

Les instruments

- [Fonctionnement des instruments](#)
- [Fichiers & Templates \(todo\)](#)
- [Contrôleurs de voix \(Instrument control\)](#)

Fonctionnement des instruments

Dans Antigone, un instrument est composé de plusieurs modules pouvant fonctionner ensemble.

- 1 emplacement pouvant accueillir une machine au choix, servant de générateur de son (généralement composé d'un ou plusieurs oscillateurs, de filtres et d'effets). Voir la section "[MACHINES](#)" pour plus de détails.
- 4 emplacements pouvant accueillir des modulateurs au choix (enveloppes, LFO, S&H, shape sequencer) qui peuvent être déclenchés lorsqu'une note est jouée sur cet instrument. Voir la section "[MODULATEURS](#)" pour plus de détails.
- Un contrôleur de voix permettant de définir comment l'instrument est déclenché et contrôlé (MIDI, CV/Gate). Voir la section "[Contrôle des voix](#)" pour plus de détails.

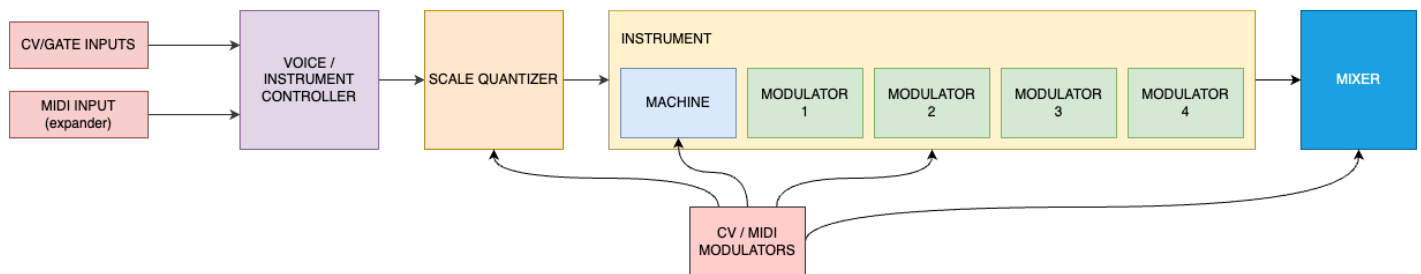
Un instrument dans Antigone peut avoir de 1 à 6 voix de polyphonie. L'allocation du nombre de voix pour un instrument se fait dans la section "[PROJET](#)". La configuration du mode de contrôle des voix (mono, legato, unison, poly, etc.) se fait dans l'"[INSTRUMENT/VOICE CONTROL](#)".

Le nombre maximal de voix de polyphonie utilisables dépend des ressources disponibles d'Antigone. Plus il y a d'éléments actifs (oscillateurs, filtres, modulateurs), plus la polyphonie sera limitée.

Un instrument peut très bien être utilisé comme un simple oscillateur, sans filtres, sans effets et sans modulateurs. C'est l'une des forces d'Antigone : une architecture très souple, parfaitement intégrable dans un environnement modulaire, adaptée à divers usages.

L'ensemble des paramètres d'un instrument (hors contrôleur) peut être sauvegardé sur la carte SD sous forme de preset ou de template, afin d'être réutilisé ultérieurement. Voir la section "[FICHIERS ET TEMPLATES](#)".

Diagramme de situation d'un instrument dans la chaîne



Ecran principal d'un instrument



Sur l'écran principal, on observe 4 slots (sur les 5 disponibles). La "machine" occupe toujours le premier emplacement, les modulateurs sont dans les emplacements suivants. Pour faire défiler la sélection d'un emplacement, tournez l'encodeur vers la droite.

Dans l'en-tête, "INST2/V4" signifie que nous configurons l'instrument 2, ayant pour voix maître la voix 4.

Les boutons 3 "< INSTR 1" et 4 "INSTR 3 >" d'Antigone permettent de passer rapidement d'un instrument à un autre sans revenir à la page projet.

Comment accéder à un instrument ?

