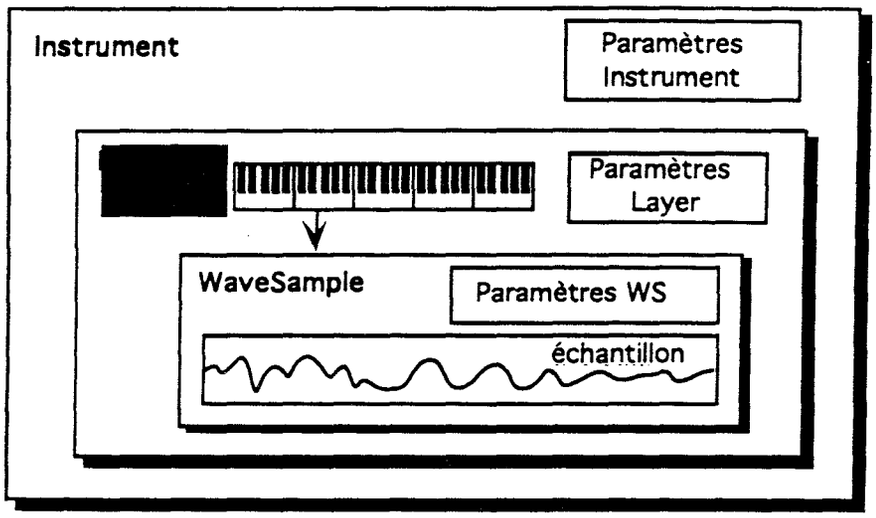
Concepts des Instruments, Banks, & Presets

Section 3 — Concepts des Instruments, Banks, et Presets

Cette section offre un survol des concepts relatifs à la sélection, la création, l'édition, et la compréhension des Instruments, Banks et Performance Presets. Pour une description plus détaillée des paramètres eux-mêmes, consultez la section suivante.

Instruments

L'ASR-10 conserve ses sons dans un format appelé un Instrument. Ce format est utilisé pour le stockage sur disque. La structure interne d'un instrument consiste en trois niveaux: Instrument, Layer (couche) et WaveSample. Jusqu'à 127 WaveSamples peuvent être regroupés en layers, et un instrument peut contenir jusqu'à huit layers. Leur relation est indiquée dans le graphique suivant:

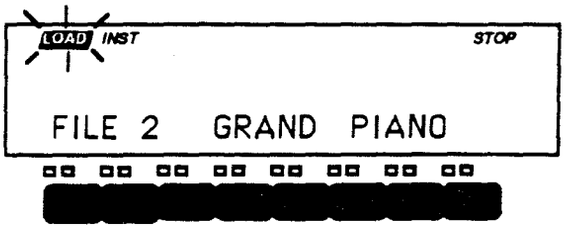


Au niveau de l'instrument, il existe des paramètres qui modifieront l'instrument entier, comme les fonctions MIDI, ou l'effet des boutons de Patch Select. Ces paramètres se trouvent dans la page EDIT/Instrument. Les paramètres relatifs à chaque layer se trouvent dans la page Edit/Layer page. Chaque domaine de l'édition du WaveSample (c'est-à-dire Pitch, Filter, Amp) possède sa propre page Edit.

Chargement d'un Instrument

Il est possible de charger jusqu'à huit instruments à la fois dans l'ASR-10 (selon la mémoire disponible). Insérez d'abord une disquette contenant un ou plusieurs fichiers d'instrument dans le lecteur.

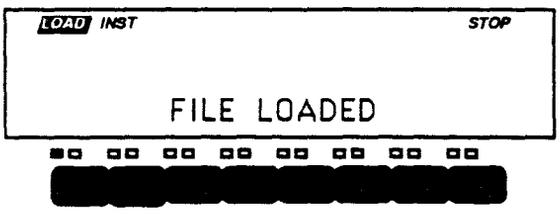
- Pressez ***Load***. l'indicateur LOAD clignote.
- Pressez ***Instrument***. L'afficheur a cette allure:



Lorsque l'indicateur LOAD clignote, l'ASR–10 vous montre les fichiers disponibles sur la disquette (pensez-y comme une question. L'ASR-10 dit: "Dois-je charger le fichier dont le nom est affiché?"). En pressant les boutons ***flèche haut-bas*** , vous faites défiler les fichiers figurant sur la disquette. S'il n'y en a pas, l'afficheur indique "NO INST OR BANK FILES."

