teclado y se asignará una muestra.

**4. Seleccione INDEX.**

Introducción de notas mediante el teclado: Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

**5. Si ya existen muestras use SAMPLE SELECT para seleccionar la muestra que desea asignar.**

Repita estos pasos para asignar varias muestras.

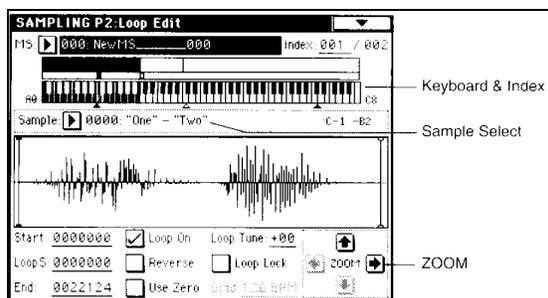
**6. Si desea crear índices antes de muestrear seleccione el índice en el paso 4, y grabe la muestra para dicho índice.**

Nota: los Parámetros relacionados con los índices se pueden modificar en Edición de Multimuestra.

## Ajustes de Bucle

Con los ajustes de fábrica se asignará a las muestras un bucle automáticamente: AUTO LOOP ON.

### 1. Seleccione P2: LOOP EDIT.



Aparecerá la onda seleccionada.



Las muestras estéreo aparecerán en dos canales: superior e inferior.

### 2. Especifique los siguientes Parámetros:

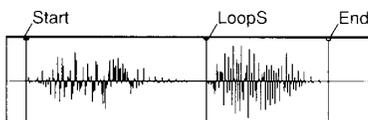
START: punto inicial de Reproducción.

LoopS: punto inicial de bucle.

END: punto final.

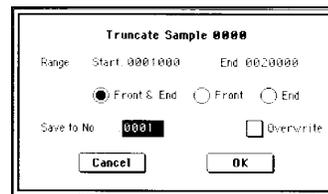
Use ZOOM para cambiar la resolución gráfica.

Si USE ZERO está activado se buscarán automáticamente los puntos de cruce a cero lo cual asegura bucles sin ruidos.



3. Use LOOP ON para activar o desactivar la Reproducción del Bucle.

4. Si es necesario use el comando de menú de página TRUNCATE para eliminar los datos de audio que están fuera de los puntos iniciales y final.



Ajuste los Parámetros y pulse OK.

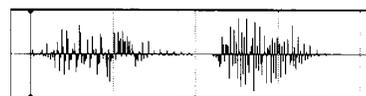
## La retícula

El comando de menú de página GRID hace que aparezca una retícula en la pantalla basada en el tiempo BPM (tiempos por minuto).

También puede usar la retícula en Edición de muestra.

### 1. Seleccione el comando de menú de página GRID.

Active ON, ajuste RESOLUTION como desee y pulse OK.



2. Ajuste GRID al valor de tiempo BPM que desee.

3. Ajuste el punto final END para que coincida con una línea de la retícula.

Si el bucle está activado la retícula estará basada en el Parámetro LoopS.

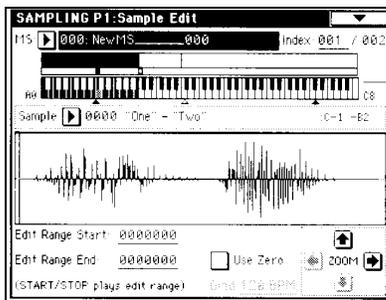
4. Para cancelar la retícula, seleccione el comando de menú de página GRID, desactive las casillas y pulse OK.

## Edición de Muestra

La Edición de onda se realiza en P1: SAMPLE EDIT.

1. Seleccione P1: SAMPLE EDIT.

Aparecerá la onda seleccionada.

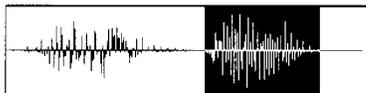


 Las muestras estéreo aparecerán en dos canales: superior e inferior.

2. Ajuste los siguientes Parámetros.

EDIT RANGE START: edita el inicio del rango.

EDIT RANGE END: edita el final del rango.



Use ZOOM para cambiar la resolución gráfica.

3. De la lista de comandos de menú de página seleccione el comando que desee.

Realice los ajustes que desee y pulse OK. Consulte la Guía de Parámetros.

## Nota sobre el Guardado de Muestras

En los cuadros de diálogo puede aparecer un ajuste SAVE TO NO., que le permite especificar el número al cual será guardada la muestra editada.

Será seleccionada automáticamente una muestra vacía.

Si activa la casilla OVERWRITE la muestra anterior será reemplazada con la nueva y por tanto se perderá.

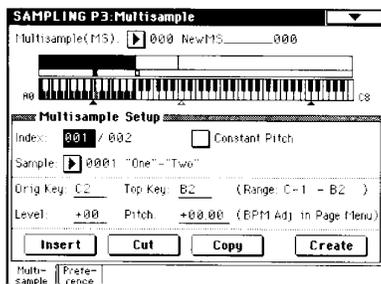
## Edición de Multimuestra

La Edición de Multimuestra consiste en crear índices y asignar muestras a cada uno de ellos.

### Edición de Índices

Para cambiar el número u orden de los índices use los botones INSERT, CUT, COPY, CREATE.

1. Pulse P3: MULTISAMPLE.



2. Seleccione la multimuestra (MS) tal como se ha descrito.

3. Seleccione el índice INDEX.

Introducción de notas mediante el teclado: Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

4. Pulse los botones para modificar el número u orden de los índices y para editarlos.

CUT: cortar.

INSERT: insertar.

COPY: copiar.

CREATE: crear.

## Modificación de los valores de un Índice

1. Realice los pasos 1-3 del procedimiento anterior.
2. Ajuste los Parámetros para el índice seleccionado.

Para más detalles consulte la Guía de Parámetros.

## Conversión de una Multimuestra en un Programa

En las páginas P0-P4 puede seleccionar y ejecutar el comando de menú de página CONVERT MS TO PROGRAM para convertir la multimuestra actual en un Programa.

Para más detalles consulte la Guía de Parámetros.

## Modo de Reproducción de Canción

### Páginas

P0: PROGRAM/MIX	Reproducción SMF
P1: TRACK	Parámetros de pista
P2: CONTROLLER SETUP	Controladores
P3: SELECT DIRECTORY / JUKEBOX	Seleccionar directorio  Gramola
P4	---
P5	---
P6	---
P7	Arpegiador
P8: INSERT EFFECT	Efectos de inserción
P9: MASTER EFFECT	Efectos principales

BANCO F: se puede usar si ha instalado la opción EXB-MOSS que se vende por separado.

Los Archivos MIDI Estándar (SMF) le permiten intercambiar datos de canción entre distintos sistemas de secuenciador.

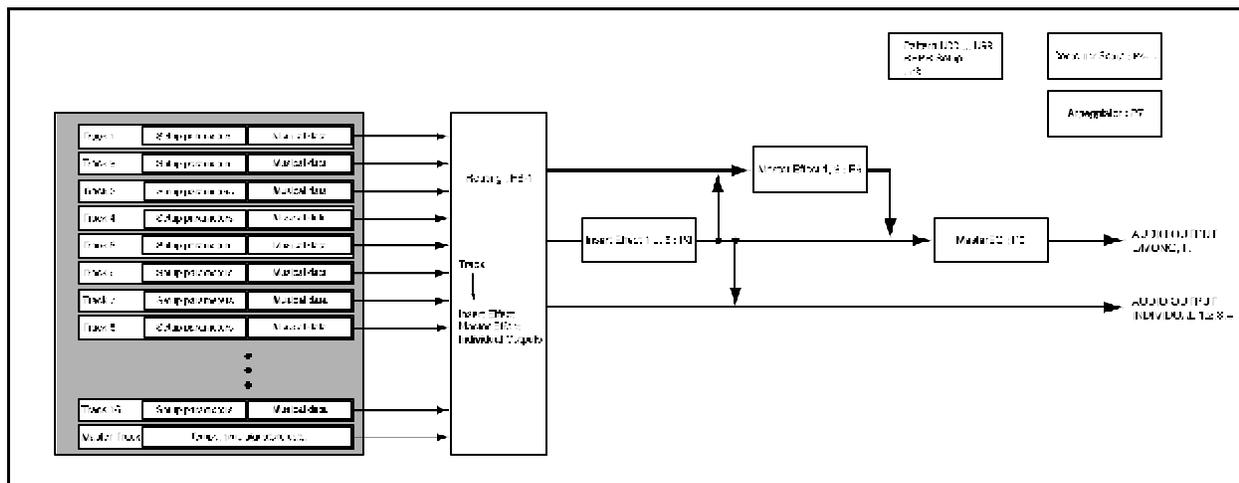
Es un formato estándar para datos de secuencia.

La mayoría de secuenciadores de software y hardware soportan SMF.

Los archivos SMF pueden ser de tres formatos distintos: Formato 0, Formato 1, y Formato 2.

El TRITON soporta formatos 0 y 1. En el formato 0, los datos de todas las pistas están combinados en una sola pista y guardados en disquete.

En el formato 1, los datos se guardan en pistas individuales. El formato 1 es el más común.



 Estos Parámetros no se guardan en memoria al apagar el TRITON.

Se pueden reproducir archivos en formato SMF 0 y 1.

Asegúrese de que el archivo tiene la extensión .MID.

### Estado de pistas en modo de Reproducción de canción

INT: sonará el generador de tono del TRITON.

EXT y EX2: la pista controla un generador de tono externo.

BTH: controla el generador interno y el externo.

**Nota:** GS y XG son estándares similares a GM y funcionan de manera parecida. Tenga en cuenta que deberá modificar el Parámetro BANK MAP a GM(2). Consulte la Guía de Parámetros, Modo Global.

### FUNCIÓN MUTE/SOLO

En P0: PROGRAM/MIX utilice MUTE y SOLO ON/OFF para escuchar o silenciar una pista.

### Sincronización

Utilice el Parámetro MIDI CLOCK del modo Global.

## Reproducción de datos SMF

### Reproducción directa desde un disquete

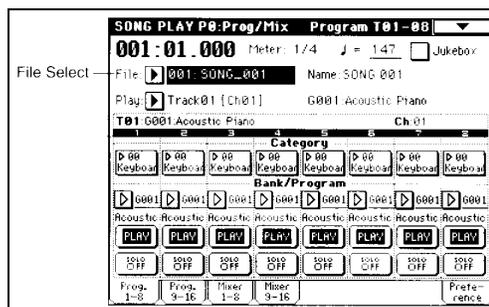
1. Pulse la tecla S.PLAY para entrar en el modo de Reproducción de canción.

2. Inserte un disquete conteniendo datos SMF.

Si tiene instalada la opción SCSI puede cargar datos SMF desde un disco SCSI.

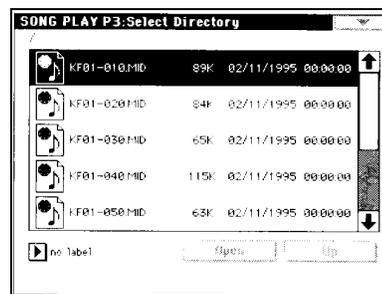
3. Pulse LOCATE, START/STOP o PAUSE. Los datos serán cargados.

4. FILE SELECT mostrará los archivos SMF.



Desactive JUKEBOX.

Para navegar por los directorios pulse MENU, y después pulse P3: SELECT DIRECTORY.



Pulse OPEN para abrir el directorio.

Pulse UP para moverse al directorio superior.

Cuando aparezca un archivo SMF pulse EXIT y vaya a P0: PROG/MIX.

5. Pulse el botón FILE.



Elija el nombre de archivo que desee.

6. Pulse START/STOP.

Se iniciará la Reproducción.

7. Para parar la Reproducción pulse START/STOP de nuevo.

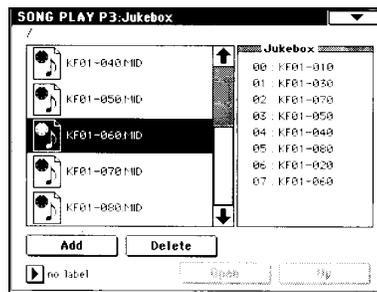
## Reproducción con la función Gramola

El TRITON tiene una función Gramola (JUKEBOX) que le permite especificar una lista de Reproducción de canciones.



