Concepts du séquenceur et des pistes audio

Section 12 — Concepts du séquenceur et des pistes Audio

Cette section contient une présentation du séquenceur de l'ASR-10, ainsi que toutes les informations dont vous avez besoin pour commencer à l'utiliser. Pour une description plus détaillée des paramètres eux-même, consultez la section suivante.

Séquencer sur l'ASR–10

Le séquenceur de l'ASR–10 propose une gamme de fonctions et de possibilités qu'on ne trouve que dans les séquenceurs autonomes ou les logiciels informatiques, avec toutefois l'avantage d'être intégré.

L' ASR–10 est à la fois puissant et facile d'emploi — posséder son échantillonneur, séquenceur, et clavier maître réunis en un seul appareil est ce qui rend l'approche ENSONIQ de la séquence numérique si intuitive et efficace.

Si vous ne pouvez attendre avant de séquencer (un néologisme bien pratique que nous utiliserons tout au long de cette section), vous pouvez passer directement à "Enregistrer une séquence", plus loin dans cette section. Nous vous recommandons, cependant, de revenir ensuite pour vous familiariser avec les nombreuses autres commandes et fonctions décrites dans cette section. C'est la seule façon de tirer parti de la puissance du séquenceur de l'ASR-10.

Le séquenceur numérique

Imaginez un enregisteur qui, au lieu d'enregistrer les sons des instruments, enregistre le même type de données numériques que celles qui sont transmises et reçues via MIDI: note enfoncée, note relâchée, numéro de note et vélocité, pitch bend, molette de modulation, et ainsi de suite. Vous avez un *séquenceur numérique*.

Un séquenceur enregistre et relit les "données de contrôle" plutôt que les notes elles-mêmes. Ceci signifie qu'il n'y a aucune dégradation du son pendant l'enregistrement quelque soit le nombre de ré-enregistrements, ou de couches enregistrées sur la même piste. Un séquenceur est un peu un piano mécanique électronique.

Il faut se souvenir qu'un séquenceur n'enregistre que ce que vous jouez. La mémoire du séquenceur est occupée au fur et à mesure par les *Evénements* (notes jouées, contrôles, etc.), alors que la mémoire d'un magnétophone à bande est toujours utilisée à la même vitesse sur une période donnée, quelque soit ce qu'on y enregistre.

Ceci signifie qu'un séquenceur utilise pratiquement la même quantité de mémoire pour enregistrer 100 notes sur 10 secondes, ou 10 minutes. Lorsque vous jouez une touche, le séquenceur enregistre un événement de *Note Enfoncée*. Puis, il compte le nombre d'*horloges* jusqu'à ce que vous relâchiez la note, et enregistre alors un événement de *Note Relâchée*. La durée entre l'enfoncement et le relâchement de la note n'affecte pas réellement la quantité de mémoire nécessaire à l'enregistrement de la note. Comparez ceci à un magnéto à bande. Sur une bande, le *temps* est le facteur principal. Un magnéto à bande utilise la même quantité de bande pour enregistrer une minute de musique, que le signal consiste en une ou cent notes.

Vous pouvez considérer que la bande est *linéaire* —elle est consommée à taux constant— tandis que la mémoire du séquenceur est *dynamique* —elle n'est dépensée que lorsque nécessaire. La compréhension de cette différence vous aidera à gérer la mémoire du séquenceur de l'ASR-10. Par exemple, tandis que les événements de note (les notes que vous jouez) utilisent relativement peu de mémoire, les contrôles tels

que la pression, la molette de modulation, le pitch bend, etc. sont enregistrés sous la forme d'un flot de nombres, qui peut remplir la mémoire en un rien de temps. Ainsi, si vous essayez de placer une dernière piste dans une séquence où il ne reste plus beaucoup de mémoire, mieux vaut mettre la pédale douce sur les contrôles.

Qu'est-ce qu'une séquence?

Une séquence de l'ASR–10 est un ensemble de huit pistes indépendantes, et leurs notes, contrôles, etc. associés.

L'ASR-10 peut contenir jusqu'à 80 séquences simultanément dans sa mémoire interne. Chaque séquence peut avoir un nom allant jusqu'à 12 caractères, et une signature. Une séquence peut avoir une longueur de 999 mesures.

On sélectionne la séquence courante (celle que vous désirez lire, ou enregistrer) sur la page Edit/Seq•Song . Pressez ***Edit***, puis double-cliquez sur ***Seq•Song*** pour passer directement au paramètre Select Seq/Song.

Il est possible de sauver une séquence individuelle sur disque, bien que dans la plupart des cas, il soit plus pratique de sauvegarder le song entier, et toutes les séquences qu'il contient.

Qu'est-ce qu'un Song?

Les séquences en mémoire peuvent être chaînées en un song. Il ne peut y avoir qu'un song à la fois en mémoire. Le song possède également un nom, de12 caractères.

Le song est sélectionné sur la page Edit/Seq•Song tout comme une séquence. Lorsque le song est sélectionné, l'indicateur SONG s'allume dans l'afficheur.

En mode Song, les séquences sont lues à la suite, dans n'importe quel ordre, avec jusqu'à 99 *Pas* (Steps), et jusqu'à 63 *Répétitions* de chaque pas. Dans chaque pas, les pistes composant la séquence peuvent être coupées, ou transposées.

Une fois enchaînées plusieurs séquences en un song, vous pouvez enregistrer une autre série de pistes de la longueur du song, séparées des pistes des séquences, mais partageant les mêmes instruments. Ces "pistes de songs" sont stockées avec le song. Ceci fait du séquenceur un enregistreur 16 pistes (voir Mode Song, plus loin).

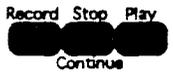
Lorsque vous sauvegardez un song sur disque (à l'aide de la commande SAVE SONG + ALL SEQS de la page Command/Seq•Song), l'ASR–10 sauvegarde automatiquement toutes les séquences en mémoire, avec le song (il ne sauve pas les instruments, qui doivent être sauvegardés séparément). Lorsque vous rechargez le song en mémoire (seul, ou avec une Bank), toutes les séquences sont chargées.

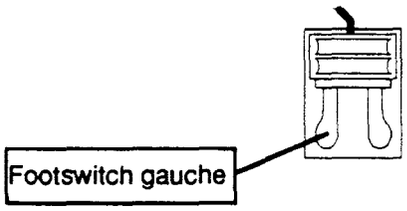
Banks

Pour être sûr que tous les instruments sont chargés au bon emplacement, que tous les niveaux de volume et de panoramique de chaque piste sont préservés, et que l'effet idoine, et les réglages associés sont en place, il faut sauvegarder le contenu de la mémoire de l'ASR-10 sous forme de Bank. Le chargement d'un fichier bank (plutôt que de charger un song, et les divers instruments séparément) garantit que chaque instrument sera chargé au bon emplacement ***Instrument•Sequence Track*** , et donc que les pistes jouent les bons sons.

Commandes de transport du séquenceur

Les trois grands boutons à la droite des boutons ***Audio Track*** servent à démarrer et arrêter le séquenceur, et à le mettre en mode Record ou Overdub. En plus de ces trois boutons, le footswitch gauche (qui n'est disponible que lorsque le footswitch double en option SW-10 Dual Pedal Foot Switch est connecté à l'entrée Foot Switch de l'ASR-10, et que le paramètre LEFT FOOT SW= STOP/CONT en page Edit/System•MIDI) peut être utilisé pour démarrer ou arrêter le séquenceur, lorsque les deux mains sont occupées.





- Si vous pressez ***Play*** , la séquence ou le song courant (selon ce qui est sélectionné) démarre à partir du début.
- Si vous pressez ***Stop•Continue*** le séquenceur s'arrête (s'il tournait), ou bien la séquence ou le song courant repart de l'endroit où il était arrêté (si pressé pendant que le séquenceur est arrêté).
- Le footswitch réplique le comportement du bouton ***Stop•Continue*** .

- Si vous pressez ***Play*** tout en tenant ***Record*** enfoncé, le séquenceur commence à enregistrer sur la piste courante, à partir du début de la séquence ou du song.
- Si vous pressez ***Stop•Continue*** tout en tenant ***Record*** enfoncé, le séquenceur commence à enregistrer sur la piste courante, à partir de l'endroit où il était arrêté.

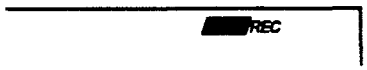
- Si vous pressez ***Record*** pendant que le séquenceur est en lecture, il passe en mode "Punch In". Il attend que vous commenciez à jouer, ou que vous enfonciez le footswitch gauche avant de passer en enregistrement sur la piste courante.

Statut du séquenceur

Le séquenceur se trouve toujours dans l'un des états suivants. Les indicateurs de statut du séquenceur, dans le coin supérieur droit de l'afficheur, indiquent le statut courant.