Lorsqu'un fichier est affiché, comme ci-dessus, vous pouvez presser le bouton ***flèche gauche*** ou ***droit*** pour vérifier la taille de ce fichier en *blocs* (un bloc égal 256 échantillons, 4 blocs égal 1 kilo échantillon). Pressez les boutons ***flèche gauche*** ou ***droit*** à nouveau pour revenir au nom du fichier.

- A l'aide du curseur ***Data Entry*** , ou des boutons ***flèche haut/bas*** , faites défiler les divers fichiers d'instrument du disque. Chaque fichier possède son propre numéro. Lorsqu'un fichier d'instrument est affiché, l'indicateur INST est allumé. L'indicateur BANK s'allume si c'est un fichier de bank.
- Retrouvez l'instrument que vous désirez charger, puis pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indiquera PICK INSTRUMENT BUTTON. L'ASR-10 vous demande de choisir l'instrument où vous désirez qu'il charge le son.
- Pressez n'importe lequel des huit boutons ***Instrument•Sequence Track*** . L'ASR-10 commence immédiatement le chargement de l'instrument à l'emplacement sélectionné. L'afficheur indique LOADING FILE... et la diode rouge de gauche *clignote* tandis que l'instrument est chargé.



Une fois l'instrument chargé, l'afficheur indique brièvement "FILE LOADED." la diode rouge au dessus du bouton ***Instrument•Sequence Track*** arrête de clignoter, et s'allume en permanence, indiquant qu'il y a à présent un instrument chargé à cet emplacement, qui peut être sélectionné en pressant ce bouton.

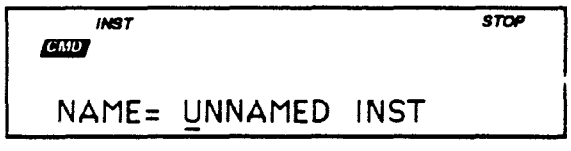
Si vous demandez à l'ASR-10 de charger un instrument dans un emplacement déjà

occupé par un instrument chargé (diode rouge de gauche allumée), le nouvel instrument sera chargé à cet emplacement, et l'instrument qui l'occupait précédemment est effacé.

Sauvegarde d'un Instrument sur disque

Si vous avez créé un instrument dans l'ASR–10, ou apporté des modifications à un instrument existant, vous pouvez sauvegarder l'instrument sur une disquette formatée d'ASR–10 en suivant les étapes suivantes:

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur. Si vous ne disposez pas d'une disquette formatée, formatez-en une avant de continuer.
- Pressez ***Command***, puis ***Instrument***. Ceci vous amène sur la page Command/Instrument, qui contient toutes les commandes relatives aux instruments. Vérifiez que l'instrument que vous désirez sauvegarder est sélectionné. Sinon, pressez son bouton ***Instrument•Sequence Track*** pour le sélectionner.
- Pressez la ***flèche gauche*** ou ***droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE INSTRUMENT (ou utilisez ce raccourci: après avoir pressé ***Command***, double-cliquez sur le bouton ***Instrument***).
- Pressez ***Enter•Yes***.
- Modifiez le nom de l'Instrument (si nécessaire):



L'afficheur indique le nom courant de l'instrument, avec un curseur (un tiret) sous le premier caractère. Si vous désirez attribuer un nouveau nom à l'instrument, 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 l'instrument, sautez cette étape).

- Pressez ***Enter•Yes***.
  L'afficheur indique SAVING <NOM DE L'INST> pendant que l'instrument est sauvegardé. Notez que vous pouvez continuer à jouer sur le clavier pendant que l'instrument est sauvegardé, et que vous pouvez sélectionner d'autres instruments. Vous ne pouvez sortir du mode COMMAND avant la fin de la procédure de sauvegarde.
- S'il existe déjà un fichier instrument du même nom sur le disque, l'afficheur demande DELETE OLD VERSION? Pressez ***Enter•Yes*** pour sauvegarder l'instrument, en remplaçant celle du disque. Cela permet de mettre à jour les instruments que vous avez modifié. 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 l'instrument sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers du disque).

