d16 group




# Nepheton 1.4.5

## Guide Utilisateur

Version Française du Manuel Utilisateur réalisée par Laurent De Fru aka Laurent Bergman

(Basée sur  la version anglaise du guide utilisateur créée par Sebastian Bachlinski/Gary Brennan)

# Contenu

Spécifications et compatibilité 4

Spécifications 4

Compatibilité 4

Chapitre 1 – Vue d'ensemble 5

1.1 – Interface 5

1.2 – Mode de fonctionnement 6

1.3 – Sorties audio 6

1.4 – Midi Learn 7

1.5 – Gestion des presets 10

Chapitre 2 – Séquenceur 11

2.1 – Mode séquenceur externe 11

2.2 – Mode séquenceur interne 12

2.3 – Stockage des patterns internes 14

2.4 – Sortie Midi 19

2.5 – Menu Options du séquenceur 20

Chapitre 3 – Edition des sons 21

3.1 – Paramètres d'édition de sons 21

3.2 – Trigger Out 24

3.3 – Volume général 25

Chapitre 4 – Edition de ligne de batterie 26

4.1 – Edition de pattern 26

4.2 – Mode "Tap" 28

4.3 – Fonctions d'édition 29

4.4 – Longueur du pattern 30

4.5 – Accent global 31

4.6 – Echelle de tempo 32

4.7 – Shuffle 32

4.8 – Défilement automatique des  patterns 33

4.9 – Chargement et sauvegarde des patterns 34

Chapitre 5 – Mode Random des lignes de batterie 36

5.1 – Randomisation 36
Chapitre 6 – Gestion des presets 38
6.1 – Parcours des presets 38
6.2 – Chargement et sauvegarde des presets 39
6.3 – Gestionnaire de presets 40
6.4 – Sauvegarde des presets 42
Chapitre 7 – Configuration 44
7.1 – Contrôle Midi 44
7.2 – Ressources par défaut 45
7.3 – Réglages par défaut 50
7.4 – Assignation des sorties audio 51
7.5 – Détection du mode de lecture avec l'application hôte 52
Chapitre 8 – Drum Map Général Midi Standard 53

# Spécifications et compatibilité

Le Nepheton est une parfaite émulation de la célèbre boite à rythmes "808" originale.

## Spécifications

- 17 instruments totalement synthétisés
- Routing de signal dynamique depuis l'instrument vers la sortie
- Configuration des sorties par l'utilisateur
- Mute et solo de chaque instrument
- Modes de séquenceur interne et externe
- Assignation rapide du Midi CC grâce au mode Midi Learn
- Gestionnaire de presets

## Compatibilité

Ce plug-in est compatible avec n'importe quelle application hôte VST ou Audio-Unit.

Configurations minimum requises :

- Windows XP/2000/Vista, processeur 1,5 Ghz (multiprocesseur 2 Ghz ou plus recommandé), 512 M° Ram (1 G° recommandé).
- Mac osX 10.4.x ou supérieur, processeur Intel ou PowerPC 1,5 Ghz (Intel 2 Ghz ou plus recommandé), 512 M° Ram (1 G° recommandé).

# Chapitre 1 – Vue d'ensemble

## 1.1 – Interface

L'interface du Nepheton est découpée en2 parties :

La section de contrôle – Pour la gestion des presets, patterns et des sorties audio.




Figure 1.1 – La section de contrôle du plug-in.

La section boite à rythmes : Pour l'édition des sons et des patterns (en mode Int.Seq).

