Paramètres des Instruments, Banks, & Presets

Section 4 — Paramètres des Instruments, Banks, et Presets

Cette section contient une description détaillée des commandes et paramètres utilisés dans la sélection, la création, et l'édition des Instruments, des Banks et des Performance presets. Pour un exposé des concepts rattachés, consultez la section précédente.

Page Edit/Instrument

Les paramètres de cette page servent à modifier les Instruments individuellement. Pour y accéder, pressez ***Edit***, puis ***Instrument***.

Conseil: Lorsque les paramètres Edit/Instrument sont affichés, la pression d'un bouton ***Instrument•Sequence Track*** chargé affiche la valeur Edit/Instrument values pour l'instrument sélectionné. Cette fonction offre un accès rapide au même paramètre pour différents instruments, lors de la fixation de valeurs de paramètres d'un instrument par rapport à un ou plusieurs autres.

EDIT INST	**PATCH (Layer Enable/Disable)**
	Pressez Edit / Instrument / 0

Utilisation des boutons de Patch Select

Les deux boutons de patch select au-dessus et à gauche des molettes, peuvent être programmés pour un accès instantané à jusqu'à quatre sons totalement différents à l'intérieur de chaque instrument. Les autres sons peuvent consister en des échantillons totalement différents, ou les mêmes échantillons avec d'autres enveloppes, ou une version avec chorus du son, ou une autre assignation clavier de l'instrument.

Lorsque vous pressez l'un ou l'autre des boutons de patch select, vous sélectionnez d'autres layers pour la lecture. Une layer est un groupe d'échantillons répartis sur le clavier —chaque instrument peut contenir jusqu'à huit layers. Pour chacun des quatre patches possibles, n'importe laquelle de ces huit layers peut être activée, ou désactivée (audible ou non).

- Les boutons de patch select sont "momentanés" —l'autre son ne joue que pendant qu'on tient le bouton enfoncé, à moins de "verrouiller" le Patch.

- Pour "verrouiller" un patch, afin qu'il joue sans avoir à tenir de bouton enfoncé, tout en tenant enfoncé le(s) bouton(s) de patch select correspondant au patch que vous voulez "verrouiller", pressez simplement le bouton ***Instrument•Sequence Track*** .

- Pour revenir au patch par défaut (aucun bouton enfoncé) après avoir "verrouillé" l'un des autres patchs, pressez le bouton ***Instrument•Sequence Track*** à nouveau (sans aucun bouton de patch select tenu enfoncé).

Voici le comportement que pourrait avoir un instrument lorsque vous pressez les différents boutons de patch select:

Aucun bouton de Patch Select enfoncé:	L'afficheur indique:	00 PATCH= 1 - - - - - - -
Pressez *Patch Select*	L'afficheur indique:	0✱ PATCH= - 2 - - - - - -
Pressez *Patch Select*	L'afficheur indique:	✱0 PATCH= - - 3 4 - - - -
Pressez *Patch Select*	L'afficheur indique:	✱✱ PATCH= - - - - 5 6 7 8

- Un nombre signifie qu'une layer est activée, et joue dans ce patch ;
- Un tiret signifie que la layer est désactivée, et ne jouera pas dans ce patch.

Programmation des Patchs

Le paramètre PATCH vous permet de programmer la lecture ou la non-lecture d'une layer —ou d'une combinaison de layer, selon les boutons de patch select enfoncés.

Pour programmer les patchs:

- Sélectionnez l'instrument dans lequel vous voulez programmer les patches.
- Sélectionnez le paramètre 00 PATCH (aucun bouton de patch select enfoncé).
- Aucun bouton de patch select n'étant enfoncé, utilisez les ***flèches gauche/droite*** pour sélectionner les layers individuellement, et les ***flèches haut/bas*** pour les activer ou les désactiver. Ceci programme le patch par défaut (correspondant à "aucun bouton de patch select enfoncé").
- Une fois le patch par défaut programmé, pressez le bouton gauche de patch select. Notez que le caractère de gauche dans l'afficheur est à présent une astérisque, au lieu d'un zéro. Ceci indique le statut du bouton de patch select.
- Le bouton gauche de patch select étant tenu enfoncé, à l'aide des ***flèches gauche/droite*** , sélectionnez les layers , et activez ou désactivez les avec les***flèches haut/bas*** , comme pour le patch par défaut.
- Répétez la procédure avec le bouton droit de patch select tenu enfoncé, puis avec les deux boutons de patch select tenus enfoncés.
- Souvenez vous de sauver l'instrument à nouveau après les modifications effectuées.