Depuis la page "PROJECT" (page principale du module), vous pouvez sélectionner l'instrument auquel vous souhaitez accéder en utilisant l'encodeur. Voir la section "[PROJECT](#)" pour plus d'informations.

Gestion des Slots

Ajout d'une machine ou d'un modulateur dans un slot



Pour ajouter une machine ou un modulateur, sélectionnez un slot vide en tournant l'encodeur vers la droite ou la gauche, puis cliquez sur l'encodeur ou appuyez sur le bouton "ADD".

Une liste des modulateurs disponibles apparaîtra. Vous pourrez alors assigner un modulateur à ce slot.



Validez votre sélection en cliquant sur l'encodeur.

Remplacement d'une machine ou d'un modulateur

Si un slot contient déjà une machine ou un modulateur, vous pouvez le remplacer en sélectionnant l'option "REPLACE" (Remplacer). Cela permet de modifier rapidement le type de modulateur assigné à ce slot.

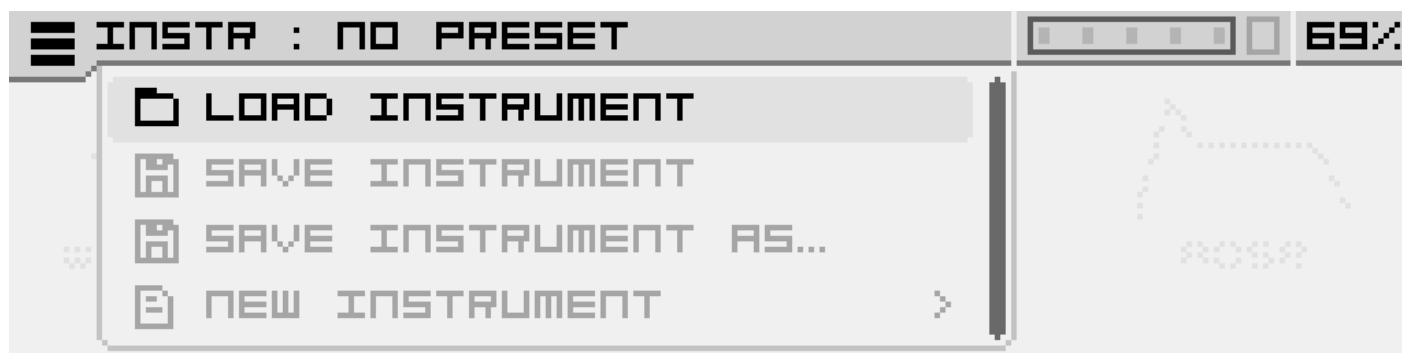


Navigation entre les Slots

L'encodeur permet de naviguer entre les différents slots. Un simple clic sur un slot déjà occupé permet d'accéder aux paramètres du modulateur qu'il contient.

Menu burger

Le menu burger qui se situe en haut à droite de l'écran, est accessible en tournant l'encodeur complètement vers la gauche, lorsque le menu sera en surbrillance vous pourrez cliquer sur l'encodeur pour accéder au menu suivant :



Je vous invite à consulter la section "[FICHIERS ET TEMPLATES](#)" pour plus d'informations sur le chargement et la sauvegarde d'instruments.

Fichiers & Templates (todo)

Contrôleurs de voix (Instrument control)

Fonctionnement

L'option "Instrument Control" permet de gérer la manière dont les voix des instruments sont contrôlées. Chaque instrument peut disposer de 1 à 6 voix, définies de manière fixe (le nombre de voix allouées à un instrument est défini depuis la page principale du projet).