Tenga en cuenta que la lista se perderá al apagar la unidad. Si desea guardarla consulte Guardar Gramola a continuación.

1. Active la casilla JUKEBOX.
2. Seleccione P3: JUKEBOX.



3. Use la barra de desplazamiento para mostrar el archivo .MID.

4. Pulse el botón ADD.

El archivo seleccionado en el punto 3 aparecerá en la lista de Reproducción.

5. Seleccione otro archivo y pulse ADD.

Añada archivos de este modo hasta un máximo de 100.

Para eliminar un archivo de la lista pulse DELETE.

6. Pulse EXIT para mostrar P0: PLAY/MIX.

### 7. Pulse START/STOP.

Los archivos serán reproducidos en el orden seleccionado.

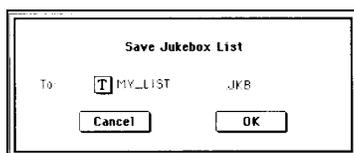
8. Para parar la Reproducción pulse START/STOP de nuevo.

## Guardar Lista de Gramola

1. Cree una lista de gramola tal como se ha descrito.

2. Si tiene la opción SCSI utilice P3: JUKEBOX DRIVE SELECT para seleccionar la unidad.

3. En P3: JUKEBOX seleccione el comando de menú de página SAVE JUKEBOX LIST.



4. Use el botón de texto para introducir un nombre.

5. Pulse OK.

## Cargar Lista de Gramola

1. En la página JUKEBOX seleccione un archivo con extensión .JKB.

2. Pulse el comando de menú de página LOAD JUKEBOX LIST.

## Tocar con archivos SMF

Puede utilizar un archivo SMF silenciando una parte e interpretando en directo dicha parte.

1. Reproduzca el archivo SMF e identifique la parte que desea tocar.

2. En P0:PROG/MIX seleccione la lengüeta PROG. 1-8 o PROG 9-16.

3. Use PLAY TRACK SELECT para seleccionar la pista que desea tocar con el teclado.



4. Pulse PLAY/MUTE para ajustar la pista seleccionada a MUTE.

5. Pulse la tecla START/STOP para iniciar la Reproducción, y toque el teclado junto con las demás pistas.

También puede usar el Arpegiador en este tipo de interpretación.

## Modo Global

### Modo Global

El modo Global le permite realizar los siguientes ajustes y operaciones que afectan a la funcionalidad de todo el TRITON.

Parámetros de afinación de teclado.

Ajustes MIDI

Creación de conjuntos de batería

Ajustes de pedal

Ajustes de controlador externo

Ajustes de Bloqueo de Sonido

Ajustes de Curva de Velocidad

Ajustes de Escala

Control de transmisión/recepción de mensajes MIDI.

### Páginas del Modo Global

P0: BASIC SETUP	Ajustes básicos
P1: MIDI	MIDI
P2: CONTROLLER	Controladores
P3: USER SCALE	Escala de usuario
P4: CATEGORY NAME	Nombres de categoría
P5: DRUM KIT	Baterías
P6: USER ARPEGGIO	Arpegiador de usuario
P7:	---
P8:	---
P9:	---

 Cuando toque el teclado en modo Global el sonido será el del modo en el que estaba antes de entrar en el modo Global.

 Los ajustes del modo Global se perderán al apagar la unidad. Asegúrese de guardar los datos tal como se describe en este capítulo.

 El modo Global no tiene función de Comparación.

## Creación de un conjunto de batería: DRUM KIT

El TRITON dispone de 73 conjuntos de batería.

Para usar un conjunto de batería el modo de oscilador debe estar en DRUMS.

Lo mejor es seleccionar un Programa de batería en modo de Programa y después editarlo en el modo Global.

## Edición de Batería

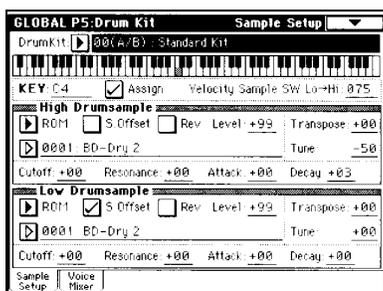
Desactive el Parámetro de protección de memoria tal como se ha explicado.

1. En modo de Programa P0: PLAY seleccione el Programa de batería que desea editar.

 Ajuste el Parámetro OCTAVE +0[8'].

 Cuando edite una batería todos los Programas que la usen se verán afectados.

2. En P5: DRUM KIT seleccione la lengüeta SAMPLE SETUP.



3. En DRUM KIT SELECT seleccione el conjunto de batería que desea editar.

 Las baterías GM 64-72 no se pueden editar. Puede usar la función copiar para copiarlo a otra posición y editar a partir de ahí.

4. Pulse KEY.

5. Seleccione el número de nota que desea editar.

Introducción de notas mediante el teclado: Mantenga pulsada ENTER y pulse la nota que desee en el teclado para introducir su valor en los campos que lo admitan.

6. Realice los ajustes que desee en las lengüetas SAMPLE SETUP y VOICE/MIXER.

7. Repita los pasos 4-6 para realizar ajustes para cada tecla.

8. Si desea guardar la batería editada asegúrese de llevar a cabo el procedimiento WRITE.

## **LENGÜETA SAMPLE SETUP ASSIGN**

Normalmente debe estar activada.

Si está desactivada los Parámetros de muestra de batería no estarán asignados la tecla.

## **VELOCITY SAMPLE SW LO ->HI**

Puede especificar diferentes sonidos para velocidad baja y alta.

Se trata de una conmutación por velocidad.

Si no desea usar esta función ajuste este Parámetro a 001.

## **BANK**

ROM: sonidos de batería en ROM.

RAM: sonidos de batería del modo SAMPLING.

EXB: sonidos de batería de tarjetas de expansión (si están presentes).

## **SONIDOS EN ROM**

El TRITON contiene 413 sonidos de batería en memoria interna ROM.

## **LENGÜETA VOICE/MIXER**

### **EXCLUSIVE GROUP**

Este Parámetro permite agrupar sonidos de batería.

Por ejemplo si KEY está en el mismo grupo puede hacer que un sonido de platillos abiertos sea cancelado al pulsar los platillos cerrados.

### **BUS SELECT**

El sonido de batería asignado a KEY puede ser enviado a un Efecto de inserción o a las salidas individuales 1-4.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

### **PAN**

Ajusta el panorama.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

### **SEND 1 (MFX 1), SEND 2 (MFX 2)**

Ajustan los envíos a los Efectos principales.

Estos ajustes son válidos si USE DKIT SETTING en modo de Programa está activada.

Para detalles sobre otros Parámetros consulte la Guía de Parámetros.

# Modo de Disco

En este modo podrá guardar datos del **TRITON** en un disquete o disco SCSI (si está instalado).

También podrá cargar datos de un disquete o disco SCSI (si está instalado).

## Páginas del Modo de Disco

LOAD	cargar archivo o directorio
SAVE	guardar datos en disco
UTILITY	utilidades
MEDIA INFORMATION	información de disco

## TIPOS DE DISCOS

### Disquetes

Se pueden usar disquetes 2HD o 2DD. Le recomendamos que use 2HD.

### SCSI

Se pueden usar dispositivos SCSI si tiene la opción EXB-SCSI.

Para más información consulte el manual EXB-SCSI si está instalada.

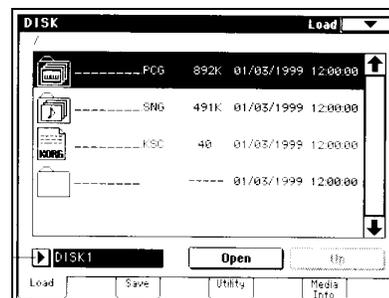
## Cargar Datos

Como ejemplo vamos a cargar un Archivo PCG que contiene datos de Programas, combinaciones, Arpegiador, y ajustes globales.

 Los datos existentes serán reemplazados con los nuevos.

 Desactive el Parámetro de protección de memoria.

1. Inserte el disquete que contiene el archivo en el TRITON.
2. Pulse DISK para entrar en el modo de disco.



3. Pulse la lengüeta LOAD.
4. Si está utilizando SCSI pulse el botón de selección de disco.
5. Seleccione un archivo PCG.

Pulse OPEN para abrir el directorio.

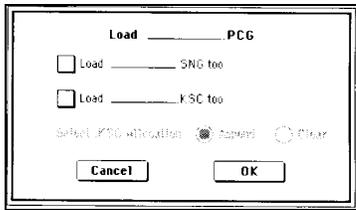
Pulse UP para moverse al directorio superior.

 Los datos existentes serán reemplazados con los nuevos y por tanto se perderán. Guarde dichos datos primero si desea conservarlos.

**6.** Pulse el botón de menú de página y pulse el comando LOAD SELECTED.

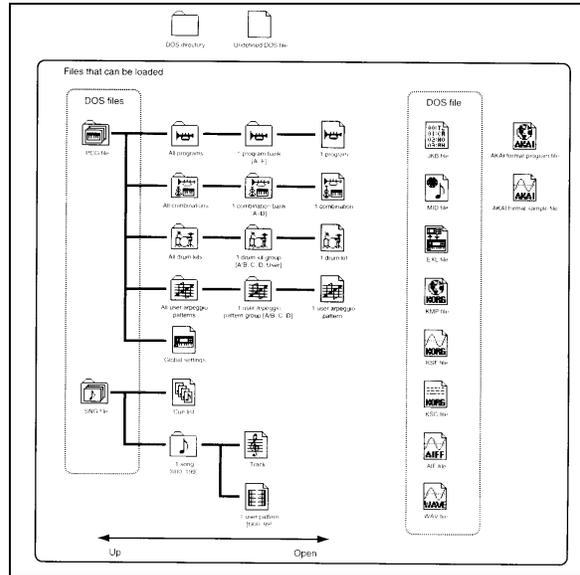


**7.** Active las casillas que desee para cargar también dichos datos.



**8.** Pulse OK para cargar los datos.

No retire nunca el disco cuando se están cargando los datos.



## Guardar Datos

Consulte el procedimiento que se explica al principio de este manual.

### TIPOS DE DATOS QUE SE PUEDEN GUARDAR

#### **.PCG**

Contiene Programas, Combinaciones, Arpegiador, y datos globales

#### **.SNG**

Canción.

#### **.KSC**

Un archivo que lista las muestras y multimuestras usadas.

#### **SMF**

Archivo MIDI estándar.

### Datos de Sistema Exclusivo

## Dar Formato a un Disco

Consulte la Guía de Parámetros.

## Disquetes

### ***Tipos y formatos de disquetes***

El TRITON puede usar disquetes 2DD o 2HD de 3.5”.

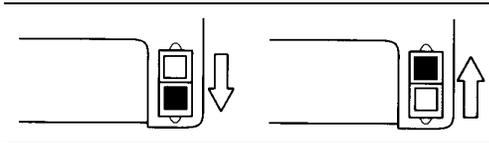
Los disquetes nuevos o los que se han utilizado con otros dispositivos deben ser formateados para que puedan ser usados por el **TRITON**.

### ***Manipulación de Disquetes***

- No abra la protección del disquete ni toque la superficie magnética del mismo. Si la superficie magnética se mancha o raya será imposible leer o escribir datos en el mismo.
- No transporte nunca el **TRITON** con un disquete en su interior. La vibración puede hacer que los cabezales de la unidad de disquete rayen el disquete, haciendo imposible su uso.
- No sitúe los disquetes cerca de un campo magnético, tal como televisores, ordenadores, monitores de ordenador, altavoces o transformadores de corriente. Si lo hace se pueden borrar los datos almacenados en el disquete.
- Evite usar o almacenar los disquetes en lugares con alta temperatura o humedad, o con polvo o suciedad excesiva.
- No coloque objetos encima de un disquete.
- Después de usar un disquete, vuelva a ponerlo en su caja.
- Mientras la unidad de disquetes esté funcionando, no mueva la unidad.