• STOP — Séquenceur au repos

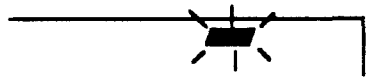
• PLAY — Lecture de la séquence ou du song



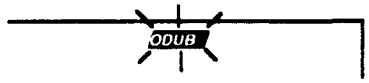
• REC — Enregistrement sur la piste, premier pas

• ODUB — Overdub: Ré-enregistrement de la pist

• PLAY (clignotant) — Décompte avant passage en Lecture, Enregistrement, ou Overdub



• REC (clignotant) — Standby: attend que vous jouiiez avant de passer en enregistrement (première piste seulement)



•ODUB (clignotant)— Standby "Punch-in": attend que vous jouiiez, ou pressiez le footswitch gauche avant de passer en Overdub

Chargement des données du séquenceur

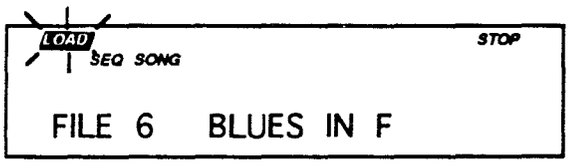
Les données du séquenceur de l'ASR-10 peuvent être stockées sur disque de deux façons:

- **Fichier SONG.** Un fichier Song contient le song, *et* toutes les séquences afférentes. Le chargement d'un fichier song à partir du disque efface complètement la mémoire du séquenceur de l'ASR-10, remplaçant tout ce qui s'y trouve par les songs et les séquences du fichier du disque.
- **Fichier SEQUENCE autonome.** Ce type de fichier ne contient qu'une séquence. Le chargement d'une séquence autonome *n'efface pas* les données de séquence déjà en mémoire. La nouvelle séquence devient simplement une séquence supplémentaire en mémoire, et peut être sélectionnée, ou utilisée comme pas à l'intérieur d'un song. Il peut y avoir jusqu'à 80 séquences en mémoire à la fois.

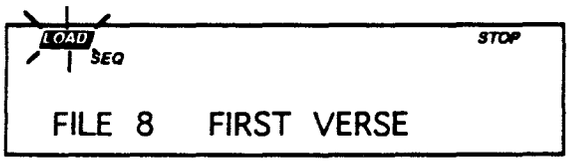
Charger un Song ou une Séquence unique du disque

On accède aux deux types de fichiers à partir de la page Load/Seq•Song.

- Pressez ***Load***, puis pressez ***Seq•Song.***
  L'indicateur LOAD clignote, ce qui signifie que l'ASR-10 vous montre les fichiers du disque.
- Pressez la flèche ***haut*** ou ***bas*** , jusqu'à ce que le fichier que vous désirez charger soit dans l'afficheur:



Lorsqu'est affiché un fichier Song, l'indicateur SONG clignote à côté de SEQ.



Lorsque c'est un fichier Séquence unique, seul l'indicateur SEQ est affiché.

- Pressez ***Enter•Yes*** pour charger le fichier du séquenceur affiché. Lorsque vous avez chargé un song ou une séquence, il est automatiquement sélectionné.

Remarque: Rappelez-vous que le chargement d'un song ou d'une séquence ne signifie pas que les bons instruments soient chargés aux emplacements ***Instrument•Sequence Track*** appropriés. Chaque piste de chaque séquence jouera l'instrument qui se trouve à cet emplacement à ce moment. La seule façon d'être sûr que tout est à sa place est de sauvegarder le contenu de la mémoire (y compris le song) sous forme de bank.

·de d'une séquence unique sur disque

ɔur sauvegarder une séquence unique, utilisez la fonction SAVE CURRENT ;QUENCE.

Dans la page Edit/Seq•Song, sélectionnez la séquence que vous voulez sauvegarder.

Insérez une disquette formatée dans le lecteur.

Pressez ***Command***, puis pressez ***Seq•Song.***

Pressez la ***flèche gauche*** ou ***droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE CURRENT SEQUENCE.

Pressez ***Enter•Yes.***

Modifiez le nom de la séquence (si nécessaire):

.'afficheur indique le nom courant de la séquence, avec un curseur (un tiret) sous le remier caractère. Si vous désirez attribuer un nouveau nom à la séquence, c'est le ıoment. A l'aide du curseur ***Data Entry***, ou des ***flèches haut/bas***, modifiez le aractère souligné. puis pressez les ***flèches gauche/droite*** pour déplacer le tiret. ;épétez l'opération jusqu'à ce que soit affiché le nom que vous désirez (si vous ne oulez pas renommer la séquence, sautez cette étape).

Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique SAVING <NOM DU FICHIER> pendant la sauvegarde de la séquence.

S'il existe déjà un fichier séquence du même nom sur le disque, l'afficheur demande DELETE OLD VERSION? Pressez ***Enter•Yes*** pour sauvegarder la séquence, en remplaçant celle du disque. Ou pressez ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.

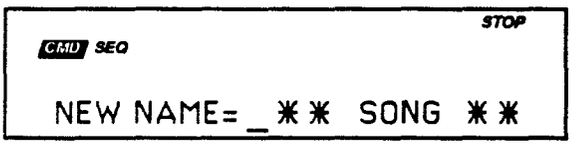
S'il n'y a pas assez d'espace libre sur le disque, l'afficheur indique NOT ENOUGH DISK SPACE. Sauvegardez la séquence sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers du disque).

Si vous tentez l'opération SAVE CURRENT SEQUENCE alors que le song est sélectionné, l'ASR–10 n'exécute pas la commande, et répond USE SAVE SONG + ALL. Encore une fois, vérifiez que la séquence est sélectionnée avant d'essayer de la sauver.

Sauvegarde d'un Song (et de toutes les séquences) sur disque

Une fois que vous avez créé un song, ou apporté des modifications à un song existant, vous pouvez sauvegarder celui-ci sur un disque formaté pour l'ASR-10. En plus de sauvegarder le song lui-même, la commande SAVE SONG + ALL SEQS sauvegarde toutes les séquences en mémoire (qu'elles soient intégrées au song ou non). Pour sauvegarder un song:

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur.
- Pressez ***Command***, puis pressez ***Seq•Song.***
- Pressez la ***flèche gauche*** ou ***droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE SONG + ALL SEQS.
- Pressez ***Enter•Yes.***
- Modifiez le nom du song (si nécessaire):

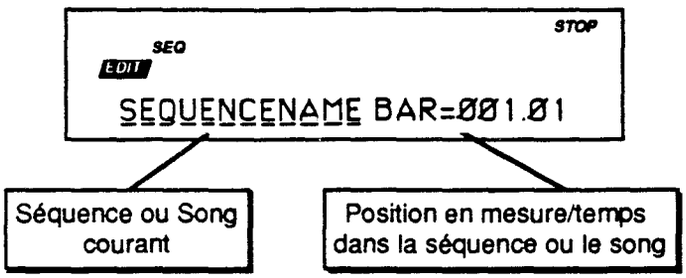


L'afficheur indique le nom courant du song, avec un curseur (un tiret) sous le premier caractère. Si vous désirez attribuer un nouveau nom au song, c'est le moment. A l'aide du curseur ***Data Entry***, ou des ***flèches haut/bas***, modifiez le caractère souligné, puis pressez la ***flèche gauche/droite*** pour déplacer le tiret. Répétez l'opération jusqu'à ce que soit affiché le nom que vous désirez (si vous ne voulez pas renommer le song, sautez cette étape).

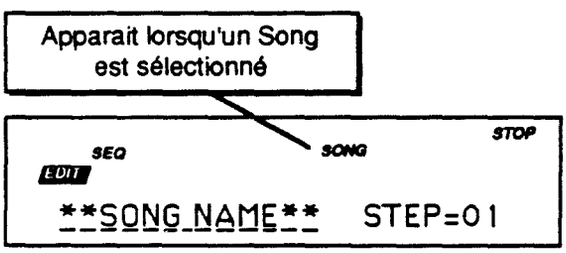
- Pressez ***Enter•Yes.*** L'afficheur indique SAVING <NOM DU SONG> pendant la sauvegarde du song.
- S'il existe déjà un fichier song du même nom sur le disque, l'afficheur demande DELETE OLD VERSION? Pressez ***Enter•Yes*** pour sauvegarder le song, en remplaçant celui du disque. Ceci permet de mettre à jour les songs que vous avez modifiés. Ou pressez ***Cancel•No*** pour annuler la procédure.
- S'il n'y a pas assez d'espace libre sur le disque, l'afficheur indique NOT ENOUGH DISK SPACE. Sauvegardez le song sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers du disque).
- Notez que le song, et toutes les séquences en mémoire, sont sauvegardés sous un seul fichier. Il n'est pas possible d'extraire une séquence unique d'un fichier song, et de la charger séparément. Pour accéder à une séquence en particulier, il faut charger le song en mémoire, puis sauver la séquence toute seule, à l'aide de la commande SAVE CURRENT SEQUENCE.

Sélection d'une Séquence/Song

Pressez le bouton ***Edit*** , puis le bouton ***Seq•Song*** . L'écran suivant apparaît:



Cet écran sert à sélectionner une séquence, ou un song. Lorsque la séquence ou le song est souligné (comme indiqué ci-dessus), à l'aide des ***flèches haut/bas*** , ou du curseur ***Data Entry***, sélectionnez une autre séquence/song. L'afficheur indique si un song est sélectionné:



Conseil: Vous pouvez toujours revenir à cet écran en double-cliquant sur le bouton ***Seq•Song*** (en mode Edit).

Jouer une Séquence/un Song

Essayez de sélectionner une séquence, et de presser le bouton ***Play*** dans la section séquenceur, à la droite de l'afficheur. La séquence sélectionnée démarre.

Pendant le jeu d'une séquence, vous pouvez en sélectionner une autre. Vous pouvez voir le nom de la nouvelle séquence dans l'afficheur, mais l'ancienne continue à jouer. Lorsque la première séquence est terminée, le séquenceur passe à la nouvelle, qu'il joue. De cette façon, vous pouvez enchaîner les séquences en temps réel, pendant leur lecture.