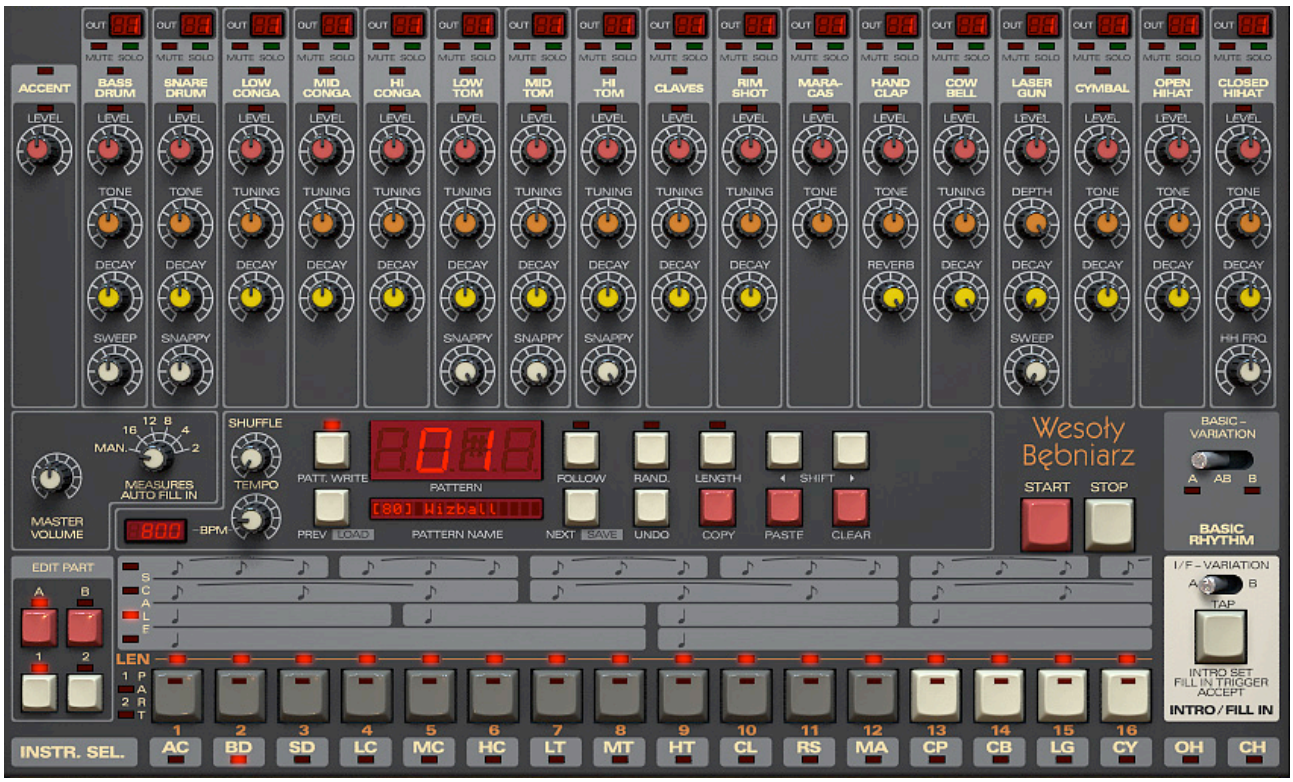


Figure 1.2 – La section boite à rythmes.

## 1.2 – Mode de fonctionnement

Le Nepheton fonctionne en deux modes :

- Internal – Les patterns sont joués par le séquenceur interne du Nepheton.
- External – Le Nepheton agit comme un module de son. Les patterns sont déclenchés par les notes Midi depuis l'application hôte.

Note : Le mapping des sons de batterie est compatible avec la norme Général Midi Standard. Le mapping peut également être changé par l'utilisateur.

## 1.3 – Sorties audio

Le Nepheton est un plug-in à sorties multiples. Il a 12 sorties stéréo (ou mono – configurable). Les instruments peuvent être assignés librement sur chacune des sorties disponibles avec leur réglages de volume individuels.

Par défaut, les sorties sont réglées en stéréo sur la première sortie. Ce réglage par défaut peut être changé depuis le menu "Options" (décrit plus loin).

Note : La possibilité de changer ces réglages peut dépendre de l'application hôte.

Quand le Nepheton est chargé, les 11 sons de batterie individuels (+ le trigger extra décrit plus loin) sont assignés à la première sortie. Pour changer l'assignation de la sortie, cliquez et faites glisser le curseur de la souris dans les boites de dialogue au-dessus des réglages des sons de batterie.