### **Protección contra escritura en Disquetes**

Los disquetes tienen una pequeña ventana llamada “orificio de protección contra escritura”, que evita el borrado accidental de los datos.



Para proteger los datos del disquete contra el borrado, mueva la lengüeta a la posición “escritura no permitida” después de haber guardado sus datos.

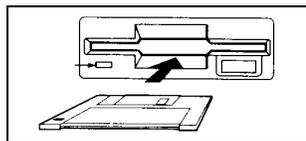
### **Insertar un Disquete**

Inserte un disquete en la unidad de disquetes con la etiqueta hacia arriba.

Empuje hasta que entre en su sitio.

Si fuerza el disquete provocará un mal funcionamiento.

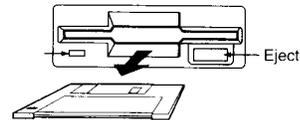
Los disquetes deben ser insertados suavemente y en posición recta.



### **Sacar un Disquete**

Para sacar un disquete de la unidad de disquetes, asegúrese primero de que el indicador de utilización de disquete NO está iluminado.

A continuación pulse el botón de Expulsión ‘Eject’ para sacar el disquete.



### **Limpieza de Cabezas**

Si los cabezales de la unidad de disquetes están sucios, se pueden producir errores al guardar o cargar.

Es importante limpiar regularmente las cabezas. Para hacerlo, use un disquete de limpieza de cabezas tipo húmedo de 3.5” doble cara y siga las instrucciones incluidas con el mismo.

## Arpegiador

El Arpegiador reproduce notas consecutivas al tocar un acorde en el teclado.

El Arpegiador del TRITON es polifónico y dual.

Dispone de cinco patrones de arpegio y permite programar y guardar 232 patrones de usuario.

### Uso del Arpegiador en modo de Programa

**1.** Pulse PROG para entrar en modo de Programa y seleccione un Programa.

Al seleccionar distintos Programas verá que el LED ARPEGGIATOR se enciende en algunos. En este caso toque el teclado y empezará el Arpegiador.

Si desea activar el Arpegiador manualmente pulse la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF.

**2.** Mueva los controladores o modifique los Parámetros para cambiar el arpegio.

### Uso de Controladores del panel frontal

#### ARPEGGIO ON/OFF

Activa y desactiva el Arpegiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

#### TEMPO

Ajustan el tempo del Arpegiador y secuenciador.

El rango es 40-240.

También puede usar el control VALUE.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.



Si MIDI CLOCK está en EXTERNAL (MIDI o PCIF) la pantalla indicará EXT y el TEMPO será controlado por la unidad externa conectada.

#### GATE

Ajusta el tiempo de puerta o duración de las notas de Arpegiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

Puede usarlo junto con los Controladores en tiempo real.

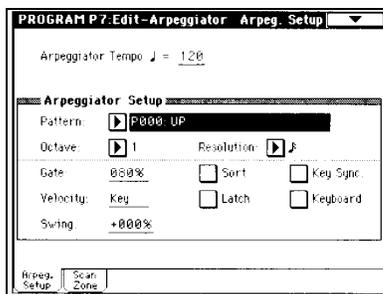
#### VELOCITY

Ajusta la velocidad del Arpegiador.

Este Parámetro se guarda junto con el Programa.

## Ajustes mediante la pantalla

**En la página P0: Play, pulse la lengüeta ARPEGGIO.**



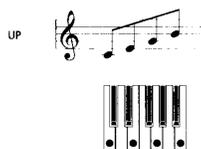
### Selección de un patrón de Arpeggiador

Puede seleccionar:

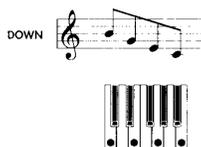
Patrones PRESET P000-P004

Patrones de USUARIO U000-U231.

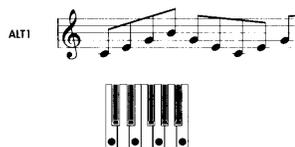
P000: UP



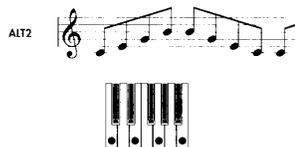
P001: DOWN



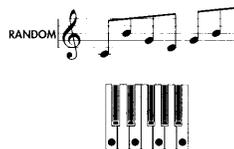
P002: ALT1



P003: ALT2



P004: RANDOM



### Pulse PAT

Use VALUE o el menú de pantalla para seleccionar un patrón.

Para seleccionar un patrón de usuario U000-231, use el teclado numérico 0-9 y pulse ENTER.

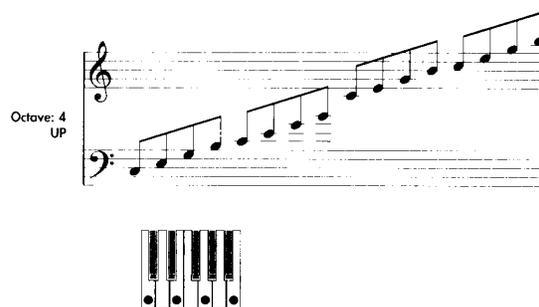
### RESOLUCIÓN

Use el Parámetro RESO para ajustar el intervalo de las notas.

Pulse RESO y use VALUE o menú de pantalla para seleccionar el valor de intervalo deseado.

### OCTAVA

Pulse OCTAVE para seleccionar el rango de octavas.



### Reproducción en el orden en que se tocan las notas

Utilice la casilla SORT en la pantalla.

Si está seleccionada las notas suenan de acuerdo a su tono, sin tener en cuenta el orden en que se tocan.

Si no está seleccionada las notas sonarán en el orden en que se tocan.

**Bloqueo de Arpegiador**

Utilice la casilla LATCH en la pantalla.

Si está seleccionada las notas suenan aunque retire su mano del teclado.

Si no está seleccionada las notas dejan de sonar cuando retire su mano del teclado.

**Sincronización con la interpretación**

Utilice la casilla KEY SYNC en la pantalla.

Si está seleccionada el Arpegiador comenzará desde el principio cuando toque la primera nota.

Si no está seleccionada el Arpegiador estará siempre sincronizado con el tempo MIDI CLOCK.

**Para que suenen las notas de Arpegiador y las que toca**

Utilice la casilla KEYBOARD en la pantalla.

Si está seleccionada sonarán las notas de Arpegiador y las que toque.

Si no está seleccionada sonarán las notas de Arpegiador.

**Vincular el Arpegiador a Programas**

Utilice la casilla AUTO ARPEGGIATOR (GLOBAL P0: BASIC) en la pantalla.

Si está seleccionada los ajustes de Arpegiador guardados con el Programa cambiarán al cambiar de Programa.

Si no está seleccionada no cambiarán.

**Uso del Arpegiador en modo de Combinación**

**En la página P0: Play del modo de Combinación, pulse la lengüeta ARPEGGIO PLAY A.**

**Selección de Arpegiadores**

Use las casillas ARPEGGIATOR RUN para seleccionar los Arpegiadores que funcionarán.

Use la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF para ponerlos en marcha.

No obstante, debe comprobar el Parámetro de asignación ARPEGGIATOR ASSIGN del modo de Combinación.

**Arpegiador A - Arpegiador B**

Para cada Arpegiador A y B, puede realizar ajustes en los Parámetros PATTERN SELECT, RESOLUTION, OCTAVE, SOR, LATCH, KEY SYNC y KEYBOARD que se han explicado anteriormente.

**Vincular el Arpegiador a Combinaciones**

Utilice la casilla AUTO ARPEGGIATOR (GLOBAL P0: BASIC) en la pantalla.

Si está seleccionada los ajustes de Arpegiador guardados con la Combinación cambiarán al cambiar de Combinación.

Si no está seleccionada no cambiarán.

**Comprobación de la estructura de un patrón de Arpegiador de usuario****Combinación B063: Echo Jamm**

**1. Seleccione Combinación B063: Echo Jamm y compruebe las lengüetas ARPEGG. A y ARPEGG. B.**

T1, T2, etc. indican los timbres. Una marca de verificación indica los que están asignados al Arpegiador.

**Edición de un patrón de arpegio de usuario**

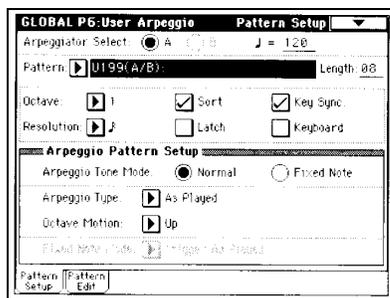
Desactive el Parámetro de protección de memoria tal como se ha explicado.

Si llega aquí desde el modo de Programa la Edición se aplicará al patrón de Arpegiador para el Programa seleccionado.

**1.** En el modo de Programa seleccione el Programa cuyo patrón de Arpegiador desea editar.

**2.** Pulse la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF para activar el Arpegiador (LED iluminado).

**3.** En GLOBAL P6: USER ARPEGGIO seleccione la lengüeta PATTERN SETUP.



**4.** Si ha llegado aquí desde el modo de Programa estará seleccionado el Arpegiador A.

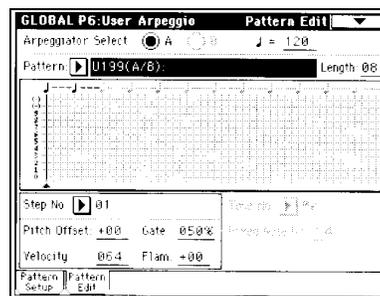
**5.** En PATTERN seleccione el patrón de Arpegiador que desea editar. Para este ejemplo seleccione un patrón de usuario.

**6.** En LENGTH seleccione la longitud del patrón. En este ejemplo 8.

**7.** Ajuste los distintos Parámetros tal como desee.

**8.** En ARPEGGIO PATTERN SETUP realice los ajustes que especifican cómo sonará el arpegio.

**9.** Seleccione la lengüeta PATTERN EDIT.



Un patrón consta de PASOS (STEP) y TONOS (TONES).

- Pasos: puede haber un máximo de **48**. Existen diversos Parámetros que controlan cada paso.
- Tonos: en cada paso puede haber un acorde de hasta 12 tonos (00-11).

TONE 00-09: teclas [0]-[9]

TONE 10: tecla [-]

TONE 11: tecla [./10's HOLD]

## CREACIÓN DE UN PATRÓN DE EJEMPLO



1. Ajuste STEP NO. a 01, y pulse la tecla 0.
2. Ajuste STEP NO. a 02, y pulse la tecla 1.
3. Ajuste STEP NO. a 03, y pulse la tecla 2.
4. Ajuste STEP NO. a 04, y pulse la tecla 1.
5. Ajuste STEP NO. a 05, y pulse la tecla 3.
6. Ajuste STEP NO. a 06, y pulse la tecla 1.
7. Ajuste STEP NO. a 07, y pulse la tecla 2.
8. Ajuste STEP NO. a 08, y pulse la tecla 1.



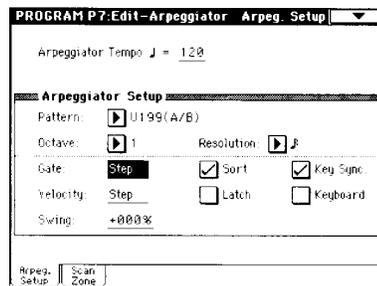
9. Al tocar el teclado sonará el Arpegiador.
10. Para STEP 01-08 realice ajustes para PITCH OFFSET, GATE, VELOCITY, y FLAM.

PITCH OFFSET: transposición en semitonos.

GATE: longitud de cada paso.

VELOCITY: velocidad. KEY se usará la velocidad tocada.

 GATE y VELOCITY serán válidos si los correspondientes Parámetros del modo de Programa ARPG. SETUP están en STEP.



11. Para cambiar el nombre use el comando de menú de página RENAME ARPEGGIO PATTERN.

12. Si desea guardar patrón lleve a cabo el procedimiento de guardado.

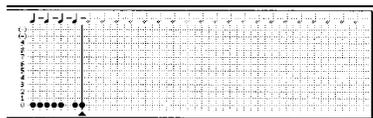
13. Si desea guardar el Programa, lleve a cabo el procedimiento de guardado de Programa.