Banks

Les Banks offrent la possibilité de charger un groupe d'instruments et de séquences dans la mémoire de l'ASR-10, avec un nombre réduit de pressions sur les boutons. Sauvegarder une bank sur disquette est l'équivalent de prendre un "instantané" du contenu de la mémoire de l'ASR-10. Le fichier Bank contient les données suivantes:

- Quels instruments sont chargés dans chaque emplacement ***Instrument•Sequence Track***
- Quel song, et ses séquences afférentes sont chargés dans la mémoire interne
- Jusqu'à huit Performance Presets distincts
- L'effet Bank, et ses réglages de paramètres
- Les réglages MIX, PAN, OUT, et EFFECT MOD CONTROL (Edit/Track) de chaque***Instrument•Sequence Track***

Vous pourriez, par exemple, avoir chargé un piano en ***Instrument•Sequence Track 1***, une basse en ***Instrument•Sequence Track 2***, et une batterie en ***Instrument•Sequence Track 3***, et ensuite créé un certain nombre de Performance Presets contenant diverses configurations clavier de ces instruments. Disons que vous avez également en mémoire un song, composé de 12 séquences. Si vous sauvegardez à présent le contenu de la mémoire sous forme de bank, vous pourrez plus tard rappeler ce setup en rechargeant la bank.

Remarque importante à propos des Banks

- Le fichier bank sur le disque ne contient pas véritablement les fichiers des instruments et des séquences. C'est simplement un jeu d'instructions qui indique à l'ASR-10 les fichiers à charger, et où les charger. Tous les instruments et songs disquettes possédant un numéro d'identification *avant* la sauvegarde de la bank.

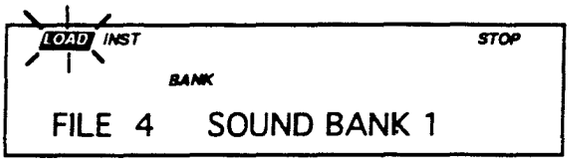
- Tout instrument déjà chargé dans un emplacement non-utilisé par la bank sera laissé intact (dans les limites de la mémoire disponible). Vous pouvez sélectionner, et jouer de ces instruments durant le chargement de la bank. D'autre part, les instruments compris dans la Bank, et déjà en mémoire seront laissés là, et non rechargés, même s'ils sont à un emplacement ***Instrument•Sequence Track*** différent dans la nouvelle Bank. Dans ce cas, l'ASR–10 déplacera simplement l'instrument sur le nouvel emplacement.

- Les fichiers instrument et song composant une banque peuvent se trouver sur plusieurs disques différents. Chaque fois que vous chargerez un Instrument ou un Song, l'ASR-10 se souvient du disque à partir duquel il a été chargé. Lorsque vous chargez un fichier Bank, l'ASR-10 appelle par leurs noms les disquettes dont il a besoin pour charger les fichiers composant la bank. C'est pourquoi il est extrêmement important de donner à chaque disque une identification individuelle (Disk Label), et d'écrire ce nom sur la disquette elle même.

- Si un song se trouvait en mémoire lorsque la banque a été sauvée, l'ASR-10 chargera automatiquement ce song comme faisant partie de la banque. Si vous voulez charger la banque sans le song, effacez le contenu de la mémoire du séquenceur avant de sauver la banque sur disque.

Pour charger une Bank

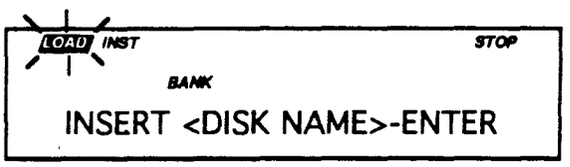
- Pressez ***Load***, puis ***Instrument***.
- A l'aide des ***flèches haut/bas*** , faites défiler les différents fichiers.



Lorsqu'un fichier de bank est affiché, l'indicateur BANK s'allume dans l'afficheur, en même temps que l'indicateur INST.

