TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 1: INTRODUCTION 1

1.1 BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE LA BOITE A RYTHMES SR-16 1
- 1.1A Si vous ne pouvez plus patientez 1
- 1.1B Description rapide 1
- 1.1C A propos de ce manuel 1
- 1.1D Renvoyez tout de suite votre carte de garantie 2

1.2 REGLES DE BASE 2
- 1.2A Méthode d'enregistrement par Pattern/Song 2
- 1.2B Les quatre différents types de Patterns 3
- 1.2C Le bouclage simplifie l'enregistrement 4
- 1.2D Qu'est-ce qu'une voix ? 4
- 1.2E Les valeurs par défaut 4
- 1.2F Disposition physique 5
- 1.2G Disposition de l'afficheur 6
- 1.2H Caractères employés 7

1.3 IMPORTANT: COMMENT COMMUNIQUER AVEC LA SR-16 7
- 1.3A Entrées des nombres 7
- 1.3B Le curseur 7
- 1.3C Les zéros d'en-tête 7
- 1.3D Retour automatique 7
- 1.3E Les boutons INC/DEC 7
- 1.3F Boutons à bascule 8

1.4 DIX ETAPES POUR UN RESULTAT IMMEDIAT (BRANCHEMENT ET ECOUTE) 8

CHAPITRE 2: PREPARATION DE L'ENREGISTREMENT – RECORD SETUP 10

2.1 PAGE 1: Sélectionner la valeur de quantisation (QUANTIZE SELECT) 10
2.2 PAGE 2: Sélectionner la valeur de Swing (SWING SELECT) 11
2.3 PAGE 3: Activer le clic (Métronome) et fixer un rythme (CLICK SELECT) 11
2.4 PAGE 4: Fixer le volume (Click Volume) du clic (MÉTRONOME) 12
2.5 PAGE 5: Régler la réponse à la vélocité (VELOCITY) 12
2.6 PAGE 6: Ajouter/Retirer des temps à la fin du Pattern (LENGTH) 13
2.7 PAGE 7: Ajouter/Retirer des temps au début d'un Pattern (–>START) 13
2.8 PAGE 8: Décaler un Pattern ou une partie de batterie 14
2.9 PAGE 9: Enregistrement en Pas à Pas (STEP MODE) 14
- 2.9A Ajouter un nouvel instrument sur un Pas 16
- 2.9B Effacer un instrument d'un pas 16
- 2.9C Changer le volume d'un instrument dans un pas donné 16
- 2.9D Sortir du mode Pas à Pas 16

2.10 PAGE 10: Nommer le Pattern (NAME) 16

CHAPITRE 3: LIRE/ENREGISTRER DES PATTERNS 17

3.1 BASES DE L'ENREGISTREMENT/DE LA LECTURE 17
- 3.1A Le bouton FILL à double fonction 17
- 3.1B Modes Perform/Compose 17
- 3.1C Fixer le tempo du Pattern 18
- 3.1D Sélectionner un Pattern 18
- 3.1E Arrêter/Redémarrer un Pattern 18
- 3.1F Utilisation du Footswitch Start/stop 19
- 3.1G Sélectionner un nouveau Pattern en mode Perform (Lecture) 19
- 3.1H Sélectionner un Pattern Fill en mode Perform (Lecture) 20
- 3.1I Enregistrer un Pattern 21
- 3.1J Sélectionner de nouveaux Paterns/Fills en mode Compose (Enregistrement) 21
- 3.1K Utilisation de Fills pour créer des répétitions (roulements) 22

3.2 FONCTIONS D'EFFACEMENT 23
- 3.2A Effacer les erreurs en cours d'enregistrement 23
- 3.2B Effacer un Pattern en entier 23
- 3.2C Effacer tous les événements joués par un pad 23

3.3 FONCTIONS DE COPIE 24
- 3.3A Copier, ajouter au bout, et doubler les Patterns 24
- 3.3B Copier (mélanger) le rythme d'un Pad avec un autre Pad 24
- 3.3C Copier le rythme d'un Pad vers un Pad d'un autre Pattern 25
- 3.3D Copier un Pattern vers une autre SR-16 via MIDI 25
- 3.3E Copier le rythme d'un Pad vers un Pad d'une autre SR-16 via MIDI 26
- 3.3F Copier un Drum Set vers une autre SR-16 via MIDI 26

CHAPITRE 4: CREATION DES DRUM SETS 27

4.1 PAGE 1: Sélection du Drum Set (DRUMSET SELECT) 27
4.2 PAGE 2: Assignation des sons aux Pads 28
4.3 PAGE 3: Régler le volume du Pad (VOLUME) 28
4.4 PAGE 4: Régler la position stéréo du Pad (PANNING) 29
4.5 PAGE 5: Régler l'accord du Pad (TUNING) 30
4.6 PAGE 6: Fixer le mode de déclenchement (ASN MODE) 30
4.7 PAGE 7: Choisir les jacks de sortie (OUTPUT) 31
4.8 PAGE 8: Stockage du Drum Set (SAVE SET) 32
4.9 PAGE 9: Drum Set manuel (SET MODE) 33

CHAPITRE 5: MODE SONG 34

5.1 PRINCIPES DU MODE SONG 34
- 5.1A Sélectionner un morceau (Song) et Entrer/Sortir du mode Song 34
- 5.1B Fixer le tempo du morceau (Song) 34
- 5.1C Continuer, redémarrer ou sauter au pas suivant du morceau (Song) 35
- 5.1D "Boucler" indéfiniment un Pattern (Motif) 35
- 5.1E Démarrer à partir du milieu d'un morceau (Song) 35
- 5.1F Nommer un Song (NAME) 35
- 5.1G Changer le tempo du morceau pendant que la SR-16 joue 36

5.2 CREATION DE MORCEAUX EN TEMPS REEL 36
- 5.2A Edition d'un morceau en temps réel 36

5.3 CREATION MANUELLE DE MORCEAUX (SONGS) 37
- 5.3A Entrer un motif (Pattern) 37
- 5.3B Ajouter un Break (Fill) 37
- 5.3C Retirer un Break (Fill) 37
- 5.3D Insérer un nouveau pas entre deux pas existants 37
- 5.3E Effacer un pas 38
- 5.3F Remplacer un pas 38
- 5.3G Effacer un morceau (Song) entier 38
- 5.3H Copier un morceau (Song) sur lui-même (Doubler la taille d'un morceau) 39
- 5.3I Copier un morceau (Song) vers une autre SR-16 via MIDI 38
- 5.3J Copier un Song vers un autre (ou à la fin d'un autre morceau si celui-ci n'est pas vide) 39

CHAPITRE 6: MIDI 40

6.1 PAGE 1: Sélectionner le Canal MIDI (MIDICH) 40
6.2 PAGE 2: Réception des notes MIDI (DRUM IN) 40
6.3 PAGE 3: Transmission des notes MIDI (DRUM OUT) 40
6.4 PAGE 4: Assignation de numéro de note MIDI aux Pads (NOTE) 41
6.5 PAGE 5: Reconnaissance d'une horloge externe (CLOCK IN) 42
6.6 PAGE 6: Transmission d'une horloge vers d'autres appareils (CLOCK OUT) 42
6.7 PAGE 7: Mélange (Merge) du MIDI entrant au MIDI sortant (MIDITHRU) 42
6.8 PAGE 8: Sélection de Drum Sets par Program Change (PRG CHNG) 43
6.9 PAGE 9: Table d'assignation des notes (NOTE MAP) 43

CHAPITRE 7: BACKUP (SAUVEGARDE) 45

7.1 PRINCIPE DU BACKUP 45
7.2 CONNEXION DE L'INTERFACE BANDE 46
7.3 PAGE 1: Transmettre des données sous forme MIDI à un appareil de stockage de Sysex MIDI (SEND OUT MIDI?) 46
7.4 RECEPTION DIRECTE DES DONNEES VENANT D'UN AUTRE APPAREIL MIDI 47
7.5 PAGE 2: Sauvegarder le contenu de la mémoire sur bande (STORE TO TAPE) 48
7.6 PAGE 3: Vérifier les données enregistrées sur bande (VERIFY TAPE?) 48
7.7 PAGE 4: Charger les données de la bande (LOAD IN TAPE) 48
7.8 PAGE 5: Charger un Pattern de la bande (LOAD IN PATT) 49
7.9 PAGE 6: Charger un Song de la bande (LOAD IN SONG) 49
7.10 PAGE 7: Vérification de la mémoire disponible (FREE MEM) 49
7.11 EFFACER LA MEMOIRE / REINITIALISER LA MEMOIRE 50
7.12 VERIFICATION DE LA VERSION DU SYSTEME D'EXPLOITATION 50

CHAPITRE 8: APPLICATIONS 51

8.1 APPLICATIONS EN SYNCHRO MIDI 51
8.1A La SR-16 en horloge MIDI maître 51
8.1B La SR-16 en esclave d'horloge MIDI 52
8.1C Synchronisation au séquenceur d'un synthétiseur 52
8.2 STRATEGIES D'ASSEMBLAGE DE PATTERNS ET DE SONGS 53
8.2A Créer rapidement des Fills à l'aide de la fonction Copy 53
8.2B Assembler des Patterns courts en Patterns plus grands avec la fonction Copy 53
8.2C Economiser de la mémoire avec les pas de Song 53
8.2D Métriques (fractions de mesures) particulières 53
8.3 EMPLIER LES SONS 54
8.3A Principes 54
8.3B Empiler les sons par MIDI 54
8.3C Empiler les sons lors de l'utilisation de la SR-16 en boite à rythmes 54
8.3D Edition des combinaisons d'empilement 54
8.4 COMPREHENSION DE LA NOTATION MUSICALE 55

CHAPITRE 9: SUPPLEMENT MIDI 56

9.1 BASES DU MIDI 56
9.1A Le matériel MIDI 56
9.1B La séquence 57
9.2 MESSAGES DE CANAL MIDI 57
9.2A Messages de Voix 57
9.2B Program Change 58
9.2C Messages de Mode 58
9.3 MESSAGES SYSTEM COMMON 58

CHAPITRE 1: INTRODUCTION

1.1 BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE LA BOITE À RYTHMES SR-16!

1.1.A Si vous ne pouvez plus patienter...

Passez au chapitre 1.4, *Dix étapes pour un résultat immédiat*, et commencez à faire des sons. Certains des termes utilisés dans ce chapitre n'auront peut être aucun sens pour vous, mais suivez les instructions, et tenez-vous prêt à entendre de superbes *grooves* et à passer un bon moment. Lorsque vous serez prêt à en apprendre davantage, revenez au départ, pour revoir les bases de la SR-16.

Le but de l'équipe de programmation de la SR-16 a été de créer un instrument de musique, et non un ordinateur pouvant produire des sons. Elle vous remercie de votre confiance en ce produit, et espère que la SR-16 vous permettra d'exprimer votre créativité.

1.1B Description rapide

La SR-16 contient plus de 230 sons de percussion/batterie de haute fidélité et elle est facile d'utilisation. Lorsque vous frappez sur les 12 pads (qui peuvent chacun être assignés à n'importe lequel des sons disponibles), le processeur interne de la SR-16 enregistre exactement l'instant où vous avez déclenché le son de batterie, et l'intensité de votre jeu. Vous pouvez relire, ou modifier ce que vous avez joué de différentes façons.

Les données sont conservées en mémoire, même lorsque l'alimentation est coupée. Si la mémoire est remplie de patterns et de songs, ces données peuvent être stockées définitivement sur une cassette standard, ou vers un appareil de stockage de Système Exclusif MIDI.

La SR-16 contient également une bibliothèque de Patterns d'usine, préparés par des batteurs professionnels, pour ceux qui voudront commencer à programmer des Songs (morceaux) rapidement et facilement.

1.1C A propos de ce manuel

Ce manuel vous présente chaque fonction de la SR-16 dans l'ordre suivant:

1. **Introduction:** Donne les règles de base, et couvre également la façon de relire les parties de batterie.
2. **Préparation de l'enregistrement:** Indique la façon de préparer la SR-16 à enregistrer et modifier les parties de batterie.
3. **Relire et enregistrer des patterns de batterie:** Met la théorie en pratique, et permet la programmation de parties de batterie. Contient des indications sur la copie et l'effacement.
4. **Création et modification des Drum Sets:** La SR-16 contient 50 "drum sets" d'usine, avec sélection de sons, d'accord, de panning, de niveau, etc. Cependant, vous pouvez également créer et modifier les vôtres. Chaque pattern peut avoir un drum set associé.
5. **Mode Song:** Maintenant que vous avez un certain nombre de patterns, assemblez-les en Songs.
6. **MIDI Setup:** Voici comment intégrer la SR-16 dans un système MIDI.

7. Sauvegarde: Lorsque vous avez programmé de superbes Songs et Patterns, il est temps de les sauvegarder sur une cassette, ou un appareil de stockage de System Exclusif MIDI.
8. Utilisation: Ces informations supplémentaires vous aideront à exploiter au maximum la SR-16.
9. Supplément MIDI: Cette brève description du MIDI explique la théorie se trouvant à la base du protocole MIDI.

N'hésitez pas à aborder les sujets dans un ordre différent. Si par exemple vous voulez tout de suite configurer un Drum Set "de folie", lisez la section Drum Set avant d'enregistrer. Si vous avez enregistré un morceau "mémorable", lisez le chapitre *Sauvegarde* avant de l'effacer par erreur. Si vous désirez simplement utiliser la SR-16 en expandeur MIDI, vous irez directement au chapitre *MIDI*.

Les experts comme les débutants devraient lire attentivement les "règles de bases" suivantes (définitions, concepts, et comment communiquer avec la SR-16). La SR-16 est simple à utiliser, mais uniquement si vous connaissez et comprenez bien ses principes de base.

Certains sujets, comme la quantisation et l'assignation des sorties, seront familiers aux utilisateurs chevronnés de boites à rythmes. En conséquence, certains chapitres contiennent des explications destinées tout particulièrement aux débutants. Ces chapitres sont appelés **"En détail"**, et sont imprimés en caractères plus petits.

1.1D Renvoyez tout de suite votre carte de garantie!

Votre garantie ne sera effective, et vous ne recevrez les informations de mise à jour du produit que si vous envoyez votre carte de garantie. Consultez la face arrière du manuel pour une explication détaillée de la garantie.

1.2 REGLES DE BASE

La boite à rythmes SR-16 comporte deux éléments principaux:

• Les sons de batterie eux-mêmes, enregistrés en 16 bits (la même résolution qu'un CD). Pour plus de réalisme, beaucoup de sons utilisent la technique "d'articulation dynamique", qui fait changer le timbre de ces sons avec l'intensité de la frappe.
• Un ordinateur interne contrôlant et déclenchant les sons. L'ordinateur simule un magnétophone perfectionné et facile à éditer.

La SR-16 contient deux modes principaux, *Perform* (pour la lecture) et *Compose* (pour l'enregistrement). Vous pouvez passer d'un mode à l'autre pendant que la SR-16 joue, permettant ainsi d'essayer plusieurs sons sans les enregistrer, puis de repasser en mode enregistrement.

1.2A Méthode d'enregistrement par Pattern/Song

Lors de l'enregistrement sur une boite à rythmes, il est souvent plus facile de diviser le morceau en plusieurs patterns individuels, et de travailler sur ces patterns plutôt que sur un morceau entier. Un pattern courant peut comporter 8, 16 ou 32 temps, et correspondre à un couplet, un refrain, un pont, un solo, une intro, etc. Pendant l'enregistrement de ces Patterns, la SR-16 est en *mode Pattern*. La SR-16 contient 50 Patterns d'usine (qui ne peuvent être modifiés), et 50 Patterns utilisateur, qui peuvent chacun aller de 1 à 128 temps.

Après avoir fignolé ses patterns, le *mode Song* offre deux façons de créer un morceau:

• Programmer une liste de Patterns, dans l'ordre où ils doivent être joués.
• Sélectionner les Patterns en temps réel, la SR-16 mémorisant les enchaînements.

La SR-16 peut contenir jusqu'à 100 Songs programmables par l'utilisateur.

La division d'un morceau en Patterns permet de gagner du temps, puisque les éléments d'un morceau se répètent souvent. *Exemple:* Le second couplet peut suivre le même pattern de batterie que le premier. Plutôt que d'enregistrer deux fois le même Pattern, enregistrez un Pattern, puis incluez-le deux fois dans la liste lorsque vous assemblez un morceau. On économise également de la mémoire (ce qui en laisse pour d'autres Patterns et Songs), puisqu'entrer un "pas" dans un morceau prend beaucoup moins de mémoire qu'enregistrer un pattern.

1.2B Les quatre différents types de Patterns

La SR-16 propose des techniques de construction d'un morceau nouvelles et excitantes. Pour les rappeurs, la SR-16 est la reine de l'exécution directe, pourtant rarement associée aux boites à rythmes. Pour utiliser ces fonctions sophistiquées, il faut comprendre les différents types de Patterns disponibles.

• Les Patterns d'usine (*Preset*) mettent à votre disposition des rythmes rock, jazz, pop et autres, programmés par des batteurs professionnels.

• Les Patterns utilisateur (*User*) sont des Patterns que vous pouvez programmer, éditer (modifier) et sauvegarder. Le bouton Preset/User permet de passer de l'une à l'autre de ces banques de Patterns. La seule façon de modifier un Pattern d'usine est de le copier dans un Pattern Utilisateur, où il pourra être modifié.

Il existe 50 Patterns de chaque type, numérotés de 00 à 49. Cependant, chaque numéro de Pattern contient en fait quatre "sous-Pattern" différents.

• Une paire de Patterns *Principaux* indépendants (A et B sélectionnés par leur bouton respectif).

• Une paire de Patterns de *Fill* (Break) associés (Fill A et Fill B, sélectionnés en pressant le bouton FILL lorsque A ou B sont sélectionnés). Les Fills sont des patterns de transition entre les Patterns Principaux, ce qui donne plus de réalisme aux rythmes. Les Patterns de Fill partagent avec leur Pattern Principaux associés la même longueur, le même Drum Set, et le même nom. (Si A comporte 16 temps, le Fill A comporte aussi 16 temps). Pour le reste, ils sont indépendants.

L'intérêt d'associer les patterns A et B est de vous permettre de passer de l'un à l'autre rapidement lors d'une exécution directe, ou pendant une improvisation. Cependant, les patterns A et B peuvent être traités comme deux patterns complètement indépendants si vous le désirez, et peuvent avoir une durée, un Drum Set, etc. différents.

Considérez toujours le Pattern Principal et le Fill associé comme une unité. Si par exemple vous copiez un Pattern Principal sur un autre pattern, le Fill est copié en même temps.

Notez que, bien qu'on ne dispose "que" de 50 Patterns, les variations A et B doublent ce chiffre, et que les Fills le doublent encore, pour un total de 200 Patterns. En ajoutant les Patterns d'usine, on dispose de 400 Patterns.

1.2C Le bouclage simplifie l'enregistrement

Pour simplifier l'enregistrement en mode Compose, les patterns bouclent indéfiniment. *Exemple:* vous voulez enregistrer un pattern de huit temps. Pendant l'enregistrement, le pattern enregistre sur les huit temps, puis revient immédiatement au début, puis continue l'enregistrement sur les huit temps. La SR-16 reste en mode enregistrement, et continue de boucler, jusqu'à ce que vous pressiez STOP ou que vous passiez en mode Perform. Vous entendrez les parties déjà enregistrées pendant que vous en enregistrez de nouvelles.