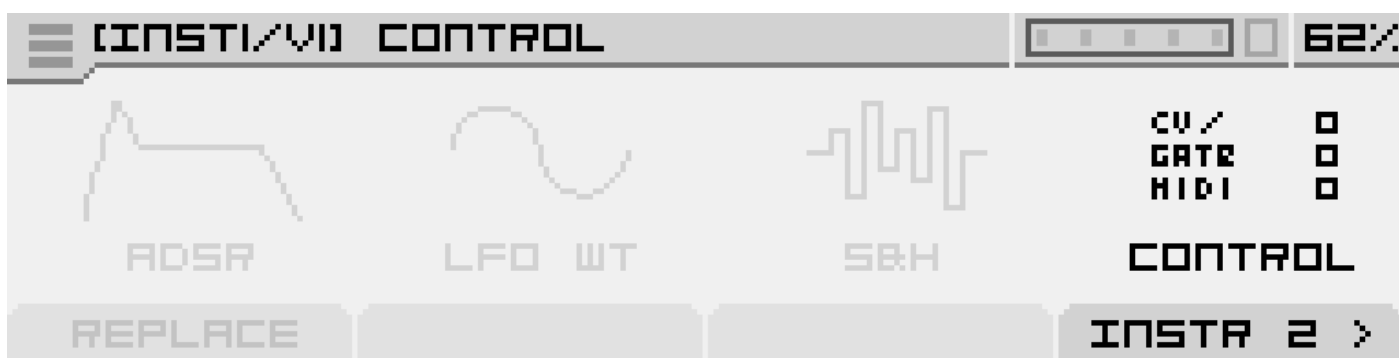
Antigone permet le contrôle des instruments soit via les entrées CV/Gate, soit via MIDI si l'expandeur MIDI est connecté.

Chaque instrument peut être configuré selon l'un des modes suivants : Mono, Legato, Unison, Unison Legato ou Polyphonique.

Nota Bene : Les paramètres de contrôle des instruments ne sont pas enregistrés dans les presets d'instruments.

L'allocation des voix étant fixe pour garantir une utilisation prévisible dans un environnement modulaire, ces paramètres sont enregistrés au niveau du projet.

Accéder au contrôleur de voies



Depuis l'écran principal "PROJECT", sélectionnez un instrument en cliquant avec l'encodeur, puis naviguez jusqu'au module "CONTROL" situé à l'extrême droite. Cliquez à nouveau pour entrer dans l'écran "INSTR. CONTROL".

Page de configuration

[INST1] EDIT INSTR. CONTROL

20%

Control	Mode	Spread	Glide
Midi	Uni.Leg	<div></div> 0.00%	<div></div> 0.00%
CONTROL	MIDI	CV	GATE

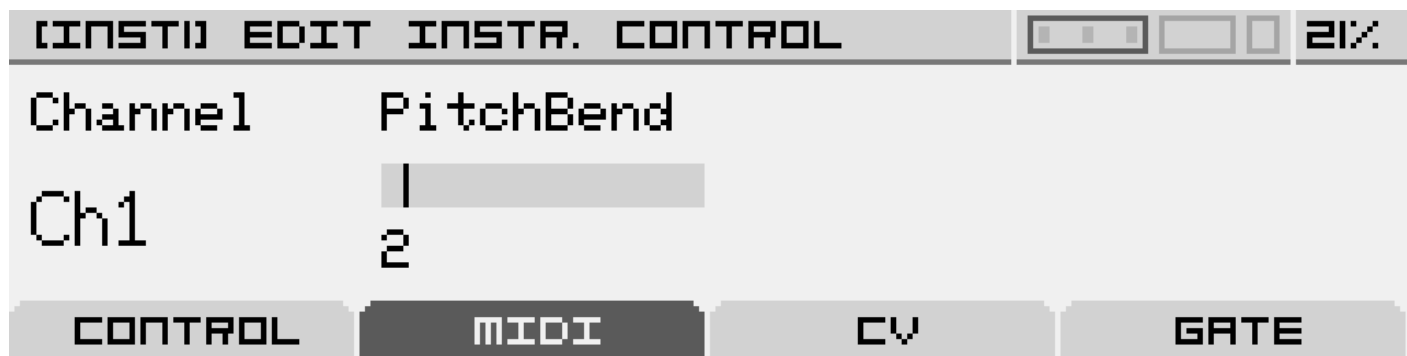
Nom	Fonction
Control	Définit la méthode de contrôle de l'instrument : <ul style="list-style-type: none">• Off : Désactivé• CV/Gate : Contrôlé par les entrées CV/Gate de l'Antigone et de son expandeur• MIDI : Contrôlé via l'entrée MIDI de l'expandeur
Mode	Le mode dépend du nombre de voix de l'instrument. <ul style="list-style-type: none">• Mono : Monophonique• Legato : Monophonique avec legato (l'enveloppe n'est pas redéclenchée lors du changement de note) Pour un instrument disposant de plusieurs voix : <ul style="list-style-type: none">• Unison : Joue la même note sur toutes les voix• Unison Legato : Mode Unison avec legato• Poly : Mode polyphonique
Spread et Drift (disponible à partir de 2 voix)	Spread : En mode Unison, permet d'ajuster l'écart d'accordage entre les voix. Drift : En mode Poly, simule un désaccordage analogique entre les voix, ajoutant chaleur et caractère au son.
Glide	Active un effet de portamento (glissement progressif entre deux notes). Cet effet est totalement désactivé lorsque le paramètre est à 0,0 %.