- Une fois affiché un fichier bank, pressez ***Enter•Yes***. L'ASR-10 commence le chargement des instruments, et des données du song. Pendant le chargement de chaque instrument, l'afficheur indique ce qu'il fait. Dès qu'un instrument est chargé, vous pouvez le sélectionner, et jouer pendant le chargement du reste de la banque.

A un certain moment du processus de chargement, le message suivant peut apparaître:



Ce message vous informe qu'un instrument, ou un song sauvegardé à l'intérieur de la bank réside sur une disquette autre que celle se trouvant couramment dans le lecteur. Lorsque ceci arrive:

- Ejectez la disquette courante, et remplacez-là par la disquette dont le numéro correspond au numéro (Disk Label ID) requis par l'ASR-10.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'ASR–10 continue le chargement jusqu'à ce qu'il soit terminé, ou qu'il ait besoin d'une autre disquette.
- Lorsque le chargement des instruments est terminé, l' ASR–10 charge le song (s'il y en a un), puis met en place les copies d'instrument incluses dans la bank.

Sauvegarde du contenu de la mémoire sous forme de Bank

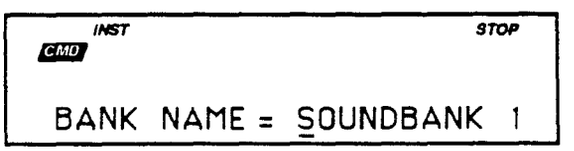
La sauvegarde d'une bank est similaire à la sauvegarde d'un "instantané" du contenu de la mémoire de l'ASR-10. Lorsque vous chargez une bank par la suite, l'ASR-10 "observe" l'instantané, et essaie de recréer ce qu'il y avait en mémoire lorsque la bank avait été sauvée. Vous pouvez utiliser les banks pour charger automatiquement un nouveau groupe d'instruments et/ou un nouveau song.

Les banks sont utiles pour cette raison: les songs de l'ASR-10 n'ont pas la possibilité de savoir quels instruments sont chargés aux divers emplacements ***Instrument•Sequence Track*** . Supposons, par exemple, que vous enregistriez une piste avec un instrument piano, puis chargiez un échantillon de kazoo à l'emplacement du piano. La piste joue à présent du kazoo. En vous servant de banks, vous chargez les instruments à leur emplacement "correct". Les fichiers de Bank stockent les données suivantes:

- Quels instruments sont chargés dans les emplacements ***Instrument•Sequence Track***
- Quel song, et ses séquences afférentes sont chargés dans la mémoire interne
- Jusqu'à huit Performance Presets distincts
- L'effet Bank, et ses réglages de paramètres
- Les réglages MIX, PAN, OUT, et EFFECT MOD CONTROL (Edit/Track) de chaque***Instrument•Sequence Track***

Il est aisé de sauvegarder le contenu de la mémoire de l'ASR-10 sous forme de bank. Rappelez vous simplement que les instruments en mémoire, ainsi que les songs, doivent être sauvegardés séparément avant d'être sauvegardés sous forme de bank.

- Sauvegardez tout instrument en mémoire sur disque, à l'aide de la commande SAVE INSTRUMENT de la page Command/Instrument.
- Sauvegardez le song sur disque (si vous voulez que le song fasse partie de la bank) via la commande SAVE SONG + ALL SEQS de la page Command/Seq•Song.
- Pressez ***Command***, puis ***Instrument***.
- Pressez les ***flèches gauche*** ou ***droite*** jusqu'à ce que l'afficheur indique SAVE BANK.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique:



L'afficheur indique le nom courant de la bank, avec un curseur (un tiret) sous le premier caractère. Si vous désirez attribuer un nouveau nom à la bank, 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 mettez à jour une ancienne bank, sautez cette étape, pressez juste ***Enter•Yes***., puis ***Enter•Yes***. encore une fois en réponse à la question DELETE OLD VERSION?).

- Pressez ***Enter•Yes***.

Remarque: Il est inutile que les instruments et le song soient sauvés sur la même disquette que la bank. Chaque instrument, song, et bank peut être stocké sur différentes disquettes, à condition que les disquettes soient identifiées (commande WRITE DISK LABEL, page Command/System•MIDI) afin que la bank puisse localiser les données.