Vous pouvez également effacer des coups pendant que le pattern est en boucle pour corriger les erreurs.

1.2D Qu'est-ce qu'une voix?

Chacun des 12 pads déclenche une voix. Une voix est un élément générateur de son possédant plusieurs paramètres variables: son de batterie, accord, volume, assignation de la sortie (la sortie audio de la voix peut être dirigée vers l'un ou l'autre des deux sorties stéréo, et de plus, n'importe où dans le spectre stéréo de la sortie choisie), et numéro de note MIDI.

Chaque pad est *sensible à la vélocité*: plus vous frappez fort sur un pad, plus fort vous entendrez le son de batterie associé à ce pad. Grâce aux techniques d'articulation dynamique mentionnées plus haut, le timbre change souvent également, exactement comme une "vraie" batterie.

On dispose de huit niveaux de résolution pour le volume des pads, de faible à fort. Cependant, lorsqu'on utilise la SR-16 en expandeur de sons de batterie et que ses sons sont déclenchés par MIDI, ils répondent bien aux 127 niveaux de volume MIDI.

1.2E Les valeurs par défaut

Une valeur par défaut est un réglage qui s'applique automatiquement jusqu'à ce que vous le modifiiez. *Exemple:* Lorsque vous allumez un magnétoscope, il est par défaut sur Stop. Vous devez dire à l'appareil de se mettre en enregistrement ou en lecture. Stop est par conséquent le statut par défaut à la mise sous tension.

La SR-16 contient une configuration par défaut qui assigne certains sons de batterie à certaines voix (pads), à un niveau et un pan donnés. L'assignation de son de batterie par défaut est imprimée en blanc sur les pads. Cependant, vous pouvez modifier ces valeurs par défaut, et programmer le Drum Set que vous désirez.

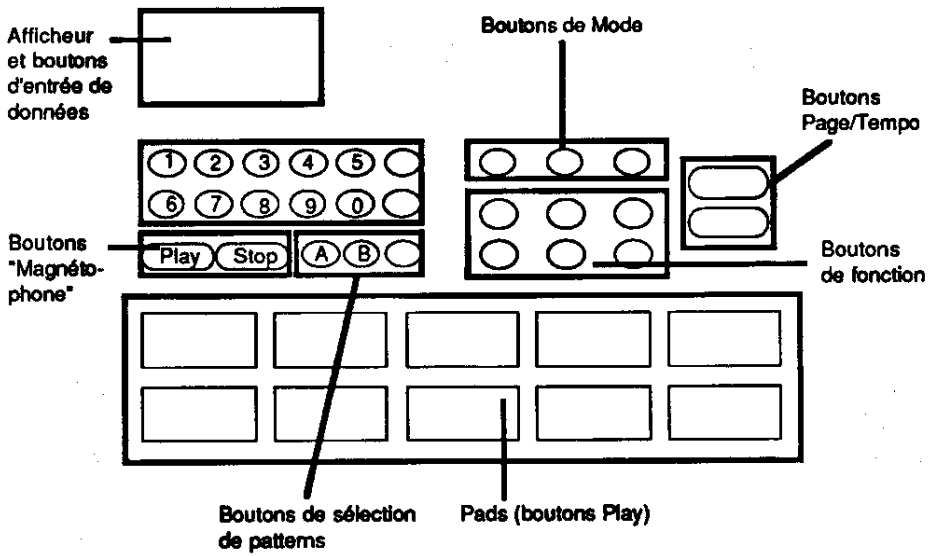
Les valeurs par défaut permettent de gagner du temps en vous fournissant une configuration "prête à jouer". Vous n'aurez souvent à modifier que quelques paramètres pour adapter cette configuration à votre goût.

Souvent, la valeur par défaut est "ce qui a été sélectionné en dernier". *Exemple:* si la SR-16 était en mode Pattern, et que le Pattern 23 était sélectionné lorsque vous avez éteint la SR-16, lorsque vous allumerez à nouveau la SR-16, elle sera en mode Pattern, et le Pattern 23 sera sélectionné.

1.2F Disposition physique

La SR-16 se compose de sept groupes de commandes principales, et d'un ensemble de connexions (situées en face arrière). Les groupes de commandes (voir schéma) sont:

- *Pads* (tampons de jeu). La frappe de chaque tampon déclenche une voix de la SR-16.
- *Boutons de fonction.* Ces six boutons sélectionnent diverses fonctions, certaines consistant en plusieurs "pages" d'options.
- *Boutons Tempo/Page.* Ils modifient le tempo, et sélectionnent également différentes "pages" disponibles dans les fonctions Drum Set, Record Setup, MIDI Setup et Backup.
- *Boutons Pattern Select.* Ils permettent de choisir les variations A, B et Fill d'un pattern.
- *Boutons de Mode.* Ils permettent d'alterner entre les modes Song et Pattern, Perform (lecture) et Compose (enregistrement), et entre les Patterns d'usine ou utilisateur.
- *Boutons "Magnétophone".* Ils contrôlent la lecture et l'arrêt, et fonctionnent comme ceux d'un magnétophone.
- *Affichage et boutons d'entrée de données.* L'affichage vous informe du statut de l'instrument, et vous demande parfois d'entrer des données. Une description détaillée de l'afficheur suit. Les boutons d'entrée de données comprennent le boutons d'entrée de chiffres (0-9) et le curseur supérieur (incrémentation, ou INC) et inférieur (décrémentation, ou DEC). Ces derniers permettent d'augmenter ou de diminuer la valeur d'un paramètre d'un pas à la fois.
- *Large bouton de volume.* Si vous êtes rompu à la technique du scratch avec une platine disque, vous aimerez la sensation procurée par ce bouton. Il régule le volume global de l'appareil.



Ces boutons, ainsi que les boutons TEMPO/PAGE, possèdent une fonction "défilement". Si vous *pressez et que vous tenez enfoncé* un bouton, après une courte pause, la valeur augmentera ou diminuera à un rythme rapide.

1.3F Boutons à bascule

Les boutons Mode, Fill, et plusieurs boutons de fonction (DRUM SET, RECORD SETUP, MIDI SETUP et BACKUP) "basculent" entre deux statuts. Chaque pression sur le bouton le fait passer à l'autre mode. *Exemple:* Pressez le bouton PATTERN/SONG une fois, vous passez de Pattern à Song. Pressez à nouveau, et vous repassez de Song à Pattern. *Exemple:* Pressez RECORD SETUP, vous appelez le menu Record Setup. Pressez RECORD SETUP à nouveau, vous sortez du menu Record Setup.

1.4 DIX ETAPES POUR UN RESULTAT IMMEDIAT (BRANCHEMENT ET ECOUTE)

1. Connectez les sorties principales (gauche ou droite pour un système d'écoute mono, les deux pour un système stéréo) à un amplificateur d'instrument de haute qualité, ou à un système de sonorisation. Les boutons de volume de l'ampli et de la SR-16 doivent être au tournés au minimum (sens inverse des aiguilles d'une montre).

2. Laissez les jacks MIDI (panneau arrière) déconnectés pour l'instant.

3. Branchez l'adaptateur secteur de la SR-16 dans une prise. Le petit connecteur doit être inséré dans le jack d'alimentation 9V sur la face arrière.

4. Allumez l'interrupteur On/Off, puis allumez l'amplificateur.

5. L'écran LCD affiche un message. Le coin supérieur gauche de l'afficheur doit indiquer **PATTERN**, et non **SONG**. Si c'est le cas, pressez le bouton PATTERN/SONG afin que l'afficheur indique **PATTERN**.

6. Commencez à taper sur les pads. Réglez le volume sur un niveau d'écoute confortable, puis écoutez les sons.

7. Pour entendre les démos, tenez enfoncé le bouton PATTERN/SONG, puis pressez PLAY. Pour arrêter la démo, pressez STOP. Si vous désirez jouez par dessus la démo, tambourinez à loisir sur les pads.

8. Pressez PLAY, et vous entendrez un Pattern d'usine. (Si la SR-16 a déjà été utilisée, vérifiez que l'afficheur indique bien **PERFORM**, et *n'indique pas* **USER** avant de continuer. Pour sélectionner le mode Perform, pressez le bouton PERFORM/COMPOSE jusqu'à ce que la section Perform/Compose de l'afficheur indique **PERFORM**). Pour sélectionner un Pattern Preset plutôt que User, pressez le bouton PRESET/USER jusqu'à ce que l'afficheur n'indique plus **USER**. Lorsque **USER** n'apparaît plus, les Patterns d'usine sont sélectionnés.

9. Essayez ce qui suit:

- Entrez un numéro à deux chiffres entre 00 et 49 à l'aide des touches numérotées, puis pressez PLAY.
- Pressez le bouton INC (flèche supérieure) pour sélectionner le Pattern d'usine suivant. Le pattern joue jusqu'à la fin.
- Pressez le bouton DEC (flèche inférieure) pour sélectionner le Pattern d'usine précédent.
- Pressez le bouton B pour sélectionner la variation B du Pattern sélectionné.
- Pressez le bouton A pour sélectionner la variation A du Pattern sélectionné.
- Pressez brièvement FILL pendant le jeu d'un Pattern principal (A ou B). Remarquez la façon dont le Pattern Principal passe de A à B ou de B à A après le Fill.
- Pressez FILL et tenez-le enfoncé *dès* que le Fill a été joué. Si le bouton FILL est tenu enfoncé après le premier temps, le Pattern Principal associé au Fill (A ou B) continue de jouer au lieu de passer de A à B ou de B à A.
- Pressez le bouton TEMPO/PAGE pour modifier le tempo.

10. Lorsque vous avez fini de jouer, pour prolonger la vie de l'adaptateur secteur, débranchez-le du secteur lorsque vous ne l'utilisez pas (éteindre la SR-16 ne suffit pas, pour que l'adaptateur secteur ne soit plus alimenté, il faut aussi le débrancher). Il est préférable de brancher tous vos appareils à alimentation séparée dans une multiprise munie d'interrupteur, afin de couper le courant en éteignant la multiprise.

CHAPITRE 2: PREPARATION DE L'ENREGISTREMENT — RECORD SETUP

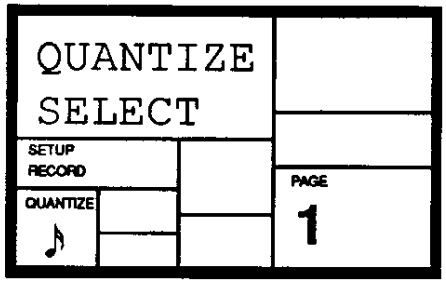
On règle souvent plusieurs paramètres avant d'enregistrer un Pattern, comme le métronome, la longueur du Pattern, etc. Les instructions sont:

1. Pressez le bouton RECORD SETUP
2. A l'aide des boutons PAGE (supérieur/inférieur), sélectionnez les différentes "pages" de fonctions. La fenêtre inférieure droite indique le numéro de la page. Ces pages sont décrites ci-dessous.
3. Modifiez les valeurs dans les pages si nécessaire, comme décrit pour chaque page.
4. Après avoir fait toutes les modifications nécessaires, pressez RECORD SETUP à nouveau pour sortir de ce mode, ou sélectionnez une autre page.

Une des pages, Step Mode (mode "pas à pas") contient plusieurs sous-pages.

2.1 PAGE 1: SELECTIONNER LA VALEUR DE QUANTISATION (QUANTIZE SELECT)

L'afficheur indique **QUANTIZE SELECT** et une icône de note au bas à gauche de la fenêtre de Quantize.



L'icone de note représente la valeur de quantisation en notation rythmique standard. Entrez la valeur de quantisation désirée à l'aide d'INC/DEC ou des boutons numérotés (**1** = noire, **2** = triolet de noire, **3** = croche, **4** = triolet de croches, **5** = double-croche, **6** = triolet de double-croche, **7** = triple-croches, **8** = triolet de triple-croches, **9** et **0** = Off, équivalent à la résolution de 1/384 de ronde).

La quantisation cale votre jeu sur les temps spécifiés lorsque vous jouez, vous devez donc choisir la valeur désirée avant de taper vos rythmes. Souvenez-vous que vous pouvez également changer la quantisation en cours d'enregistrement, si vous voulez enregistrer la caisse claire avec une quantisation à la croche, mais la charleston avec une quantisation à la double croche.

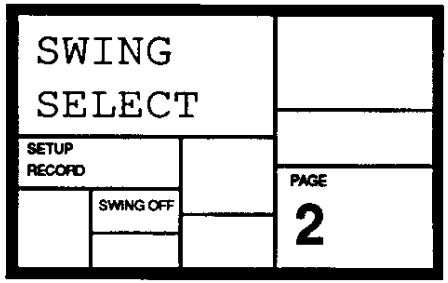
Remarque: la valeur de quantisation détermine également la valeur du pas en mode pas à pas - Step Edit (chapitre 2.9).

En détail: lorsque vous enregistrez un Pattern, la quantisation cale tous les événements de batterie sur la valeur rythmique sélectionnée la plus proche pour éliminer les petites erreurs de placement. *Exemple:* avec une valeur de quantisation d'une double-croche, tous les coups de batterie que vous jouerez seront calés sur la double croche la plus proche.

La quantisation est efficace lorsqu'utilisée avec parcimonie. Si vous enregistrez une partie de batterie, quantisez le pied et la caisse claire, mais essayez d'enregistrer la charley en temps réel (ou quantisez la charley et enregistrez la caisse claire en temps réel). Autre astuce: vous pouvez combiner des parties quantisées et des parties non-quantisées. *Exemple:* les claps sonnent souvent trop mécaniques lorsqu'ils sont quantisés. Lorsque les humains tapent des mains, on obtient une foule de sons différents séparés par quelques millisecondes. Pour simuler cet effet (tout en conservant un rythme parfait), enregistrez les claps quantisés, puis désactivez la quantisation, et essayez de les doubler. Parfois, ce que vous rajoutez sera exactement sur le temps, mais parfois, vous serez juste assez décalé pour ajouter une couleur plus "humaine".

2.2 PAGE 2: SELECTIONNER LA VALEUR DE SWING (SWING SELECT)

L'afficheur indique **SWING SELECT**. La fenêtre Swing indique la valeur de Swing.

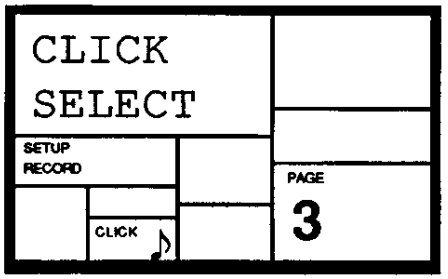


Entrez le pourcentage de swing désiré à l'aide d'INC/DEC ou des boutons numérotés (**1** = 54%, **2** = 58%, **3** = 62%, **4-0** = Off).
Swing décale les notes du pourcentage spécifié pendant que vous enregistrez, vous devez donc choisir la valeur désirée avant de taper vos rythmes.

En détail: Swing modifie le placement de *paires* de notes de valeur égale. Chaque note occupe par défaut 50% de la durée totale des deux notes. En ajoutant du swing, on *rallonge* la première note de la paire, et pour conserver la même durée globale aux deux notes, on *écourte* la seconde note de la paire. Ceci imprime cette sorte de sensation qu'on trouve dans le shuffle ou dans certains morceaux de jazz.
Exemple: lorsque Swing est réglé sur 62%, la première note de la paire prend jusqu'à 62% de la durée globale de la paire de notes, et la seconde prend 38% de cette même durée.

2.3 PAGE 3: ACTIVER LE CLIC (METRONOME) ET FIXER UN RYTHME (CLICK SELECT)

L'afficheur indique **CLICK SELECT**. La fenêtre Click indique la valeur rythmique du clic.



Entrez la valeur de clic désirée à l'aide d'INC/DEC ou des boutons numérotés (1 = noire, 2 = triolet de noire, 3 = croche, 4 = triolet de croches, 5 = double-croches, 6 = triolet de double-croches, 7-0 = Clic Off).

Le clic n'est audible qu'en mode Compose.

2.4 PAGE 4: FIXER LE VOLUME (CLICK VOL) DU CLIC (METRONOME)

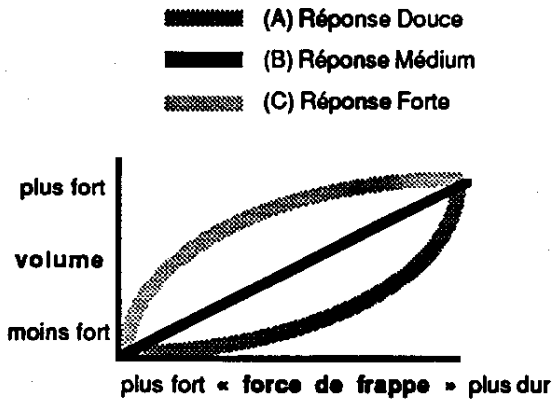
L'afficheur indique CLICK VOL et un nombre à deux chiffres représentant le volume du clic (00= inaudible, 99= volume maximum). Entrez le niveau de clic désiré à l'aide des boutons INC/DEC ou des boutons numérotés.

2.5 PAGE 5: REGLER LA REPONSE A LA VELOCITE (VELOCITY)

Le volume de sortie d'un pad peut réagir de 11 façons différentes à la force avec laquelle vous le frappez: soft (doux), medium, loud (fort), et huit réponses fixes.

L'afficheur indique VELOCITY. Pour sélectionner la réponse désirée, utilisez les boutons INC/DEC ou les boutons numérotés. (1 = Fixed 1, 2 = Fixed 2, 3 = Fixed 3, 4 = Fixed 4, 5 = Fixed 5, 6 = Fixed 6, 7 = Fixed 7, 8 = Fixed 8, 9 = Soft et 0 = Loud). Medium ne peut être sélectionné qu'à l'aide des boutons fléchés.

En détail: Cette fonction permet à la SR-16 de s'adapter aux touchés plus ou moins lourd ou plus léger des musiciens. On le voit sur le schéma, la réponse douce pondère la réponse pour des valeurs de volume moins élevées, la réponse médium donne un niveau exactement proportionnel à la force de frappe sur le pad, et la réponse forte pondère la réponse pour un son plus fort.
Les volumes Fixes ("Fixed") font jouer le son avec un des huit niveaux sonores possibles. Le Volume Fixed 1 reproduit le niveau de la frappe la plus douce, quelque soit la force avec laquelle vous frappez les pads, alors que le Volume Fixed 8 reproduit le niveau de la frappe la plus forte, quelque soit encore une fois la force avec laquelle vous frappez les pads. Les Volume Fixed 2 à 7 permettent d'obtenir les niveaux intermédiaires, le chiffres inférieurs signifiant un niveau plus faible.



2.6 PAGE 6: AJOUTER/RETIRER DES TEMPS A LA FIN DU PATTERN (LENGTH)

Cette fonction permet d'ajouter ou de retirer des temps à la fin du pattern. La longueur du pattern peut être fixée avant ou après l'enregistrement. Raccourcir un Pattern par la fin signifie effacer tous les coups de batterie qui tombent après ce qui reste du pattern. Rallonger un Pattern signifie ajouter du silence à la fin d'un Pattern.