Figure 1.43– Configuration des sorties audio.

Les sons peuvent être assignés à n'importe quelle sortie disponible (de 1 à 12). Par exemple, les HH ouvert et fermé peuvent être assignés ensemble à la simple sortie 2 alors que le clap peut être assigné à la sortie 1, etc... C'est totalement configurable.

Quand le Nepheton joue, il est tout à fait possible de mettre les diodes "Mute/Solo" des canaux individuels (instruments) en position "On" ou "Off" :



Figure 1.4– Bouton Mute/Solo d'instruments.

Ces boutons arrêtent le déclenchement de ces instruments, mais permettent aux sons de jouer jusqu'à la fin de leur enveloppe, cette coupure semble, dans ce cas, plus naturelle.

## 1.4 – Midi Learn

Le Nepheton est capable d'assigner ses commandes (dans l'interface graphique) à n'importe quel Midi Control Change (MidiCC), cela permet de contrôler le plug-in en utilisant un software ou hardware externe.

A Noter : Cette caractéristique n'est disponible que dans la version VST du Nepheton, la version Audio-Unit ne possède pas les entrées nécessaires pour recevoir les messages Midi.




Figure 1.5 – Gestionnaire du Midi et des Presets.

- 1) Cliquez sur la diode "Midi Learn" ou choisissez l'option "Midi Learn Mode" depuis le menu Options.




Figure 1.6 – Section Midi Learn.

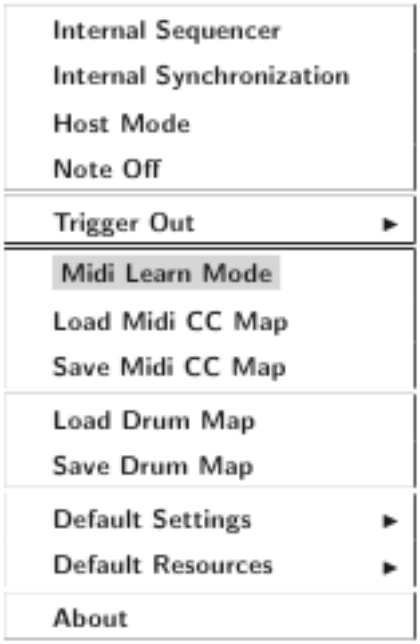


Figure 1.7 – Menu Options : Midi Learn Mode.

La diode Midi Learn est allumée.

- 2) – Dans la fenêtre d'édition du nom de preset, le message "Waiting..." apparaît. Dans ce mode le plug-in attend n'importe quel mouvement de ses contrôleurs dans l'interface graphique et de n'importe quelle commande du contrôleur midi externe connecté à l'application hôte (avec un canal midi actif dirigé vers le Nepheton). La fenêtre d'édition du nom de preset affichera le nom du contrôleur actuellement modifié *.
- 3) – Eteignez la diode Midi Learn en cliquant à nouveau dessus.

A présent, le contrôleur Midi contrôlera cette fonction sur le Nepheton. Assurez vous que le port Midi nécessaire, ainsi que son canal a été réglé correctement dans l'application hôte et redirigé vers le Plug-in.

Les réglages de contrôle Midi peuvent être sauvegardés (voir chapitre 7, page 44).

* Si vous voulez assigner plusieurs contrôles Midi, répétez l'opération n° 2.

### Déconnecter le Midi

Pour déconnecter le contrôleur Midi de l'interface du Nepheton, vous devez utiliser l'option "Unlink"**.




Figure 1.8 – Section Midi Learn.

- 1) – Cliquez sur la diode "Midi Learn" ou choisissez l'option "Midi Learn Mode" depuis le menu "Options".
- 2) – Dans la fenêtre d'édition du nom de preset, le message "Waiting..." apparaît. Dans ce mode le plug-in attend n'importe quel mouvement de ses contrôleurs dans l'interface graphique et de n'importe quelle commande du contrôleur midi externe connecté à l'application hôte (avec un canal midi actif dirigé vers le Nepheton). La fenêtre d'édition du nom de preset affichera le nom du contrôleur actuellement modifié.