## USO DE PITCH OFFSET



1. Ajuste STEP NO. a 01 y pulse la tecla 0. Ajuste PITCH OFFSET a +00.
2. Ajuste STEP NO. a 02 y pulse la tecla 0. Ajuste PITCH OFFSET a +10.
3. Ajuste STEP NO. a 03 y pulse la tecla 0. Ajuste PITCH OFFSET a +00.
4. Ajuste STEP NO. a 04 y pulse la tecla 0. Ajuste PITCH OFFSET a +00.
5. Ajuste STEP NO. a 05 y pulse la tecla 0. Ajuste PITCH OFFSET a +12.

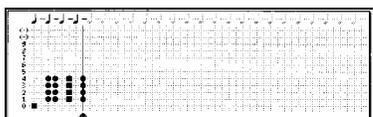
6. No introduzca tono para STEP NO. 06.
7. Ajuste STEP NO. a 07 y pulse la tecla 0.  
Ajuste PITCH OFFSET a +00.
8. Ajuste STEP NO. a 08 y pulse la tecla 0.  
Ajuste PITCH OFFSET a -02.



### PATRÓN DE ACORDES



1. Ajuste STEP NO. a 01 y pulse la tecla 0.
2. No introduzca tono para STEP NO. 02.
3. Ajuste STEP NO. a 03 y pulse las teclas 1, 2, 3, 4.
4. Ajuste STEP NO. a 04 y pulse las teclas 1, 2, 3, 4.
5. No introduzca tono para STEP NO. 05.
6. Ajuste STEP NO. a 06 y pulse las teclas 1, 2, 3, 4.  
Ajuste GATE a LEGATO.
7. No introduzca tono para STEP NO. 07.
8. Ajuste STEP NO. a 08 y pulse las teclas 1, 2, 3, 4.



Seleccione un Programa de guitarra acústica.

Ajuste el Parámetro FLAM a valores positivos para pasos impares, y a valores negativos para pasos pares.

### PATRÓN DE BATERÍA

El Parámetro FIXED NOTE es ideal para patrones de batería.

1. En el modo de Programa elija un Programa de batería.  
Seleccione A036: STANDARD KIT.

2. En GLOBAL P6: USER ARPEGGIO, seleccione la lengüeta PATTERN SETUP, y realice los siguientes ajustes:

ARPEGGIO TONE TYPE: FIXED NOTE.

FIXED NOTE MODE: Si selecciona TRIGGER ALL TONES al tocar una nota sonarán todos los tonos. Si selecciona TRIGGER AS PLAYED los tonos sonarán de acuerdo con las notas que toque en el teclado.



**3. Seleccione la lengüeta PATTERN EDIT.**

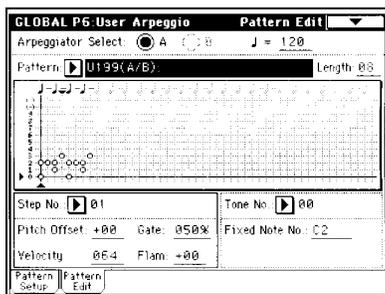
Los tonos aparecen como un círculo.

TONE00: C2 (kick)

TONE01: F2 (snare)

TONE02: F#3 (closed hi-hat)

TONE03: G#3 (open hi-hat)



## CREACIÓN DE UN PATRÓN DE BATERÍA



**1. Introduzca el Bombo: TONE00.**

Ajuste STEP NO a 01 y pulse la tecla 0.

Ajuste STEP NO a 05 y pulse la tecla 0.

**2. Introduzca la Caja: TONE01.**

Ajuste STEP NO a 03 y pulse la tecla 1.

Ajuste STEP NO a 07 y pulse la tecla 1.

**3. Introduzca el platillo cerrado: TONE02.**

Ajuste STEP NO a 01, 02, 03, 05, 07 y pulse la tecla 2 para cada uno.

**4. Introduzca el platillo abierto: TONE03.**

Ajuste STEP NO a 04 y pulse la tecla 3.

Ajuste STEP NO a 08 y pulse la tecla 3.

FIXED NOTE MODE: Si selecciona TRIGGER ALL TONES al tocar una nota sonarán todos los tonos. Si selecciona TRIGGER AS PLAYED los tonos sonarán de acuerdo con las notas que toque en el teclado.

**5. Ajuste los Parámetros para cada paso.**

## Edición de Arpegiador Dual

**1. En el modo de Combinación seleccione una Combinación que use el Patrón de Arpegiador que desea editar.**

Para este ejemplo seleccione una Combinación que use los Arpegiadores A y B.

**2. Pulse la tecla ARPEGGIATOR ON/OFF para activar el Arpegiador.**

**3. En GLOBAL P6: USER ARPEGGIO seleccione la lengüeta PATTERN SETUP.**

**4. Si ha llegado aquí desde el modo de Combinación use los botones ARPEGGIATOR SELECT A / B para seleccionar el Arpegiador que desea editar.**

**5.** Cambie entre los Arpegiadores A y B y edite sus respectivos Parámetros.

**6.** Para modificar el nombre de arpegio use el comando de menú de página RENAME ARPEGGIO PATTERN.

**7.** Si lo desea guarde el resultado de su Edición.

**8.** Si desea guardar también la Combinación. use el procedimiento de guardado.

### **Acerca de la sincronización de Arpegiador**

El tiempo de las notas depende del Parámetro KEY SYNC.

Si está seleccionada el Arpegiador comenzará desde el principio cuando toque la primera nota.

Si no está seleccionada el Arpegiador estará siempre sincronizado con el tempo MIDI CLOCK.

Las siguientes explicaciones asumen que KEY SYNC no está seleccionada.

### **Sincronización en modo de secuenciador o Reproducción de canción**

Si MIDI CLOCK en GLOBAL P1 está en EXT el Arpegiador se sincronizará con un aparato MIDI externo en modo de secuenciador.

En Reproducción de canción no se puede sincronizar con un aparato externo.

#### **Cuando está parado**

- El Arpegiador se sincroniza con el tempo MIDI CLOCK externo.
- Cuando está en Reproducción un RPPR el Arpegiador se sincronizará con el tempo.

#### **Cuando la canción está en Reproducción o Grabación**

- El Arpegiador se sincroniza con la nota negra basada en el tempo de la canción.

#### **Sincronización con un secuenciador externo en modo de Programa o Combinación**

Si MIDI CLOCK en GLOBAL P1 está en EXT el Arpegiador se sincronizará con un aparato MIDI externo.

El Arpegiador se sincronizará con mensajes MIDI CLOCK y además puede ser controlado con mensajes MIDI START.

# Efectos

La sección de Efectos del TRITON consta de 5 Efectos de inserción, 2 Efectos principales, un Ecuador y un mezclador.

Efectos de inserción: 102 tipos.

Efectos principales: 89 tipos.

## Categorías de Efectos

001-015: Efectos de filtro y dinámica.

016-031: Efectos de Modulación.

032-040: Otros Efectos de Modulación.

041-051: Primeras reflexiones y retardos.

052-057: Reverberación.

058-089: Efectos mono en cadena.

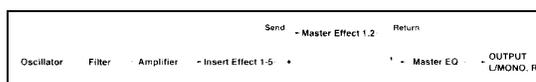
090-102: Efectos de tamaño doble.

## Los Efectos en cada Modo

En MODO DE PROGRAMA: los Efectos de inserción se pueden usar como una parte más del proceso de creación de sonido.

Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido.

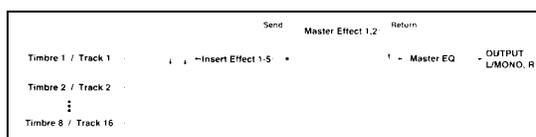
El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



En modos de Combinación, secuenciador y Reproducción de canción los Efectos de inserción se suelen usar para dar personalidad a cada timbre o pista.

Después se aplican los Efectos principales, como Reverberación, para dar espacialidad al sonido.

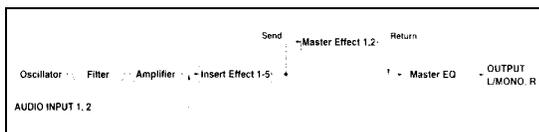
El Ecuador se suele situar al final de la cadena.



El MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.



Con las entradas de audio puede usar el TRITON como una unidad de Efectos de 2 entradas y 6 salidas.



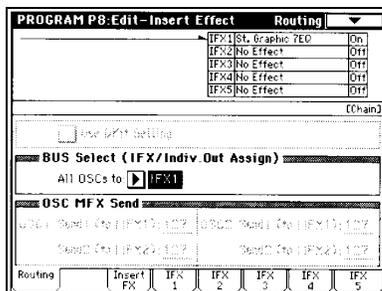
## Rutas y Efectos

Las rutas o configuración de Efectos determinan la interconexión de éstos.

## Efectos de un Programa

### CONFIGURACIÓN

1. En PROGRAM P8: EDIT INSERT EFFECTS seleccione la lengüeta ROUTING.



2. Use BUS SELECT IFX INDIV.OUT ASSIGN para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

L/R: no se enviará a los Efectos de inserción.

IFX 1-5 se enviará al Efecto de inserción seleccionado.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: se enviará a la salida de audio seleccionada.

Off: no se enviará a las salidas de audio. Seleccione este valor cuando desee conectar las salidas de los Efectos principales en serie con los niveles especificados por SEND 1 y SEND 2.

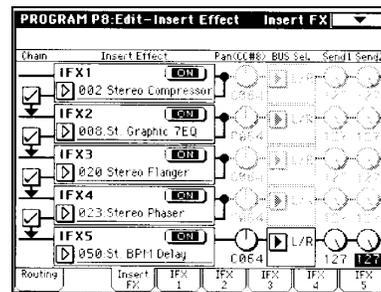
Para este ejemplo seleccione IFX1.

3. OSC MFX SEND especifica en nivel de envío de cada oscilador a los Efectos principales.

Sólo se puede ajustar si el Parámetro anterior es L/R u Off.

### Efectos de Inserción

4. Seleccione la lengüeta INSERT EFFECT.



**5.** Para IFX 1-5 seleccione el tipo de Efecto de cada Efecto de inserción.

Al pulsar el botón de selección aparecerán los Efectos organizados por categoría.

Para más información consulte la Guía de Parámetros.

**6.** Parámetro CHAIN.

Si está seleccionado los Efectos de inserción serán conectados en serie.

**7.** Ajuste los Parámetros PAN, BUS SEL, SEND 1 y SEND 2.

PAN: Ajusta en panorama.

BUS SEL: selecciona el bus de salida.

SEND 1 y SEND 2: niveles de envío a los Efectos principales.

Para este ejemplo seleccione 127.

**8.** Seleccione las lengüetas IFX1-5 y ajuste los Parámetros.

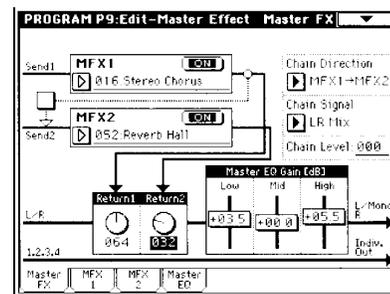
**Efectos Principales: MASTER**

La entrada de los Efectos principales está gobernada por los Parámetros SEND 1 y SEND 2 ajustados anteriormente.

SEND 1 corresponde a MFX1.

SEND 2 corresponde a MFX2.

**9.** En PROGRAM P9: EDIT MASTER EFFECT seleccione la lengüeta MASTER FX.



**10.** En MFX1 y MFX2 seleccione el tipo de cada Efecto principal.

El procedimiento es el mismo que para los Efectos de inserción.

**11.** Use RETURN 1 y RETURN 2 para ajustar los niveles de salida de los Efectos principales.

**12.** Seleccione las lengüetas MFX1 y MFX2 y ajuste los Parámetros.

Para más información consulte la Guía de Parámetros.