Pressez le bouton ***Stop•Continue*** , ou le footswitch de gauche pour arrêter la séquence courante.

Pistes des séquences

Chaque séquence se compose de jusqu'à huit pistes, correspondant aux huit emplacements ***Instrument•Sequence Track*** . C'est-à-dire que chaque emplacement d'instrument sert également de piste. Ce qui est enregistré sur une piste joue l'instrument chargé à cet emplacement ***Instrument•Sequence Track*** .

On ne peut enregistrer que sur une piste à la fois. L'enregistrement des séquences se fait en mode Edit, et en mode Edit, on ne peut sélectionner qu'un ***Instrument•Sequence Track*** à la fois.

On mixe les séquences en page Edit/Track. A partir des écrans de cette page, on peut jouer, couper, ou mettre une piste en solo. On peut également régler le niveau MIX, le réglage de PAN, ainsi que le bus de sortie de chaque piste (les valeurs de MIX, PAN, et OUT de chaque piste sont mémorisées lorsque vous sauvegardez une bank).

Les pistes Audio vous permettent également d'ajuster le niveau MIX, le réglage de PAN, ainsi que le bus de sortie de chaque piste .

Remarque: Lorsque vous éditez des pistes, rappelez-vous que les paramètres de la piste sélectionnée (***Instrument•Sequence Track*** ou ***Audio Track*** , diode jaune allumée) sont ceux qui sont visibles.

Créer une nouvelle séquence

- Pressez ***Command***, puis double-cliquez sur le bouton ***Seq•Song*** . L'afficheur indique CREATE NEW SEQUENCE.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique NEW NAME= SEQUENCE 02 (ou 03, 04, etc.). Un tiret se trouve sous le premier caractère. Vous pouvez attribuer un nom de votre choix à la séquence, ou utiliser le nom par défaut en sautant l'étape suivante.
- Donnez un nom à la nouvelle séquence à l'aide du curseur ***Data Entry*** , ou des ***flèches haut/bas*** , pour changer chaque caractère, puis en pressant les ***flèches gauche/droite*** pour avancer le tiret sur le caractère suivant. Continuez jusqu'à ce que l'afficheur indique le nom que vous désirez.
- Pressez ***Enter•Yes***.
- Sélectionnez la signature de la nouvelle séquence (ou, si la signature affichée est celle que vous désirez, pressez simplement deux fois ***Enter•Yes***). La signature de la séquence est à présent figée, et *ne pourra être modifiée par la suite*. Réglez la moitié supérieure de la fraction (numérateur), puis faites défiler vers la droite, afin de régler la moité inférieure (le dénominateur).
- Pressez ***Enter•Yes***. La nouvelle séquence est créée, et devient la séquence couramment sélectionnée.

Enregistrer une séquence

Nous décrirons ici la façon d'enregistrer une nouvelle séquence à partir de zéro. D'abord, en nous concentrant sur la séquence dans l'ASR-10 uniquement, puis sur l'enregistrement des instruments MIDI.

1) Créez une nouvelle séquence:

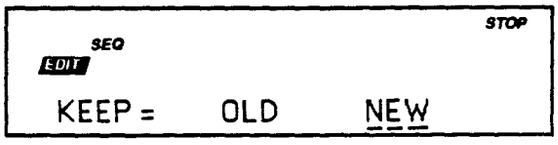
- Suivez les étapes décrites ci-dessus, et créez une nouvelle séquence.

2) Enregistrez la première piste:

- Sélectionnez un instrument chargé en pressant son bouton ***Instrument•Sequence Track*** . Ceci en fait la piste courante.
- Tout en tenant ***Record*** enfoncé, pressez ***Play***. L'ASR–10 vous amène immédiatement en page Edit/Seq•Song et le métronome se met à jouer (à condition que CLICK=ON ou REC sur la page Edit/Seq•Song), au tempo courant. Le premier temps de chaque mesure est accentué.
- Réglez le tempo. Pressez trois fois la ***flèche droite*** , pour défiler jusqu'au paramètre TEMPO. Réglez-le sur le tempo que vous désirez, via le curseur ***Data Entry*** , ou pressez ***Enter•Yes*** deux fois de suite pour utiliser la fonction "tap tempo".
- Jouez sur le clavier pour démarrer l'enregistrement. La mesure à laquelle vous commencez à jouer devient la mesure 1 de la séquence.
- Pressez ***Stop•Continue*** pour arrêter. L'afficheur indique XXX BARS - KEEP TRACK? La durée (en mesures) de la première piste dicte la durée de la séquence.
- Pressez ***Enter•Yes*** pour conserver la piste, déterminant du même coup la longueur de la séquence, ou
- Pressez ***Cancel•No*** pour effacer la piste, et recommencer.

3) Enregistrez des pistes supplémentaires:

- Sélectionnez une piste différente. Encore une fois, la sélection d'un instrument chargé, par pression de son bouton ***Instrument•Sequence Track*** en fait la piste courante. Vous pouvez laisser le même bouton ***Instrument•Sequence Track*** sélectionné, et effectuer un overdub (ré-enregistrer) dans cette piste.
- Tout en tenant ***Record*** enfoncé, pressez ***Play***. . Après un décompte d'une mesure (si COUNTOFF=CLICK dans la page Edit/Seq•Song) l'ASR–10 passe en enregistrement, et enregistre ce que vous jouez sur la piste sélectionnée.
- Pressez ***Stop•Continue***. L'afficheur indique:



Ceci est la page d'AUDITION . Tout en jouant la séquence, pressez les ***flèches gauche/droite*** pour déplacer le tiret de OLD à NEW et vice-versa, afin d'entendre la piste d'origine, ou la nouvelle.

- Lorsque **NEW** est souligné, vous entendrez la nouvelle piste en pressant ***Play*** . Si vous pressez ***Enter•Yes*** , cette nouvelle piste est conservée, effaçant l'originat. Lorsque **OLD** est souligné, c'est la piste d'origine qui est lue lorsque vous pressez ***Play*** . Si vous pressez ***Enter•Yes*** , vous conservez la piste d'origine. Veuillez noter que dans cette page, la pression de ***Cancel•No*** signifie *toujours* que la piste d'origine est conservée.

Punch-in dans une piste

Supposons que vous ayiez une piste qui soit parfaite sur les quatre premières mesures, mais que les quatre mesures suivantes doivent être refaites. Vous pouvez passer en enregistrement (Punch-in) à n'importe quel endroit de la piste, en faisant comme suit:

- Sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer.
- Pressez ***Play*** pour démarrer la lecture de la séquence ou du song.
- Pressez ***Record***. Ceci met l' ASR–10 en attente d'Overdub— l'indicateur ODUB clignote, et le séquenceur attend que vous jouiiez avant d'enregistrer.
- Commencez à jouer (ou pressez le footswitch gauche) au moment où vous désirez passer en enregistrement. Dès que vous avez joué, l'ASR-10 passe en mode Overdub (ou Record, si c'est une nouvelle piste), et enregistre, laissant la partie de la piste précédant le punch-in intacte.
- Pressez ***Stop•Continue***. Vous passez en page Audition, comme indiqué ci-dessus, afin de jouer la nouvelle ou l'ancienne piste, avant de décider laquelle garder.

Enregistrement de la valeur MIX par défaut de la piste

Chaque ***Instrument•Sequence Track*** possède sa propre valeur MIX par défaut, enregistrée à chaque fois qu'une piste de la séquence est enregistrée/ré-enregistrée (overdub). Cette valeur MIX par défaut est fixe, et s'applique à la durée totale de la piste (à la différence des changements *continus* de volume enregistrés avec la pédale, ou les événements MIXDOWN VOLUME enregistrés sur les pistes de Song —voir plus loin dans cette Section). Si la valeur Edit/Track MIX est modifiée durant la lecture, la valeur par défaut est rappelée à chaque fois que la séquence repart de zéro. Pour modifier de façon permanente la valeur MIX par défaut d'une piste :

- Fixez SEQ REC MODE= ADD dans la page Edit/Seq•Song. Ceci évite d'introduire une modification dans les événements de la piste.
- Sélectionnez le ***Instrument•Sequence Track*** dont vous désirez modifier le MIX.
- Pressez ***Play***, puis pressez ***Edit***, suivi de ***Track***, et ajustez la valeur MIX, tout en écoutant la piste, jusqu'à atteindre le niveau approprié.
- Une fois que vous êtes fixé sur une valeur de MIX, pressez ***Stop•Continue***.
- Tout en tenant ***Record*** enfoncé, pressez ***Play***. Une fois la première mesure de la séquence enregistrée, pressez ***Stop•Continue***.
- La page d'Audition KEEP= OLD/NEW s'affiche. Vous ne pouvez entendre la modification du volume ici. Sélectionnez KEEP=NEW et pressez ***Enter•Yes*** pour conserver le résultat. Pressez ***Play*** pour entendre la nouvelle valeur par défaut de MIX, que vous avez imprimée dans la piste. Si celle-ci ne vous convient pas, répétez la procédure ci-dessus, pour fixer une nouvelle valeur pour MIX.
- Mieux vaut revenir en page Edit/Seq•Song, et régler SEQ REC MODE à nouveau sur REPLACE pour les enregistrements ultérieurs.