L'afficheur indique ### BEAT et LENGTH. Ceci indique la longueur d'un pattern en temps (noires). Entrez la longueur désirée à l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées (ceci doit être un nombre à trois chiffres. Entrez des zéros d'en-tête si nécessaire). Pour éviter d'altérer la longueur par inadvertance, vous devez presser PLAY avant que la SR-16 ne stocke la nouvelle longueur du Pattern. L'afficheur indique CHANGED LENGTH pendant le temps où la touche PLAY est enfoncée.

En détail: Les fractions de mesure un peu bizarres ne sont pas un problème, puisque les patterns peuvent avoir n'importe quel nombre de temps (jusqu'à 128). ***Exemple:*** pour une mesure en 13/4 suivie d'une mesure en 5/4, programmez un Pattern de 13 temps puis un Pattern de 5 temps.

2.7 PAGE 7: AJOUTER/RETIRER DES TEMPS AU DEBUT D'UN PATTERN (->START)

Cette fonction permet d'ajouter ou de retirer des temps au début du pattern. La longueur du pattern peut être fixée avant ou après l'enregistrement. Raccourcir un Pattern par le début signifie effacer tous les coups de batterie qui tombent en dehors de ce qui reste du pattern. Rallonger un Pattern signifie ajouter du silence au début d'un Pattern.

L'afficheur indique ### BEAT et ->START. Ceci indique la longueur d'un pattern en temps (noires). Entrez la longueur désirée à l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées (ceci doit être un nombre à trois chiffres. Entrez des zéros d'en-tête si nécessaire). Une valeur plus petite que la valeur d'origine retire la différence, en temps, du début de la séquence. Une valeur plus grande ajoute cette différence.

En détail: Un exemple permettra de clarifier la façon dont les temps sont ajoutés ou retirés du début. Supposons une longueur d'origine de 008. En réglant ->START sur 007, un temps est retiré du début du Pattern. Ainsi, les temps 002 à 008 sont maintenant les temps 001 à 007. Un temps ayant été enlevé, le Pattern est maintenant long de 7 temps.

En réglant ->START sur 009, un temps est ajouté au début du Pattern. Ainsi, les temps 001 à 008 sont maintenant les temps 001 à 009. Un temps ayant été ajouté, le Pattern est maintenant long de 9 temps, et le temps ajouté au début est vide.

2.8 PAGE 8: DECALER UN PATTERN OU UNE PARTIE DE BATTERIE

Offset permet de décaler un Pattern ou un de ses instruments vers l'arrière ou l'avant du temps en pas de 1/384 de ronde, afin de pouvoir modifier le "feel" d'un morceau. Ceci ne concerne que les parties déjà enregistrées.

1. La SR-16 doit être en mode Pattern, et arrêtée. L'afficheur indique OFFSET, qui se trouve sur 00/384 (pas d'offset).
2. Pressez le pad devant être décalé (ce qui est confirmé par l'affichage). Si vous ne sélectionnez pas de pad, le pattern entier est décalé.
3. Entrez les deux chiffres de la valeur à l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées. Les nombres positifs décalent les événements en avant du temps (en avance), les nombres négatifs décalent les événements en arrière du temps (en retard). Les valeurs sont positives par défaut. Pour entrer un nombre négatif à l'aide des touches numérotés, pressez d'abord DEC. *Exemple:* Pour décaler un instrument vers l'arrière d'une double-croche, entrez -24 comme valeur d'offset, puisque 24 subdivisions de temps correspondent à une double-croche.

Pressez PLAY pour entrer ce nombre dans la SR-16. Pour appliquer le même montant d'offset à d'autres pads, pressez le pad suivant, puis pressez PLAY.

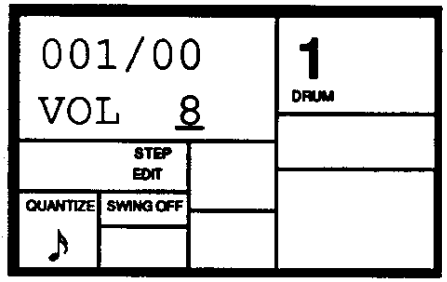
Remarque: Le compteur de l'afficheur se remet à zéro lorsque vous quittez la fonction. Il ne mémorise donc pas la quantité totale d'offset, mais uniquement des changements d'offset.

L'offset d'un instrument en avant du premier temps va sur la fin du Pattern, l'offset d'un instrument vers l'arrière du dernier temps va sur le début du Pattern.

2.9 PAGE 9: ENREGISTREMENT EN PAS A PAS (STEP MODE)

L'afficheur indique **STEP MODE?** Voici la porte d'entrée dans l'édition pas à pas, qui permet l'édition et l'enregistrement détaillé d'un Pattern. Pour entrer dans l'éditeur pas à pas, pressez PLAY.

L'afficheur indique maintenant le temps et la subdivision du temps. S'il existe un coup de batterie sur ce temps/sub-temps, l'afficheur indique également le pad qui à joué l'événement, et le volume de l'événement. Si plus d'un événement occupe le même sub-temps, les boutons PAGE UP/DOWN permettent de passer en revue vers l'avant ou l'arrière les coups de batterie, un à la fois.



Si aucun événement n'occupe ce temps/sub-temps, l'afficheur n'indique aucun numéro de pad, et indique **EMPTY** à l'emplacement des données de volume.

Pour passer d'un pas à l'autre à la valeur de quantisation donnée, utilisez les boutons PAGE UP pour avancer, ou PAGE DOWN pour reculer. Si un coup de batterie se trouve entre les temps qui correspondent à la valeur de quantisation donnée, vous entendrez le coup de batterie en passant sur lui, mais l'affichage ne s'arrêtera pas sur ce coup.

Si swing est activé, les temps défilent en pas "swingués" (voir le chapitre 2.2).

En détail: Le mode pas à pas permet une édition détaillée des Patterns. (Remarquez que ces pas ne renvoient pas aux pas d'un Song, mais aux pas d'un Pattern qui correspondent à des coups de batterie). Vous pouvez vous déplacer dans un pattern d'un pas à la fois, vous arrêter à chaque événement si vous le désirez, et effacer l'événement, ajouter un événement, ou changer le volume d'un événement. Bien que parfois fastidieux, le mode pas à pas vous permet d'adapter précisément une partie de batterie à ce que vous voulez.

Chaque pas (également appelé sub-temps) a une durée d'1/96 de temps. A la résolution maximum, il faut 96 pas pour passer d'une noire à une autre. Pour gagner du temps, vous pouvez naviguer dans le pattern suivant diverses valeurs de notes, réglées par la valeur de quantisation (voilà pourquoi il est préférable de sélectionner la valeur de quantisation avec laquelle le Pattern a été enregistré).
Exemple: Une double-croche compte 24 sub-temps. Régler la valeur de quantisation sur 1/16 vous permet de naviguer dans le Pattern par pas de 24 sub-temps à la fois. Le tableau suivant donne les correspondances entre sub-temps et note/valeur de quantisation.

Note/Quantisation		Sub-temps
1/4	noire	96
1/6	triolet de noires	72
1/8	croche	48
1/12	triolet de croches	36
1/16	double-croche	24
1/24	triolet de double-croches	18
1/32	triple croche	12
1/48	triolet de triple-croches	9
1/64	quadruple croche	6
Off	1/384 de ronde	1

La page suivante résume les fonctions d'édition en pas à pas.

2.9A Ajouter un Nouvel Instrument sur un Pas

A l'aide des boutons PAGE, sélectionnez le pas où vous désirez ajouter le coup. Pressez le pad correspondant au son que vous désirez ajouter. Cet instrument, ainsi que son volume (la force avec laquelle vous avez frappé le pad) sera enregistré sur le pas affiché.

Si vous tapez sur un pad et qu'un événement joué par ce même pad occupe le pas affiché, vous ne ferez qu'éditer le volume au lieu d'ajouter un événement. C'est également le cas lorsque plusieurs instruments partagent le temps affiché, et qu'est affiché un autre instrument que celui à éditer.

2.9B Effacer un Instrument d'un Pas

A l'aide des boutons PAGE, sélectionnez le pas contenant l'instrument à effacer. Tout en tenant enfoncé le bouton ERASE, pressez PLAY. L'instrument qui était affiché est effacé.

2.9C Changer le Volume d'un Instrument dans un Pas Donné

A l'aide des boutons PAGE, sélectionnez le pas contenant l'instrument dont vous voulez modifier le volume. Pressez une touche numérotée de 1 à 8 (1 = moins fort, 8 = plus fort), utilisez les boutons INC/DEC, ou frappez le pad affiché au niveau voulu. Si vous utilisez un pad pour modifier le niveau et que plusieurs instruments occupent le même temps, il est inutile que soit affiché l'instrument spécifique dont vous voulez changer le volume.

2.9D Sortir du Mode Pas à Pas

Pour sortir du mode pas à pas, pressez STOP, RECORD SETUP ou PLAY (ce dernier déclenche la lecture du Pattern à partir du début).

2.10 PAGE 10: NOMMER LE PATTERN (NAME)

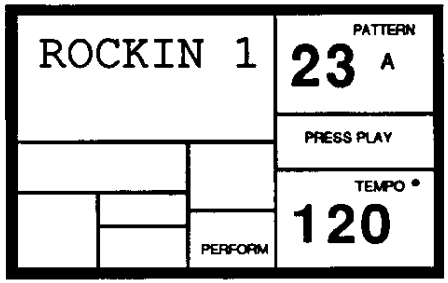
L'afficheur indique **NAME** et le nom courant (ou **NO NAME** si le Pattern n'a pas encore été nommé). Pour donner un nom à un Pattern, utilisez les boutons PAGE UP/DOWN pour sélectionner le caractère devant être changé, puis sélectionnez le caractère désiré à l'aide des boutons INC/DEC. Sont disponibles les capitales, les minuscules, les chiffres, la ponctuation et divers caractères à usage spécial. Vous pouvez également entrer les chiffres à l'aide des touches numérotées.

CHAPITRE 3: LIRE/ENREGISTRER DES PATTERNS

3.1 BASES DE L'ENREGISTREMENT/DE LA LECTURE

Lisez bien le chapitre 1.2B, qui explique la différence entre les différents types de Patterns de la SR-16. Il est important de bien comprendre les différences entre ces types.

Le bouton PATTERN/SONG sélectionne le mode Pattern ou Song. Dans toutes les opérations suivantes, le mode Pattern doit être sélectionné, ce qui est confirmé par l'afficheur.



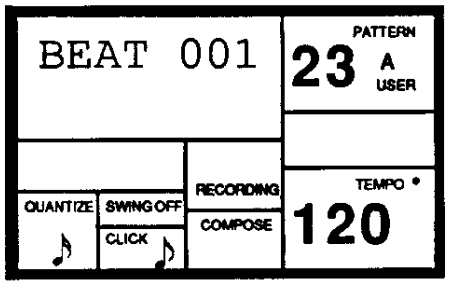
3.1A Le bouton FILL à double fonction

En plus de rappeler les Patterns de Fill, comme décrit dans l'introduction, le bouton FILL peut également être utilisé pendant l'enregistrement pour créer une série de notes à la valeur de quantisation désirée, comme indiqué dans le chapitre 3.1K.

3.1B Modes Perform/Compose

La SR-16 ne possède pas de bouton d'enregistrement. Pour démarrer un Pattern, pressez PLAY, puis sélectionnez le mode *Perform* ou *Compose* (à l'aide du bouton PERFORM/COMPOSE).

Pour enregistrer, choisissez le mode Compose (comme indiqué sur l'afficheur). Cela active également le clic.



Pour écouter, choisissez Perform (ceci désactive le clic). Vous pouvez sortir ou entrer dans l'un ou l'autre de ces modes pendant l'enregistrement. Lorsque la SR-16 est dans l'un ou l'autre de ces modes, vous pouvez changer la quantisation, le swing, le rythme du clic et son volume, la réponse en vélocité des pads, le nom, le drumset, les paramètres des drumsets et les paramètres MIDI. Vous pouvez par conséquent garder le groove, même lorsque vous faites les réglages précédant l'enregistrement d'un autre instrument.

3.1C Fixer le tempo du Pattern

La gamme des valeurs de tempo va de 20 à 255 battements par minute. Le tempo peut être modifié pendant que la SR-16 est arrêtée ou est en marche, de deux façons différentes.

- Avant de démarrer la lecture d'un Pattern, battez la mesure sur le bouton STOP au tempo désiré. La SR-16 fait une moyenne du temps séparant chaque coup, et calcule le tempo. L'afficheur met à jour le tempo à chaque coup. Si un footswitch est branché dans le jack Count/A/B/Fill (voir le chapitre 3.1E, Stopper/Redémarrer un Pattern), battre la mesure sur le footswitch équivaut à le faire sur le bouton STOP. Ces techniques ne fonctionnent que si la SR-16 est arrêtée.
- A l'aide des boutons TEMPO/PAGE supérieurs/inférieurs. Pressez une fois pour incrémenter/décrémenter d'un BPM (Battement par Minute) à la fois, ou tenez le bouton enfoncé pour faire défiler toutes les valeurs de tempo.

En détail: En mode Pattern, le tempo reste constant jusqu'à ce qu'il soit modifié car le tempo est un réglage global – il n'est pas mémorisé avec chaque Pattern. Si vous passez au mode Song (Chapitre 5) et que le tempo programmé dans le Song est différent, la SR-16 prend le tempo du Song – même si vous revenez en mode Pattern – jusqu'à ce que le tempo soit modifié une nouvelle fois (manuellement ou en sélectionnant un nouveau Song).

3.1D Sélectionner un Pattern

1. Vérifiez que la SR-16 est en mode Pattern.
2. Entrez un numéro à deux chiffres (n'oubliez pas d'entrer un zéro d'en-tête si nécessaire).
3. Pressez le bouton A pour sélectionner le Pattern Principal A, ou B pour sélectionner le Pattern Principal B. Pour sélectionner un Pattern Fill, sélectionnez d'abord le Pattern Principal désiré (A ou B), puis pressez le bouton Fill.

Lorsqu'un Pattern Principal atteint son point de fin, il boucle sur son point de départ, et continue de jouer à partir de ce point à moins que vous n'ayez sélectionné un nouveau Pattern, sélectionné au départ un Pattern de Fill, ou que vous stoppiez le Pattern (chapitre 3.1E).

Si vous avez sélectionné un Pattern vide, l'afficheur indique **EMPTY PATTERN**. Si vous sélectionnez un Pattern qui contient des données, mais qui n'a pas encore reçu de nom, l'afficheur indique **NO NAME**.

3.1E Arrêter/Redémarrer un Pattern

1. Pour arrêter le Pattern, pressez STOP.
2. Pour redémarrer le Pattern à partir du départ, pressez PLAY. La pression de PLAY redémarre toujours un Pattern à partir du départ, que le Pattern soit en cours de lecture ou bien arrêté.

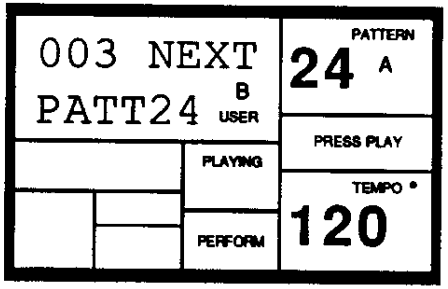
3.1F Utilisation du Footswitch Start/Stop

Lorsque la SR-16 est arrêtée, la pression d'un footswitch branché dans l'entrée jack Start/Stop équivaut à presser PLAY. Lorsque la SR-16 est en marche, la pression du footswitch équivaut à presser STOP.

En détail. Le jack Start/Stop de la face arrière est prévu pour un footswitch momentané, ouvert ou fermé (disponible dans la plupart des magasins de musique), pour le contrôle à distance ou au pied des fonctions Stop et Start. La SR-16 vérifie le footswitch à la mise sous tension pour déterminer s'il est normalement ouvert, ou normalement fermé, vérifiez donc que le footswitch est bien branché (et que vous ne l'enfoncez pas) avant de mettre sous tension.

3.1G Sélectionner un nouveau Pattern en mode Perform (Lecture)

En mode Perform, vous pouvez sélectionner un nouveau numéro de Pattern (avec le préfixe A ou B désiré), ou passer entre les Patterns A et B, à n'importe quel moment. Le Pattern nouvellement sélectionné joue dès que le Pattern en cours a fini d'être lu. L'afficheur indique le Pattern suivant.



Pour sélectionner un nouveau Pattern en mode Perform, entrez le numéro à deux chiffres du Pattern. Si le Pattern en cours est un Pattern A, c'est la variation A du nouveau Pattern qui sera lu. Si c'est un Pattern B, ce sera la variation B.

Vous pouvez également entrer un numéro de Pattern à deux chiffres suivi d'un A ou d'un B pour obtenir un Pattern A ou B, quel que soit le Pattern en cours de lecture. Les Fills sont un cas particulier que nous allons aborder à la suite.

Remarques

- Si vous changez d'avis ou que vous avez sélectionné un mauvais Pattern, vous pouvez sélectionner un nouveau numéro de Pattern à n'importe quel moment avant le début du Pattern suivant.
- Si vous pressez STOP avant le départ du Pattern suivant, la SR-16 s'arrête et reste sur le Pattern couramment sélectionné.
- Raccourci: Pour sélectionner le Pattern suivant numériquement le Pattern affiché, pressez le bouton INC (si le Pattern courant porte le numéro 99, la pression de INC appelle le Pattern 00). Pour sélectionner le Pattern précédant numériquement le Pattern affiché, pressez le bouton DEC (si le Pattern courante porte le numéro 00, la pression de DEC appelle le Pattern 99).
- Si vous sélectionnez un nouveau Pattern puis que vous pressez PLAY, sa lecture commence immédiatement.

3.1H Sélectionner un Pattern Fill en mode Perform (Lecture)

Les Patterns de Fill sont le moyen d'obtenir des rythmes expressifs. Cependant, c'est une fonction sophistiquée qui nécessite des explications.

Souvenez-vous que les Fills ont la même longueur, et partagent le même Drumset que le Pattern Principal à laquelle ils sont associés. Ceci vous permet d'entrer un Fill à n'importe quel instant. Dès que vous pressez le bouton Fill, celui-ci prend le relai du Pattern Principal, et joue jusqu'à la fin du Fill.

En général, les Fills sont des Patterns de transition. *Exemple:* Supposons qu'un Pattern Principal A de huit temps joue, et que vous pressiez le bouton FILL sur le quatrième temps. Le Pattern de Fill A joue les quatre derniers temps, puis passe automatiquement sur le Pattern Principal B. Symétriquement, si le Pattern Principal B joue, et que vous pressez Fill, après le Pattern de Fill B, la SR-16 passe au Pattern Principal A. Vous pouvez sélectionner le Fill à n'importe quel moment du Pattern Principal.

Cependant, les Fills *ne sont pas forcément* des Patterns de transition. Si vous pressez le bouton FILL (ou le footswitch) avant que le Fill soit terminé, et que vous le mainteniez enfoncé après qu'il soit fini (c'est à dire après le premier temps du Pattern suivant), la SR-16 revient au Pattern Principal d'origine.
Exemple: Supposons qu'un Pattern Principal A de huit temps joue, et que vous pressez le bouton FILL sur le quatrième temps, mais que vous le teniez enfoncé jusqu'au delà du temps 8. Le Pattern de Fill A joue pendant les quatre derniers temps, puis la SR-16 revient au Pattern Principal A.

