

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.

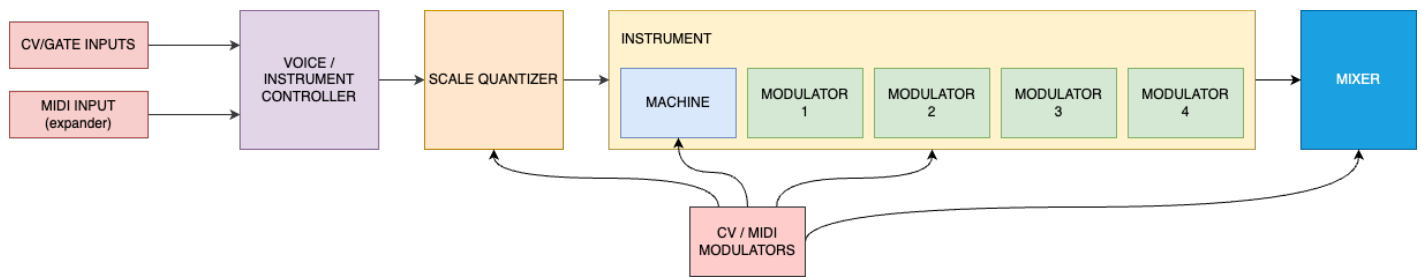
Un instrument dans Antigone peut avoir de 1 à 6 voix de polyphonie. L'allocation du nombre de voix pour un instrument se fait dans la section "[PROJET](#)". La configuration du mode de contrôle des voix (mono, legato, unison, poly, etc.) se fait dans l'"[INSTRUMENT/VOICE CONTROL](#)".

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.

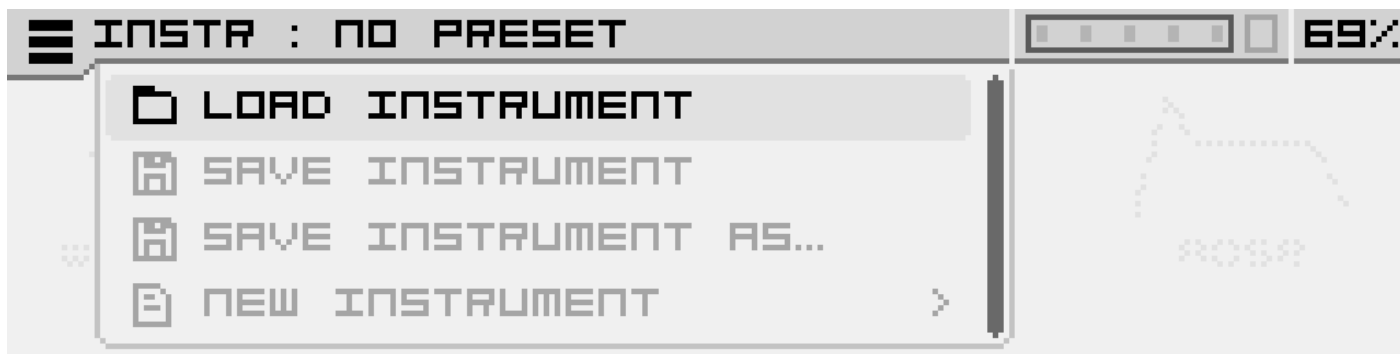


Navigation entre les Slots

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.

Revision #8

Created 8 February 2025 15:45:13 by Vincent

Updated 23 March 2025 12:18:48 by Vincent