Conseil: Vous pouvez utiliser la pédale en option CVP-1 Foot Pedal pour enregistrer des variations de volume *continues* dans une piste de la séquence. Réglez PEDAL=VOLUME en page Edit/System•MIDI puis enregistrez les variations de volume à l'aide de la pédale, après avoir réglé SEQ REC MODE= ADD. Des événements de volume MIDI (contrôle n°7) sont ajoutés dans la piste. Ils pourront ensuite être édités comme d'autres données du séquenceur.

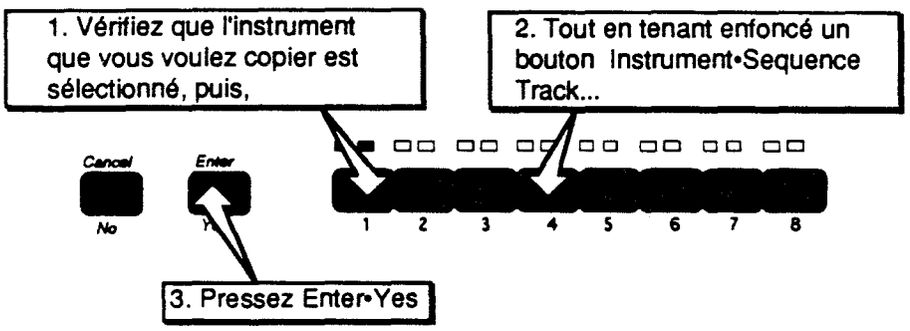
Pour plus de détails sur le mixage des pistes de song, consultez **Enregistrement du volume et du panoramique MIXDOWN**, plus loin dans cette Section.

Enregistrer sur une autre piste avec une copie du même Instrument

Il se peut que vous ayiez besoin d'enregistrer une seconde piste avec le même instrument. Il existe une façon rapide de créer une "copie de travail" d'un instrument de l'ASR-10 sur un emplacement inutilisé, sans copier les échantillons (économisant ainsi de la mémoire).

Supposons par exemple que vous ayiez enregistré une piste avec un son de piano sur la Piste 1. A présent, vous désirez enregistrer une autre piste avec le même son, mais disposant de ses propres contrôles MIDI, niveaux de MIX, réglages de PAN, de bus de sortie, etc. Vous pouvez copier le piano dans n'importe quel emplacement ***Instrument•Sequence Track*** vide (disons la Piste 4) en suivant ces trois étapes:

Pour copier un Instrument dans un autre emplacement:



L'afficheur indique PIANO COPIED. L'***Instrument•Sequence Track 4*** contient à présent un copie du piano de l' ***Instrument•Sequence Track 1***. Vous pouvez enregistrer sur cette piste comme sur n'importe quelle autre. Les notes, les contrôles, etc. enregistrés sur la nouvelle piste sont indépendents de ceux de l'***Instrument•Sequence Track 1***. Vous pouvez assigner la nouvelle piste sur Solo, Mute, et lui attribuer des valeurs de MIX et de PAN indépendamment de l'originale. La nouvelle piste peut être assignée à son propre canal MULTI-IN MIDI CHANNEL et bus OUT. Les deux pistes ne font que "pointer" vers le même son. Vous pouvez faire autant de copies d'un instrument que vous le désirez. Les copies d'Instrument ne prennent pas beaucoup de place supplémentaire, car elles ne contiennent que des "pointeurs" vers le son d'origine.

Remarques supplémentaires

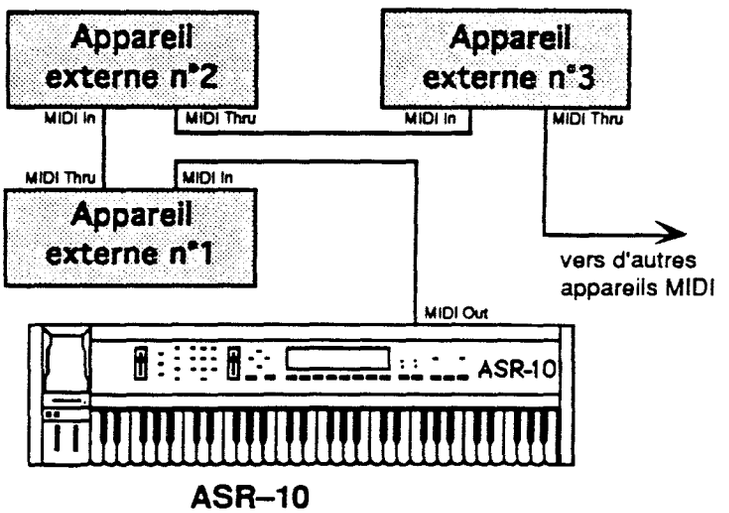
- Lorsque vous sélectionnez un emplacement ***Instrument•Sequence Track*** contenant une copie, celle-ci a l'aspect de l'original: le nom, et tous les paramètres sont les mêmes. En mode LOAD, vous pouvez régler le volume d'un instrument copié, le sélectionner, le désélectionner, et l'empiler, comme n'importe quel autre instrument.
- Ces instruments copiés sont des objets temporaires — le song ou la séquence ne sait pas qu'il joue une copie (en fait, le song ou la séquence ne savent jamais quels instruments sont chargés dans quel emplacement). Les instruments copiés sont oubliés lorsque l'ASR-10 est éteint, à moins que vous n'ayiez sauvé le contenu de la mémoire sous forme de bank (à l'aide de la commande SAVE BANK de la page Command/Instrument). Lorsque vous chargez une bank, l'ASR-10 recrée les instruments copiés qui étaient présents lorsque la bank fut sauvée.
- Il est impossible d'éditer de façon indépendante les paramètres de l'instrument, du layer, ou des wavesamples de la copie. Toute modification de paramètre apportée à la copie affecte également l'original, et vice-versa.
- Si vous chargez un nouvel instrument à l'emplacement ***Instrument•Sequence Track*** contenant l'instrument original, toutes les copies de celui-ci sont automatiquement effacées de la mémoire.

Séquence MIDI sur l'ASR-10 —Connexions MIDI

Vous pouvez séquencer n'importe quel appareil MIDI externe, tout comme un instrument interne de l'ASR-10:

- En page Edit/System•MIDI , réglez le paramètre TRANSMIT ON sur TRANSMIT ON= INST CHAN.
- Créez un instrument MIDI comme il est indiqué dans la*Section 17 — Applications séquence/MIDI* , et assignez l'instrument MIDI à la transmission sur le canal de réception MIDI de l'appareil externe que vous désirez séquencer dans cette piste.
- Sélectionnez à présent l'instrument MIDI, et procédez à l'enregistrement de la piste, comme vous le feriez avec n'importe quelle autre. Toutes les notes, contrôles, et program changes que vous enregistrez seront transmis via MIDI, à l'appareil externe. Vous pouvez assigner ces pistes sur mute ou solo, et régler leur mixage dans la page Edit/Track.

Lorsque vous séquencez plusieurs appareils externes, connectez-les d'abord à l'ASR-10, puis chacun entre eux, comme indiqué ci-contre. Connectez le MIDI Out de l'ASR-10 au MIDI In du premier appareil. Puis connectez le MIDI Thru du premier appareil au MIDI In du second appareil. Connectez le MIDI Thru du second appareil au MIDI In du troisième appareil, et ainsi de suite, pour tous les appareils que vous utiliserez.



Dans cet arrangement, une fois que vous avez programmé les canaux MIDI, etc. appropriés (voir ci-dessous), chaque appareil MIDI ne reçoit et joue que les données qui lui sont destinées, et "fait passer" les autres. D'autre part, chaque appareil MIDI externe peut être joué à partir de son propre clavier, sans affecter les autres, car les connexions MIDI Thru ne font que retransmettre les données MIDI entrantes, sans y ajouter ce que l'instrument joue.

La configuration ci-dessus est idéale lorsqu'il s'agit de tout contrôler à partir de l'ASR-10. En sélectionnant simplement le ***Instrument•Sequence Track*** dont le canal de transmission correspond à l'appareil externe désiré, il est possible de:

- Jouer l'appareil MIDI à partir du clavier de l'ASR-10;
- Enregistrer une piste que rejouera sur l'appareil externe lors de la lecture de la séquence ou du song; et
- Transmettre à l'appareil des program changes, et ajuster son volume (à condition que l'apppareil reconnaisse le volume MIDI).

Une fois effectuées les connexions appropriées, et programmé la configuration MIDI des pistes et des appareils externes, vous pouvez utiliser le clavier de l'ASR-10 et son panneau avant pour enregistrer et contrôler tous les appareils MIDI de votre studio.

Canaux et modes MIDI — Appareils MIDI externes

L'étape suivante est de programmer chaque appareil MIDI à la réception des informations qui leur sont destinées, uniquement. Lorsque chaque appareil MIDI externe est réglé de façon à recevoir sur un canal différent (ou plusieurs, pour les appareils multitimbraux), vous pouvez les contrôler sans problème avec l'ASR-10.

Pour chaque appareil MIDI externe:

- **Activer le mode POLY (OMNI OFF) ou MULTI.** Chaque appareil MIDI externe doit être dans un mode où il ne reçoit *que* sur son propre canal MIDI (ou canaux). Ce mode s'appelle généralement POLY (ou OMNI OFF), pour la réception sur un seul canal, ou MULTI, pour la réception séparée sur plusieurs canaux. Consultez le mode d'emploi si vous avez un doute sur un appareil en particulier.