Configurer un instrument en MIDI

Pour contrôler un instrument via MIDI, réglez d'abord le paramètre "Control" sur "MIDI".

Ensuite, accédez à l'onglet "MIDI" pour définir le canal MIDI utilisé pour cet instrument. Un même canal MIDI peut être utilisé pour plusieurs instruments simultanément.

Le paramètre "Pitchbend" définit l'amplitude maximale, en demi-tons, du pitchbend.



Configurer un instrument en CV/Gate

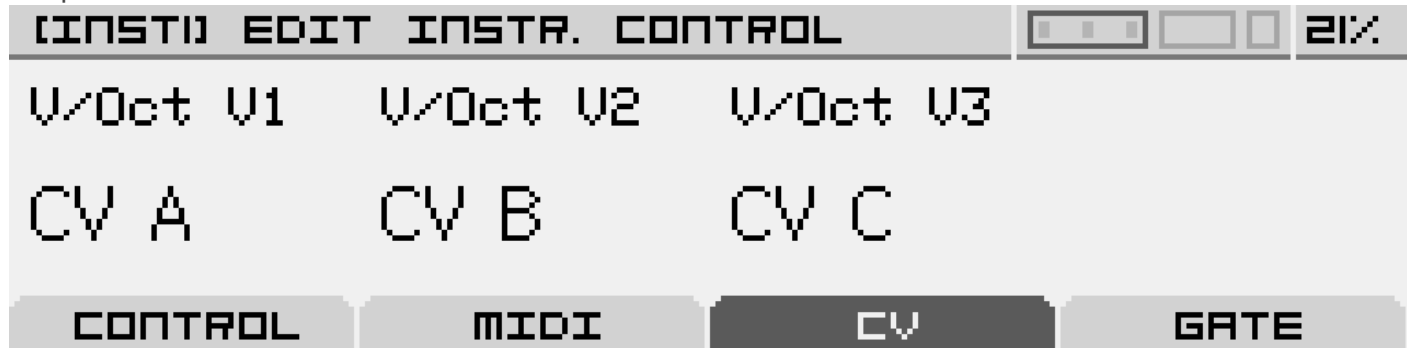
Pour contrôler un instrument via CV/Gate, réglez le paramètre "Control" sur "CV/Gate".

Depuis l'onglet "CV", sélectionnez les entrées CV (module principal ou expandeur) qui piloteront la hauteur des notes de l'instrument.

Remarque : Les entrées CV de l'Antigone sont calibrées sur le standard 1V/octave.

L'exemple ci-dessous montre un instrument polyphonique à 3 voix, contrôlé par les entrées CV A, B et C.

Les entrées CV A-F appartiennent au module principal, tandis que les entrées G-L sont celles de l'expandeur.



Pour configurer les entrées GATE déclenchant les enveloppes de chaque voix, accédez à l'onglet "GATE" et attribuez les entrées souhaitées.

Les entrées GATE 1-4 sont celles du module principal, tandis que les entrées 5 et 6 appartiennent à l'expandeur.