Les boutons de Patch Select sont transmis et reçus par MIDI en temps que contrôle MIDI n°70.

EDIT INST	KEYDOWN LAYERS
	Pressez Edit / Instrument / 1

Détermine quelle(s) layer(s) sera/seront déclenchée(s) lors du jeu sur le clavier.

- Sélectionnez KEYDWN LAYERS=########. A l'aide du curseur et des ***flèches haut/bas*** , sélectionnez ou un numéro (layer activée lorsque touche enfoncée), ou un tiret (layer désactivée lorsque touche enfoncée) pour chaque layer.

EDIT INST	KEYUP LAYERS
	Pressez Edit / Instrument / 2

Cette page indique les layer(s) qui seront déclenchées lors du relâchement d'une touche. Pensez par exemple au "bink" fait par un clavecin lorsque vous relâchez une touche. Cette sonorité de relâchement peut être échantillonnée séparément, et placée dans une layer que vous assignerez comme layer "Keyup", c'est à dire de relâchement. Si vous désirez qu'une layer ne soit déclenchée *que* lorsque les touches sont relachées, désactivez-bien cette layer dans le paramètre KEYDWN LAYERS.

- Sélectionnez KEYUP LAYERS=########. A l'aide du curseur et des***flèches haut/bas*** , sélectionnez ou un numéro (layer activée lorsque touche relâchée), ou un tiret (layer désactivée lorsque touche relâchée) pour chaque layer.

EDIT INST	MIDI OUT CHANNEL
	Pressez Edit / Instrument / 3

Cette page permet de déterminer le canal MIDI transmis par l'instrument, *si* le paramètre TRANSMIT ON= de la page EDIT/System•MIDI est réglé sur INST CHANNEL. N'importe lequel des 16 canaux MIDI peut être sélectionné.

Si TRANSMIT ON=BASE CHANNEL, l'ASR-10 ne transmet que sur le canal MIDI de base (également sélectionné dans la page EDIT/System•MIDI), quelque soit le canal MIDI sélectionné.

De plus, si l'instrument a été assigné au statut LOCAL, le canal MIDI assigné ici n'a aucune importance—le jeu de cet instrument ne transmet aucune information MIDI.

Gamme des valeurs: canaux MIDI 1 à 16

EDIT INST	MIDI OUT PROGRAM
	Pressez Edit / Instrument / 4

Cette page vous permet de choisir quel numéro de program change doit être transmis par MIDI lorsque l'instrument est sélectionné. Si le paramètre MIDI STATUS de la page Edit/Instrument a été réglé sur LOCAL, la valeur de ce paramètre importe peu, puisque l'instrument ne transmet pas de program changes. Le program transmis par MIDI Out de chaque piste est stocké dans les huit performance presets, vous pouvez donc les utiliser pour transmettre de nouveaux program changes à partir des instruments assignés au statut MIDI, BOTH ou EXT. La modification de cette valeur amène la transmission du numéro affiché.

Gamme des valeurs: 1 à 128

Conseil: Le numéro MIDI OUT PROGRAM peut être entré directement à partir du pavé numérique, de n'importe quel mode. Voici comment.

- En tenant enfoncé le bouton ***Instrument•Sequence Track*** approprié (celui qui transmet sur le bon canal MIDI), utilisez le pavé numérique (boutons de page) pour composer le numéro de program change que vous désirez transmettre.
- Relâchez le bouton ***Instrument•Sequence Track*** lorsque vous désirez transmettre le program change entré. Le program change est transmis *au moment où le bouton est relâché.*

EDIT INST	PRESSURE MODE
	Pressez Edit / Instrument / 5

Si TRANSMIT=INST CHAN (à choisir dans la page EDIT/System•MIDI), ce paramètre détermine le type de pression —monophonique, Poly-Key™, ou pas de pression du tout— transmis sur le canal MIDI de l'instrument. Si le MIDI OUT CHANNEL de l'instrument est assigné au statut LOCAL ou BOTH, le paramètre détermine le type de pression (si pression il y a) qu'il reconnaîtra lorsque vous jouerez sur le clavier.