- **Sélectionnez un ou plusieurs canaux MIDI de réception.** Mieux vaut assigner chaque appareil à son/ses propre(s) canal/canaux de réception MIDI, et ne plus y revenir. Si vous savez qu'un synthétiseur est toujours assigné à une réception sur le canal MIDI 4, vous pouvez rapidement créer un ***Instrument•Sequence Track*** pour le piloter, en créant un instrument MIDI (voir la *Section 17 — Applications séquence/MIDI*), puis en assignant cet instrument à la transmission sur le canal MIDI 4. De plus, lorsque chaque canal MIDI externe est toujours sur son propre canal séparé, les séquences et songs enregistrés à différentes époques joueront toujours le bon instrument sur la bonne piste.

Une fois que vous avez assigné des canaux de réception MIDI aux appareils de votre studio, *notez les* , et conservez le papier près de vous.

Enregistrement de pistes MIDI

Une fois que tout est programmé, vous pouvez procéder à l'enregistrement d'instruments MIDI, comme vous le feriez avec des instruments internes de statut LOCAL ou BOTH. Les pistes transmises via MIDI sont traitées de la même façon en terme d'enregistrement, de ré-enregistrement (overdub), punch-in, édition, etc. Vous pouvez suivre les étapes décrites plus tôt dans cette section pour l'enregistrement de la première piste, puis des suivantes.

Pour chaque piste enregistrée, la procédure est la même:
- Définir la configuration MIDI de l' ***Instrument•Sequence Track*** ,
- Enregistrer la piste, puis
- Garder ou effacer la nouvelle piste à partir de la page KEEP=OLD/NEW.

Les Instruments MIDI peuvent être sélectionnés et empilés avec les boutons ***Instrument•Sequence Track*** , et assignés sur Mute ou Solo dans la page Edit/Track, de la même façon que les autres pistes. Les paramètres Edit/Instrument tels que Volume, Key Zone, et Transpose s'appliquent tous aux pistes MIDI, comme aux pistes LOCAL.

Le plus souvent, vous enregistrez des séquences et des songs qui jouent des instruments MIDI et LOCAL. Dans ce cas, vérifiez que vous avez programmé le paramètre Edit/Instrument MIDI STATUS sur LOCAL (par opposition à BOTH) pour les instruments se trouvant sur les pistes que vous désirez rester internes à l' ASR–10. Ceci évitera de transmettre des données MIDI indésirables aux appareils MIDI externes lorsque vous lirez la séquence ou le song.

Enregistrement des Program Changes

L' ASR–10 permet d'enregistrer des program changes dans n'importe quelle piste d'une séquence, en n'importe quel emplacement de celle-ci.

Pour enregistrer un program change dans une piste:
- Vérifiez que RECORD MODE=ADD en page Edit/Seq•Song.
- Entrez en mode Overdub, en pressant ***Play***, suivi de ***Record*** . L'indicateur "ODUB" clignote.
- Tout en tenant le bouton ***Instrument•Sequence Track*** approprié (correspondant à la piste où vous désirez enregistrer le program change), entrez à l'aide du pavé numérique le numéro de program change que vous désirez enregistrer.
- *Relâchez* le bouton ***Instrument•Sequence Track*** à l'endroit de la séquence où le program change doit se produire. Celui-ci sera enregistré dans la piste *au moment où le bouton est relâché* .

Enregistrer dans le séquenceur de l'ASR–10 avec un contrôleur MIDI

En certaines occasions, vous voudrez peut être utiliser un contrôleur MIDI externe pour enregistrer une piste du séquenceur interne de l'ASR-10. Ce peut être pour une plus grande authenticité (en utilisant des pads de batterie pour donner l'impression d'une batterie plus "humaine"), plus de flexibilité de jeu (en jouant sur un clavier lourd, tel le KS–32 ENSONIQ), ou une plus grande facilité (un guitariste se servira d'une guitare MIDI). Quelque soit le type de contrôleur MIDI que vous utilisez, certains paramètres doivent être réglés avant d'enregistrer dans le séquenceur.

Enregistrer dans une seule piste (un seul canal MIDI)

- Connectez un câble MIDI du MIDI Out du contrôleur au MIDI In de l'ASR-10.
- Réglez MIDI IN MODE sur POLY en page Edit/System•MIDI. Le contrôleur MIDI doit être en mode POLY également.
- Réglez le MIDI BASE CHANNEL de l'ASR-10 sur le canal MIDI de transmission du contrôleur MIDI.
- Sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer en pressant le bouton ***Instrument•Sequence Track*** idoine sur l'ASR–10. Vérifiez que le MIDI STATUS de l' Instrument se trouvant sur cet emplacement soit programmé sur BOTH, LOCAL, ou MIDI en page Edit/Instrument.
- Dans la page Edit/Seq•Song, réglez le paramètre SEQ REC SOURCE sur BOTH ou MIDI.

L'enregistrement se déroule normalement à partir de ce point, le séquenceur recevant les données transmises par le contrôleur MIDI comme si elles provenaient de son propre clavier.

Enregistrer sur plusieurs pistes (plusieurs canaux MIDI) — Enregistrement multipiste

Lorsque SEQ REC SOURCE=MULTI (Edit/Seq•Song) , l'ASR–10 enregistre les données MIDI entrantes sur toutes les pistes où un instrument est chargé *simultanément* . Ceci convient parfaitement au chargement d'une séquence créée dans un séquenceur externe en un seul passage. L'ASR-10 n'enregistre pas les notes jouées sur son propre clavier. Chaque piste doit être réglée sur un MULTI-IN MIDI CHAN différent en page Edit/Track. Si deux pistes partagent le même MULTI-IN MIDI CHAN, seule la piste de plus faible numéro sera enregistrée.

- Connectez un câble MIDI du MIDI Out du séquenceur externe au MIDI In de l'ASR-10.
- Fixez le MIDI IN MODE sur MONO B (pour les guitares MIDI transmettant sur chaque corde), ou MULTI (pour transférer des données à partir d'un autre séquenceur), en page Edit/System•MIDI.
- Désactivez le décompte sur les *deux* systèmes, pour éviter les problèmes. Dans l'ASR-10, cela s'effectue en page Edit/Seq•Song.
- Désactivez le bouclage de séquence sur le séquenceur externe (LOOP=OFF).
- Créez une nouvelle séquence, avec la signature idoine, sur l'ASR-10.

- Réglez le MULTI-IN MIDI CHANNEL (en page Edit/Track) de chaque piste de façon à correspondre aux canaux de transmission du séquenceur externe. Chaque ***Instrument•Sequence Track*** que l'on désire adresser par MIDI doit être assigné à un canal MIDI différent. Si plus d'une piste est assignée au même MULTI IN MIDI CHAN, seul le ***Instrument•Sequence Track*** de numéro le plus faible recevra par MIDI.

- Vérifiez que le MIDI STATUS de toutes les pistes sur lesquelles vous désirez enregistrer est programmé sur BOTH, LOCAL, ou MIDI en page Edit/Instrument.
- En page Edit/Seq•Song, réglez SEQ REC SOURCE sur MULTI.
- Si vous enregistrez à partir d'un séquenceur externe, programmez l'ASR-10 sur une synchronisation aux horloges MIDI. En page Edit/Seq•Song, sélectionnez CLOCK SOURCE=MIDI. Réglez ce paramètre sur INTERNAL si vous enregistrez "live" à partir d'une guitare MIDI, ou d'un autre contrôleur multicanaux.

Ces paramètres étant programmés, pressez le bouton ***Record*** pour placer l'ASR-10 en mode d'attente d'enregistrement Record Waiting mode (l'afficheur indique WAITING. . . en clignotant). Si la synchro externe est activée (CLOCK SOURCE=MIDI), l'enregistrement commence dès réception de la première horloge MIDI suivant la commande MIDI Start. Si la synchro est interne (CLOCK SOURCE=INT), l'enregistrement commence dès réception de la première note.

Une fois le bouton ***Stop•Continue*** pressé, l'ASR-10 affiche le message ###BARS-KEEP TRACK?. Pressez le bouton ***Enter•Yes*** pour sauver les données. Le message EDITING DATA... s'affiche, pendant que le séquenceur traite les données que vous avez enregistrées. La durée nécessaire au traitement dépend de la quantité de données, et du nombre de pistes enregistrées. Elle peut atteindre plusieurs minutes. Vous pouvez refaire l'enregistrement, ou effacer les pistes (ou la séquence/le song entier), si vous ne désirez pas garder les résultats de l'enregistrement.

L'enregistrement multipistes opère toujours en mode REPLACE, et lorsque SEQ REC MODE= MULTI le paramètre SEQ REC MODE de la page Edit/Seq•Song est automatiquement réglé sur REPLACE, et ne peut être édité. Cependant, lorsqu'on recommence l'enregistrement de pistes en mode MULTI, on peut entendre les nouvelles et les anciennes pistes. Ceci peut être déroutant, mais seules les nouvelles pistes sont enregistrées, et à la lecture, la séquence sera parfaite.

Conseil: Il est possible d'enregistrer des séquences multipistes à partir du clavier, à condition de programmer le statut MIDI sur MIDI dans Edit/Instrument pour chaque ***Instrument•Sequence Tracks*** actif (primaire ou empilé), puis en réalisant une boucle MIDI (en connectant le MIDI Out de l'ASR-10 à son propre MIDI In). Cette procédure est un peu complexe, et ne doit être tentée que si l'on a une bonne compréhension du système.

Remarque: Lorsque SEQ REC SRC= MULTI, le séquenceur enregistre toujours les pressions monophoniques et polyphoniques reçues via MIDI, quelque soit le statut du paramètre PRESSURE MODE de Edit/Instrument.