Figure 1.9 – Gestionnaire du Midi et des Presets.

- Quand la connexion que vous voulez supprimer apparaît dans la boite de dialogue, cliquez juste sur le bouton "Unlink".

** Vous ne pouvez supprimer les connexions Midi qu'une à une, en répétant les opérations 2 et 3.

## 1.5 – Gestion des presets

Tous les réglages de paramètres (niveau, accordage, decay, etc…), pour un kit de batterie complet du Nepheton sont sauvegardés comme preset. Le Nepheton peut stocker un total de 128 presets.




Figure 1.10 – Paramètres de synthèse.

Le gestionnaire de presets est fourni pour simplifier l'organisation et l'utilisation des presets. La section presets de l'interface utilisateur est utilisée pour naviguer dans la banque de presets. Vous trouverez un peu plus loin les informations relatives au gestionnaire de presets (voir chapitre 6, page 38).




Figure 1.11 – Section Presets.

# Chapitre 2 – Séquenceur

## 2.1 – Mode séquenceur externe

En cliquant sur la diode "Int.Seq", ce switch est désactivé.




Figure 2.1 – Réglages du séquenceur.

Le Nepheton agit maintenant comme un module de sons. La note Midi qui correspond à l'instrument (son de batterie) est envoyée depuis l'application hôte pour jouer le pattern de batterie. L'assignation est conforme à la norme Général Midi Standard – il est possible de changer cette assignation.

La vélocité des notes est utilisée pour déterminer l'amplitude du jeu.

- 48 – Correspond à un pas non accentué.
- 96 – Correspond à un pass accentué
- 127 – Correspond à un pas accentué avec réglage "Total Accent"

En mode Externe, seuls les contrôles de la section de synthèse et le module de contrôle sont fonctionnels.

Dans ce mode, les boutons "Step" de l'interface utilisateur servent uniquement à déclencher les sons individuellement.




Figure 2.2 – Boutons "Step".

**Drum Map Utilisateur**

Par défaut, en mode Externe, le Nepheton fonctionne avec le mapping Général Midi standard, mais il est possible de charger votre propre Midi map en utilisant le menu "Options".

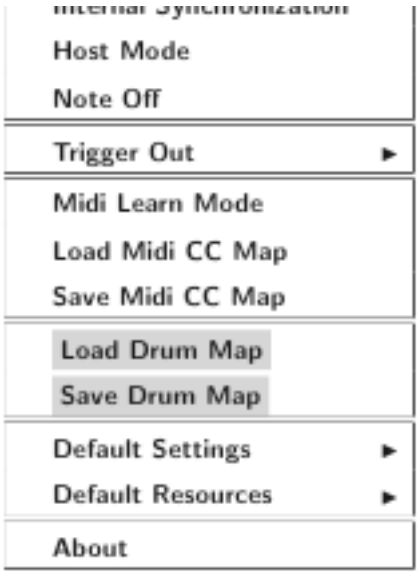


Figure 2.3 – Menu Options : Drum Map.

Ce sont les deux options surlignées ci-dessus :

- Load Drum Map – Pour charger un drum map utilisateur depuis un fichier ".npdrmap" (format de fichier Nepheton Drum Map).
- Save Drum Map – Pour sauvegarder le drum map actuel en tant que fichier ".npdrmap" (format de fichier Nepheton Drum Map).

Note : Il n'y a aucun moyen de rééditer le drum map en utilisant le Nepheton. Vous aurez besoin de sauvegarder d'abord le drum map par défaut en fichier, pour ensuite le rééditer à partir de n'importe quel éditeur de texte. Les fichiers sauvegardés par le Nepheton sont compatibles XML.