Lorsque PRESSURE=OFF:

- L'instrument ne transmet ni ne reçoit la pression par MIDI.
- Les voix internes jouées par le clavier ou le séquenceur ne reconnaissent pas la pression.
- Le séquenceur n'enregistre pas la pression dans les pistes.
- Le séquenceur ne relit pas la pression monophonique ou polyphonique enregistrée préalablement dans une piste.

Remarque: Il est préférable de sélectionner PRESSURE MODE=OFF lorsque vous n'avez pas besoin ou que vous ne voulez pas de la pression pour un instrument donné, en particulier avec le séquenceur: la pression consomme vite la mémoire du séquenceur. Lorsque vous enregistrez une piste (LOCAL, MIDI ou BOTH) avec un son qui ne répond pas à la pression, réglez ce paramètre sur OFF. Ceci évite de gâcher la mémoire du séquenceur, et d'embouteiller le flux MIDI par d'inutiles données de pression.

Lorsque PRESSURE MODE=KEY:

- Les voix internes jouées par le clavier de l'ASR-10 ne reconnaissent que la pression polyphonique.
- Le séquenceur enregistre la pression polyphonique dans les pistes que vous enregistrez.
- Le séquenceur relit les données de pression polyphonique contenues dans les pistes, et ignorera les données de pression monophonique.
- L'ASR-10 ne transmet par MIDI que la pression polyphonique. Cependant,
- Les pressions monophonique ou polyphonique sont reconnues par MIDI.

Lorsque PRESSURE MODE=CHAN:

- Les voix internes jouées par le clavier de l'ASR-10 ne reconnaissent que la pression monophonique.
- Le séquenceur enregistre la pression monophonique dans les pistes que vous enregistrez.
- Le séquenceur relit les données de pression monophonique contenues dans les pistes, et ignorera les données de pression polyphonique.
- L'ASR-10 ne transmet par MIDI que la pression monophonique. Cependant,
- Les pressions monophonique ou polyphonique sont reconnues par MIDI.

Remarque: Lorsque SEQ REC SOURCE = MULTI sur la page Edit/Seq•Song page, le séquenceur de l' ASR–10 enregistre la pression monophonique et polyphonique (reçues par MIDI), quelque soit la valeur du paramètre PRESSURE MODE.

Pour l'instant, la pression monophonique est reconnue par plus d'appareils MIDI que la pression polyphonique. Si vous jouez ou séquencez un appareil MIDI externe à partir de l'ASR-10, et que la pression ne semble pas produire d'effet, il se peut que l'ASR-10 soit réglé sur la transmission de la pression polyphonique, et que l'instrument récepteur ne reconnaisse que la pression monophonique. Dans ce cas, réglez ce paramètre sur PRESSURE MODE=CHAN lorsque vous jouez ou séquencez cet instrument.

EDIT INST	MIDI STATUS
	Pressez Edit / Instrument / 6

Ce paramètre détermine si l'instrument joue uniquement sur l'ASR-10 (LOCALLY), ou par MIDI, ou les deux (BOTH). Quatre valeurs sont possibles:

- BOTH. Les touches, les contrôles, etc. sont activés en interne, et sont transmis par MIDI lorsque l'instrument est joué à partir du clavier, ou du séquenceur.
- LOCAL. L'instrument ne déclenche que les générateurs de sons internes, et ne transmet pas de données par MIDI.
- MIDI. Les touches, les contrôles, etc. sont transmis par MIDI lorsque l'instrument est joué à partir du clavier, ou du séquenceur. L'instrument ne déclenche pas du tout les générateurs de son de l'ASR-10. Cependant, les données MIDI le font. Ce mode est comparable au mode Local Off de certains claviers. Utilisez-le lorsque vous voulez créer des Instruments/Tracks MIDI uniquement, pour le jeu ou la séquence d'appareils MIDI externes.
- EXT. Ce mode est similaire à MIDI, mais les données MIDI entrantes ne déclencheront *pas* les générateurs internes.