Pour plus d'informations concernant la séquence, consultez la *Section 17 — Applications séquence/MIDI* .

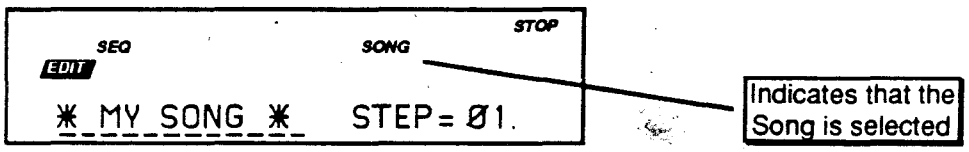
Mode Song

Le mode Song de l'ASR–10 permet d'enchaîner des séquences individuelles pour créer des morceaux (songs). Chaque séquence possédant son propre tempo, durée et signature, le mode Song peut être utilisé pour créer des pièces intégrant des changements de tempo et de signature. Cependant, le mode Song de l'ASR-10 permet de faire plus que simplement jouer des séquences dans l'ordre.

D'abord, pour chaque pas du song, on peut transposer ou couper n'importe laquelle des pistes de la séquence. Ensuite...

On peut enregistrer en mode Song. Un song d'ASR–10 offre une autre série de huit pistes, appelées pistes de song, qui permettent d'enregistrer sur la durée totale du song. Les données enregistrées sur ces pistes sont séparées des données contenues dans les pistes de chaque séquence constituant le song. Cependant, les pistes de song partagent l'instrument de la piste de même numéro. Ce qui suit constitue les quelques détails du mode Song de l'ASR-10 dont il faut se souvenir:

- Il n'y a qu'un song à la fois dans l'ASR-10. Lorsque le song est sélectionné (à la différence d'une séquence), l'indicateur SONG s'allume dans l'afficheur:



L'indicateur SONG reste allumé tant que le Song est sélectionné, quelque soit le mode ou la page où se trouve l'ASR-10. Lorsque l'indicateur SONG n'est *pas* allumé, une séquence est sélectionnée.

- On sélectionne le song de la même façon qu'une séquence, dans la page Edit/Seq•Song (pressez ***Edit***, puis double-cliquez sur ***Seq•Song***).

- Les songs sont composés de pas (steps). Pour chaque pas du song, on définit:
  - La séquence qui doit jouer ;
  - Le nombre de répétitions (REP) - le nombre de fois où la séquence joue ;
  - Le statut (Play, Mute, ou Transpose) de chaque piste de la séquence ; et
  - Le degré de transposition, qui détermine de combien les pistes transposées sont décalées en hauteur.

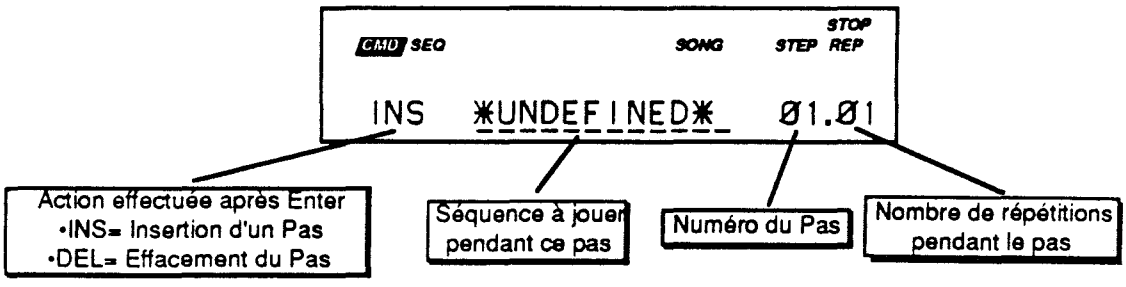
Un song peut contenir jusqu'à 99 pas, avec jusqu'à 63 répétitions de chaque pas.

- La programmation d'un song de l'ASR-10 implique les étapes suivantes:
  - Enregistrer (ou charger du disque) les différentes séquences que l'on veut combiner en un song.
  - Construire le song, à l'aide de la commande Edit SONG STEPS de la page Command/Seq•Song (voir ci-dessous).
  - Enregistrer les pistes de song s'il y a lieu.
  - Sauvegarder le song (avec les séquences qui le composent), à l'aide de la commande SAVE SONG + ALL SEQS de la page Command/Seq•Song.
  - Enfin, mieux vaut sauvegarder le contenu de la mémoire sous forme de bank, afin de pouvoir par la suite charger le song et tous les instruments aux bons emplacements, en chargeant simplement la bank.

Créer un Song (Command/Seq•Song, EDIT SONG STEPS)

Une fois enregistré un certain nombre de séquences qu'on veut enchaîner en song:

- Pressez ***Command***, puis ***Seq•Song.***
- Pressez les ***flèches gauche/droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique EDIT SONG STEPS.
- Pressez ***Enter•Yes***. La page suivante apparaît:



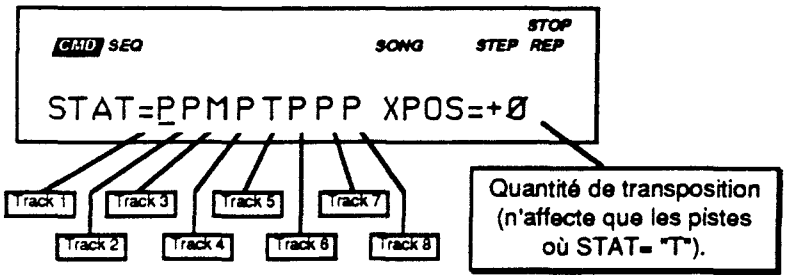
Quatre choses peuvent être sélectionnées (soulignées) ici:

- A gauche, vous pouvez sélectionner INS (insérer un pas), ou DEL (effacer un pas). La valeur est généralement INS, permettant d'insérer de nouveaux pas dans le song (voir la page suivante pour plus de détails sur l'effacement des pas).
- Au milieu de l'écran, vous pouvez choisir la séquence qui sera jouée durant ce pas. On peut y lire pour *UNDEFINED*, comme il l'est indiqué ci-dessus, lorsqu'aucun pas n'a été défini.
- A la droite de l'afficheur, on peut voir le numéro du pas (qui dans le cas d'un nouveau song est 1), et le nombre de répétitions (rep) de ce pas.

Pour chaque pas que vous désirez créer:

- Déplacez le curseur (s'il n'y est pas déjà), de façon à souligner le nom de la séquence, qui indique pour l'instant *UNDEFINED*.
- Pressez les ***flèches haut/bas*** de façon à sélectionner parmi les séquences en mémoire le nom de la séquence que vous voulez associer à ce pas.
- Faites défiler vers la droite, de façon à amener le curseur sur le nombre de répétitions (REP), et ajuster le nombre de lectures successives de la séquence pendant ce pas. (Si vous ne voulez qu'une seule lecture, laissez le chiffre sur 01).

• Pressez la ***flèche droite*** à nouveau, pour amener l'affichage de TRACK STATUS suivant:



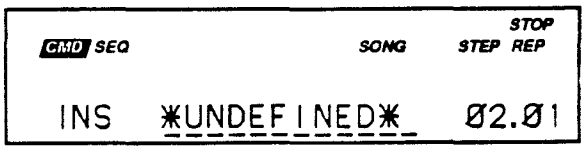
Ici, pour chaque pas du song, il est possible de choisir entre Play, Mute, ou Transpose, pour chaque piste de la séquence.
• "P" signifie PLAY - les pistes indiquant "P" jouent normalement.
• "M" signifie MUTE - en sélectionnant "M" on coupe la lecture de cette piste pendant le pas.
• "T" signifie TRANSPOSE - les pistes auxquelles sont associées un "T" seront transposées vers le haut ou le bas, du montant indiqué à droite, pendant le pas.

Si vous désirez couper ou transposer n'importe laquelle des pistes durant le pas, faites défiler jusqu'à ce que cette piste soit soulignée, puis utilisez les ***flèches haut/bas*** pour sélectionner "M" (mute) ou "T" (transpose) pour cette piste.

Si vous avez sélectionné "T", pour transposer une des pistes durant le pas, faites défiler vers la droite de façon à souligner le degré de Transposition (XPOS). Celui-ci peut être ajusté en pas d'un demi-ton de -12 (moins une octave) à +12 (plus une octave). Ce paramètre n'affecte que les pistes dont le statut est réglé sur "T". A l'inverse, si vous sélectionnez le statut "T" pour plus d'une piste, en laissant la quantité de transposition à zéro, l'effet sera nul.

• Pressez la ***flèche gauche*** ou ***droite*** pour revenir au premier écran d'édition du song.

Une fois choisie la bonne séquence, et le nombre de répétitions nécessaires, pressez ***Enter•Yes*** pour créer le pas n°1 du song. L'afficheur indique brièvement "EDITING...," puis affiche le pas n°2:



A présent, répétez la procésure ci-dessus pour définir le pas n°2 du song.

A chaque pas, choisissez une séquence, un nombre de répétitions, et pressez ***Enter•Yes*** pour créer le pas.

• Il existe toujours un pas *UNDEFINED* *après* le dernier pas du morceau.

Pour accéder à un autre pas dans le Song :

Déplacez le curseur de façon à souligner le numéro de pas, et servez-vous des ***flèches haut/bas*** pour accéder à n'importe quel autre pas dans le song. Une fois terminé le travail d'édition des pas (ou même avant), vous pouvez revenir en arrière, pour vérifier que tous les pas ont correctement été programmés.