Les Fills ne peuvent commencer sur le premier temps, puisqu'un Fill, par définition, démarre à un endroit quelconque du Pattern Principal. Cependant, tout ce que vous enregistrez sur le premier temps du Fill tombera sur le premier temps suivant le Fill (c'est à dire sur le premier temps du Pattern suivant). Pour démontrer l'utilité de cette caractéristique, pensez que lorsque vous sortez d'un Fill, vous voulez en général avoir un coup, par exemple un coup de cymbale crash, sur le premier temps du Pattern suivant, mais vous ne voulez pas avoir ce coup à chaque fois que le Pattern est lu. Cette façon de gérer les Fills permet au coup de cymbale du premier temps de faire partie du Fill plutôt que du Pattern.

Un footswitch branché dans l'entrée jack Count/A/B/Fill duplique la fonction du bouton FILL lors du jeu des Patterns en mode Perform.

En détail. Cette façon de gérer les Patterns explique la logique des Patterns A, B et Fills. Dans une chanson classique, A serait le couplet, et B le refrain. Le Fill A fournit la transition entre le couplet et le refrain, et le Fill B la transition entre le refrain et le couplet. Ainsi, avec un seul Pattern numéroté, vous pouvez composer un morceau.

Cette structure rend possible l'assemblage rapide de morceaux à l'aide des Patterns d'usine. Elle rend également facile le jeu en direct des parties de batterie. Par exemple, si un solo est exécuté par dessus le Pattern Principal A, vous pouvez la faire se répéter jusqu'a la fin du solo, et à ce moment sélectionner le Fill qui permet de quitter le Pattern Principal A.

3.1I Enregistrer un Pattern

Un Pattern vide possède par défaut une longueur de 8 temps, une valeur de quantisation de double-croche et le swing désactivé. Si vous voulez changer la longueur, il est préférable (mais non obligatoire) de le faire avant d'enregistrer. Les autres paramètres peuvent être modifiés pendant que vous enregistrez.

Pour enregistrer, sélectionnez le Pattern désiré. Sélectionnez le mode Compose, puis pressez PLAY. Souvenez-vous que vous pouvez alterner entre les modes Compose et Perform pendant l'enregistrement.

Pendant que vous enregistrez, l'afficheur indique le numéro du temps, et l'indicateur de tempo clignote au tempo courant. Vous pouvez entendre les sons de batterie déjà enregistrés dans le Pattern sélectionné.

Pour enregistrer des instruments dans le Pattern, frappez les pads, ou transmettez des données MIDI à la SR-16 (Chapitres 6.1 et 6.2) déclenchant les instruments correspondants. Le Pattern boucle pendant l'enregistrement, afin que vous puissiez ajouter les différents instruments en plusieurs passes.

Pour sortir du mode Record, pressez STOP. En pressant PLAY en mode Compose, vous redémarrerez le Pattern à partir du début. La SR-16 reste en mode enregistrement.

Remarque: Lorsque vous transmettez des données MIDI aux instruments pendant que la SR-16 n'enregistre pas (c'est à dire lorsque la SR-16 sert d'expandeur de sons de batterie), les sons répondent à 127 niveaux de dynamique. Cependant, si le MIDI n'est utilisé que pour déclencher les sons pendant l'enregistrement, le Pattern "quantise" les différents niveaux entrant au niveau le plus proche parmi huit – les mêmes huit niveaux produits par la frappe plus ou moins forte des pads.

3.1J Sélectionner de nouveaux Patterns/Fills en mode Compose (Enregistrement)

En mode Compose, la sélection des Patterns Principaux fonctionne de la même façon qu'en mode Perform – sélectionnez un numéro de Pattern (avec le suffixe A ou B), et le Pattern nouvellement sélectionné rejoue dès que le Pattern en cours a parcouru l'étendue de sa longueur. L'afficheur indique le Pattern suivant devant être lu.

En mode Perform, les Fills sont des Patterns de transition. Si vous pressez FILL en mode Compose, un Fill continue de jouer – il ne fait pas la transition vers un autre Pattern lorsqu'il est fini – afin que vous puissiez y enregistrer des événements, comme un Pattern standard. Souvenez-vous, comme nous l'avons déjà mentionné, que le Fill joue également le premier temps du Pattern qui le suit.

Si un footswitch est branché dans le jack Count/A/B/Fill lors de l'enregistrement de Patterns en mode Compose, la pression du footswitch fait passer un Pattern Principal à son Fill associé. Le Fill continue de jouer jusqu'à ce que vous pressiez le footswitch à nouveau, la SR-16 revenant à cet instant au Pattern Principal associé.

3.1K Utilisation de Fill pour créer des répétitions (roulements)

Comme nous l'avons mentionné plus tôt, le bouton FILL possède deux fonctions. Nous avons examiné l'utilisation du bouton FILL pour la sélection de Pattern, cependant il peut également déclencher la répétition d'un son de batterie aux valeurs de quantisation (par exemple croche, double-croche, etc, si la quantisation est désactivée, cependant, la fonction l'est également) et de swing courantes. Ceci permet de jouer une série de coups de batterie sans avoir à taper plusieurs fois sur les pads, et sert en général à programmer des parties de charleston à la double-croche ou de pied de grosse caisse à la noire, des roulements de caisse claire, etc.

1. La SR-16 doit être en mode Compose, et enregistrer.
2. Pressez un pad sur le premier temps de ce qui doit être une série de coups, et tenez-le enfoncé.
3. Immédiatement après avoir pressé le pad, pressez et tenez enfoncé le bouton FILL. L'instrument est redéclenché suivant la valeur de quantisation courante tant que le pad et le bouton FILL sont tenus enfoncés. Tous les coups auront le même volume que le premier coup.

Attention: Si vous ne tapez pas d'abord sur un pad, en pressant le bouton FILL, vous sélectionnerez un Pattern de Fill.

3.2 FONCTIONS D'EFFACEMENT

3.2A Effacer les erreurs en cours d'enregistrement

Pendant que la SR-16 enregistre, vous pouvez effacer n'importe quel événement individuel ou série d'événements en temps réel pour corriger les erreurs. L'effacement n'a lieu que sur les temps qui correspondent aux valeurs courantes de quantisation et de swing. *Désactivez* la quantisation pour effacer un instrument où qu'il se trouve.

1. La SR-16 doit être en mode Compose, et enregistrer.
2. Pressez ERASE, et tenez-le enfoncé.
3. Tout en tenant enfoncé le bouton ERASE, pressez le pad correspondant au son à effacer, juste avant le premier événement à effacer, puis relâchez le juste après le dernier événement à effacer. Pour effacer un seul événement, frappez le pad au moment de cet événement.

3.2B Effacer un Pattern en entier

L'assignation du Drum Set (mais pas les paramètres du Drum Set) sera effacée avec le Pattern, qui reviendra au même numéro de Drum Set que le sien.

Si vous effacez et *le Pattern Principal et le Pattern Fill* associé à un numéro de Pattern, ou si vous effacez un Pattern Principal ou le Pattern Fill et que l'autre est vide, le Drum Set, le nom et la longueur reviendront aux valeurs par défaut (c'est à dire Drum Set du même numéro que le Pattern, **EMPTY PATTERN** comme nom, et longueur de huit temps). Cependant, tant qu'un Pattern Principal ou Fill contient des données programmées, le Pattern numéroté retiendra l'assignation de Drum Set, le nom et la longueur.

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée pour pouvoir effacer un Pattern.
2. Entrez les deux chiffres du numéro du Pattern à effacer avec les touches numérotées ou les boutons INC/DEC.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton ERASE. L'afficheur indique **PATTERN ERASE?**
4. Tout en continuant de tenir le bouton ERASE, pressez PLAY. L'afficheur indique **PATTERN ERASED** pendant que vous tenez le bouton PLAY.
5. Relâchez les deux boutons.

Remarque: Pour retenir l'assignation du Drum Set, sa longueur et son nom lorsque vous effacez un Pattern, tenez ERASE enfoncé, puis tapez chaque pad. Ceci efface les instruments, mais retient les autres paramètres du Pattern.

3.2C Effacer tous les événements joués par un pad

Ceci efface tous les événements joués par un pad spécifique. L'accord, la hauteur et les autres paramètres de pad ne sont pas modifiés.

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée en mode Perform ou Compose. Pour effacer en enregistrant, voir le chapitre 3.2A.
2. Pressez et tenez enfoncé ERASE.
3. Tout en tenant le bouton ERASE, pressez un pad pour effacer tous les événements joués par ce pad. L'afficheur indique le numéro du pad dont les événement ont été effacés. Vous pouvez continuer à effacer d'autres sons en tenant enfoncé ERASE.

3.3 FONCTIONS DE COPIE

Les fonctions de copie suivantes supposent que vous copiez un Pattern Principal vers un autre Pattern Principal, ou un Fill vers un Fill (souvenez-vous que copier un Pattern Principal vers un Pattern Principal copie en même temps le Fill associé). Les autres combinaisons prennent en compte les règles suivantes.

- La copie d'un Pattern Principal vers un Pattern non-vide ou vers lui-même copie le Fill à la fin du Fill existant, et copie le Pattern Principal à la fin du Pattern Principal existant.
- Si vous copiez de Principal à Fill (ou vice-versa) à l'intérieur d'un Pattern numéroté, la destination est effacée, et remplacée par le Pattern source, puisque les Patterns Principaux et Fill doivent avoir la même taille. Pratique lorsque vous voulez que le Fill ne contienne que des variations du Pattern Principal. Copiez simplement le Principal vers le Fill et faites vos modifications.
- Copier un Fill vers un Fill suit la même règle que copier un Pattern Principal vers un Fill.
- La seule technique de copie qui ajoute un Pattern à la fin d'un autre Pattern est la copie d'un Pattern Principal vers un autre Pattern Principal.

3.3A Copier, Ajouter au bout, et doubler les Patterns

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée.
2. Sélectionnez le Pattern à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (6). L'afficheur indique **COPY TO PATT.**
4. Entrez le numéro du Pattern de destination où sera copié le Pattern en cours à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC.

- La copie d'un Pattern vers un Pattern vide remplace le Pattern vide par les données du Pattern d'origine.
- La copie d'un Pattern Principal vers un Pattern contenant des données ajoute les données d'origine à la fin des données du Pattern de destination. Si le résultat dépassait la limite des 128 temps d'un Pattern, l'afficheur indique **TOO MANY BEATS.**
- La copie d'un Pattern Principal vers lui-même en double la longueur.
- L'assignation de Drum Set est copiée en même temps que les données.

5. Pressez Play. L'afficheur indique **COPY DONE.**
6. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

3.3B Copier (mélanger) le rythme d'un pad avec un autre pad

Cette fonction de copie *mélange* les coups du pad d'origine avec le rythme du pad de destination. (Pour **remplacer** le rythme de destination par le rythme source, effacez d'abord le pad de destination à remplacer, comme il l'est décrit dans le chapitre 3.2C). Le pad de destination retenant le précédent accord, panning, assignation de son, etc. cette technique vous permet d'empiler ensemble plusieurs sons de batterie pour créer d'énormes sons composés (imaginez par exemple trois caisses claires *gated* légèrement désaccordées). Remarquez que si les deux rythmes contiennent des événements pour le même pads sur le même temps, un seul événement prendra le pas, et il prendra le niveau de l'événement du Pattern d'origine.

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée.
2. Sélectionnez le Pattern contenant le pad à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (7). L'afficheur indique **COPY TO PATT.**
4. Tapez le pad à copier. L'afficheur indique le numéro du pad (par exemple **D8** si vous tapez le pad 8).
5. Tapez le pad de destination où sera copié le rythme à copier. Tant que vous tenez COPY enfoncé, le pad de destination peut encore être changé en sélectionnant un autre pad.
6. Pressez Play. L'afficheur indique **COPY DONE.**
7. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

3.3C Copier le rythme d'un Pad vers un Pad d'un autre Pattern

Cette fonction de copie *mélange* les coups du pad d'origine avec le rythme du pad de destination d'un autre Pattern. Pour *remplacer* le rythme de destination par le rythme source, effacez d'abord le pad de destination à remplacer (chapitre 3.2C).

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée.
2. Sélectionnez le Pattern contenant le pad à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (8). L'afficheur indique **COPY TO PATT.**
4. Entrez le numéro du Pattern où le pad doit être copié.
5. Tapez le pad contenant le rythme à copier. L'afficheur indique le numéro du pad (par exemple **D2** si vous tapez le pad 2).
6. Tapez le pad de destination où sera mélangé le rythme d'origine. Bien souvent, lorsqu'on copie sur un Pattern différent, c'est le même pad que celui que vous avez sélectionné en (5). Tant que vous tenez COPY enfoncé, le pad de destination peut encore être changé en sélectionnant un autre pad.
7. Pressez Play. L'afficheur indique **COPY DONE.**
8. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

3.3D Copier un Pattern vers une autre SR-16 via MIDI

La SR-16 peut transmettre des informations de système exclusif (pour les Patterns Principaux et Fill) à une autre SR-16 par MIDI. Si vous ne possédez qu'une seule SR-16, vous pouvez sauter cette section.

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée. Connectez le MIDI Out de la SR-16 source au MIDI in de la SR-16 de destination.
2. Sélectionnez le Pattern à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (5). L'afficheur indique **COPY TO PATT.**
4. N'entrez pas de numéro de Pattern de destination. Pressez juste PLAY pour transmettre les données par MIDI. Elles arriveront dans le Pattern sélectionné du récepteur.

- Cette procédure suit les règles standard de copie décrites au début du chapitre 3.3.
- Si le récepteur est réglé sur Principal, et que le Pattern n'est pas vide, les Patterns Principaux et Fill sont ajoutés à la fin des Patterns Principaux et Fill du récepteur.
- Si le récepteur est réglé sur Fill, le Fill sera remplacé par celui du Pattern d'origine pour conserver la même durée aux Patterns Principal et Fill.

5. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

3.3E Copier le rythme d'un pad vers un pad d'une autre SR-16 via MIDI

La SR-16 peut transmettre des informations de système exclusif d'un pad à une autre SR-16 par MIDI. Si vous ne possédez qu'une seule SR-16, vous pouvez passer ce chapitre.

Cette fonction de copie *mélange* les coups sur le pad d'origine avec le rythme du pad de destination d'une autre SR-16. Pour *remplacer* le rythme de destination par le rythme source, effacez d'abord le pad de destination à remplacer (chapitre 3.2C).

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée. Connectez le MIDI Out de la SR-16 source au MIDI In de la SR-16 de destination.
2. Sélectionnez le Pattern contenant le pad à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (7). L'afficheur indique **COPY TO PATT.**
4. Tapez le pad contenant le rythme à copier. L'afficheur indique le numéro du pad (par exemple **D2** si vous tapez le pad 2).
5. Tapez sur le pad de destination où sera mélangé le rythme d'origine. Bien souvent, lorsqu'on copie sur un Pattern différent, c'est le même pad que celui que vous avez sélectionné en (4). Tant que vous tenez COPY enfoncé, le pad de destination peut encore être changé en sélectionnant un autre pad.
6. Pressez Play.
7. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

3.3F Copier un Drum Set vers une autre SR-16 via MIDI

La SR-16 peut transmettre des informations de système exclusif de Drum Set à une autre SR-16 par MIDI. Si vous ne possédez qu'une seule SR-16, vous pouvez sauter cette section.

1. La SR-16 soit être en mode Pattern et arrêtée. Connectez le MIDI Out de la SR-16 source au MIDI In de la SR-16 de destination.
2. Sélectionnez le Drum Set à copier.
3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez le enfoncé jusqu'à l'étape (5).
4. Pressez DRUM SET pour transmettre les données par MIDI (l'afficheur indique **SET OUT MIDI**).
5. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

Les paramètres de Drum Set, y compris les modifications que vous leur avez apporté, se trouvent dans la mémoire tampon de la SR-16 de destination. Pour sauvegarder le Drum Set, vous devez le stocker dans un emplacement mémoire de Drum Set utilisateur dans la SR-16 de destination. Son afficheur indique **DRUMSET EDITED** pour vous rappeler que le Drum Set doit être stocké.

CHAPITRE 4: CREATION DES DRUM SETS

Les 12 pads de la SR-16 peuvent être assignés à divers sons de batterie, avec des niveaux, un accord, un panning, un mode de déclenchement et une assignation de jack de sortie différents. Chaque set de paramètres de pads reçoit un numéro, et est nommé Drum Set. Chaque Pattern A et B peut avoir sa propre assignation de Drum Set. Il existe 50 Drum Sets d'usine, et 50 Drum Sets programmables par l'utilisateur. Les assignations des Drum Sets possèdent une mémoire propre, et peuvent être considérés comme équivalents aux "programs" ou aux "patches" des synthétiseurs.

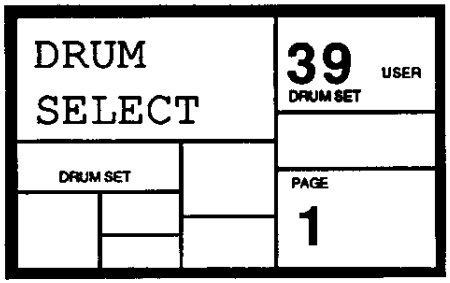
Remarquez que si vous éditez un Drum Set, tous les Patterns qui utilisent ce Drum Set en seront affectés. La plupart des aficionados de la SR-16 conservent une correspondance exacte entre les Drum Sets et les Patterns en assignant le Set 00 au Pattern 00, le Set 01 au Pattern 01, le Set 02 au Pattern 02, etc.

Les instructions générales de construction d'un Drum Set sont:

1. Pressez le bouton DRUM SET.
2. A l'aide des boutons Page (supérieur/inférieur), sélectionnez les différentes pages de fonctions. La fenêtre inférieure droite de l'afficheur indique le numéro de la page. Ces pages sont décrites ci-dessous.
3. Réglez les valeurs dans ces pages, si nécessaire, comme il l'est décrit pour chaque page.
4. Après avoir fait toutes les modifications nécessaires, sauvegardez le Drum Set si besoin est (Page 8), puis pressez DRUM SET à nouveau pour sortir (ou choisissez une autre page).

4.1 PAGE 1: SELECTION DU DRUM SET (DRUMSET SELECT)

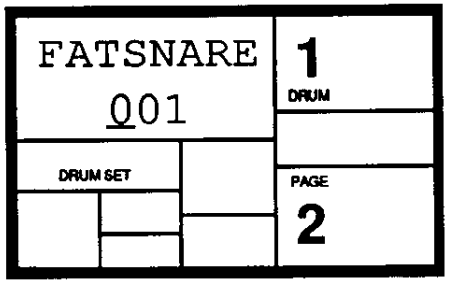
L'afficheur indique DRUMSET SELECT, le numéro du Pattern sélectionné, et si c'est la banque de Drum Set Preset ou User qui est sélectionnée.



1. Pressez le bouton PRESET/USER pour sélectionner la banque de Drum Sets désirée.
2. Entrez le numéro de Drum Set désiré (de 00 à 49) à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC. Avec les touches numérotées, entrez un zéro d'en-tête, si nécessaire.
3. Les Patterns utilisateur (User) retiennent les assignations de Drum Set sélectionnées. (Les Patterns d'usine ont des assignations de Drum Set fixées. Si vous sortez du Pattern d'usine, la SR-16 oubliera les assignations que vous aurez faites).