Remarque:Ces réglages ne sont activés que lorsque TRANSMIT ON=INST CHANNEL sur la page Edit/System•MIDI.

STATUT DE LA PISTE=	BOTH	LOCAL	MIDI	*EXT*
Le jeu du clavier déclenche les sons internes	Oui	Oui	Non	Non
Le jeu du clavier transmet du MIDI	Oui	Non	Oui	Oui
Le séquenceur (pression de ***Play***)déclenche les sons internes)	Oui	Oui	Non	Non
Le séquenceur (pression de ***Play***) transmet des données MIDI	Oui	Non	Oui	Oui
Le MIDI entrant déclenche les sons internes	Oui	Oui	Oui	Non

EDIT INST	SIZE (en blocs)
	Pressez Edit / Instrument / 7

Indique le montant de mémoire interne occupé par l'instrument. Ce n'est *qu'une indication* qui ne peut être modifiée. La taille est indiquée en *Blocs*. Un Bloc=256 échantillons (ou mots). Quatre Blocs=1k échantillon/mot.

Lorsque vous désirez savoir s'il reste assez de place sur une disquette pour y stocker un instrument en particulier, vous pouvez comparer la taille de l'instrument (indiquée ici) au FREE DISK BLOCKS indiqué dans la page EDIT/System•MIDI.

EDIT INST	INST NAME
	Pressez Edit / Instrument / 8

Ce paramètre vous permet de modifier le nom d'un instrument existant, ou de donner un nom à un instrument que vous venez de créer. L'afficheur indique le nom en douze caractères de l'instrument, avec un curseur soulignant le premier caractère. Les instruments nouvellement créés ou échantillonnés sont nommés UNNAMED INST.

- Sélectionnez NAME=####. A l'aide des ***flèches*** et du ***curseur Data Entry*** , nommez/renommez l'instrument.

EDIT INST	PATCH SELECT MODE
	Pressez Edit / Instrument / 9

Diffère du paramètre PATCH (abordé plus tot dans cette section), en ce qu'il vous permet de "verrouiller" de façon permanente une des quatre combinaisons des boutons de patch, ou de sélectionner un mode spécial "held" (tenu). Le paramètre PATCH, d'un autre côté, permet de programmer les layers activées par les diverses combinaisons des boutons de patch select.

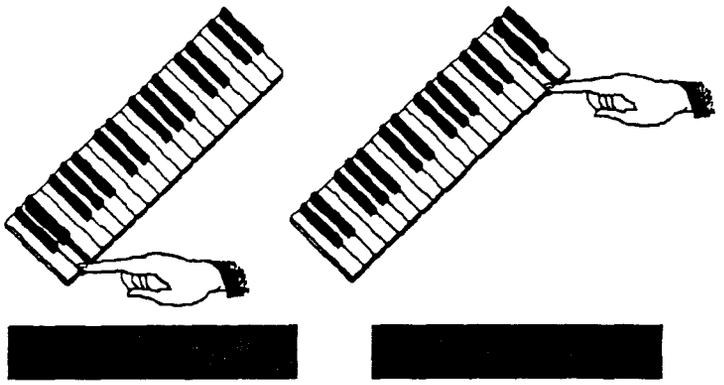
Réglage	Patch utilisé par la piste
LIVE	utilise le statut courant des boutons pour sélectionner un patch
-00-	utilise toujours le patch 00
-0*-	utilise toujours le patch 0*
-*0-	utilise toujours le patch *0
-**-	utilise toujours le patch **
HELD	utilise le patch fixé par la première note jouée, bouton de patch tenu

La valeur HELD est spéciale, puisqu' elle vous permet de bloquer une combinaison des boutons de patch select, en jouant une touche du clavier pendant la pression d'un ou des deux boutons de patch select. La première touche que vous jouez après avoir touché les boutons de patch select permet de bloquer cette combinaison. Vous pouvez ensuite continuer à jouer sans avoir à toucher aux boutons de patch select, ce qui facilite le jeu à deux mains. Si vous désirez revenir au patch 00, pressez l'un ou l'autre des boutons de patch select, puis relâchez-le avant de jouer la note suivante. Ceci permet de tenir le patch 00.