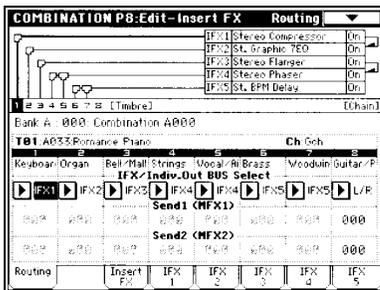
**Ecuador principal: MASTER EQ**

**13.** Use el Ecuador estéreo de 3 bandas para ajustar la ecualización de la señal antes de enviarla a las salidas.

## Efectos en modos de Combinación, canción y Reproducción de canción

### CONFIGURACIÓN

1. En COMBINATION P8: EDIT INSERT EFFECTS seleccione la lengüeta ROUTING.



2. Seleccione IFX INDIV.OUT SELECT para especificar el bus de Efecto de inserción a cual será enviada la salida.

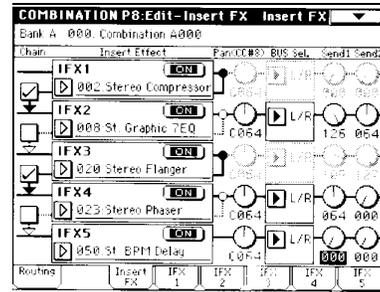
La configuración aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Ajuste los Parámetros SEND 1 y SEND 2.

El valor total se obtiene al multiplicar este Parámetro por SEND 1 y SEND 2 a nivel de Programa.

### Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX5 y ajuste los Parámetros como desee.



### Efectos Principales

#### Ecuador principal

El procedimiento es el mismo que para un Programa.

## Efectos en Modo Sampling

El MODO SAMPLING: los Efectos de inserción se pueden usar para grabar el sonido digitalmente con dichos Efectos incorporados.

### CONFIGURACIÓN

1. En SAMPLING P0: RECORDING, seleccione la lengüeta AUDIO INPUT. Consulte el procedimiento de Grabación en modo SAMPLING descrito en este manual.

### Efectos de Inserción

Seleccione un Efecto para IFX1-IFX5 y ajuste los Parámetros como desee.

### Efectos Principales

#### Ecuador principal

En modo SAMPLING no se pueden usar Efectos principales ni Ecuador.

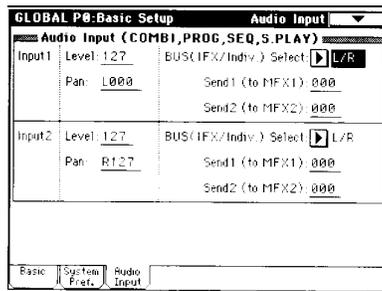
## Efectos para las entradas AUDIO INPUT

Con las entradas de audio puede usar el TRITON como una unidad de Efectos de 2 entradas y 6 salidas.

### CONFIGURACIÓN

1. Vaya del modo de Programa al modo GLOBAL.

Es importante que esté primero en el modo de Programa y desde ahí seleccione el modo Global.



2. En GLOBAL P0: BASIC SETUP seleccione la lengüeta AUDIO INPUT.

3. Ajuste los Parámetros para INPUT 1 y 2.

INPUT 1 corresponde a AUDIO INPUT 1.

INPUT 2 corresponde a AUDIO INPUT 2.

LEVEL: ajusta el nivel. Normalmente estará en 127.

PAN: ajusta el panorama de la señal.

BUS IFX INDIV. SELECT: especifica el bus al cual será enviada la señal.

SEND 1 TO MFX1 y SEND 2 TO MFX2: especifican el nivel de envío a los Efectos principales. Sólo se puede ajustar si BUS IFX INDIV. SELECT está en L/R u OFF.

 Si no está usando las entradas de audio seleccione OFF en BUS IFX INDIV. SELECT.

## Modulación Dinámica: DMOD

En el TRITON se pueden controlar Parámetros específicos (como balance de Efectos, velocidad de Modulación, etc.) mientras toca. Esto recibe el nombre de Modulación dinámica.

Para más información consulte la Guía de Parámetros.

### Ejemplo

1. Tal como se ha descrito en selección de Efectos de un Programa ajuste IFX1 a 049: L/C/R BPM DELAY.

Verifique que se obtiene un Efecto de retardo.

2. Seleccione la lengüeta IFX1.

### USO DE DMOD PARA CAMBIAR EL RETARDO CON EL JOYSTICK

1. Ajuste INPUT LEVEL DMOD a +100.

2. Ajuste SRC a JS+Y: CC#01.

El retardo desaparece.

Al mover el Joystick hacia delante el retardo aumentará.

## **USO DE DMOD PARA MODIFICAR LA REGENERACIÓN CON LA TECLA SW1**

**1.** En P1: EDIT BASIC seleccione la lengüeta CONTROLLER SETUP y ajuste la función de SW1 a SW1 MOD: CC#80.

**2.** Vuelva a P8.

Ajuste FEEDBACK SRC A SW1: CC#80.

**3.** Ajuste AMT a +30.

Al pulsar SW1 el nivel de regeneración aumentará.

Mueva el JOYSTICK hacia delante.

## **USO DE LA FUNCIÓN BPM/MIDI SYNC PARA SINCRONIZAR EL RETARDO CON LOS CAMBIOS DE TEMPO DEL ARPEGIADOR**

**1.** Ajuste BPM a MIDI.

**2.** Para L, C y R ajuste DELAY BASE NOTE y TIMES tal como dese e.

En este ejemplo DELAY BASE NOTE a corchea.

TIMES a x1.

**3.** Gire TEMPO y el tiempo de retardo cambiará.

Mueva el JOYSTICK hacia delante.

**4.** Active ARPEGGIATOR ON/OFF para iniciar el Arpegiador.

Al girar TEMPO el tiempo de retardo cambiará en sincronización con el Tempo del Arpegiador.



Es posible que al girar TEMPO se produzca un ruido, esto no representa un mal funcionamiento.

## Aplicaciones MIDI

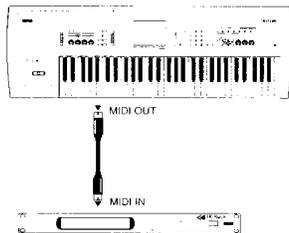
MIDI (Interfaz Digital de Instrumento Musical) es el protocolo estándar utilizado para conectar distintos instrumentos musicales.

En un principio, el MIDI se utilizaba solamente para tocar dos o más sintetizadores desde un solo teclado.

Desde entonces, han surgido una serie muy amplia de aplicaciones, desde la utilización de ordenadores para secuenciación multipista y edición de parámetros de instrumentos, hasta el control MIDI de procesadores de efectos, mezcladores y sistemas de iluminación.

### Controlar otro instrumento desde el TRITON

Puede usar el TRITON como un teclado maestro o como un módulo de arreglos para otros instrumentos. Conecte el MIDI Out del TRITON al MIDI In del otro instrumento.

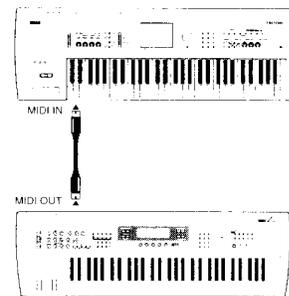


### Usando el TRITON como un teclado maestro

Podrá cambiar los sonidos del instrumento externo con los botones del panel frontal del TRITON.

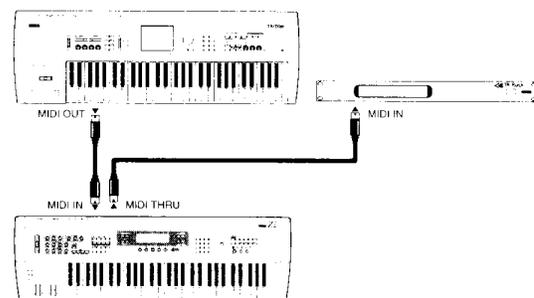
### Controlar el TRITON con un teclado maestro

Si desea usar un teclado maestro en lugar del teclado del TRITON, conecte el MIDI In del TRITON al MIDI Out del teclado maestro. Ambos instrumentos deben estar en el mismo canal MIDI Global. El teclado maestro controlará al TRITON.

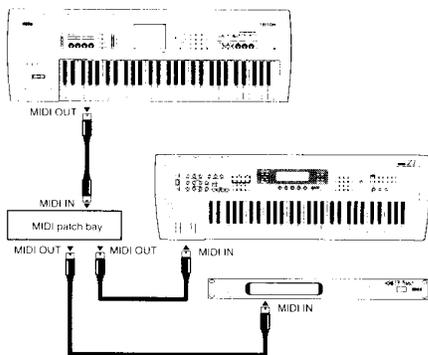


### Controlar dos o más generadores de tono externos desde el TRITON

Use la toma MIDI THRU para retransmitir la información que llega al MIDI IN y conectar así varias unidades.



También puede usar una caja de conexiones MIDI o PATCH BAY.



### Enviar datos al ordenador (Local Control Off)

Cuando el TRITON se conecta con un ordenador, lo recomendable es que el Parámetro Local Control esté en Off.

De esta manera el teclado enviará los datos al ordenador, y éste los retransmitirá al generador de tono del TRITON (evitando notas duplicadas).

### Parámetro CONVERT POSITION

Cuando controle un generador de tono externo desde el TRITON ajuste este Parámetro a PRE MIDI.

Cuando controle el TRITON desde otro teclado ajuste este Parámetro a POST MIDI.

Para más información consulte la Guía de Parámetros.

## Conexión mediante la toma TO HOST

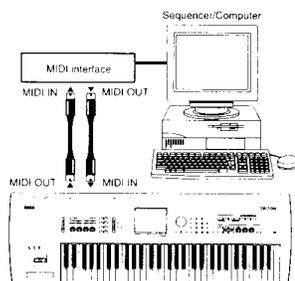
Puede usar la toma TO HOST para conectar el TRITON directamente al puerto de serie de su ordenador.

Las funciones son las mismas que utilizando MIDI.

## Conexión con un secuenciador externo u ordenador

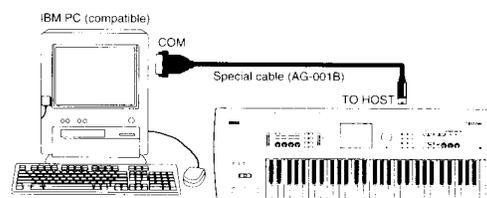
Utilice las tomas MIDI para conectar el TRITON con un oscilador/secuenciador provisto de interfaz MIDI.

Podrá utilizar un secuenciador de ordenador para grabar secuencias y realizar múltiples funciones de Edición.



### Conexión con un ordenador compatible IBM PC

Utilice el cable especial de conexión (AG-001B) para conectar el puerto de serie (COM) del ordenador al conector TO HOST del TRITON.



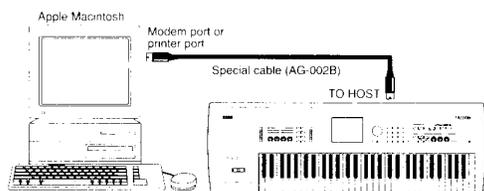
- Si el puerto de serie de su ordenador tiene un conector de 25 puntas, necesitará utilizar un adaptador estándar 9-25 puntas (que se vende por separado).

Cuando conecte el **TRITON** con un ordenador compatible IBM PC, ajuste Parámetro del modo Global PC IF BAUD RATE a “38.4 k”.

Si está utilizando Windows, necesitará instalar el Controlador MIDI de KORG tal como se describe en los Apéndices.

### Conexión con un Apple Macintosh

Utilice el cable especial (AG-002B, que se vende por separado) para conectar el puerto de módem o de impresora del Apple Macintosh al conector TO HOST del TRITON.



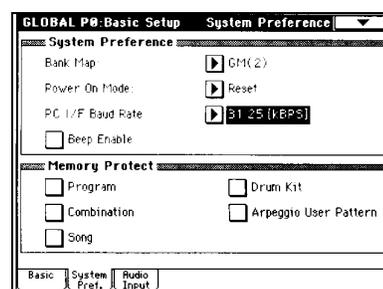
- Si su aplicación (Secuenciador) tiene ajuste de reloj (clock), ajústelo a 1MHz.

Cuando conecte el **TRITON** con un Apple Macintosh, ajuste Parámetro del modo Global PC IF BAUD RATE a “31.25 k”.