4.2 PAGE 2: ASSIGNATION DES SONS AUX PADS

L'afficheur indique le numéro du pad sélectionné et le son assigné à ce pad.



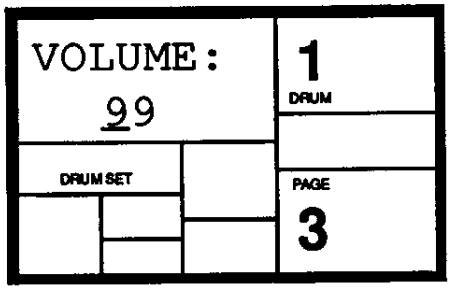
Vous pouvez assigner n'importe lequel des sons de la SR-16 à n'importe lequel des pads, ou à plus d'un pad. Chaque Drum Set individuel peut avoir sa propre assignation de sons de batterie.

Pour assigner un son à un pad:

1. Tapez le pad (l'afficheur indique le numéro du pad).
2. Entrez le son de batterie désiré à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC. Avec les touches numérotées, entrez un zéro d'en-tête si nécessaire. Le tableau fourni avec la SR-16 détaille chaque son de batterie.
3. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez le Drum Set édité (voir chapitre 4.8) ou faites d'autres assignations en tapant un autre pad pour le sélectionner, puis lui assigner un son de batterie.

4.3 PAGE 3: REGLER LE VOLUME DU PAD (VOLUME)

L'afficheur indique VOLUME, le numéro du pad sélectionné et le volume du son assigné à ce pad.

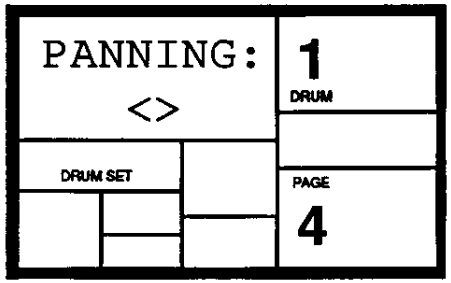


Pour changer le volume associé à un pad donné:

1. Tapez sur le pad (l'afficheur indique le numéro du pad).
2. Entrez le volume désiré, de 00 (silence) à 99 (volume maximum) à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC.
3. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez le Drum Set édité (voir chapitre 4.8) ou faites d'autres assignations en tapant un autre pad pour le sélectionner, puis lui assigner un volume.

4.4 PAGE 4: REGLER LA POSITION STEREO DU PAD (PANNING)

L'afficheur indique PANNING, le numéro du pad sélectionné et la position panoramique assignée à ce pad (remarquez les jolies petites flèches qui indiquent la position panoramique; elles bougent lorsque vous changez le son de position).



Pour changer la position panoramique associé à un pad donné:

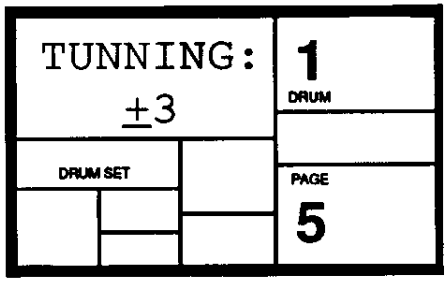
1. Tapez le pad (l'afficheur indique le numéro du pad).
2. Entrez la position panoramique désirée, de gauche à droite, à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC. Les sept positions possibles correspondent aux touches numérotées entre parenthèse: gauche toute (1), gauche (2), gauche du centre (3), centre (4), droite du centre (5), droite (6), droite toute (7).
3. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez le Drum Set édité (voir chapitre 4.8) ou faites d'autres assignations en tapant un autre pad pour le sélectionner, puis lui assigner une position panoramique.

En détail. La SR-16 possède deux paires de sorties stéréo. Les sons de batterie peuvent être assignés à l'une ou l'autre des paires de sorties (Page 7), et placés en n'importe quel endroit du champ stéréo de la sortie sélectionnée à l'aide de la fonction pan.

Lorsqu'elle elle est entendue à partir du public, la charleston est en général sur la droite, la caisse claire et la grosse caisse au centre, et les toms de la droite du centre à la gauche. Bien sûr, un des avantages d'une batterie électronique est que vous n'avez pas à suivre une façon standard de placer les sons de batterie dans le champ stéréo.

4.5 PAGE 5: REGLER L'ACCORD DU PAD (TUNING)

L'afficheur indique TUNING, le numéro du pad sélectionné et l'accord du son assigné à ce pad.



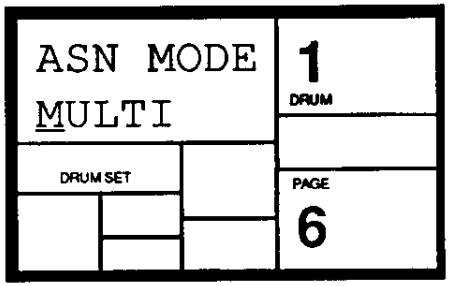
Pour changer l'accord associé à un pad donné:

1. Tapez sur le pad (l'afficheur indique le numéro du pad).
2. Entrez le volume désiré à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC. La gamme des valeurs va de +3 (plus aigu) à -4 (plus grave), en passant par 0 (hauteur normale).
3. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez vos modifications (voir chapitre 4.8) ou faites d'autres assignations en tapant sur un autre pad pour le sélectionner, puis lui assigner un nouvel accord.

4.6 PAGE 6: FIXER LE MODE DE DECLENCHEMENT (ASN MODE)

L'afficheur indique ASN MODE (abréviation de Mode d'Assignation), le numéro du pad sélectionné et le mode assigné à ce pad.

Pour changer le mode associé à un pad donné:



1. Tapez sur le pad (l'afficheur indique le numéro du pad).
2. Entrez le mode désiré à l'aide des touches numérotées 1-4 ou des boutons INC/DEC.
3. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez le Drum Set édité (voir chapitre 4.8) ou faites d'autres assignations en tapant sur un autre pad pour le sélectionner, puis lui assigner un mode.

En détail Chaque mode modifie le déclenchement:

Multi: Lorsque vous frappez un pad plusieurs fois de suite, chaque coup déclenche l'intégralité du son. Pratique avec les cymbales, puisque les premiers coups continuent de résonner lorsque vous tapez les suivants.

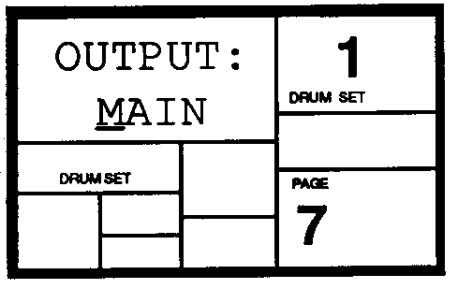
Single: Lorsque vous frappez un pad plusieurs fois de suite, chaque coup interrompt le coup précédent. Pratique avec de nombreux sons de percussion (comme tambourin, agogo, etc.).

Group 1 et 2: Les pads assignés à un groupe particulier (1 et 2) se coupent les uns et les autres lorsque le pad d'un groupe est frappé pendant qu'un autre pad assigné au même groupe finit de sonner. C'est une fonction traditionnellement utilisée pour la charleston: une charleston fermée coupe une charleston ouverte, et une charleston ouverte coupe une charleston fermée.

La SR-16 16 peut jouer 16 voix à la fois. Ils est donc possible de se trouver à court de voix si on joue une multitude de voix, et que beaucoup de pads se trouvent en mode Multi. Si 16 sons jouent, et que vous demandez à la SR-16 d'en jouer un supplémentaire, le son qui se trouve être le plus proche de la fin est "volé" afin que le son le plus récent puisse être joué. En pratique, il est difficile (et généralement artistiquement malvenu) de créer des rythmes si complexes que le vol des voix devient un problème. Cependant, si cela devient un problème, essayez d'assigner tous les toms à un groupe afin qu'ils ne consomment qu'une voix à la fois.

4.7 PAGE 7: CHOISIR LES JACKS DE SORTIE (OUTPUT)

L'afficheur indique OUTPUT, le numéro du pad sélectionné et la sortie assignée à ce pad.



Pour changer l'assignation de sortie:

1. Utilisez les touches numérotées (1 sélectionne la paire de sorties Principale, 2-0 la paire de sorties Auxiliaire) ou des boutons INC/DEC.
2. Lorsque l'afficheur confirme votre choix, stockez les modifications que vous avez apportées (voir chapitre 4.8), ou faites d'autres assignations en tapant un autre pad, pour lui assigner une autre assignation de sortie.

En détail. La SR-16 propose deux paires de sorties stéréo indépendantes (Main, ou Principale et Aux). Vous pouvez diriger n'importe quel pad vers l'une ou l'autre des paires de sorties, puis positionner le son dans le champ stéréo de la sortie sélectionnée (chapitre 4.4). Ceci autorise plusieurs options d'assignation de sortie.

Mono: Branchez n'importe quel jack de la paire de sorties. La SR-16 est suffisamment intelligente pour savoir que si vous ne branchez qu'une sortie, c'est que vous voulez de la mono. Les réglages de panoramique sont ignorés. Ne branchez pas les deux sorties, sinon la stéréo sera activée.

Stéréo avec placement fixe: Branchez la sortie Principale gauche dans le canal gauche de votre ampli (ou table de mixage), et la sortie Principale droite dans le canal droit. Le mixage par défaut des Drum Sets d'usine dispose les instruments de gauche à droite entre les sorties principales d'une façon adaptée à beaucoup d'applications.

Stéréo avec placement variable: Branchez la sortie Principale gauche dans le canal gauche de votre ampli (ou table de mixage), et la sortie Principale droite dans le canal droit. Les Drum Sets utilisateurs vous permettent de disposer les instruments de gauche à droite entre les sorties principales comme vous le désirez.

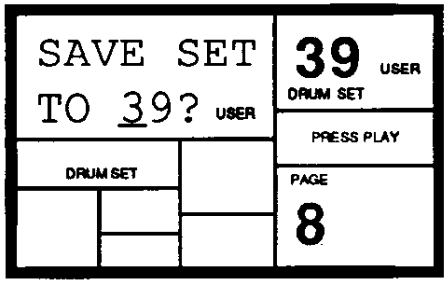
Stéréo avec sorties séparées: Ceci nécessite un mixeur stéréo avec au moins quatre canaux, et permet d'obtenir des sorties séparées pour n'importe quelle paire d'instruments. Branchez la sortie Principale gauche dans une voie envoyée complètement à gauche de votre table de mixage. Branchez la sortie Principale droite dans une voie envoyée complètement à droite. Branchez la sortie Auxiliaire gauche dans une troisième voie (envoyée au centre pour l'instant). Branchez la sortie Auxiliaire droite dans une quatrième voie (envoyée également au centre pour l'instant). Décidez lequel des deux instruments doivent être les instruments individuels, le pied et la caisse claire, par exemple. Assignez-les aux sorties Aux, et tous les autres instruments (dont le panoramique est réglé) aux sorties Principales.

Mettez le pied complètement à gauche, et la caisse claire complètement à droite. Ainsi, le pied apparaîtra à la sortie auxiliaire gauche, et la caisse claire à la sortie auxiliaire droite. Ces sorties peuvent être envoyées vers divers processeurs d'effets, puis envoyées à une table de mixage. Vérifiez que les instruments sélectionnés pour les sorties individuelles sont envoyés à l'extrême droite ou l'extrême gauche dans la SR-16. Sinon, un peu du son des instruments débordera dans l'autre sortie.

Sorties séparées pour Percussion et Batterie: Les sons de batterie standard peuvent être disposés en stéréo, puis assignés aux sorties principales, et les sons de percussion disposés en stéréo, puis assignés aux sorties auxiliaires. Faites passer les sorties dans une table de mixage, et vous pourrez traiter la batterie et les percussions comme deux submixes. Une technique qui peut également se révéler pratique si vous enregistrez sur bande: enregistrez deux pistes de batterie, et deux pistes de percussion. Réglez leur niveau respectif dans le mix, ou montez et descendez les percussions indépendamment de la batterie. Ou bien encore, traitez différemment les deux groupes.

4.8 PAGE 8: STOCKAGE DU DRUM SET (SAVE SET)

L'afficheur indique **SAVE SET?**, le numéro sélectionné (emplacement) du Drum Set, et un numéro à deux chiffres qui est le même que le Drum Set sélectionné.



Pour stocker le Drum Set à l'emplacement existant, pressez PLAY. L'afficheur indique **DRUMSET SAVED** aussi longtemps que PLAY est tenu enfoncé.

Pour stocker le Drum Set dans un autre emplacement, entrez le numéro de Drum Set désiré à l'aide des touches numérotées (la gamme des valeurs possibles est 00-50) ou des boutons INC/DEC. L'afficheur indique **DRUMSET SAVED** aussi longtemps que PLAY est tenu enfoncé.

Si vous éditez un Drum Set d'usine et que vous voulez le stocker, stockez-le dans un Drum Set utilisateur, puisque vous ne pouvez pas stocker sur un Drum Set d'usine. Cette technique permet également de copier un Drum Set vers un Drum Set différent.

4.9 PAGE 9: DRUM SET MANUEL (SET MODE)

L'afficheur indique **SET MODE**. A l'aide des boutons INC/DEC, sélectionnez **PATT** (chaque Pattern utilise son Drum Set assigné) ou **MANUAL** (la SR-16 mémorise les assignations des instruments en cours, quel que soit le Pattern choisi.

Si le fait de changer de Pattern n'appelle pas un autre Drum Set, c'est que ce paramètre est probablement réglé sur MANUAL au lieu de PATT.

En détail. Chaque Pattern possède son propre Drum Set assigné. Cependant, vous pouvez dire à la SR-16 d'ignorer ces assignations, et de conserver le Drum Set couramment sélectionné que vous changiez ou non de Pattern. Ceci est pratique dans le cas où vous voulez entendre un Pattern avec un Drum Set différent (programmez-en simplement un à la main), plutôt que celui avec lequel il a été stocké.

CHAPITRE 5: MODE SONG

5.1 PRINCIPES DU MODE SONG

Après avoir crée les Patterns qui composent un Song, il est temps de chaîner ces Patterns d'une façon qui soit musicalement utile. Vous pouvez incorporer des Patterns d'usine, ou une combinaison de Patterns d'usine et utilisateur. Il existe trois façons de créer des Songs:

- En temps réel. Lorsque la SR-16 joue en mode Song (et que le mode Compose est sélectionné), elle mémorise les Patterns et les Fills que vous sélectionnez.
- Manuellement. Sélectionnez le mode Song, et programmez une liste de Patterns et de Fills dans l'ordre dans lequel les Patterns doivent être joués. Vous pouvez spécifier le temps et la subdivision du temps sur lequel le Fill doit remplacer le Pattern Principal associé.
- Combinaison d'enregistrement manuel et en temps réel. Créez un Song en temps réel, puis éditez-le manuellement pour insérer des pas supplémentaires, effacer des pas, etc.

La SR-16 contient jusqu'à 100 Songs, et chaque Song peut contenir jusqu'à 254 pas. Chaque pas consiste en un numéro de Pattern ou un Fill. Chaque Song retient le tempo auquel il a été joué en dernier.

5.1A Sélectionner un MORCEAU (Song) et Entrer/Sortir du mode Song

1. La SR-16 doit être en mode Song.
2. Sélectionnez le mode Perform.
3. A l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC, entrez un numéro de Song à deux chiffres. Entrez un zéro d'en-tête si nécessaire.
4. Pressez PLAY pour démarrer la lecture. Pressez STOP pour arrêter la lecture.
5. Pour sortir du mode Song et revenir au mode Pattern, arrêter d'abord le Song (section suivante), puis pressez le bouton PATTERN/SONG.

5.1B Fixer le Tempo du MORCEAU (Song)

Le Tempo peut aller de 2 à 255 BPM. Le tempo du song peut être modifié que la SR-16 soit en marche ou non, et le Song mémorise le dernier tempo choisi. Il existe deux façons de fixer le tempo.

1. Avant de presser PLAY pour démarrer un Song, battez la mesure sur le bouton STOP au tempo désiré. La SR-16 fait une moyenne du temps séparant chaque coup, et calcule le tempo. L'afficheur met à jour le tempo à chaque coup. Si un footswitch est branché dans le jack Count/A/B/Fill, battre le rythme sur le footswitch équivaut à le battre sur le bouton STOP. Ces techniques ne fonctionnent que si la SR-16-16 est arrêtée.
2. A l'aide des boutons TEMPO/PAGE supérieur/inférieur. Pressez une fois pour incrémenter/décrémenter d'un BPM à la fois, ou tenez le bouton enfoncé pour faire défiler toutes les valeurs de tempo.

En détail: En mode Pattern, le tempo reste constant jusqu'à ce qu'il soit modifié. Si vous passez au mode Song et que le tempo programmé dans le Song est différent, la SR-16 prend le tempo du Song – même si vous revenez en mode Pattern – jusqu'à ce que le tempo soit modifié une nouvelle fois (manuellement ou en sélectionnant un nouveau Song).

5.1C Continuer, Redémarrer, ou Sauter au pas suivant du morceau (Song)

- En mode Compose, si vous stoppez un morceau, puis que vous pressez PLAY, le morceau continue à partir du premier temps du Pattern qui jouait au moment où vous avez pressé STOP.
- En mode Perform, si vous stoppez un morceau puis pressez PLAY, le morceau redémarre depuis le début.
- En mode Compose ou Perform, si vous pressez PLAY pendant que le morceau joue, vous sautez directement au pas suivant du morceau. Le Pattern qui lui est associé commence sur le premier temps. C'est une façon pratique d'avancer rapidement dans certaines parties du morceau.

5.1D "Boucler" indéfiniment un Pattern (Motif)

En mode Song Perform, si vous pressez et tenez enfoncé FILL jusqu'à la fin d'un pas, ce pas se répète. Un footswitch branché dans le jack Count/A/B/Fill a le même effet.

Exemple: Vous pouvez utiliser cette fonction si un soliste décide de prendre encore quelques mesures. Autre utilisation : si deux Songs partagent le même tempo, faites suivre le premier morceau par un Pattern vide, puis mettez bout à bout le second morceau. Entre les morceaux, tenez le footswitch enfoncé sur le pas correspondant au Pattern vide, puis relâchez-le pour démarrer le second morceau.

5.1E Démarrer à partir du milieu d'un morceau (Song)

Il est inutile de systématiquement démarrer un morceau à partir du début. En mode Compose, un morceau peut démarrer sur n'importe quel pas.

1. Vérifiez que la SR-16 est bien en mode Compose, même si vous n'avez pas l'intention d'enregistrer quoi que ce soit.
2. A l'aide des des boutons INC/DEC, sélectionnez le pas auquel vous désirez que la SR-16 démarre
3. Pressez PLAY. La SR-16 démarre la lecture sur le premier temps du pas sélectionné.
4. Si vous ne voulez pas augmenter la taille du morceau, passez en mode Perform avant la fin du morceau. Si vous voulez augmenter sa taille, restez en mode Compose.