Pour modifier quoi que ce soit dans un pas existant:

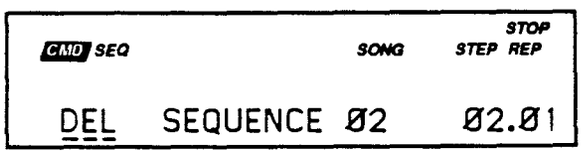
Pour modifier une des variables (séquence activée, nombre de répétitions, statut de lecture, ou transposition) d'un pas déjà créé, il suffit de s'y rendre, de sélectionner la variable que l'on veut modifier, et d'effectuer la modification. Il n'est pas nécessaire de presser ***Enter•Yes*** pour rendre permanents les changements. On ne presse ***Enter•Yes*** que pour insérer ou effacer un pas.

Pour insérer un pas quelque part dans un Song:

- Allez sur le pas que vous voulez précéder du nouveau pas . Si par exemple vous voulez insérer un pas entre le pas n°2 et le n°3, allez au n°3.
- Déplacez le curseur de façon à souligner le nom de la séquence.
- A l'aide des ***flèches haut/bas*** , sélectionnez la séquence dont vous désirez la lecture pendant ce nouveau pas.
- Déterminez le nombre de répétitions, et les réglages de coupure ou de transposition pour le nouveau pas, comme indiqué ci-dessus.
- Pressez ***Enter•Yes***. Le nouveau pas est inséré. Si, comme dans l'exemple ci-dessus, vous allez au pas n°3 pour insérer un nouveau pas, le pas que vous avez inséré devient le nouveau pas n°3. Ce qui était le pas n°3 devient le pas n°4, et ainsi de suite.

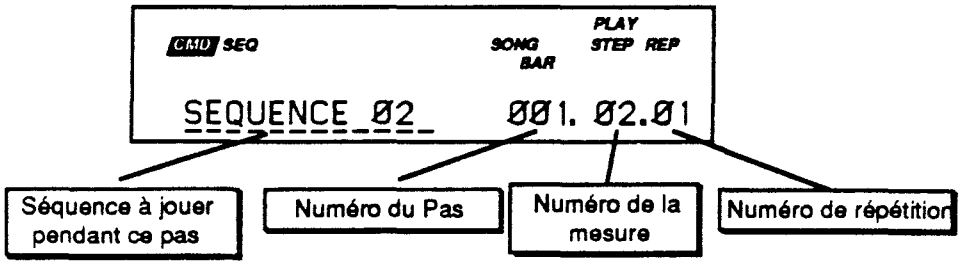
Pour effacer un pas quelque part dans un Song:

- Allez sur le pas que vous voulez effacer .
- Déplacez le curseur de façon à souligner INS à gauche de l'afficheur.



- Pressez la ***flèche haute*** pour changer INS (insert) en DEL (delete).
- Pressez ***Enter•Yes***. Le pas affiché est effacé.

Lorsque l'édition du song est terminée, pressez ***Cancel•No*** pour sortir de l'éditeur des pas du song. Pressez ***Edit*** puis double-cliquez sur ***Seq•Song*** pour passer au paramètre Sequence/Song Select. Vous pouvez voir que le song est sélectionné. Pressez ***Play*** pour lire le song. Lorsqu'on relit un song à partir de cette page, l'afficheur indique:



Pistes de Song

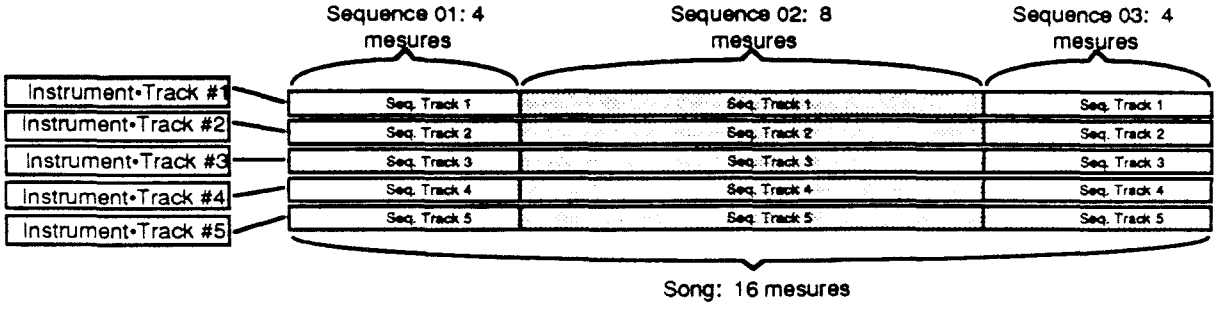
Un song de l'ASR-10 est plus qu'un simple groupe de séquences chaînées ensemble. Une fois que vous avez créé un song, et édité les pas qui le composent, vous pouvez enregistrer une autre série de 8 pistes, dont la durée est celle du song, c'est à dire des longueurs combinées des séquences qui le composent.

Enregistrement des pistes de Song

Supposons que vous avez construit un song. Dans notre exemple, nous resterons simples:

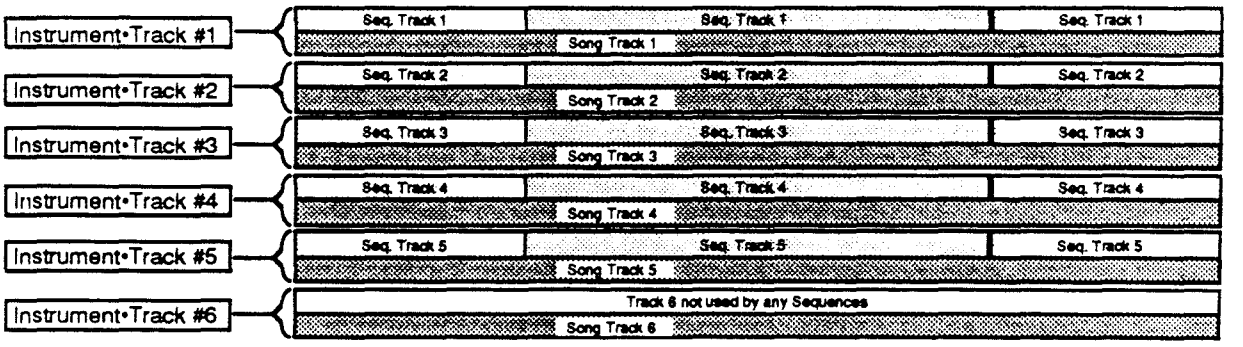
- Vous avez enregistré trois séquences, chacune utilisant cinq pistes, puis vous les avez combinées en un song.
- Le pas n°1 du song est la Séquence 01 (une séquence de 4 mesures), répétée 1 fois;
- Le pas n°2 est la Séquence 02 (une séquence de 8 mesures), répétée 1 fois; et
- Le pas n°3 est la Séquence 03 (une séquence de 4 mesures), répétée 1 fois.

Votre song a cette allure:



A présent, le song étant sélectionné, vous pouvez entrer en enregistrement (en tenant ***Record*** enfoncé, et en pressant ***Play***) et enregistrer une nouvelle piste, de toute la durée du song, sur n'importe laquelle des cinq pistes. Suivez la même procédure pour ces pistes que pour les pistes des séquences. La seule différence est qu'une piste de song est associée au song en lui-même, et non aux séquences individuelles qui le composent.

Continuant avec l'exemple précédent, voici ce à quoi pourraient ressembler les pistes de song:



Les notes et les contrôles enregistrés dans un piste de song jouent sur l'instrument chargé à cet emplacement — les pistes de song "partagent" les huit emplacements ***Instrument•Sequence Track*** avec la piste de séquence correspondante. Elles ne sont donc pas vraiment indépendantes. Les événements de pitch bend, de pédale de sustain, de pression, et autres contrôles enregistrés sur une piste de song affecteront également les notes enregistrées sur les pistes de séquence correspondantes.

Pour cette raison, mieux vaut enregistrer une piste de song dans un emplacement qui n'est pas utilisé par une des séquences, comme dans la piste six de l'illustration ci-dessus. Vous pouvez par exemple charger un son de piano à l'emplacement ***Instrument•Sequence Track*** 6, et enregistrer une piste de song avec ce son, qui restera totalement indépendant des pistes des séquences individuelles. Vous pouvez également faire une copie d'un instrument sur un emplacement ***Instrument•Sequence Track*** inutilisé, et enregistrer une piste de song à l'aide de la copie.

- Lorsque le song est sélectionné, si vous allez sur la page Edit/Track, vous constaterez qu'un troisième écran y a été ajouté — il a l'aspect de l'écran de statut des pistes d'une séquence, bien qu'il soit indiqué SNG et non SEQ dans le coin gauche de l'afficheur. Ceci vous indique le statut des pistes de song. Vous pouvez sélectionner P (play, lecture), M (mute, coupure), ou S (solo) pour n'importe laquelle des pistes de song, comme pour une piste de séquence. Remarquez cependant que la modification du mix ou du pan d'une piste de song affecte la piste de séquence correspondante.

Remarque:Tout enregistrement ou édition de piste exécuté en mode song affecte les pistes de song, et non les pistes des séquences individuelles. Pour éditer des pistes (ou effectuer des enregistrements supplémentaires) dans une séquence composant le song, vous devez d'abord sélectionner cette séquence dans la page Edit/Seq•Song.