## 2.2 – Mode séquenceur interne

Le mode Séquenceur interne (Int.Seq activé) permet au Nepheton d'agir avec toutes les fonctions d'une boite à rythme sans avoir besoin de notes provenant de l'application hôte. Lancer la lecture de l'application hôte ou appuyer sur les boutons start/stop dans le Nepheton  lancera le jeu du pattern interne par défaut.




Figure 2.4 – Boutons Start/Stop.

Note : Si le pattern est démarré par le bouton Start du Nepheton et que l'application hôte n'a pas démarré, le jeu du pattern ne pourra être arrêté qu'en utilisant le bouton Stop du Nepheton.

Le Nepheton peut être réglé pour une synchronisation parfaite avec l'application hôte (en mettant la diode Int.Sync sur Off) ou pour jouer à son propre tempo (en mettant la diode Int.Sync sur On – valeur par défaut).




Figure 2.5 – Réglages du séquenceur.

Avec la synchronisation interne activée, chacun des patterns internes a sa propre valeur de tempo, qui peut être réglée en tournant le bouton Tempo (uniquement dans le mode d'écriture de pattern, qui sera décrit un peu plus loin).




Figure 2.6 – Bouton de Tempo et écran LCD.

## 2.3 – Stockage des patterns internes

Le séquenceur interne a  deux modes de jeu :




Figure 2.7 – Réglages du Séquenceur.

- Native Mode – Disponible quand la diode Host Mode est réglée sur Off
- Host Mode – Lorsque la diode est réglé sur On.

Chacun de ces modes a son propre système de stockage.

### Mode Natif

Le Nepheton est dans ce mode lorsqu'il est chargé.

Il y à 16 patterns disponibles. Chaque pattern est composé de 4 parties. Chaque partie peut être d'une longueur de 16 pas (c'est à dire n'importe quelle longueur – de 0 à 16 pas). Les parties ont des noms : A1, A2, B1, B2. Chaque pattern complet correspond à un bouton "Step" :




Figure 2.8 – Boutons "Step".

Les 12 premiers patterns sont appelés patterns réguliers. Les 4 autres sont des patterns "Fill-In". Quand les patterns réguliers sont sélectionnés, la diode au-dessus flashera. Quand un pattern "Fill-In" est sélectionné, la diode reste allumée normalement.

Appuyer sur le bouton "Start" provoque le choix du pattern régulier.

Le bouton "Measures Auto Fill In" :




Figure 2.9 – Bouton "Measures Auto Fill In".

Son réglage par défaut est "Man. " (manuel). Pour jouer les pattern "Fill-In", le bouton "Tap" est utilisé. Après avoir appuyé sur le bouton "Tap", le pattern actuel est joué et à la fin, le pattern "Fill-In" est joué. Quand c'est fini, le pattern régulier est à nouveau joué continuellement.




Figure 2.10 – Bouton "Tap" / "Auto Fill".

Le réglage du bouton "Measures Auto Fill In" sur n'importe quelle autre valeur provoque le jeu en cycles du pattern régulier et du pattern "Fill-In". Le cycle est répété. La longueur totale du cycle correspond à la valeur réglée par le bouton "Measures Auto Fill In".

Comme il l'a été mentionné précédemment, chaque pattern est composé de 4 parties. Le switch "Basic Variation" détermine comment les parties sont jouées dans le pattern.




Figure 2.11 – Switch "Basic Variation".

Il y à 3 réglages possibles :

- Position A – Parties A1 et A2 (si existante – Si la longueur de A2 est supérieure à zéro) sont jouées.
- Position B – Parties B1 et B2 (si existante – Si la longueur de B2 est supérieure à zéro) sont jouées.
- Position AB – Les parties A1, A2, B1 et B2 sont jouées.

Le mode de jeu du pattern "Fill-In" est réglé par le switch "I/F Variation".




Figure 2.12 - switch "I/F Variation".

Les patterns "Fill In" sont constitués des parties A1, A2, B1 etB2. Le switch "I/F Variation" détermine  laquelle va jouer.