5.1F Nommer un Song (NAME)

1. La SR-16 peut être en mode Perform ou Compose.
2. Pressez RECORD SETUP. Si le morceau possède un nom, il s'affiche sur la ligne supérieure. Si le morceau contient des données, mais n'a pas été nommé, l'afficheur indique **NO NAME**. Si le morceau est vide, l'afficheur indique **EMPTY SONG**.
3. Entrez le nom à l'aide des boutons PAGE UP/DOWN pour sélectionner le caractère devant être changé, puis sélectionnez le caractère désiré à l'aide des boutons INC/DEC. Sont disponibles les capitales, les minuscules, les chiffres, la ponctuation et divers caractères à usage spécial. Vous pouvez également entrer les chiffres à l'aide des touches numérotées.

5.3E Effacer un pas

1. La SR-16 doit être en mode Song et Compose.
2. A l'aide des boutons INC/DEC, sélectionnez le numéro du pas à effacer
3. Pressez et tenez ERASE enfoncé. L'afficheur indique **ERASE STEP?**
4. Tout en tenant ERASE enfoncé, pressez PLAY. Le pas est effacé, et tous les pas suivants sont automatiquement renumérotés pour refléter l'effacement du pas (ce qui était le pas 06 est maintenant le pas 05, ce qui était le pas 07 est maintenant le pas 06, etc.). L'afficheur indique STEP ERASED aussi longtemps que les boutons ERASE et PLAY sont tenus enfoncés.
5. Relâchez les boutons ERASE et PLAY.

5.3F Remplacer un pas

1. La SR-16 doit être en mode Song et Compose.
2. A l'aide des boutons INC/DEC, sélectionnez le numéro du pas à effacer.
3. Entrez le nouveau numéro de Pattern (avec les indications Preset ou User, A ou B, Fill A ou Fill B appropriées). Le pas étant remplacé, il n'y a pas de renumérotation des pas suivants.

5.3G Effacer un morceau (Song) entier

1. La SR-16 doit être en mode Song et Perform.
2. A l'aide des touches numérotées, sélectionnez le numéro du Song à effacer
3. Pressez et tenez ERASE enfoncé. L'afficheur indique **SONG ERASE?**
4. Tout en tenant ERASE enfoncé, pressez PLAY. L'afficheur indique **SONG ERASED,** et l'effacement est total.
5. Relâchez les boutons ERASE et PLAY.

5.3H Copier un morceau (Song) sur lui-même (Doubler la taille d'un morceau)

La copie d'un morceau sur lui-même double sa taille.

1. La SR-16 doit être en mode Song et Perform.
2. A l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées, sélectionnez le numéro du morceau à copier sur lui-même.
3. Pressez et tenez le bouton COPY enfoncé. L'afficheur indique **COPY TO SONG.**
4. Tout en tenant le bouton COPY enfoncé, entrez le même numéro de morceau qu'à l'étape (2), puis pressez PLAY. La copie est faite, et l'afficheur indique **COPY DONE.**
5. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

5.3I Copier un morceau (Song) vers une autre SR-16 via MIDI

La SR-16 peut transmettre des informations de système exclusif vers une autre SR-16 par MIDI. Si vous ne possédez qu'une seule SR-16, vous pouvez sauter cette section.

1. La SR-16 soit être en mode Song et arrêtée. Connectez le MIDI Out de la SR-16 source au MIDI In de la SR-16 de destination.
2. Sélectionnez le Song à copier.

3. Pressez et tenez enfoncé le bouton COPY et tenez-le enfoncé jusqu'à l'étape (5). L'afficheur indique **COPY TO SONG.**
4. N'entrez pas de numéro de morceau de destination. Pressez juste PLAY pour transmettre les données par MIDI. Elles arriveront dans le morceau sélectionné du récepteur. Si le morceau n'était pas vide, les nouveaux pas du morceau seront ajoutés au bout des pas existants.
5. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

Attention: Ceci ne transmet pas de données de Pattern, mais uniquement les pas de Song. Pour transférer les Patterns vers une autre SR-16, consultez les chapitres 3.3D et 3.3E.

5.3J Copier un Song vers un autre (ou à la fin d'un autre morceau si celui-ci n'est pas vide)

1. La SR-16 doit être en mode Song et Perform.
2. A l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées, sélectionnez le numéro du morceau à copier.
3. Pressez et tenez le bouton COPY enfoncé jusqu'à l'étape (6). L'afficheur indique COPY TO SONG et le numéro du Song sélectionné.
4. Tout en tenant le bouton COPY enfoncé, entrez le numéro du morceau de destination sur lequel le morceau source doit être copié à l'aide des boutons INC/DEC ou des touches numérotées.
5. Tout en tenant le bouton COPY enfoncé, pressez PLAY. La copie est faite, et l'afficheur indique **COPY DONE.**
6. Relâchez les boutons COPY et PLAY.

Remarques

- Si le Song de destination était vide, la copie est identique au Song d'origine.
- Si le Song de destination n'était pas vide, alors le Song de Source est ajouté à la fin du Song de destination. Ceci augmente la longueur du morceau de destination de la longueur du morceau source. Si la durée totale du morceau de destination devait excéder 254 pas après la copie, la copie n'a pas lieu, et l'afficheur indique **SONG TOO LONG.**

CHAPITRE 6: MIDI

Ce menu permet d'accéder à d'importantes fonctions MIDI. Les instructions générales sont:

1. Pressez le bouton MIDI SETUP.
2. A l'aide des boutons Page (supérieur/inférieur), sélectionnez différentes "pages" de fonctions. La fenêtre inférieure droite de l'afficheur indique le numéro de la page. Ces pages sont décrites ci-dessous.
3. Ajustez les valeurs présentées dans les pages, comme décrit pour chaque page.
4. Après avoir fait toutes les modifications nécessaires, pressez MIDI SETUP à nouveau pour sortir, ou sélectionnez une autre page.

Tous les paramètres des pages suivantes sont mémorisés, même lorsque vous éteignez l'appareil, jusqu'à ce qu'ils soient modifiés.

6.1 PAGE 1: SELECTIONNER LE CANAL MIDI (MIDI CH)

L'afficheur indique MIDI CH (1-16) ou Omni. Entrez la valeur désirée à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC (avec les touches numérotées, entrez si nécessaire un zéro d'en-tête. 00 sélectionne le mode Omni).

En détail. La SR-16 peut recevoir et émettre les données MIDI en mode Omni (réception des données sur n'importe lequel des 16 canaux MIDI, transmission sur le canal 1) ou Poly (transmission et réception sur un des 16 canaux).

Utilisez Omni lorsque vous contrôlez la SR-16 à partir d'un contrôleur externe (Pads MIDI, clavier MIDI, etc.), puisqu'il est inutile que les canaux correspondent. Lorsque plusieurs instruments sont commandés en MIDI (par exemple lorsqu'un séquenceur transmet des données sur plusieurs canaux vers différents instruments), utilisez le mode Poly afin que la SR-16 ne reconnaisse que le canal contenant les données de batterie.

6.2 PAGE 2: RECEPTION DES NOTES MIDI (DRUM IN)

L'afficheur indique **DRUM IN**. Pour permettre à la SR-16 de recevoir des messages de note par MIDI, utilisez les boutons INC/DEC pour sélectionner **ON**. Sélectionnez **OFF** si vous désirez que la SR-16 ignore les messages de note.

En détail. Sélectionnez **ON** si vous utilisez la SR-16 en expandeur, ou si vous voulez jouer des sons de la SR-16 pendant qu'elle lit un Pattern ou un Song. Sélectionnez **OFF** si vous utilisez la SR-16 comme boite à rythmes esclave d'un séquenceur. Lorsque sur **OFF**, la SR-16 suit les données d'horloge du séquenceur, mais pas les données de note (vous ne voulez pas qu'elle joue d'autre rythme). Remarquez que Clock In (page 5) doit être activé.

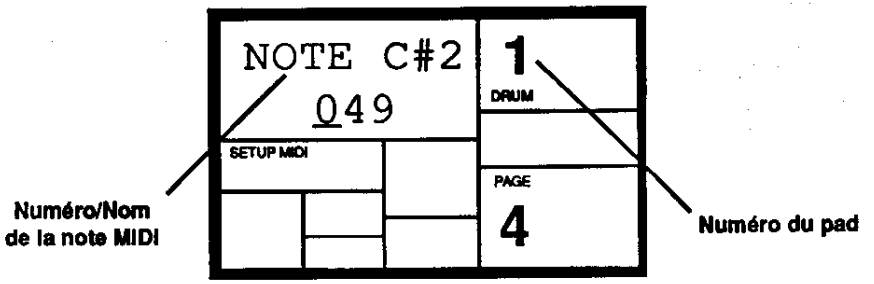
6.3 PAGE 3: TRANSMISSION DES NOTES MIDI (DRUM OUT)

L'afficheur indique **DRUM OUT**. Pour permettre à la SR-16 de transmettre des données de note des pads par MIDI, utilisez les boutons INC/DEC pour sélectionner **ON**. Sélectionnez OFF si vous ne désirez pas que la SR-16 transmette de données de note.

En détail. Sélectionnez **ON** pour transmettre des données de Pattern dans un séquenceur, ou pour contrôler un autre module de son de batterie. Si la SR-16 est utilisée comme boite à rythmes et doit fournir l'horloge à un système MIDI, sélectionnez **OFF** afin que les autres appareils ne répondent pas aux données de note MIDI

6.4 PAGE 4: ASSIGNATION DE NUMERO DE NOTE MIDI AUX PADS (NOTE)

Cette page détermine quelle **NOTE** arrivant par MIDI déclenchera un pad, ou quelle note sortant par MIDI sera produite si vous entrez un pas. L'afficheur indique le numéro/le nom de la note en haut à gauche, et le numéro du pad dans la fenêtre du haut à droite.



Jouez le pad devant être assigné à une note MIDI, ce qui est confirmé par l'afficheur du numéro de pad. Entrez le nom/numéro de la note à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC.

En détail. Les assignations de notes sont globales et concernent tous les Patterns. Les assignations de notes MIDI ne sont pas sélectionnables pour chaque Pattern.

Les assignations de note par défaut sont:

Pad	Numéro de Note MIDI	Nom de la touche
Kick	035	Si 0
Snare	038	Ré 1
Cls Hat	042	Fa# 1
Open Hat	046	La# 1
Claps	039	Ré# 1
Perc 2	067	Sol 3
Tom 1	048	Do 2
Tom 2	045	La 1
Tom 3	041	Fa 1
Ride	051	Ré# 2
Crash	049	Do# 2
Perc 1	065	Fa 3

6.5 PAGE 5: RECONNAISSANCE D'UNE HORLOGE EXTERNE (CLOCK IN)

L'afficheur indique **CLOCK IN.** Pour que la SR-16 reconnaisse les messages d'horloge (de timing) qui se présentent à l'entrée MIDI, sélectionnez **ON** à l'aide des boutons INC/DEC (si aucun message d'horloge n'est présent, la SR-16 suit son propre tempo). Sélectionnez **OFF** pour que la SR-16 ignore les messages d'horloge et suive son propre tempo quelles que soient les données de timing se présentant à l'entrée MIDI.

Lorsque vous utilisez la SR-16 en expandeur, réglez **CLOCK IN** sur **OFF** afin que les signaux d'horloge ne puissent démarrer le Pattern.

En détail. Le tempo de la SR-16 peut être contrôlé par un autre appareil (ceci court-circuite l'horloge interne) à condition que:

- L'appareil extérieur génère des signaux d'horloge MIDI.
- Que ces signaux passent du MIDI Out de l'appareil extérieur au MIDI In de la SR-16.
- Que **CLOCK IN** soit réglé sur **ON**.

6.6 PAGE 6: TRANSMISSION D'UNE HORLOGE VERS D'AUTRES APPAREILS (CLOCK OUT)

L'afficheur indique **CLOCK OUT**. Pour que la SR-16 transmette des messages d'horloge par sa sortie MIDI, sélectionnez **ON** à l'aide des boutons INC/DEC. Sélectionnez **OFF** pour empêcher les messages d'horloge de sortir par le MIDI out.

En détail. La SR-16 peut générer des signaux d'horloge sur lesquels d'autres appareils peuvent se synchroniser, à condition que

- L'appareil extérieur (séquenceur, boite à rythmes)reconnaisse les signaux d'horloge MIDI.
- Que ces signaux passent du MIDI Out de la SR-16 au MIDI In de l'appareil extérieur.
- Que CLOCK OUT soit réglé sur **ON.**

Lorsque la SR-16 est asservie à un appareil extérieur, **CLOCK OUT** doit être sur **OFF**, et **CLOCK IN** sur **ON.**

6.7 PAGE 7: MELANGE (MERGE) DU MIDI ENTRANT AU MIDI SORTANT (MIDITHRU)

L'afficheur indique **MIDITHRU**. Pour que la SR-16 mélange (merge) les données entrant par le MIDI In avec les données de note ou d'horloge sortant par le MIDI Out, sélectionnez **ON** à l'aide des boutons INC/DEC. Sélectionnez **OFF** si vous désirez que la sortie MIDI transmette les données de note et d'horloge de la SR-16 uniquement.

En détail. Transformer le MIDI Out en MIDI Thru peut être pratique dans certaines applications. Exemple: Supposons qu'un clavier MIDI soit connecté au MIDI In de la SR-16. La SR-16 sert d'horloge maître pour un séquenceur MMT-8. Le MIDI Out de la SR-16 est connecté au MIDI In du MMT-8. **MIDITHRU** étant sur **ON**, les données de note générées par le clavier passent à travers la SR-16, et arrivent au MIDI In du MMT-8.

Les autres réglages de la SR-16 devraient être **DRUM IN OFF** (afin que la SR-16 ne réagisse pas aux notes que vous jouez sur le clavier), et **CLOCKOUT ON**, afin que la SR-16 puisse contrôler le MMT-8. **DRUMOUT** doit également être réglé sur **OFF** afin que le MMT-8 n'enregistre pas les notes générées par la SR-16. En branchant le MIDI Out du MMT-8 sur le MIDI In du clavier, la séquence déclenche les notes du clavier.

Techniquement parlant, les données d'horloge MIDI (telles que transmises par un appareil maître tel qu'un séquenceur) reçues par le MIDI In de la SR-16 ne sont pas renvoyées vers le MIDI Out. Cependant, cela pourrait sembler être le cas, puisque la SR-16 génère ses propres données d'horloge en réponse aux données d'horloge arrivant par le MIDI In, si **CLOCK IN** est sur **ON.**

6.8 PAGE 8: SELECTION DE DRUM SETS PAR PROGRAM CHANGE (PRG CHNG)

L'afficheur indique **PRG CHNG.** Les commandes de Program change peuvent changer le numéro Drum Set en mode Pattern à n'importe quel instant, y compris pendant que la SR-16 joue.

Pour que la SR-16 reconnaisse les Program Changes, sélectionnez **ON** à l'aide des boutons INC/DEC. Sélectionnez **OFF** si vous ne désirez pas que la SR-16 reconnaisse les Program Changes. Qu'elle soit sur **OFF** ou sur **ON**, la SR-16 ignore les Program Changes lorsqu'un Song joue.

En détail. Le Program Change (PC) 00 sélectionne le Drum Set 00. Le PC 01 sélectionne le Drum Set 01. Le PC 02 sélectionne le Drum Set 02, etc. Attention! Certains appareils numérotent les Program Changes de 1 à 128, d'autres de 0 à 127, et certains en banques de Programs. Si l'appareil générant les Program Changes suit un protocole non standard, vous pouvez fabriquer un tableau de conversion indiquant quel Program Change rappelle quel Drum Set.

Les Program Changes 00 à 49 sélectionnent les 49 Patterns utilisateur. Les Program Changes 50 à 99 sélectionnent les Patterns d'usine 00 à 49. Les Program Changes 100 à 127 sélectionnent les Patterns utilisateur 00 à27.

Le Pattern mémorise le Drum Set sélectionné par Program Change, comme si vous l'aviez sélectionné manuellement, à moins que la SR-16 soit en mode manuel (décrit à la Page 9 du menu Drum Set).

6.9 PAGE 9: TABLE D'ASSIGNATION DES NOTES (NOTE MAP)

A l'intérieur de chaque Pattern, les notes MIDI peuvent être assignées à 12 sons différents (mode **NORMAL**). Lorsque NOTE MAP est en mode **D40-49**, les DrumSets 40-49 couvrent les notes MIDI 000-119. Ceci rend la SR-16 idéale pour l'utilisation en expandeur de son de batterie, déclenchée par des pads de batterie électronique, ou par des notes envoyées par un séquenceur.

Remarquez que dans ce mode, vous ne pouvez enregistrer de notes dans un Pattern par MIDI. Il est supposé que vous n'utiliserez la SR-16 que comme expandeur de sons de batterie.

Le tableau de la page suivante indique quels pads de quels drums sets sont déclenchés par quelle note MIDI. La logique de l'assignation est qu'il y a 12 pads par octave, le pad 1 commençant toujours sur un Do (les notes MIDI 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096 et 108). N'oubliez pas que ces assignations doivent être stockées comme Drum Sets afin de mémoriser les assignations de note.

Drum Set	N° de Pad	Note MIDI	Drum Set	N° de Pad	Note MIDI	Drum Set	N° de Pad	Note MIDI
40	1	000	42	5	040	46	9	080
40	2	001	43	6	041	46	10	081
40	3	002	43	7	042	46	11	082
40	4	003	43	8	043	46	12	083
40	5	004	43	9	044	47	1	084
40	6	005	43	10	045	47	2	085
40	7	006	43	11	046	47	3	086
40	8	007	43	12	047	47	4	087
40	9	008	44	1	048	47	5	088
40	10	009	44	2	049	47	6	089
40	11	010	44	3	050	47	7	090
40	12	011	44	4	051	47	8	091
41	1	012	44	5	052	47	9	092
41	2	013	44	6	053	47	10	093
41	3	014	44	7	054	47	11	094
41	4	015	44	8	055	47	12	095
41	5	016	44	9	056	48	1	096
41	6	017	44	10	057	48	2	097
41	7	018	44	11	058	48	3	098
41	8	019	44	12	059	48	4	099
41	9	020	45	1	060	48	5	100
41	10	021	45	2	061	48	6	101
41	11	022	45	3	062	48	7	102
41	12	023	45	4	063	48	8	103
42	1	024	45	5	064	48	9	104
42	2	025	45	6	065	48	10	105
42	3	026	45	7	066	48	11	106
42	4	027	45	8	067	48	12	107
42	5	028	45	9	068	49	1	108
42	6	029	45	10	069	49	2	109
42	7	030	45	11	070	49	3	110
42	8	031	45	12	071	49	4	111
42	9	032	46	1	072	49	5	112
42	10	033	46	2	073	49	6	113
42	11	034	46	3	074	49	7	114
42	12	035	46	4	075	49	8	115
43	1	036	46	5	076	49	9	116
43	2	037	46	6	077	49	10	117
43	3	038	46	7	078	49	11	118
43	4	039	46	8	079	49	12	119

Tableau d'assignation des notes MIDI en mode D40-49

CHAPITRE 7: BACKUP (SAUVEGARDE)

7.1 PRINCIPE DU BACKUP

Cette fonction vous permet de sauvegarder les données de Pattern, Song et Drum Set sur cassette, ou vers un dispositif de stockage de codes Système Exclusif MIDI. Les instructions générales sont:

1. Pressez le bouton BACKUP.
2. A l'aide des boutons Page (supérieur/inférieur), sélectionnez différentes "pages" de fonctions. La fenêtre inférieure droite de l'afficheur indique le numéro de la page. Ces pages sont décrites ci-dessous.
3. Ajustez les valeurs présentées dans les pages, comme décrit pour chaque page.
4. Après avoir fait toutes les modifications nécessaires, pressez BACKUP à nouveau pour sortir, ou sélectionnez une autre page.