Enregistrement du VOLUME et du PAN de mixage

Les pistes de song peuvent enregistrer un mixage dynamique qui vous permet d'enregistrer des changements de volume et de panoramique dans le temps. Vous pouvez enregistrer des changements de volume *continus* , en modifiant le paramètre Edit/Track MIX, tout en enregistrant sur une piste de song après avoir réglé SEQ REC MODE= ADD. Des événements de volume (MIXDOWN VOLUME) seront enregistrés sur la piste de song sélectionnée, court-circuitant le réglage MIX par défaut de la piste de séquence correspondante. Ceci permet d'enregistrer des fade-in ou des fade-out (fondus d'entrée ou de sortie) sur plusieurs séquences. De la même façon, des événements MIXDOWN PAN peuvent être enregistrés en éditant le paramètre Edit/Track PAN tout en enregistrant, après avoir réglé SEQ REC MODE= ADD. Voici comment:

1) Sélectionnez le song en pressant ***Edit***, puis ***Seq•Song.*** Double-cliquez sur le bouton ***Seq•Song*** et servez-vous des contrôles d'entrée de données pour sélectionner le song (l'indicateur SONG s'allume).
2) Faites défiler à gauche, et réglez SEQ REC MODE= ADD. Ceci évite d'apporter des modifications aux événements existants de la piste de song.
3) Sélectionnez le ***Instrument•Sequence Track*** correspondant à la piste de song sur laquelle vous désirez enregistrer des événements de MIXDOWN VOLUME.
4) Tout en tenant ***Record*** enfoncé, pressez ***Play***.
5) Pressez ***Edit***, puis ***Track***, et lorsque le séquenceur entre en mode Record/Overdub, agissez sur la valeur MIX pendant que la lecture du séquenceur. Les changements de volume que vous pouvez entendre sont enregistrés sous forme d'événéments de MIXDOWN VOLUME.
6) Pressez le bouton ***Stop•Continue*** , et pressez ***Play*** pour écouter votre nouveau mixage. Si le résultat vous convient, sélectionnez KEEP= NEW sur la page d'Audition, puis pressez ***Enter•Yes*** pour conserver le résultat. Les nouveaux événements de MIXDOWN VOLUME sont à présent enregistrés de façon permanente sur la piste de song.

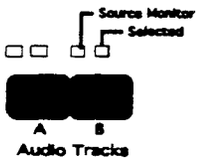
• Suivez la même procédure pour l'enregistrement des événements de MIXDOWN PAN. A l'étape 5, toutefois, éditez la valeur de PAN.

A propos des pistes Audio

Les Pistes Audio servent principalement à deux choses:

- Chanter/jouer par les pistes Audio— Les pistes Audio permettent un monitoring (une écoute) permanent des entrées stéréo, via les effets (si désiré), ce qui vous permet de chanter, ou de jouer de la guitare, en passant par les effets, pendant qu'une séquence est en lecture, par exemple.
- Echantillonner par les pistes Audio— Le signal entendu par les pistes Audio (mono ou stéréo) est le signal qui sera échantillonné.

L'ASR–10 possède deux boutons Audio Track, nommés ***A*** et ***B***. Chaque piste Audio possède ses propres assignations de Mix, Pan et Out, configurées en page Edit/Track. Les deux boutons ***Audio Track*** sont situés à la droite des boutons ***Instrument•Sequence Track*** :



Chaque bouton ***Audio Track*** contient 2 diodes:

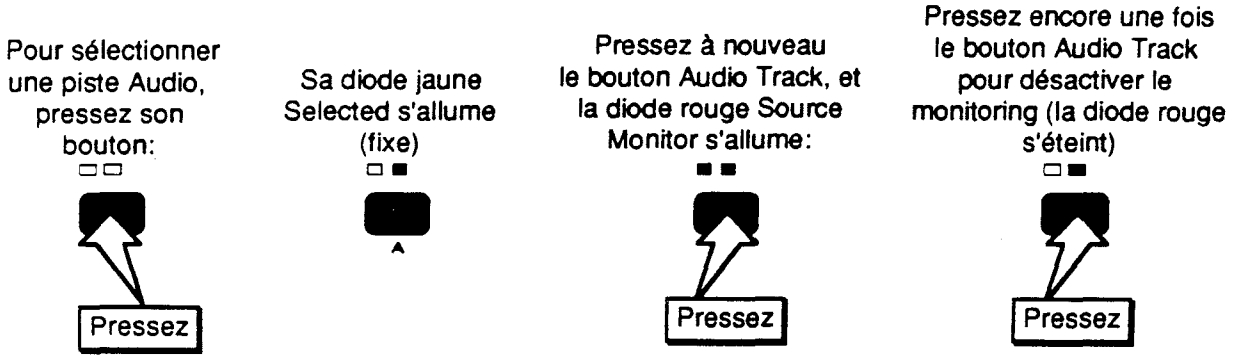
- La diode de gauche est rouge, elle est nommée "Source Monitor". Lorsqu'allumée, elle indique que la source sonore (sélectionnée dans Sample•Source Select/REC SRC) peut être écoutée par les pistes Audio, et qu'une voix est utilisée pour le monitoring de ce signal audio. Lorsque la diode est éteinte, la piste Audio est coupée, et le signal inaudible.

  Lorsque REC SRC= MAIN-OUT, les entrées audio sont désactivées, et les deux diodes sont éteintes en permanence. Ceci provient du fait que REC SRC= MAIN-OUT. La source correspond à tout l'audio généré par l'ASR–10, qu'il soit routé vers le BUS 1, 2 ou 3, et le monitoring est inutile, puisque le signal passe toujours par les sorties principales.

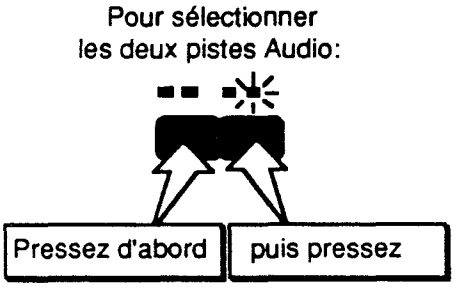
- La diode de droite est jaune, et nommée "SELECTED". Lorsqu'allumée, elle indique que la piste est sélectionnée pour l'édition de ses paramètres, et que la source sonore en cours de monitoring est sélectionnée en vue de l'échantillonnage. Lorsque la diode SELECTED est éteinte, les paramètres Edit/(audio) Track ne peuvent être édités, et la source audio ne peut être échantillonnée.

Sélection, activation, et désactivation des pistes Audio

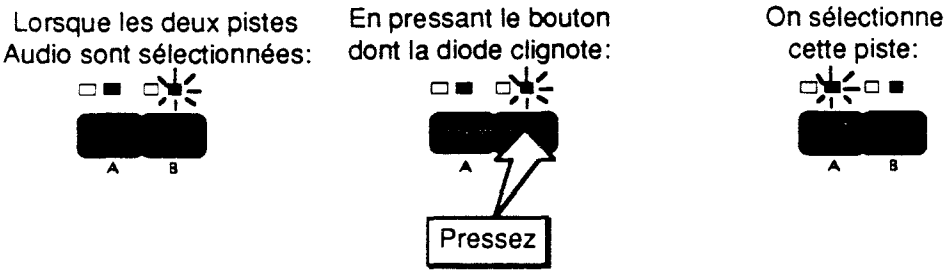
Lorsque vous désirez sélectionner une piste Audio qui ne l'est pas déjà, pressez le bouton ***Audio Track*** qui lui correspond. La diode jaune s'allume. Lorsqu'une piste Audio est sélectionnée (diode jaune allumée), les pressions successives sur le bouton ***Audio Track*** feront alterner entre l'activation du monitoring de la source (diode rouge allumée), et la désactivation du monitoring du signal (diode rouge éteinte) pour cette piste.



Si vous désirez sélectionner les deux pistes Audio, tenez un bouton ***Audio Track*** enfoncé, et pressez l'autre bouton ***Audio Track***. Les deux pistes Audio sont alors sélectionnées (les deux diodes jaunes sont allumées), et le monitoring de la source activé (les deux diodes rouges sont allumées).



Lorsque les deux pistes Audio sont sélectionnées (les deux diodes jaunes sont allumées), la pression du bouton dont la diode jaune clignote l'allume en permanence. L'autre bouton clignote.



Lorsque les deux pistes Audio sont sélectionnées (diodes jaunes allumées), et que le monitoring est désactivé (les diodes rouges sont éteintes), la pression sur le bouton dont la diode jaune est allumée en permanence active le monitoring des deux pistes Audio (les deux diodes rouges s'allument). Les pressions successives du bouton dont la diode jaune est allumée en permanence permettent d'alterner entre l'activation et la désactivation du monitoring pour les deux pistes.

- Lorsque les deux pistes Audio sont sélectionnées (les deux diodes jaunes sont allumées), elles restent sélectionnées en modes Edit et Command. La piste dont la diode jaune est allumée en permanence est considérée sélectionnée pour l'édition des paramètres en mode Edit, et comme destination des commandes de piste en mode Command. En mode Edit et Command, les pistes Audio sont désélectionnées en paire (les deux diodes jaunes s'éteignent) lorsqu'un ***Instrument•Sequence Track*** est sélectionné.

Remarque: Le signal passant dans une piste audio sera coupé durant certaines opérations de traitement numérique.