Exemple 1 : Le switch "Basic Variation" = A, le switch "I/F Variation" = B, le bouton "Measures Auto Fill In" = 4. Avec la longueur A2 réglée à zéro, la séquence suivante va être jouée :

- Régulier - A1
- Régulier - A1
- Régulier - A1
- Fill-In – B1

Si la longueur A2 est supérieure à zéro, le pattern serait rejoué du début comme ceci :

- Régulier - A1 + A2
- Régulier - A1 + A2
- Régulier - A1 + A2
- Fill-In – B1

Exemple 2 : Tous les patterns réguliers et les patterns "Fill-In" ont toutes les 4 parties remplies. Le switch "Basic Variation" = AB, le switch "I/F Variation" = A, le bouton "Measures Auto Fill In" = 4. Avec la longueur A2 réglée à zéro, la séquence suivante va être jouée :

- Régulier - A1
- Régulier – A2
- Régulier - B1
- Régulier – B2
- Régulier - A1
- Régulier – A2
- Fill-In – A1
- Fill-In – A2

Note : Le cycle est A B A Fiil A = un total de 4 parties dans le cycle. Si le bouton "Measures Auto Fill In" avait été réglé à 12 dans l'exemple ci-dessus, le pattern suivant joué : A B A B A B A B A B A Fill A = un total de 12 dans le cycle.

Note : Pour les usages de cycles et de "Fill-In": A = A1 + A2, B = B1 + B2, Fill A = Fill A1 + Fill A2, Fill B = Fill B1 + Fill B2.

Le pattern actuel est affiché par son numéro de pattern et son nom dans la boite de dialogue ci-dessous :




Figure 2.13 : Affichage du pattern et section de naviguation.

La diode allumée sur les boutons "Step" donne la position du pas dans le pattern. La diode "Part" combinée avec le switch "Basic Variation" indiquent la partie :




Figure 2.14 – Indicateur de parties.

L'état de ces diodes vous donnes 4 paires possibles : A1, A2, B1 et B2.

Quand le Nepheton est arrêté en mode Natif, le bouton "Tap" permet la sélection des patterns réguliers ou des patterns "Fill-In" (signalés par la diode allumée dans la section correspondante du bouton "Step") Si la diode clignotante est dans la région des patterns réguliers, alors le pattern choisi commencera à jouer quand le bouton "start" sera appuyé. Si la diode clignotante est dans la région de patterns "Fill-In", alors quand le bouton "start" sera appuyé, le pattern "Fill-In" commencera à jouer et sera suivi par le pattern régulier.

### Mode Hôte

En mode hôte, les patterns sont déclenchés uniquement en Midi. Ce mode est recommandé pour créer des arrangements de lignes de batterie dans l'application hôte. Le message de "Note On" lancera la lecture du pattern correspondant. Le message de "Note Off" arrêtera éventuellement le pattern. Ce sera le cas si l'option "Note Off" est sélectionnée.

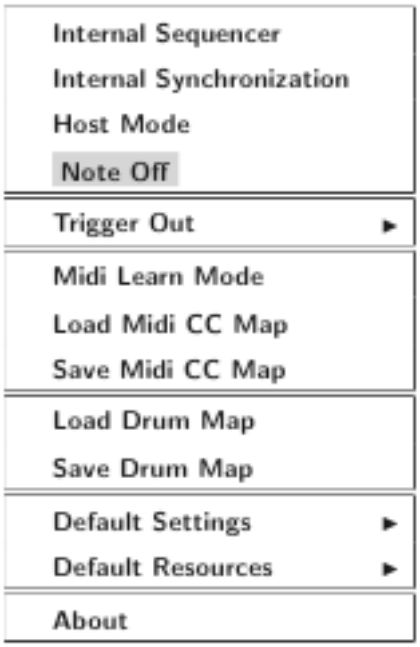


Figure 2.15 – Menu Options : Note Off.

Le pattern sera joué au tempo de l'application hôte (si Int.Sync est en position Off) ou au tempo réglé dans la fenêtre du Nepheton (si Int.Sync est sur On) lorsqu'une note sera appuyée et maintenue.