Lors de toutes les opérations sur bande, la pression de STOP pendant un transfert de données interrompt l'opération à partir de ce moment, comme indiqué sur l'afficheur (**TAPE OUT CANCEL** lors de la sauvegarde, **TAPE IN CANCEL** lors de la vérification ou du chargement). Si vous pressez STOP pendant un chargement à partir de la bande, le contenu de la mémoire peut n'être que partiellement rempli, ce qui se traduit par de mauvaises données pour certains Patterns ou Song. Cependant, si vous ne chargez qu'un Pattern ou qu'un Song à la fois, vous pouvez presser STOP à n'importe quel instant suivant le chargement du Pattern ou du Song désiré.

Si une erreur survient pendant le chargement, l'afficheur indique **ERROR IN TAPE**. Le chargement continue, mais les données peuvent se révéler inutilisables. Tentez de recharger à nouveau les données. Si la bande s'arrête, ou qu'une perte de données dure assez longtemps pour que la SR-16 pense que la bande s'est arrêté, le transfert est annulé (l'afficheur indique TAPE IN CANCEL).

En détail. La SR-16 peut sauver les données en mémoire en convertissant ces données en signaux sonores (FSK), et en enregistrant ces signaux sur une bande ordinaire (généralement une cassette). Les données peuvent également être converties en un type spécial de code MIDI, puis stockées dans un appareil de stockage de données MIDI comme le DataDisk Alesis, ou transférées vers une autre SR-16. Au fur et à mesure que vous construisez votre bibliothèque de Patterns et de Songs, les données peuvent être rechargées à partir de la bande ou via MIDI dans la SR-16. Voici deux raisons principales de sauvegarder votre travail:

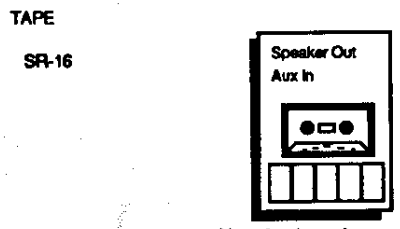
- Bien que la SR-16 puisse stocker plus de 15000 événements, elle peut un jour se trouver à court de mémoire. Vous pouvez sauver le contenu de la mémoire, remplir la mémoire avec d'autres Patterns/Songs, puis recharger les anciennes données lorsque vous en avez besoin.

- **Il est vital de faire une copie de sauvegarde de la mémoire de la SR-16!** Un problème mécanique (une surtension du secteur, une décharge d'électricité statique) ou une erreur de manipulation peuvent altérer les données en mémoire. Sauvegardez vos données lorsque vous avez suffisamment travaillé sur quelque chose pour ne pas vouloir le perdre. Si possible, faites deux sauvegardes, et stockez la seconde dans un endroit différent de la première.

Attention! La sauvegarde et la récupération des données est peu fiable lorsqu'elle est mal faite, et très fiable si elle est correctement exécutée. Pour vous assurer de sauvegardes et de récupération sans erreurs, utilisez une cassette "certifiée données informatiques" de haute qualité, adaptée aux applications informatiques (les cassettes audio ne sont pas très adaptées à l'enregistrement de données). De plus, les enregistreurs conçus pour l'enregistrement de données ont une propension à être plus fiables que les platines cassettes audio.

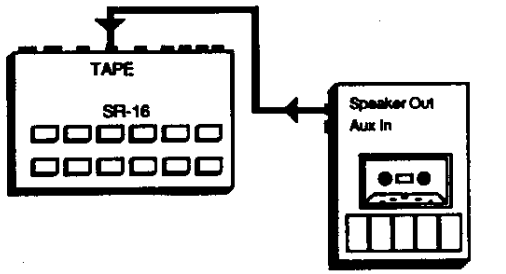
7.2 CONNEXION DE L'INTERFACE BANDE

Pour sauvegarder sur bande: Connectez un jack miniature (mâle-mâle) de l'entrée/sortie "tape" de la SR-16 à l'entrée de l'enregistreur. Si vous utilisez un magnétophone à cassette standard plutôt qu'un enregistreur de données, utilisez l'entrée Aux ou Ligne. Si vous ne pouvez qu'utiliser l'entrée micro, vous pourrez encore arriver à un résultat convenable.



Magnétophone à cassette

Pour vérifier une sauvegarde, ou charger des données à partir d'une bande: Connectez un jack miniature (mâle-mâle) de la sortie ligne ou haut parleur de l'enregistreur à l'entrée/sortie "tape" de la SR-16.



Magnétophone à cassette

7.3 PAGE 1: TRANSMETTRE DES DONNEES SOUS FORME MIDI A UN APPAREIL DE STOCKAGE DE SYSEX MIDI (SEND OUT MIDI?)

L'afficheur indique **SEND OUT MIDI?** Pour convertir les données de Pattern et de Song en données Sysex MIDI, et les transmettre par le MIDI Out, pressez le bouton PLAY. L'afficheur indique **SENDING MIDI...** pour confirmer que les données sont en cours de transmission. En général, le MIDI Out doit être connecté au MIDI In d'une autre SR-16, ou à un appareil de stockage de Sysex, comme le DataDisk Alesis. Les données de la SR-16 peuvent prendre jusqu'à 35K, ce qui leur permet d'être gérées par la plupart des appareils de stockage de Sysex.

Lorsque le transfert est terminé, l'afficheur de la SR-16 retourne au mode Song ou Pattern (celui qui était sélectionné avant la sauvegarde)

En détail. Le contenu de la mémoire de la SR-16 peut être transmis par MIDI comme n'importe quelles données MIDI. Ces données ne sont compréhensibles que par une autre SR-16 (les autres boites à rythmes ignoreront ces données), mais elles peuvent être stockées dans un appareil de stockage de Système Exclusif MIDI, comme le DataDisk Alesis, un logiciel de stockage de Sysex tournant sur ordinateur, ou un instrument de musique capable d'enregistrer des données de Sysex (Yamaha SY77, DX7IIFD, Ensoniq EPS et VFX, Peavey DPM-3, etc.) Cette fonction vous permet également de transmettre tous les Patterns, Songs et Drum Sets vers une autre SR-16, sans avoir à les sauver d'abord sur bande.

Ce qui suit décrit la façon de sauvegarder des données sur le DataDisk Alesis. Les autres dispositifs de stockage de Sysex fonctionnent de façon similaire, mais référez-vous au mode d'emploi de votre appareil pour savoir comment le configurer à la réception et la sauvegarde de données MIDI.

Sauvegarde sur DataDisk

1. Connectez le MIDI Out de la SR-16 sur le MIDI In du DataDisk (DD)
2. Insérez une disquette formatée dans le DD, puis passez à l'étape suivante. Si la disquette n'est pas formatée, insérez là dans le lecteur, puis pressez le bouton Format du DD. Lorsque l'afficheur indique FORMAT DISK?, pressez DO/YES. Lorsque l'afficheur indique ARE YOU SURE?, pressez DO/YES à nouveau.
3. Pressez le bouton DD RECEIVE. L'afficheur indique RECV ONE SYSEX: WAITING FOR DATA.
4. Pressez le bouton BACKUP de la SR-16 (si vous n'êtes pas déjà dans la fonction backup) et sélectionnez la Page 1.
5. Pressez le bouton PLAY de la SR-16. L'afficheur de la SR-16 indique **SENDING MIDI...** et l'afficheur du DD indique RECEIVING Alesis SR-16 pour indiquer que les données ont été reçues.
6. Afin d'éviter toute future confusion, nommez le fichier DD à l'aide de la fonction DD NAME.

7.4 RECEPTION DIRECTE DES DONNEES VENANT D'UN AUTRE APPAREIL MIDI

La SR-16 charge automatiquement les données de Sysex de la SR-16 arrivant à son entrée MIDI. Il n'y a aucune page de fonction associée, puisque la réception peut avoir lieu à n'importe quel moment, dès qu'un appareil de stockage de Sysex ou une autre SR-16 transmet des données par son MIDI Out vers le MIDI In de la SR-16. Si la SR-16 reçoit des Sysex pendant la lecture d'un Pattern ou d'un Song, le Pattern ou le Song s'arrêtent, et le Song 99 est sélectionné à la fin du dump.

La SR-16 n'est compatible qu'avec les données de Sysex de SR-16. Vous ne pouvez par exemple pas charger de données de Sysex d'une autre boite à rythmes dans la SR-16.

Ce qui suit décrit la façon de charger des données à partir du DataDisk Alesis. Les autres dispositifs de stockage de Sysex fonctionnent de façon similaire, mais référez-vous au mode d'emploi de votre appareil pour savoir comment le configurer à la transmission de données MIDI.

Chargement à partir du DataDisk

1. Connectez le MIDI Out du DD au MIDI In de la SR-16.
2. Insérez dans le DD la disquette contenant le fichier à charger dans la SR-16
3. Pressez le bouton DD SEND. L'afficheur indique SEND FILE Alesis SR-16 (nom du fichier)?
4. Pressez le bouton DO/YES du DD. La SR-16 détermine automatiquement la présence de ces données. Vous n'avez aucun bouton à appuyer. L'afficheur du DD indique SENDING Alesis SR-16 (nom du fichier), l'afficheur de la SR-16 indique **LOADING MIDI.** Remarquez que le chargement de données de Sysex remplace automatiquement toute la mémoire de la SR-16.
5. La SR-16 est maintenant sur le Song 99.

7.5 PAGE 2: SAUVEGARDER LE CONTENU DE LA MEMOIRE SUR BANDE (STORE TO TAPE)

Cette fonction permet de sauvegarder sur bande tous les Patterns, les Songs et les Drum Sets. L'afficheur indique **STORE TO TAPE?** Mettez l'enregistreur en mode enregistrement. Lorsque la bande a dépassé l'amorce (s'il y en a), pressez PLAY sur la SR-16. L'afficheur de la SR-16 passe au pas à pas par les Patterns A/B et les Songs. L'opération est terminée lorsque l'afficheur indique **DONE**. Il est préférable de sauvegarder à plusieurs reprises, en cas de détérioration d'une partie de la bande.

Pour annuler à n'importe quel moment l'opération de sauvegarde, pressez STOP. L'afficheur indique **TAPE OUT CANCEL**.

Rappelez-vous que vous pouvez sauvegarder les données sur n'importe quel type de bande. L'enregistrement des données au début d'un master multipiste est pratique, puisque les parties de batteries sont sauvegardées avec le morceau qui les utilise.

7.6 PAGE 3: VERIFIER LES DONNEES ENREGISTREES SUR BANDE (VERIFY TAPE?)

L'afficheur indique **VERIFY TAPE?** Pressez PLAY. L'afficheur indique **START TAPE...**

Pressez le bouton Play de l'enregistreur. Pendant la vérification, l'afficheur indique le Pattern ou le Song en cours de vérification, jusqu'à ce que toutes les données aient été vérifiées. Lorsque la bande a été vérifiée, l'afficheur indique **DONE**.

Pour annuler l'opération de vérification à n'importe quel moment, pressez STOP. L'afficheur indique **TAPE IN CANCEL**.

En détail. Bien que l'interface cassette soit en général assez fiable, certains problèmes peuvent survenir du fait d'un mauvais niveau d'enregistrement, d'une bande défectueuse, d'un manque de chance, etc. Ne considérez pas que votre travail est sauvegardé avant d'avoir vérifié les données enregistrées sur la bande, ce qui vous assure qu'elles pourront être rechargées dans la SR-16 par la suite.

A la différence de certaines interfaces cassettes, cette fonction vérifie que les données de la bande sont utilisables, pas nécessairement qu'elles sont les mêmes que celles de la machine. En d'autres mots, la vérification ne fonctionne pas en comparant les données de la bande et celles de la SR-16. Vous pouvez donc vérifier les bandes à n'importe quel moment.

7.7 PAGE 4: CHARGER LES DONNEES DE LA BANDE (LOAD IN TAPE?)

Permet de charger toutes les données stockées sur bande. L'afficheur indique **LOAD IN TAPE?** Pressez PLAY. L'afficheur indique **START TAPE...**

Pressez le bouton Play de l'enregistreur. Pendant le chargement, l'afficheur indique le Pattern ou le Song en cours de chargement, jusqu'à ce que toutes les données aient été chargées. A ce moment, l'afficheur indique **DONE**.

En détail. Cette fonction charge dans la SR-16 une Banque de Patterns et de Songs stockée sur une bande. Les données chargées à partir de la bande reprennent leur position d'origine dans la mémoire (par exemple, le SONG 15 est rechargé dans le SONG 15). Le chargement de tous les Patterns et Songs remplace toutes les données en mémoire. Si nécessaire, sauvegardez votre travail avant le chargement.

7.8 PAGE 5: CHARGER UN PATTERN DE LA BANDE (LOAD IN PATT)

Permet de ne charger qu'un seul Pattern stocké sur bande. L'afficheur indique **LOAD IN PATT00**. Entrez le numéro de Pattern désiré à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC, pressez le bouton A ou B pour spécifier la variation désirée, puis pressez PLAY. L'afficheur indique **START TAPE...**

Pressez le bouton Play de l'enregistreur. Pendant le chargement, l'afficheur indique le Pattern en cours de chargement. Lorsque celui-ci est terminé, l'afficheur indique **DONE**.

En détail. Il vous est possible de ne recharger à partir de la bande qu'un seul Pattern plutôt que toutes les données. Un Pattern chargé à partir de la bande reprend sa position d'origine en mémoire (par exemple, le PATT 01B est chargé dans PATT01B) et efface les données couramment présentes à cet emplacement.

Rappelez-vous que charger un Pattern charge également son Fill associé.

7.9 PAGE 6: CHARGER UN SONG DE LA BANDE (LOAD IN SONG)

Permet de ne charger qu'un seul Song stocké sur bande (mais pas les Patterns utilisés dans le Song). L'afficheur indique **LOAD IN SONG00**. Entrez le numéro de Song désiré à l'aide des touches numérotées ou des boutons INC/DEC, puis pressez PLAY. L'afficheur indique **START TAPE...**

Pressez le bouton Play de l'enregistreur. Pendant le chargement, l'afficheur indique le Song en cours de chargement. Lorsque celui-ci est terminé, l'afficheur indique **DONE**.

En détail. Il vous est possible de ne recharger à partir de la bande qu'un seul Song plutôt que toutes les données. Une Song chargé à partir de la bande reprend sa position d'origine en mémoire (par exemple, le SONG 32 est chargé dans SONG 32) et efface les données couramment présentes à cet emplacement.

7.10 PAGE 7: VERIFICATION DE LA MEMOIRE DISPONIBLE (FREE MEM)

Lorsque vous sélectionnez la Page 7, l'afficheur indique la quantité approximative de mémoire disponible (exprimée en pourcentage de la quantité totale).

En détail. Il est important de vérifier la mémoire disponible de temps en temps, car la SR-16 à besoin de mémoire vide pour fonctionner correctement. Si la mémoire disponible tombe en dessous de 15%, sauvegardez immédiatement les données de la SR-16, comme décrit en détail dans ce chapitre.

Certaines opérations peuvent ne plus être possibles, même s'il reste encore un peu de mémoire, car la SR-16 duplique un Pattern avant qu'il ne soit modifié (modification de la longueur, offset, etc.). Si vous tentez de modifier un Pattern prenant plus de mémoire qu'il n'est disponible, l'afficheur indique:

OUT OF MEMORY (PENURIE DE MEMOIRE)

Sauvegardez immédiatement les données de la SR-16, et voyez si vous pouvez effacer certains Patterns inutiles pour libérer de la mémoire.

7.11 EFFACER LA MEMOIRE/RE-INITIALISER LA MEMOIRE

Après avoir sauvegardé une banque de données, vous pouvez avoir besoin de commencer à programmer de nouveaux Patterns à partir de zéro, afin de ne pas mélanger les nouveaux Patterns avec les anciens. Cette opération efface la mémoire et réinitialise tous les paramètres. Ce peut être une technique de réparation efficace, qui remet la SR-16 en fonctionnement normal si elle est "plantée" du fait d'un événement imprévisible comme une décharge d'électricité statique ou une interruption de l'alimentation.

Tous les Patterns, Songs et assignations de pad seront perdus lorsque vous effacerez la mémoire. Sauvegardez la mémoire de la SR-16 sur bande ou par MIDI, à moins que vous ne soyez absolument sûr de ne pas en avoir besoin.

Pour réinitialiser, éteignez l'appareil et attendez quelques secondes. Pressez et tenez enfoncés les boutons PLAY et ERASE lorsque vous rallumez. Tenez ces boutons enfoncés pendant au moins trois secondes après avoir rallumé.

7.12 VERIFICATION DE LA VERSION DU SYSTEME D'EXPLOITATION

Pour déterminer la version du système d'exploitation de votre SR-16, pressez le bouton FILL lorsque vous êtes dans le menu Backup. L'afficheur indique **VERSION** et le numéro de logiciel courant.

En détail. Il est important de connaître la version du système d'exploitation pour les deux raisons suivantes:

- Il est possible que dans le futur le système d'exploitation de la SR-16 soit modifié ou amélioré. Ceci vous permet de savoir si vous disposez ou non du logiciel amélioré.
- Si vous aviez des problèmes avec votre SR-16 et que vous appeliez Alesis pour obtenir une aide technique, il serait important de connaître la version du système d'exploitation utilisé par votre machine.

CHAPITRE 8: APPLICATIONS

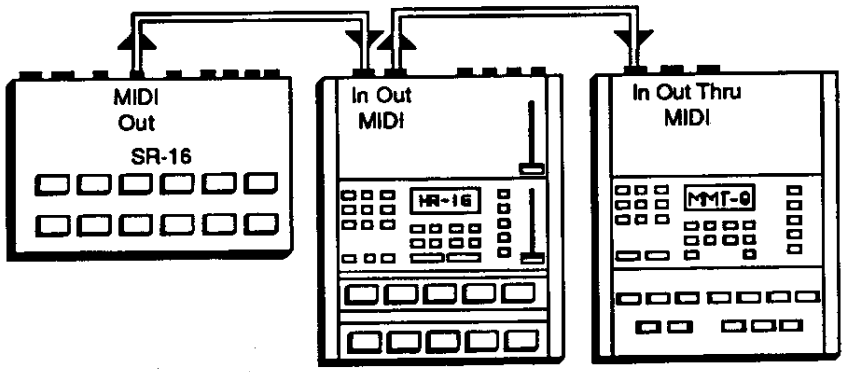
8.1 APPLICATIONS EN SYNCHRO MIDI

8.1A La SR-16 en horloge MIDI maître

La SR-16 peut contrôler plusieurs autres boites à rythmes ou séquenceurs MIDI esclaves, en activant MIDI Clock Out, qui transmet sur le réseau MIDI les données d'horloge de la SR-16.

1. Activez MIDI Clock Out (chapitre 6.6).
2. Programmez les machines esclaves afin qu'elles suivent non pas leur horloge interne, mais des données d'horloge MIDI et Start/Stop externes. Consultez le mode d'emploi de chaque appareil pour savoir comment faire. Activez les Pointeurs de Position de Morceau (Song Position Pointer, SPP) de l'esclave si c'est possible (ils peuvent être toujours activés, comme c'est le cas pour les appareils Alesis HR-16 et MMT-8).
3. Pressez Play sur la SR-16. L'esclave devrait démarrer au même endroit, et fonctionner au même tempo. Si les esclaves répondent aux SPP, vous pouvez démarrer un Song de la SR-16 à n'importe quel endroit, et après quelques secondes les esclaves se positionnent sur le bon point et se synchronisent à partir de cet endroit.