Instale el Controlador MIDI de KORG tal como se describe en los Apéndices.

### Ajuste de la Velocidad de Transmisión: PC I/F BAUD RATE

1. Pulse la tecla [GLOBAL] para entrar en el modo Global.
2. Pulse MENU y después pulse EXIT para entrar en P0: BASIC SETUP.
3. Pulse la lengüeta SYSTEM PREF.
4. Pulse el botón de selección PC I/F BAUD RATE y seleccione el valor apropiado.



**31.25 kBPS:** para Apple Macintosh.

**34.80 Kbps:** para IBM PC.

## Mensajes transmitidos y recibidos por el TRITON

### **Nota: en este manual la abreviatura CC indica un mensaje de Cambio de Control.**

Tenga en cuenta que la mayoría de software de secuenciador actual soporta la transmisión/recepción de estos mensajes usando los nombres registrados de cambio de control. Por tanto, no será necesario programar mensajes hexadecimales.

### **Canales MIDI**

Los canales MIDI se comportan de modo diferente en cada modo.

- En el modo de interpretación de Programa y SAMPLING, los datos se reciben y transmiten en el canal MIDI Global.
- En el Modo de Interpretación de Combinación los datos recibidos en el canal MIDI Global seleccionan Combinaciones, y se reciben datos exclusivo en dicho canal. El canal MIDI de cada timbre se utiliza para controlar cada timbre.

El canal MIDI Global se selecciona en la página 1 del modo Global: MIDI Channel.

### **Nota Pulsada / Soltada**

Al pulsar una nota en el teclado se transmite el mensaje correspondiente a la nota y a la velocidad. Al soltarla se transmite un mensaje de nota soltada.

- En el modo de interpretación de Programa, los datos se reciben en el canal MIDI Global.

- En el Modo de Interpretación de Combinación los datos se reciben en el canal especificado para cada timbre.
- En el Modo secuenciador, se reciben en el canal de cada pista.

### **Cambio de Programa y Banco**

Se puede seleccionar un Programa usando un mensaje de cambio de Programa (Cn, pp).

Se pueden utilizar mensajes de selección de banco CC00 y CC32:

Selección de Banco CC0=0 CC32=0 Banco A

Selección de Banco CC0=0 CC32=1 Banco B

Selección de Banco CC0=0 CC32=2 Banco C

Selección de Banco CC0=0 CC32=3 Banco D, etc.

Al recibirse un mensaje de cambio de banco, el banco no cambiará hasta que se reciba el correspondiente mensaje de cambio de Programa.

En el Modo de Interpretación de Programa el Programa cambiará cuando se reciba un mensaje de cambio de Programa en el canal MIDI Global.

Para seleccionar Programas en el modo de Combinación envíe mensajes de cambio de Programa en el canal MIDI del timbre correspondiente.

Para más información consulte el capítulo de Parámetros.

### Selección de Combinaciones

Las combinaciones se seleccionan también mediante mensajes de cambio de banco y cambio de Programa.

En el Modo de Interpretación de Combinación los mensajes de cambio de Programa recibidos en el canal global, seleccionarán combinaciones.

Los que se reciban en otro canal, seleccionarán el timbre correspondiente.

### Pedal de sostenido CC64

Cuando se mueve un pedal conectado al **TRITON**, se controlará el efecto de sostenido. Se recibirá un mensaje CC64.

On: 0-63. Off: 64-127.

### Presión de teclado

La presión de teclado (aftertouch) se genera presionando el teclado al pulsar una o varias notas.

Cuando se recibe este mensaje se genera el efecto de presión.

El **TRITON** responde a mensajes de presión monofónica. La presión polifónica se puede aplicar como fuente de Modulación alternativa.

### Desplazamiento de tono: Pitch Bender

Moviendo la rueda de desplazamiento de tono o el joystick del **TRITON** se recibirán mensajes de desplazamiento de tono.

### Volumen MIDI CC07

Al recibirse mensajes de volumen cambiará el volumen del **TRITON**.

Use mensajes de volumen al principio de la canción, y use mensajes de expresión para cambiar el volumen durante la canción.

### Vibrato (Oscilador LFO) CC01

Al mover el joystick del teclado en la dirección +Y se generarán mensajes de vibrato.

### Wah (Filtro) CC02

Al mover el joystick del teclado en la dirección -Y se generarán mensajes de Modulación de Filtro. En otros fabricantes equivale al control de soplido.

### Panorama MIDI CC10

Cuando la conexión sea estéreo, este controlador especifica el panorama.

### Nivel de envío a Efectos

Send 1 se ajusta con mensajes CC93, y Send 2 con CC91.

### Activación / Desactivación de Efectos

Enviando mensajes CC se pueden activar o desactivar los Efectos remotamente.

CC92 controla los Efectos de inserción.

CC94 controla el Efecto principal 1.

CC95 controla el Efecto principal 2.

Estos mensajes serán recibidos en el canal MIDI Global.

Los que controlan el Efecto de inserción sólo pueden desactivarlo si está activado. No podrán activarlo si está desactivado.

### Modulación Dinámica de Efectos

Puede seleccionar una fuente de Modulación Dinámica y usarla para controlar los Efectos.

La fuente de Modulación FX1 corresponde al CC12.

### Ajuste del Tiempo de Ataque

El mensaje CC 73 modificará el tiempo de ataque.

Este mensaje se puede usar para modificar el tiempo de ataque del EG.

No obstante, este mensaje ha sido definido recientemente y podría no estar definido en algunos instrumentos.

### Ajuste del Tiempo de Relajación

El mensaje CC 72 modificará el tiempo de relajación.

Este mensaje se puede usar para modificar el tiempo de relajación del EG.

No obstante, este mensaje ha sido definido recientemente y podría no estar definido en algunos instrumentos.

### Edición con mensajes RPN

RPN (Número de Parámetro Registrado) permiten ajustar instrumentos de distintos fabricantes.

Para editar usando mensajes RPN lleve a cabo el siguiente procedimiento:

1. Use mensajes RPN (LSB) [Bn, 64, rr] y RPN (MSB) [Bn, 65, mm] (CC100 y 101) para especificar el Parámetro.
2. Use mensajes Data Entry MSB [Bn, 06, mm] y Data Entry LSB [Bn, 26, vv] (CC06 y 38) para especificar el valor. mm y vv son los valores inferior y superior.
3. Use mensajes Data Increment [Bn, 60, 00] CC96 y Data Decrement [Bn, 61, 00] para aumentar o disminuir el valor.

El **TRITON** recibe los tres tipos de mensajes RPN que se describen a continuación.

**Afinación**

Puede usar mensajes RPN para ajustar la Desafinación de cada pista. Use el canal MIDI de cada pista.

En otros modos puede ajustar el Parámetro de afinación principal.

1. Seleccione RPN **01**. Transmita al **TRITON** un mensaje CC100 con un valor de 01 y CC101 con un valor de 00.
2. Use mensajes de entrada de datos Data Entry para ajustar el valor.

**Transposición**

Puede usar mensajes RPN para ajustar la Transposición de cada pista. Use el canal MIDI de cada pista.

1. Seleccione RPN **02**. Transmita al **TRITON** un mensaje CC100 con un valor de 02 y CC101 con un valor de 00.
2. Use mensajes de entrada de datos Data Entry para ajustar el valor. Use CC06.

**Ajuste del rango de Desplazamiento de Tono**

Puede usar mensajes RPN para ajustar el rango de Desplazamiento de Tono de cada pista. Use el canal MIDI de cada pista.

1. Seleccione RPN **00**. Transmita al **TRITON** un mensaje CC100 con un valor de 00 y CC101 con un valor de 00.
2. Use mensajes de entrada de datos Data Entry para ajustar el valor. Use CC06.

**Si una nota se bloquea**

Si alguna nota se bloquea y no deja de sonar seleccione otro modo.

El sistema de Sensibilidad Activa MIDI comprueba que la unidad está correctamente conectada y realizará una inicialización de notas y controladores si falla la conexión.

**Desactivar todas las notas de un canal**

Cuando se recibe CC123=00 todas las notas de ese canal serán desactivadas.

Cuando se recibe CC120=00 se parará el sonido de ese canal.

Este mensaje es para casos de emergencia y no debe usarse durante una interpretación.

**Inicializar Controladores CC121**

Inicializa todos los controladores del canal especificado. Este mensaje es para casos de emergencia y no debe usarse durante una interpretación.

**Sistema Exclusivo MIDI**

Los mensajes de Sistema Exclusivo son un tipo especial de mensajes MIDI que son únicos para un fabricante o modelo. Estos mensajes permiten el volcado de datos, etc.

Algunos de estos mensajes tienen un formato universal que puede emplearse en aparatos de otros fabricantes.

El **TRITON** usa los siguientes mensajes de Sistema Exclusivo Universal:

Inquiry Message Request [F0, 7E,nn,0601,F7] (nn: canal MIDI), responderá con un mensaje de [F0,42, 3d, 50 ff, F7], que significa KORG **TRITON**, versión del sistema xxxx.

Un mensaje de Volumen Maestro [F0 7F nn 04 01 vv mm F7] puede ajustar el volumen principal sin afectar al balance de volumen de los timbres de una Combinación.

Un mensaje de Balance Maestro [F0 7F nn 04 02 vv mm F7] puede ajustar el panorama principal sin afectar al balance de panorama de los timbres de una Combinación.

#### Volcado de datos MIDI

Los datos de Programa, Combinación, etc., pueden transmitirse en forma de datos de Sistema Exclusivo MIDI.

Si tiene un instrumento de la serie TRITON puede volcar la memoria desde el **TRITON**.

Puede llevarse a cabo de dos formas:

- Modo Global página 1: comando de menú de página Data Dump, puede transmitir el tipo de datos especificado.
- Modo Global página 1 MIDI, con ENABLE EXCLUSIVE activado puede transmitir los datos al seleccionar un Programa o Combinación.

#### Edición de Sonidos

Usando mensajes de Sistema Exclusivo se pueden cambiar Parámetros desde un aparato externo.

Se pueden cambiar Parámetros:

- En Modo de Edición de Programa, se pueden cambiar todos los Parámetros salvo el nombre.
- En Modo de Edición de Combinación, se pueden cambiar todos los Parámetros salvo el nombre.

También puede usar mensajes de cambio de conjunto de batería para editar el conjunto de batería.

El modo SAMPLING no soporta volcado de datos.

#### Conexión a un aparato externo para Reproducción Multi-Tímbrica

El **TRITON** puede controlarse de las siguientes formas:

- En Combinación se pueden controlar hasta 8 timbres.

## Archivos GM/GS/XG

El TRITON es totalmente compatible con el formato GENERAL MIDI (GM).

También puede reproducir sin problemas archivos en formato GS o XG, pero tenga en cuenta que estos formatos corresponden a otros fabricantes y es posible que existan pequeñas diferencias de Reproducción.

### Mensajes NRPN para formato GS/XG

Se pueden usar los siguientes mensajes para modificar el sonido.

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

## Archivos MIDI Estándar: SMF

El TRITON es compatible con los formatos SMF 0 y SMF1.

En el tipo 0 todos los datos están en una pista.

En el tipo 1 existen varias pistas.

## Otras funciones

### Ajustar la Afinación / Transposición

1. Pulse la tecla GLOBAL.
2. Pulse MENU y después pulse P0: BASIC SETUP.
3. Seleccione la lengüeta BASIC.
4. Para ajustar la afinación seleccione MASTER TUNE.

Para ajustar la transposición seleccione KEY TRANSPOSE.

5. Use VALUE para ajustar el valor.

### Desactivar los Efectos

1. Pulse la tecla GLOBAL.
2. Pulse MENU y después pulse P0: BASIC SETUP.
3. Seleccione la lengüeta BASIC.
4. Para desactivar los Efectos de inserción seleccione la casilla IFX1-5 OFF.

Para desactivar el Efecto principal 1 seleccione la casilla MFX1 OFF.

Para desactivar el Efecto principal 2 seleccione la casilla MFX2 OFF.