Performance Presets

Une fois chargés un certain nombre d'instruments dans l'ASR-10, il existe tellement de combinaisons possibles de sélection, d'empilage, de mixage, et de manipulation des assignations de ces instruments, qu'il peut être difficile de les gérer pendant le jeu. D'où l'intérêt des Performance Presets

Pour chaque bank, vous pouvez créer huit performance presets, qui permettent de stocker différentes configurations de clavier. En sélectionnant un performance preset, vous recréez instantanément l'état de la "pile" au moment où le preset a été créé. Ces huit performance presets sont sauvegardés avec la bank, et chargés à chaque fois qu'une bank est chargée.

A l'intérieur de chaque preset, les données suivantes sont chargées, en vue d'un rappel immédiat:

- Quels instruments sont sélectionnés, désélectionnés, ou empilés (sur la "pile", en mode Load)
- Le statut "verrouillé" des boutons de patch select pour chaque***Instrument•Sequence Track***
- Les réglages de MIX (niveau de volume), PAN, assignation de Bus OUT, et EFFECT MOD CONTROL (Edit/Track) de chaque ***Instrument•Sequence Track***
- Le numéro de MIDI OUT CHANNEL, de MIDI OUT PROGRAM, le mode de PRESSURE, le réglage de MIDI STATUS et de PATCH SELECT MODE, l'assignation clavier INST RANGE et la transposition XPOS (Edit/Instrument) pour chaque ***Instrument•Sequence Track***

Sélection des Performance Presets

Lorsque l'ASR-10 est en mode Load (indicateur LOAD allumé en permanence), la pression des boutons de *Page* numérotés de 1 à 8 (pas les boutons ***Instrument•Sequence Track***) sélectionnera les huit performance presets, une fois qu'ils auront été créés.

Pour sélectionner les Performance Presets en mode Edit, Command, ou Load (clignotant):

- *Tout en tenant enfoncé* ***Load***, pressez et relâchez ***Instrument***.
- L'afficheur indique:

Pressez un bouton de numéro de page pour sélectionner un Performance Preset. Après avoir pressé un numéro, l'afficheur revient au mode Load (allumé en permanence).

Si aucun Performance Presets n'est défini, l'afficheur indique brièvement le message suivant, puis revient au mode Load (allumé en permance):

```
LOAD INST

NO PRESETS ARE DEFINED
```

Si le Performance Preset sélectionné n'est pas défini, l'afficheur indique brièvement le message suivant, puis revient au mode Load (allumé en permance):

```
LOAD INST

PRESET NOT DEFINED
```

Remarque Lorsque l'indicateur LOAD clignote, l'afficheur indique les fichiers disponibles sur disquette. Lorsque l'indicateur LOAD est allumé, sans clignoter, l'afficheur indique les noms des instruments chargés en mémoire interne.

Remarques importantes à propos des Performance Presets

- La pression du bouton de page #0 désélectionne tous les instruments en mémoire, et ramène les paramètres INST RANGE(assination clavier), XPOS (transposition), MIX, etc. à leurs valeurs d'origine, celles qui étaient activées lors du chargement des instruments (ou de leur sauvegarde sur disquette la plus récente). Vous pouvez presser le bouton de page #0 à n'importe quel moment (qu'un preset soit activé ou non), pour ramener tous vos instruments à leurs "points de départ".
- Si vous sauvegardez un instrument sur disque pendant qu'un preset est activé, toutes les valeurs courantes sont sauvées avec l'instrument. Prenez garde de ne pas sauvegarder accidentellement un instrument avec des valeurs bizarres que vous n'avez programmé que pour une configuration temporaire. Vous pouvez sélectionner le bouton de page #0 avant de sauvegarder l'instrument, pour éviter ceci.
- Si aucun preset n'a été créé à l'un des huit emplacements possibles, la pression de ce numéro n'aura aucun effet.