Le schéma suivant montre une SR-16 servant d'horloge maître du système MIDI, et une boite à rythmes HR-16 et un séquenceur MMT-8 configurés en esclaves. Remarquez que les deux appareils doivent être réglés de façon à accepter les messages d'horloge MIDI externes.

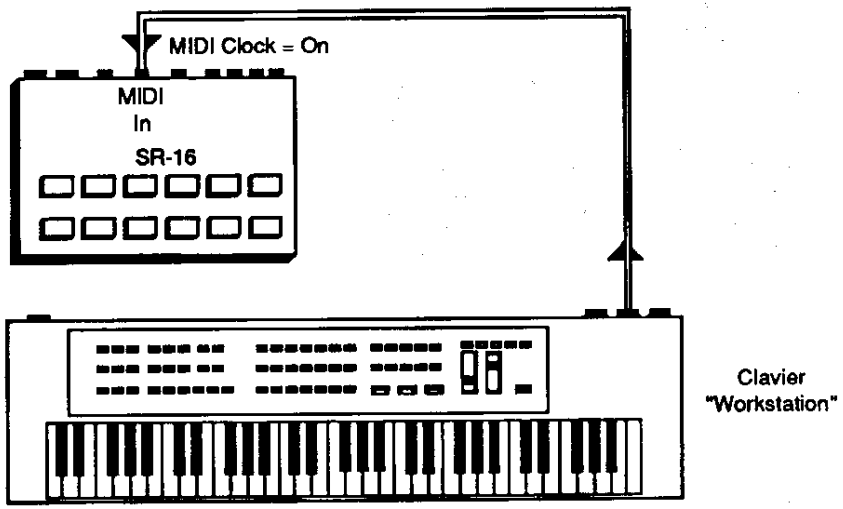


8.1B La SR-16 en esclave d'horloge MIDI

La SR-16 peut être asservie à une horloge MIDI maître en activant Clock In.
Exemple: ceci vous permet d'asservir la SR-16 à un séquenceur MIDI dans lequel vous avez enregistré d'autres instruments.

1. Réglez l'horloge de la SR-16 sur **ON**.
2. Vérifiez que l'instrument maître est réglé de façon à générer des données d'horloge MIDI (consultez le mode d'emploi de l'appareil pour plus de détails). Activez les Pointeurs de Position si nécessaire.
3. Pressez PLAY sur le maître. La SR-16 doit démarrer au même instant, et fonctionner au même tempo. Si le maître génère des Pointeurs de Position, vous pouvez le démarrer à n'importe quel moment, et les deux appareils se synchronisent à partir de cet endroit.

Le schéma suivant montre une SR-16 asservie à une horloge maître MIDI, fournie dans ce cas par un le séquenceur intégré d'un clavier "workstation".



8.1C Synchronisation au séquenceur d'un synthétiseur

Beaucoup de synthétiseurs contiennent maintenant des séquenceurs (Ensoniq EPS16+ et VFXsd, Roland D20, Korg M1 et T1, Peavey DPM-3, etc.). Vous pouvez utiliser la SR-16 comme expandeur de sons de batterie et enregistrer les notes requises dans une des pistes du séquenceur. Vous pouvez également enregistrer un Song dans la SR-16, puis la synchroniser à l'horloge du séquenceur du clavier, afin de ne pas en occuper une piste.

8.2 STRATEGIES D'ASSEMBLAGE DE PATTERNS ET DE SONGS

L'idéal serait de pouvoir mettre votre inspiration sous forme tangible avec le moins d'efforts possibles. Les techniques et astuces suivantes permettent d'accélérer le processus de création des Patterns et des Songs.

8.2A Créer rapidement des Fills à l'aide de la fonction Copy

La plupart du temps, un Fill n'est qu'une variation d'un autre Pattern, avec quelques petites différences apportant la variété ou servant musicalement un autre but. Pour gagner du temps, utilisez la fonction Copy pour copier le Pattern principal sur le Fill, puis ajouter les variations au Fill en temps réel ou en mode Pas à Pas.

8.2B Assemblez des Patterns courts en Patterns plus grands avec la fonction Copy

On gagne du temps à travailler avec des Patterns courts, puisqu'on n'a pas à attendre que le Pattern entier boucle avant de pouvoir rajouter des instruments, ou effacer un événement précis. Après avoir programmé plusieurs petits Patterns, utilisez la fonction Copy pour les mettre bout à bout en un grand Pattern.
Exemple: Créez quatre Patterns de huit temps, puis utilisez la fonction Copy pour les combiner en un Pattern unique de 32 temps.

8.2C Economiser de la mémoire avec les pas de Song

Chaque fois que vous en avez l'occasion, répétez les Patterns à l'aide des pas du Song, plutôt que de programmer de longs Patterns.
Exemple: supposons que vous ayez une figure de 16 mesures, dont les trois premiers groupes de quatre mesures sont identiques, et dont le dernier groupe de quatre mesures contient une variation. Si vous l'enregistrez comme un Pattern de 16 mesures, vous prendrez plus de mémoire qu'en enregistrant deux Patterns (un pour le premier groupe de quatre mesures, et un pour le dernier), puis en mode Song, en répétant le premier groupe trois fois, suivi du dernier groupe.

8.2D Métriques (fractions de mesures) particulières

Pour les métriques fondées sur les noires, changer le nombre de temps d'un Pattern peut également changer la métrique. *Exemple:* Programmer une longueur de Pattern de 7 temps donne une mesure en 7/4. Programmer une longueur de Pattern de 17 temps donne deux mesures de 7/4. Les métriques de 2/4, 3/4, 5/4, 9/4 et ainsi de suite sont aisées à programmer.

Pour les métriques fondées sur la croche, il est plus facile de doubler le tempo afin que chaque temps dure une croche plutôt qu'une noire. Cependant, vous devrez vous en souvenir lorsque vous quantisez ou réglez le métronome. Si l'afficheur indique une noire, lisez-le comme une croche.

Prévoyez avec précaution lorsque vous mélangez des métriques particulières dans le même morceau. Si certains Patterns utilisent une métrique fondée sur la noire, et d'autres sur la croche, vous devrez doubler le tempo pour les Patterns à la noire, afin de les mettre à niveau avec les Patterns à la croche.

8.3 EMPILER LES SONS

8.3A Principes

Beaucoup de pros obtiennent de gros sons de batterie en *doublant* un son avec un autre.
Exemple: En combinant deux sons de caisse claire ou de grosse caisse, on obtient un son assez impressionnant. En doublant une caisse claire avec un tom, on peut lui ajouter de la profondeur et une "résonance".

8.3B Empiler les sons par MIDI

Lorsque la SR-16 est utilisée en expandeur, chaque pad est assigné à un numéro de note MIDI particulier. En assignant deux pads au même numéro de note (chapitre 6.4), on empile ces deux pads en un son combiné (déclenché par le numéro de note MIDI assigné). Vous n'êtes pas limité à l'assignation de deux pads au même numéro de note. Vous pouvez déclencher tous les pads par la même note MIDI si vous l'osez!

8.3C Empiler les sons lors de l'utilisation de la SR-16 en boite à rythmes

Lorsque la SR-16 est utilisée en boite à rythmes, le rythme d'un pad peut être copié sur un autre pad afin que lorsque le Pattern est lu, les deux pads jouent la même partie (voir le chapitre 3.3B). Vous pouvez également copier le rythme sur d'autres pads si vous le désirez.

8.3D Edition des combinaisons d'empilement

Souvenez-vous que les sons empilés peuvent être modifiés en profondeur par les paramètres de Drum Set. *Exemple:* une timbale peut être empilée avec une caisse claire, mais mixée un peu moins forte, pour donner au son de la caisse claire un timbre, mais sans trop le prononcer.

Les changements d'accord sont également très efficace. *Exemple:* désaccordez légèrement deux sons identiques pour obtenir un son plus épais.

8.4 COMPREHENSION DE LA NOTATION RYTHMIQUE

Mesures Un morceau de musique est divisé en unités plus petites appelées *mesures*, et chaque mesure est divisée en *temps*. Dans la SR-16, chaque temps est subdivisé en 96 sub-temps.

Valeur rythmique des notes Lorsqu'une mesure est écrite en 4/4, on trouve 4 temps dans la mesure, et chaque temps représente une noire (1/4). Ainsi, une mesure en 4/4 contient 4 noires. Dans une mesure en 3/4, le numérateur indique qu'il n'y a que 3 temps dans la mesure, alors que le dénominateur indique que ces temps sont des noires (1/4).

Une noire contient deux *croches*. Une mesure en 4/4 contient donc huit croches.

Une noire contient quatre *double-croches*. Une mesure en 4/4 contient donc seize double-croches.

Une noire contient huit *triple-croches*. Une mesure en 4/4 contient donc trente deux croches.

On trouve également des notes dont la valeur temporelle est plus grande que celle de la noire. Une *blanche* égale deux noires. Une mesure en 4/4 contient donc deux blanches. Une *ronde* égale quatre noires, une mesure en 4/4 ne contient qu'une ronde. (Nous ne comparons ces notes à une mesure en 4/4, car c'est la mesure la plus employée en musique occidentale d'aujourd'hui.

Triolets Les notes ci-dessus divisent les mesures par facteurs de deux. Cependant, dans certains cas, on peut désirer diviser les temps en trois, pour obtenir trois notes par temps. La division d'une noire en trois donne des *triolets de croche*. Le terme triolet de croche est utilisé du fait de la proximité de la croche et de la valeur rythmique réelle. La division d'une croche en trois donne des *triolets de double-croches*. La division d'une double-croches en trois donne des *triolets de triple-croches*.

Silences Vous pouvez également spécifier des moments où les notes *ne doivent pas être jouées*. Ils sont indiqués par des *silences*, qui peuvent avoir la même durée que n'importe laquelle des valeurs rythmiques utilisées pour les notes.

Notes pointées et Silences Ajouter un point à côté d'une note signifie qu'elle doit jouer pour une fois et demie sa durée indiquée. Ceci ne s'applique pas, bien sûr, aux parties de percussion. *Exemple:* une croche pointée durerait autant que trois double-croches (puisqu'une croche égale deux double-croches).

Métriques particulières Le 4/4 (et à moindre degré le 3/4) sont les métriques les plus utilisées dans notre culture, mais ce ne sont en aucune façon les seules. Dans le jazz, le 5/4 (ou chaque mesure contient cinq noires) et le 7/4 (ou chaque mesure contient sept noires), sont souvent utilisées. En pratique, les métriques complexes sont jouées comme une combinaison de métriques plus simples. Par exemple, dans certaines compositions en 7/4, on ne compte pas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, mais 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3. Il est plus facile d'envisager une mesure en 7/4 comme une mesure en 4/4 suivie d'une mesure en 3/4 (ou le contraire, selon le phrasé), puisque comme nous l'avons mentionné, le 4/4 et le 3/4 sont des métriques très courantes.

CHAPITRE 9: SUPPLEMENT MIDI

(Ce chapitre est adapté avec permission de *Power Sequencing with Master Tracks Pro/Pro 4* et de *The complete guide to the Alesis HR-16 and MMT-8*, respectivement copyright 1990 et 1989, AMSCO Publications.)

9.1 BASES DU MIDI

La plupart des instruments électroniques, y compris la SR-16, contiennent un ordinateur intégré. Les ordinateurs et la musique fonctionnent ensemble depuis des décennies, ce qui n'est pas surprenant au vu de la base mathématique de la musique (pensez aux fréquences, aux harmoniques, aux vitesses de vibrato, aux tempéraments, etc.). Au milieu des années 70, les micro-ordinateurs sont devenus assez bon marché pour être intégrés dans des instruments de musique grand public. Ils étaient utilisés pour tout, de la génération sonore au stockage des paramètres pour rappel ultérieur.

En 1983, la norme MIDI (Musical Instrument Digital Interface) fut introduite, afin de mieux exploiter les ordinateurs intégrés dans ces nouveaux instruments de musique, au départ pour assurer la compatibilité entre les instruments de différents constructeurs. Le MIDI exprime les événements musicaux (notes jouées, vibrato, dynamique, tempo, etc.) en un "langage" commun, constitué de données numériques standard. Ces données peuvent être comprises par des ordinateurs compatibles MIDI, et par des instruments de musique fondés numériques.

Avant l'électronique, la musique n'était représentée que par des symboles écrits. En traduisant les paramètres musicaux en données numériques, le MIDI peut exprimer non seulement le type d'événement musical écrit sur une partition, mais également d'autres paramètres (comme la quantité de pitch bend, ou le degré de vibrato).

9.1A Le matériel MIDI

Les appareils compatibles MIDI incluent généralement deux prises MIDI In et Out, sous la forme de connecteurs "DIN" à 5 broches. Le MIDI Out transmet les données numériques à un autre appareil. Lorsque vous utilisez un contrôleur MIDI comme un clavier, les données correspondant à ce que vous jouez sortent par le MIDI Out. *Exemple:* si vous jouez le Do de la serrure, il sort par la prise MIDI Out un élément de donnée qui dit "le Do de la serrure est enfoncé". Si le clavier est sensible à la dynamique de votre jeu, (vélocité) les données incluent également la dynamique. En déplaçant les molettes de modulation et les pédales raccordées à de nombreux synthétiseurs, on génère également les données associées à la molette ou à la pédale utilisée.

La prise MIDI In reçoit les données transmises par un autre appareil MIDI. En plus des données d'exécution décrites ci-dessus, les appareils orientés vers le rythme (les boites à rythmes, par exemple) peuvent souvent transmettre/recevoir des messages d'horloge MIDI qui synchronisent le fonctionnement des autres appareils orientés rythme du système.

Une prise MIDI Thru en option fournit une copie du signal arrivant à la prise MIDI In. Utile lorsque vous voulez diriger les données MIDI arrivant à un appareil vers un autre appareil également. Il est possible d'affecter à la prise MIDI Out de la SR-16 une fonction "thru" qui mélange les données arrivant par la prise MIDI In aux données MIDI produites par la SR-16.

9.1B La séquence

La séquence, équivalent informatique de l'enregistrement sur bande, est une application très commune et très populaire du MIDI. La SR-16 est un séquenceur optimisé pour une utilisation du type "boite à rythme".

La séquence tire son avantage du fait que les données MIDI peuvent être associées à des données rythmiques, et enregistrées dans une mémoire. L'ordinateur se comporte en enregistreur, mais au lieu d'enregistrer de l'audio, il stocke des données numériques représentant lesrythmes que vous avez joués l'ordre exact dans lequel vous avez joué les instruments et la force avec laquelle vous les avez joués à l'aide des pads (tampons).

Une fois stockée en mémoire, l'exécution peut être relue. Le principe est le même que celui d'un piano mécanique, mais au lieu que les touches soient déclenchées par des trous dans un rouleau de papier, les sons de batterie sont déclenchés par les données contenues dans la mémoire de l'ordinateur.

La SR-16 fonctionne également très bien en expandeur de sons de batterie avec un séquenceur, ou un logiciel séquenceur. Chacun des 16 canaux MIDI peut transmettre une série individuelle de données MIDI. Ces données voyageant sur un seul câble, chaque appareil possède un canal identifié, afin que le récepteur MIDI puisse se mettre à l'écoute d'un canal en particulier, et n'accepter que ces données. La SR-16 peut se mettre à l'écoute du canal transmettant les notes de batterie, et répondre en déclenchant des sons.

9.2 MESSAGES DE CANAL MIDI

On trouve deux types principaux de messages MIDI. Les messages de Canal, qui correspondent à un canal en particulier, consistent en messages de Voix et de Mode. Les messages Système, qui n'ont pas de numéro de canal et sont reçus par tous les appareils du système, consistent en messages Common, Temps Réel, et Exclusif.

9.2A Messages de Voix

Taper sur un pad de la SR-16 produit les données MIDI suivantes:

Note On Correspond à la hauteur MIDI associée au pad. Les valeurs vont de 000 (note la plus basse) à 127 (note la plus haute). Le Do de la serrure est le 60.

Note Off Ceci indique la fin d'une note.

Vélocité Correspond à la dynamique (vélocité) de votre jeu. Les valeurs vont de 001 (vélocité minimum) à 127 (vélocité maximum).

9.2B Program Change

En déclenchant différents Patterns, on transmet un message de Program Change qui peut faire changer automatiquement le son (patch) d'un synthétiseur ou les effets d'un processeur MIDI.

9.2C Messages de Mode

Deux messages déterminent le mode MIDI (c'est à dire la façon dont les appareils reconnaissent les données MIDI). Le message Omni détermine le nombre de canaux qui sera reconnu. Omni On signifie que les données de tous les canaux seront reçues. Omni Off limite le nombre de canaux, généralement à 1.

Le message Mono/Poly s'occupe des assignations de voix à l'intérieur du synthétiseur. En mode Mono, seule une note à la fois peut jouer en réponse à un message de voix. En mode Poly, les notes peuvent être déclenchées par autant de voix qu'il est possible, dans la limite des notes disponibles.

La SR-16 permet les modes suivants:

Omni On/Poly (Mode 1) La SR-16 répond aux données MIDI arrivant sur n'importe quel canal.

Omni Off/Poly (Mode 3) La SR-16 ne répond qu'aux données MIDI arrivant sur un seul canal, et ignore les autres.

9.3 MESSAGES SYSTEM COMMON

Destinés à tous les appareils du système, certains de ces messages sont:

Pointeur de Position (Song Position Pointer) Indique combien de "temps MIDI" (généralement une double-croche) se sont écoulés depuis le début d'un morceau (jusqu'à 16384 temps). Utilisé au départ pour permettre à plusieurs séquenceurs et boites à rythmes de se synchroniser les uns sur les autres, afin que si vous démarrez un séquenceur, l'autre appareil se cale automatiquement sur le même endroit dans le morceau, puis continue sa lecture en synchronisation.

Système Exclusif Ce message (Sysex en abrégé) est considéré comme "exclusif", car les différents constructeurs transmettent et reçoivent des données par MIDI qui ne sont destinées qu'à leur équipement. *Exemple:* si vous transmettez un message de SR-16 Alesis à un Ensoniq VFXsd ou à un Roland MT-32, rien ne se passe, mais une autre SR-16 le comprendra. Ces données contiennent souvent des informations relatives aux patches de l'instrument (comme les données de Pattern/Song/Drum Set de la SR-16).

Horloge La SR-16 émet 24 messages d'horloge à la noire. Chaque appareil synchronisé à la SR-16 avance d'1/24 de noire lorsqu'il reçoit le message d'horloge, ce qui permet de synchroniser les appareils lorsqu'ils ont démarré en même temps. Cependant, remarquez que pour obtenir la résolution interne de 96 messages d'horloge à la noire, à l'intérieur de la SR-16, l'horloge MIDI est divisée par quatre.

Start Signale à tous les appareils orientés rythme le moment du départ

Stop Signale à tous les appareils orientés rythme le moment de s'arrêter.

Copyright IML 1991

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de ce manuel, faite sans le consentement de la société IML, est absolument interdite.