### Especificar la función de ASSIGNABLE SWITCH y ASSIGNABLE PEDAL

1. Conecte un interruptor de pedal KORG PS-1 (se vende por separado) en la toma ASSIGNABLE SWITCH.
2. Pulse la tecla GLOBAL.
3. Pulse MENU y después pulse P2: CONTROLLER.
4. Pulse el botón de selección FOOT SWITCH ASSIGN, y pulse PROGRAM UP o PROGRAM DOWN.

PROGRAM UP: se seleccionará el Programa siguiente al pulsar el pedal.

PROGRAM DOWN: se seleccionará el Programa anterior al pulsar el pedal.

5. El Parámetro POLARITY debe ajustarse según la polaridad del pedal conectado.

6. Seleccione el modo de Programa o Combinación para usar el pedal para seleccionar Programas o Combinaciones.

### Ajustar la forma en la que la velocidad afecta al volumen o timbre

1. Pulse la tecla GLOBAL.
  
2. Pulse MENU y después pulse P0: BASIC SETUP.
  
3. Seleccione la lengüeta BASIC.
  
4. Seleccione VELOCITY CURVE y especifique la curva de velocidad.  
 Seleccione AFTER TOUCH CURVE y seleccione la curva de presión de teclado.

### Crear Escalas de usuario

- Puede crear 16 USER OCTAVE SCALES en las que puede seleccionar el tono de cada nota de la octava.
- Puede crear 1 USER ALL NOTE SCALE en las que puede seleccionar el tono de cada una de las 128 notas.

### Cambio de Escala

Puede cambiar la escala de Programa, Combinación, Canción y Reproducción de canción.

Como ejemplo vamos a cambiar la escala del modo de secuenciador.

1. Pulse la tecla SEQ.
  
2. Pulse MENU, y después pulse P2: TRK PARAM.
  
3. Seleccione la lengüeta OTHER T01-T08 o OTHER T09-T16.
  
4. Si desea usar la escala del Programa de esa pista active la casilla USE PROGRAM'S SCALE.
  
5. Ajuste el Parámetro TYPE para seleccionar la escala para la canción actual.

**Ajustar la función de SW1 y SW2**

Utilice las siguientes páginas:

Programa	P1: EDIT BASIC, CONTROLLER SETUP
Combinación	P4: EDIT ZONR/CTRL, CONTROL
Canción	P4: ZONR/CTRL, CONTROLLER SETUP
Sampling	P4: CONTROLLER SETUP
Reproducción de canción	P2: CONTROLLER SETUP

Como ejemplo vamos a programar el botón 1 para que controle el filtro y el ataque de amplificador de un Programa.

1. Pulse la tecla PROG.
2. Pulse MENU, y después pulse P1: EDIT BASIC.
3. Pulse la lengüeta CONTROLLER.
4. Pulse el botón de selección KNOB 1-B, y seleccione F/A ATTACK.
5. Pulse la tecla REALTIME CONTROLS para seleccionar el modo B, y gire el botón 1.

Controlará el filtro y el ataque de amplificador.

**Ajustar la función de los botones REALTIME CONTROLS 1-4 en modo B**

Utilice las siguientes páginas:

Programa	P1: EDIT BASIC, CONTROLLER SETUP
Combinación	P4: EDIT ZONR/CTRL, CONTROL
Canción	P4: ZONR/CTRL, CONTROLLER SETUP
Sampling	P4: CONTROLLER SETUP
Reproducción de canción	P2: C ONTROLLER SETUP

**Uso del TRITON como una unidad archivadora de datos exclusivos**

El TRITON puede recibir datos exclusivos de una unidad MIDI y guardarlos en disquete. Esta es la función de Archivador MIDI.

Consulte la Guía de Parámetros.

# APÉNDICES

## Instalación y Configuración del controlador MIDI de KORG

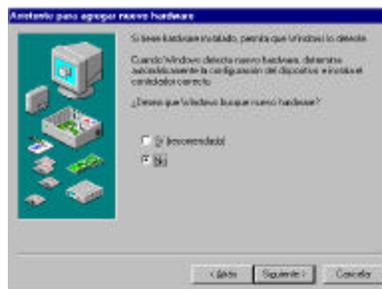
### Instalación del Controlador MIDI de Korg en Windows 95

 Si la velocidad del procesador de su ordenador no es suficiente, puede que los datos no se reciban correctamente por el puerto MIDI IN.

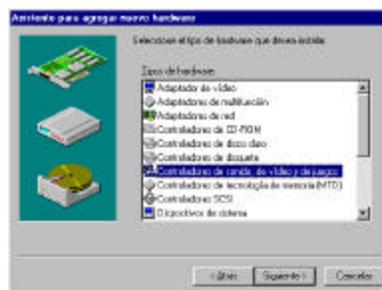
En la Barra de Tareas, haga clic en [INICIO]. Haga clic en [CONFIGURACIÓN] y seleccione [PANEL DE CONTROL].

En el Panel de Control, haga doble clic en el icono [Agregar Nuevo Hardware]; aparecerá el Asistente para Agregar Nuevo Hardware. Haga clic en [Siguiente >].

En respuesta a la pregunta “¿Desea que Windows busque nuevo Hardware?” asegúrese de seleccionar [No ], y haga clic en [Siguiente>].

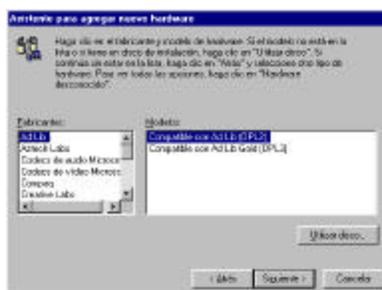


Seleccione [Controladores de Sonido, de Vídeo y de Juegos], y haga clic en [Siguiente > ].



Haga clic en [Utilizar disco... ].

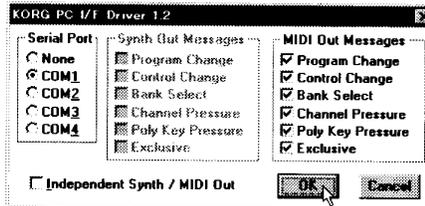
Aparecerá un cuadro de diálogo, permitiéndole especificar el disco y directorio.



Inserte el disquete incluido con el AG-001B en la unidad de disquetes de su ordenador. Si lo hace en la unidad A, teclee A:\ (o B:\ si utiliza la unidad B), y pulse haga clic en Aceptar.

Haga clic en Aceptar, y a continuación en Finalizar o Completar u [OK].

Realice los ajustes de acuerdo con el procedimiento descrito en “Ajuste del Controlador MIDI de Korg en Windows”, y haga clic en [OK].



Aparecerá un mensaje informándole de que se ha cambiado la configuración del sistema. Asegúrese de elegir “Sí” en respuesta a la pregunta sobre si desea Reiniciar el equipo para que los cambios tengan efecto.

## **Modificación de los ajustes del Controlador MIDI de Korg en Windows 95**

En el Panel de Control, haga doble clic en el icono [Multimedia ], y aparecerá el cuadro de diálogo de Multimedia.

Seleccione AVANZADO situado en la parte superior derecha.

En “Dispositivos e instrumentos MIDI” haga clic en [+] (cambiará a -, y aparecerá “Korg PC/IF MIDI Port”). Haga clic en “Korg PC/IF MIDI Port”.

Haga clic en el botón [Propiedades...].

Aparecerán las propiedades del Puerto Korg PC/IF MIDI.

Haga clic en [Configuración].

Siga el procedimiento descrito en “Ajuste del Controlador MIDI de Korg en Windows”. Cuando haya terminado haga clic en OK.

Si ha realizado modificaciones, reinicie Windows.

## **Instalación del Controlador MIDI de Korg en Macintosh**



Para poder utilizar el Controlador MIDI Korg “Korg MIDI Driver”, el Apple MIDI Manager (Administrador MIDI Apple) y el PatchBay (Panel de Conexiones) deben estar ya instalados. Utilice el Apple MIDI Manager y el PatchBay incluidos con la aplicación MIDI que esté utilizando, ya que no están incluidos con el AG-002B.

Cuando utilice el Controlador MIDI Korg, el cuadro de diálogo “Modem MIDI Out/Port settings” le permitirá especificar los canales MIDI y tipos de datos que serán enviados por el *TRITON*. Si no necesita estas funciones, podrá utilizar simplemente el Apple MIDI Driver sin necesidad de utilizar el Controlador MIDI de Korg. Si utiliza el Apple MIDI Driver o si utiliza una aplicación MIDI (secuenciador) que no utilice el Apple MIDI Driver.

Copie el Controlador MIDI de Korg “Korg MIDI Driver” desde el disquete incluido en el AG-002B a la Carpeta de Sistema del disco de inicio (disco duro).



Si la carpeta del sistema contiene el Apple MIDI Driver, bórralo o muévelo a otra carpeta. Tenga cuidado para no borrar o mover el Apple MIDI Manager.

- El Controlador MIDI Korg ya incluye las funciones del Controlador MIDI Apple “Apple MIDI Driver”.

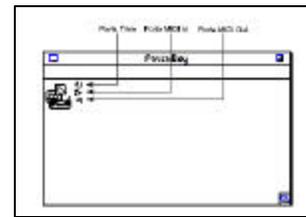
Desde el menú Special, elija “Restart” (Reiniciar).

## Configuración del Controlador MIDI de Korg en Macintosh

### Abra PatchBay

Si la instalación se ha realizado correctamente, aparecerá el icono de Controlador Korg MIDI Driver al abrir la ventana PatchBay.

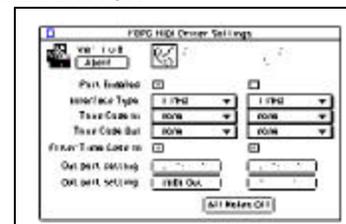
(La apariencia del puerto de módem e impresora puede que sea diferente, dependiendo de su sistema).



En PatchBay, haga doble clic en el icono de Controlador Korg MIDI Driver.

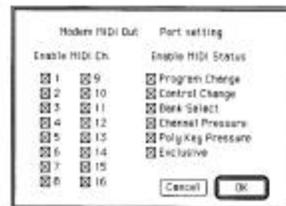
Aparecerá un cuadro de diálogo.

Seleccione Port Enabled para el puerto al cual estará conectado el TRITON , y seleccione [1 MHz] como Interface Type.



Haga clic en [Out Port Setting].

Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Aquí podrá seleccionar los canales / mensajes MIDI que saldrán por cada puerto. Sólo saldrán los canales/mensajes que sean seleccionados.



Una vez realizados los cambios, haga clic en [OK].

Inicie su aplicación MIDI (secuenciador), y arrastre con el ratón desde el símbolo Out Port ◀ (Puerto de Salida) hasta la aplicación MIDI para conectarla a la salida MIDI Out del Controlador MIDI.

- Para detalles sobre la utilización de PatchBay (Panel de Conexiones), consulte la explicación “Acerca de PatchBay...” en el menú.

## Leer Archivos MIDI Estándar en Macintosh

La mayoría de las canciones disponibles comercialmente en formato de Archivo MIDI Estándar (SMF) se graban en formato MS-DOS su ordenador Macintosh debe disponer de una de las utilidades que permiten leer disquetes MS-DOS

### Utilizando PC Exchange para convertir datos SMF

Si el Apple File Exchange no está incluido en su sistema Macintosh, puede utilizar PC Exchange para convertir canciones en formato SMF MS-DOS de manera que puedan ser reconocidos por el Macintosh. Como ejemplo, explicaremos el procedimiento para utilizar MIDI Player incluido en Korg Audio Gallery (vendido por separado) para abrir un archivo SMF MS-DOS.

**En el panel de control, abra PC Exchange.**

Aparecerá el panel de control PC Exchange.

**Haga clic en [Añadir... ] (Add).**

Aparecerá una pantalla que le pide que especifique la extensión MS-DOS.

**Ponga MID para la extensión DOS.**

El sistema MS-DOS utiliza una extensión de archivo que consiste en un punto y tres caracteres para distinguir los distintos tipos de archivo. Normalmente los archivos MIDI Estándar SMF llevan una extensión “.MID”.