Création d'un Performance Preset

Lorsque vous avez programmé une configuration d'instruments (en mode Load) que vous désirez conserver, vous pouvez sauver cette configuration sous forme de performance preset, en suivant les étapes suivantes:

- En mode Load, programmez les instruments en mémoire dans la configuration que vous désirez conserver.
- Pressez ***Command***, puis ***Instrument***.
- Pressez les ***flèches gauche*** ou ***droite*** , jusqu'à ce que l'afficheur indique CREATE PRESET.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique:

```
CMD INST

PRESET NUMBER=1  *UND*
```

Dans cet exemple, le preset numéro 1 est indéfini (*UND* n'apparaît que lorsqu'un preset est indéfini).

Conseil: En mode Load (allumé), il existe une façon rapide d'accéder à cet écran. D'abord, configurez les Instruments en mémoire tels que vous désirez les conserver. Tout en tenant enfoncé le bouton ***Command*** , pressez et relachez le bouton ***Instrument*** .

- A l'aide du curseur ***Data Entry*** ou des ***flèches haut/bas*** , sélectionnez un numéro de preset de 1 à 8. Ceci déterminera l'emplacement où la configuration de clavier courante sera sauvegardée.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique COMMAND COMPLETED, et le preset est créé
- Pressez ***Load*** pour revenir à la "pile". En pressant le numéro que vous avez sélectionné pour ce preset, vous rappelez instantanément cette configuration clavier. Répétez la procédure pour chaque performance preset que vous désirez créer, en sélectionnant un nouveau numéro (de 1 à 8) pour chaque.

Remarque: Les performance presets ne sont sauvegardés sur disque que lorsque vous sauvez le contenu de la mémoire sous forme de bank. Lorsque vous chargez une bank, les presets qui y figuraient lorsque vous l'aviez sauvée sont recréés.

Suggestions d'utilisation des Performance Presets

L'utilisation la plus évidente des performance presets est l'accès instantané à diverses combinaisons d'instruments sélectionnés, empilés, et mixés de différentes façons. Voic d'autres possibilités:

- Accès aisé aux variations de patch select. Supposons que vous ayiez sélectionné le son de piano, et "verrouillé" une variation de patch (en tenant enfoncée la combinaison appropriée des boutons de patch select, puis en pressant un bouton ***Instrument•Sequence Track***). En créant un preset tandis que la variation est verrouillée, vous pourrez plus tard revenir à ce son en sélectionnant simplement ce preset.
- Contrôle d'appareils MIDI. Supposons que vous ayiez créé un ou plusieurs instruments MIDI pour séquencer des appareils MIDI externes à partir de l'ASR–10. Chaque performance preset peut stocker un numéro de MIDI OUT PROGRAM, un niveau de VOLUME, une assignation clavier INST RANGE et une valeur de transposition XPOS, pour chacun de ces appareils MIDI. Lorsque vous sélectionnez un preset, chaque instrument dont le statut est MIDI ou BOTH (SEND KEYS TO= sur la page Edit/Instrument) transmettra un program change et un message de volume MIDI sur le canal MIDI OUT CHANNEL programmé (en supposant que TRANSMIT ON = INST CHAN dans la page Edit/System•MIDI), aux appareils appropriés. Les performance presets permettent de stocker jusqu'à huit configurations totalement différentes. Ceci vous permet un rappel aisé des empilages et des combinaisons d'appareils MIDI extérieurs.

Conseil de jeu— Création de splits de clavier

L'une des applications les plus répandues des presets est le split de clavier, dans lequel votre main gauche joue un son d' "accompagnement", et votre main droite un son de "solo". Cela est facilement programmé sur un ASR-10, en empilant deux sons, puis en leur attribuant des assignations clavier INST RANGE différentes. Cet arrangement peut être sauvé comme preset, afin qu'à n'importe quel moment vous puissiez rappeler le split en sélectionnant le preset. En fait, avec cette méthode, vous pouvez créer jusqu'à huit points de split sur le clavier.

Chaque ***Instrument•Sequence Track*** du split possédant sa propre valeur de transposition XPOS, vous n'êtes pas limité à des notes basses pour le piano, du fait qu'il soit en bas du clavier. Dans la page Edit/Instrument, réglez l'assignation clavier INST RANGE sur les touches que voulez jouer, puis transposez le son vers le haut ou le bas, afin qu'il joue dans la tessiture que vous désirez.