EDIT INST	**INST (Key) RANGE**
	Pressez Edit / Instrument / scroll using the arrow buttons

Ce paramètre vous permet de régler l'assignation clavier de l'instrument. L'assignation clavier est très importante à la création de splits et d'empilages (voir plus tôt dans cette section pour plus de détails). L'ASR-10 vous permet de programmer l'assignation clavier de façon très simple.

• Sélectionnez la moitié LO=__ du paramètre Instrument Key Range, puis:



N'oubliez pas après avoir programmé l'assignation, de changer d'écran avant de jouer sur le clavier à nouveau. Le paramètre Instrument key range est toujours actif tant qu'il est affiché. Vous pouvez également vous servir du ***curseur Data Entry*** et des ***flèches haut/bas*** pour programmer l'assignation clavier.

Gamme des valeurs: KY0 à K11, C0 à G9

Remarque: Les touches de l'octave inférieure à C0 sont nommées KY0 à K11. Ces valeurs ne sont accessibles que lorsque l'instrument est transposé vers le haut.

Remarque: Si vous programmez la note basse au-dessus de la note haute, l'instrument devient désactivé, et reste silencieux. Dans ce cas, reprogrammez les paramètres.

EDIT INST	**XPOS OCT - SEMI (Transpose)**
	Pressez Edit / Instrument / faites défiler à l'aide des flèches

Il est possible de transposer la hauteur de chaque instrument (vers le haut ou le bas) en octave et demi-ton, sur une étendue de huit octaves. La transposition affecte la hauteur des voix de l'ASR-10, ainsi que le numéro de note transmis par MIDI.

Les ***flèches gauche/droite*** font passer d'octave en demi-ton, et l'inverse.

Etendue en octaves: -4 à +4 octaves
Etendue en demi-tons: -11 à +11 demi-tons

Conseil: Il est possible d'étendre la transposition au-delà de l'étendue normale, à l'aide des***flèches haut/bas*** , en éditant la valeur des demi tons, pour un maximum de + ou - 9 octaves et 11 demi-tons. Les résultats peuvent être inattendus.

CMD INST	SAVE INSTRUMENT
	Pressez Command / Instrument / 3

Cette commande permet de sauvegarder l'instrument sélectionné sur disquette (ou sur un lecteur SCSI). Cela est important, car l'ASR–10 ne conserve ni les Instruments, ni les Banks, Presets ou Séquences/Songs en mémoire interne.Si vous éteignez, vous perdez toutes les données qui n'ont pas été sauvegardées.

- Insérez une disquette formatée dans le lecteur. Si vous ne disposez pas d'une disquette formatée, formatez-en une avant de continuer.
- 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***.
- 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 celui du disque. Cela permet de mettre à jour les instruments 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 l'instrument sur une autre disquette (ou effacez certains fichiers du disque).

CMD INST	SAVE BANK
	Pressez Command / Instrument / 4

Cette commande permet de sauvergarder la bank courante. Les Banks constituent le moyen de charger un groupe entier d'instruments et de séquences dans l'ASR-10 avec peu de manoeuvres. Lorsque vous sauvegardez une Bank sur disque, vous prenez un "instantané" du contenu de la mémoire interne de l'ASR-10. Les fichiers Banks contiennent les données suivantes:

- Quels instruments sont chargés dans les 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***

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.
- 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***.
- Sélectionnez SAVE BANK.
- Pressez ***Enter•Yes***. L'afficheur indique:

```
INST                    STOP
CMD

BANK NAME = SOUNDBANK 1
```

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. Renommez la bank a l'aide du curseur ***Data Entry*** (comme expliqué dans SAVE INSTRUMENT). (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 n'est pas nécessaire que les instruments et le song soient sauvés sur la même disquette que la bank. Chaque instrument, le song, et la bank peuvent être stockés sur différentes disquettes, mais assurez-vous que les disquettes soient correctement identifiées (commande WRITE DISK LABEL de la page Command/System•MIDI) afin que la bank puisse bien localiser les données.

CMD INST	CREATE PRESET
	Pressez Command / Instrument / 5

Cette commande permet de créer chacun des huit Performance Presets contenus dans la Bank.

- 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.