**De la lista que aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo, seleccione su aplicación compatible MIDI SMF**

Aparecerá el icono seleccionado para la aplicación.

Ahora seleccione una aplicación MIDI (secuenciador) que pueda utilizar datos SMF, y dicho software podrá abrir archivos SMF.

**Del menú de Tipo de Documento elija [MIDI] y haga clic en OK o Aceptar.**

El elemento añadido a la ventana PC Exchange aparecerá, y ya habrá quedado registrado.

Ahora puede insertar un disquete SMF MS-DOS en la unidad de disquetes y utilizarlo.

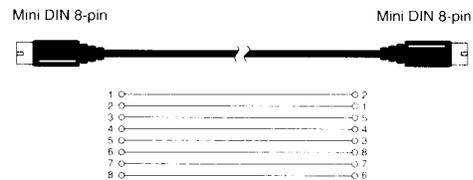
Para más detalles consulte la documentación de ‘Macintosh PC Exchange’.

## Conexiones de los Cables Especiales

### AG-001 B para PC



### AG-002B para Macintosh



## Solución de Problemas

### La pantalla no se enciende al pulsar POWER

- ¿Está conectado correctamente el cable?
- ¿Está el interruptor POWER en posición de encendido?

### No aparece nada en la pantalla

- Compruebe el control CONTRAST del panel posterior.

### La pantalla no funciona correctamente

- Vaya a GLOBAL P0: BASIC SETUP y ejecute el comando de menú de página TOUCH PANEL CALIBRATION.

### No hay sonido

- ¿están conectados correctamente el ampli o auriculares?
- ¿está subido el volumen?
- Asegúrese que los Parámetros de nivel no están en 0
- En los modos de Programa y Combinación asegúrese de que coinciden los canales de transmisión y de recepción de ambos instrumentos.
- Seleccione otro Programa o Combinación.

### No se pueden guardar Datos

- Asegúrese que Memory Protect está en OFF (modo Global)

### No se pueden usar Cambios de Programa MIDI para seleccionar Programas, Combinaciones, etc.

- Modo Global p1: MIDI SETTINGS deben estar activados los Parámetro ENABLE en los elementos que des ee cambiar mediante MIDI.

### En el Modo de Combinación, algunas notas no producen sonido

- ¿Está transmitiendo notas que no suenan debido a un ajuste de teclado dividido?

### El sonido no se para

- PROGRAM P1: EDIT BASIC, seleccione la lengüeta PROGRAM BASIC y asegúrese de que la casilla HOLD no está seleccionada.

### Problemas con las entradas de audio

- Compruebe las conexiones.
- Compruebe el control AUDIO INPUT LEVEL.
- Compruebe el conmutador MIC-LINE.
- Seleccione la lengüeta AUDIO INPUT y compruebe los Parámetros.

### **Se escucha ruido u oscilación**

- En algunos Efectos se puede producir una oscilación con algunos ajustes de Parámetros. Compruebe y corrija los Parámetros.
- Después de grabar un sonido en el modo SAMPLING es posible que se produzca ruido. Pero ello no afectará al sonido grabado.
- Si usa la función BMP/MIDI SYNC es posible que se produzca ruido al cambiar el tiempo de retardo de un Efecto pero ello no representa un mal funcionamiento.

### **La Reproducción de canción es distinta a lo esperado**

- Al guardar la canción debe seleccionar todas las casillas de los datos que desee guardar.
- ¿Ha cambiado los Programas o Combinaciones desde que guardó la canción?

### **La Reproducción no se inicia al pulsar START/STOP**

- El Parámetro MIDI CLOCK SOURCE en GLOBAL P1: MIDI, ¿está en INTERNAL?

### **No se puede grabar en modo de secuenciador**

- Compruebe el Parámetro de protección de memoria.
- El Parámetro MIDI CLOCK SOURCE en GLOBAL P1: MIDI, ¿está en INTERNAL?

### **La Reproducción de un archivo SMF GM/GS/XG no es correcta**

- Ejecute el comando GM INITIALIZE.
- El Mapa de Banco, ¿está en GM2?
- El STATUS ¿está en INT?

### **No se puede dar formato a un disquete**

- El disquete debe ser 2.5" 2HD o 2DD.
- ¿Está insertado correctamente?
- ¿Está protegido contra Grabación?

### **No se puede cargar/guardar en un disquete**

- ¿Está insertado correctamente?
- ¿Está protegido contra Grabación?
- ¿Está formateado correctamente?

## Especificaciones y Opciones

### Especificaciones

#### SISTEMA

Sistema de Síntesis HI (Hyper Integrated)

#### MODOS

Programa, Combinación, secuenciador, SAMPLING, Reproducción de canción, Global, Disco

#### GENERADOR DE TONO

Sistema de Síntesis HI (Hyper Integrated)

Polifonía: 62 voces en modo sencillo  
31 voces en modo doble

Filtros: 24 dB/octava LPF con resonancia  
12 dB/octava LPF+HPF

Modulación alternativa

#### MEMORIA DE ONDAS

32 Mb PCM ROM (ampliable)

16 Mb SAMPLING RAM (ampliable)

#### SAMPLING

48 kHz 16 bit lineal

memoria máxima 64 Mb

4000 muestras, 1000 multimuestras

Admite formatos AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000), y KORG

#### EFFECTOS

5 Efectos de inserción

2 Efectos principales

1 Ecuador

102 tipos de Efectos

Modulación Dinámica de Efectos

#### PROGRAMAS

640 Programas de usuario

(512 Programas preset)

256 + 9 Programas de batería en ROM

#### COMBINACIONES

512 Combinaciones de usuario

(512 Combinaciones preset)

#### BATERÍAS

64 baterías de usuario (16 preset)

9 baterías ROM GM (compatibles GM2)

#### ARPEGIADOR POLIFÓNICO DUAL

Dos Arpegiadores simultáneos

5 patrones de Arpegiador preset

232 patrones de Arpegiador de usuario (180 preset)

#### SECUENCIADOR

16 timbres, 16 pistas + 1 pista master

200.000 notas máximo

Resolución nota negra = 192

200 canciones

20 listas de Reproducción

Admite formato TRITON y SMF 0 y 1.

Función RPPR

#### REPRODUCCIÓN DE CANCIÓN

16 timbres, 16 pistas

Admite formato SMF 0 y 1.

#### MODO DE DISCO

Cargar, guardar, utilidad

Admite lectura desde CD-ROM ISO 9660 nivel

1

#### TECLADO

TRITON proX: 88 teclas contrapesadas

TRITON pro: 76 teclas

TRITON: 61 teclas

#### CONTROLADORES

Joystick, Ribbon, SW1/SW2, REALTIME

CONTROLS, VALUE, ARPEGGIATOR

#### INTERFAZ DE USUARIO

Pantalla LCD táctil TouchView 320x240

Volumen, teclas de modo, controladores de

valor, secuenciador, teclado numérico, etc.

#### SALIDAS DE AUDIO

AUDIO OUTPUT L/MONO R

AUDIO OUTPUT 1, 2, 3, 4

Impedancia de salida 1.1k $\Omega$

(L/MONO es 550 $\Omega$ )

Nivel de salida máx. +13,5 dBu

Impedancia de carga 100 k $\Omega$  o mayor

#### SALIDA DE AURICULARES

Impedancia de salida 32 $\Omega$

Nivel de salida máx. 25 mW

Impedancia de carga 33 $\Omega$

#### ENTRADAS DE AUDIO

AUDIO INPUT 1, 2

Impedancia de entrada: 10 k $\Omega$

Nivel Nominal:

LINE +4 dBu LEVEL al mínimo  
-30 dBu LEVEL al máximo

MIC -17 dBu LEVEL al mínimo  
-52 dBu LEVEL al máximo

Nivel Máximo:

LINE +14 dBu LEVEL al mínimo  
-20 dBu LEVEL al máximo

MIC -7 dBu LEVEL al mínimo  
-42 dBu LEVEL al máximo

Impedancia 600  $\Omega$

#### VARIOS

DAMPER, ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL

MIDI IN, OUT, THRU

TO HOST

Contraste de pantalla

Unidad de disquetes

Conmutador de encendido

#### RANURAS PARA OPCIONES

2 ranuras para EXB-PCM 16Mb ROM

2 ranuras para módulos de memoria

SAMPLER 72 pin SIMM

EXB-MOSS

EXB-SCSI

#### DIMENSIONES

TRITON proX: 1472 x 436,5 x 137 mm

TRITON pro: 1281,4 x 348,5 x 122 mm

TRITON: 1074,4 x 348,5 x 122 mm

#### PESO

TRITON proX: 28,6 kg

TRITON pro: 16,5 kg

TRITON: 14,2 kg

#### CONSUMO ELÉCTRICO

26W

#### ACCESORIOS INCLUIDOS

Cable de alimentación

Disquetes TNFD-00P, TNFD-01P

### Opciones

Todas estas opciones se venden por separado.

Consulte a su distribuidor KORG la disponibilidad de las mismas.

#### TARJETAS DE EXPANSIÓN

EXB-MOSS Sintetizador DSP

EXB-SCSI

EXB-PCM01: pianos, teclados clásicos

EXB-PCM02: Studio Essential

#### PEDAL EXPRESIÓN/VOLUMEN

XVP-10

#### CONTROLADOR

EXP-2

#### SOSTENIDO

DS-1H

#### CONMUTADOR DE PEDAL

PS-1

#### KIT DE CONEXIÓN

AG-001B para compatible IBM PC

AG-002B para Apple Macintosh

#### VARIOS

Cables MIDI

\* Especificaciones y apariencia sujetas a cambios sin previo aviso como consecuencia de mejoras en el producto.

## Tabla de Características MIDI

Función		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal Básico	Por Defecto	1-16	1-16	Memorizado
	Cambiado	1-16	1-16	
Modo	Por Defecto		3	
	Mensajes	X	X	
	Alterados	*****	X	
Número de nota		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocidad	Nota on	O	O 9n, V=1-127	
	Nota off	X	X	
Presión	Poli	O como datos secuencia	O	Modulación Alternativa *A
	Mono	O	O	
Desplazamiento tono		X	O	*C
Cambio de Control	0, 32	O	O	Sel.Banco(MSB,LSB) *P Modulación (tono, corte) *C Pedal (escala, sostenido) *C Entrada Datos (MSB,LSB) Volumen, Expresión *C Panorama A:B, envío CD *C Controlador Efectos 1, 2 *C Modulación Alt/Din *C Tiempo EG (rel,ataque) *C Efectos on/off 1, 2 *C Aumento/disminución datos secuenciador *2 Sonid.off,Inicia.todos Control
	1, 2, 16, 17, 18	O	O	
	4, 64, 82	O	O	
	6, 38	O	O	
	7, 11	O	O	
	10, 91, 93	O	O	
	12, 13, 80, 81	O	O	
	19, 83	O	O	
	72, 73, 74	O	O	
	92, 94, 95	O	O	
	96, 97	X	O	
	0-101	O	O	
	120, 121	X	O	
Cambio de Programa	True#	O 0-127 *****	O 0-127 0-127	*P
Sistema Exclusivo		O	O	*2 *E
Sistema Común	Song pos	O	O	
	Song Sel	O	O	
	Tune	X	X	
Sistema Tiempo Real	Clock (reloj)	O	O	
	Comando	O	O	
Mensajes Auxiliares	Local on /off	X	O	
	Tod.notas off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset (inicial)	X	X	

NOTAS: \*C, \*P, \*A, \*E: Enviados y recibidos cuando el Filtro MIDI (Controlador, Cambio de Programa, Presión, Sistema Exclusivo) está en ENA

\*1: LSB, MSB = 0,00: rango desplazamiento de tono, =01,00: afinación fina, =02,00: afinación en semitonos

\*2: Se aplica a mensaje de petición de sistema, sistema GM, balance principal, volumen principal, Exclusivo KORGE.

Modo 1: OMNI ON, POLY  
Modo 3: OMNI OFF, POLY

Modo 2: OMNI ON, MONO  
Modo 4: OMNI OFF, MONO

O: SI  
X: NO

Para más información sobre Características MIDI, consulte a su Distribuidor KORGE.