C'est un mode très créatif qui, en enregistrant les notes dans l'application hôte, peut permettre aux structures complexes de percussions d'être créées en utilisant les patterns de la mémoire interne.

Il doit être noté que dans le mode "Host", les boutons Start/Stop et les boutons Step (Patt. Write Off) du Nepheton ne fonctionnent pas. Les patterns sont joués uniquement lorsqu'une touche de clavier est enfoncée.

Note : Dans ce mode, la structure de patterns est totalement différente. Ils ne sont plus constitués par parties. Ce sont juste des patterns simples avec un maximum de 16 pas. Ce sont 96 patterns mappés au clavier Midi comme notes de C-1 à B-8.

Le pattern actuel est affiché dans l'interface du Nepheton :




Figure 2.16 – Affichage du pattern et section de navigation.

Au format : [TONE NAME][- or #][OCTAVE NUMBER].

## 2.4 – Sortie Midi

La sortie Midi du Nepheton est active en permanence, elle permet de contrôler un instrument externe (virtuel et hardware) avec le séquenceur interne du Nepheton. Cela fonctionne en mode Natif comme en mode Hôte. Le plug-in envoie à la sortie Midi les notes qui correspondent à la configuration du drum map actuel. Les valeurs de vélocité des notes Midi envoyées par le Nepheton sont calculées sur la base des attributs de pas (accentués ou non accentués) et à la valeur de l'accent global.

Quand vous réglez le Nepheton en mode "Externe", il passe juste les notes Midi inchangées. Ainsi, fondamentalement, vous redirigez dans le plug-in les mêmes notes que vous avez à sa sortie Midi.

Note : Cette fonctionnalité ne s'applique qu'à la version VST du Nepheton.

## 2.5 – Menu Options du séquenceur

Le choix du mode de jeu du Nepheton ne se fait pas seulement depuis l'interface utilisateur, mais aussi depuis le menu "Options" :

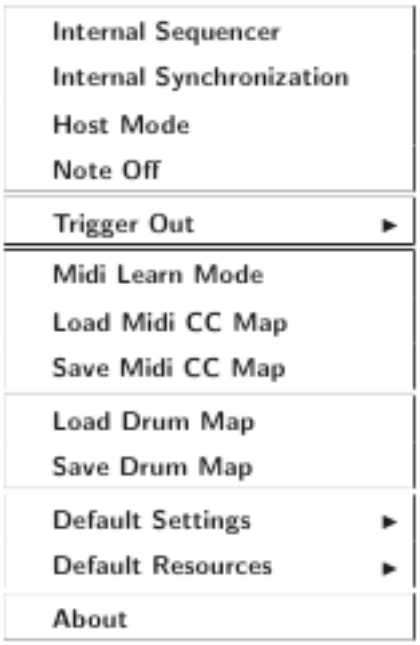


Figure 2.17 – Menu Options via le bouton Options.

- Internal Sequencer – Cela correspond à la diode "Int.Seq. ".
- Internal Synchronisation – Cela correspond à la diode "Int.Sync. ".
- Host Mode - Cela correspond à la diode "Host Mode ".

# Chapitre 3 – Edition des sons

## 3.1 – Paramètres d'édition de sons

Le module de synthèse permet d'éditer les sons dans le Nepheton :




Figure 3.1 – Module de synthèse.

Les différents paramètres de réglages pour les 17 sons de batterie suivants :

- Bass Drum
- Snare Drum
- Low Conga
- Mid Conga
- Hi Conga
- Low Tom
- Middle Tom
- High Tom
- Claves
- Rim Shot
- Maracas
- Hand Clap
- Cow Bell

- Laser Gun
- Cymbal
- Open Hihat
- Closed Hihat

Le paramètre commun à tous les instruments est le paramètre Level qui contrôle le volume de chaque instrument.

Bass Drum :

- Tone – Volume de l'attaque initiale.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Sweep – Contrôle le temps de relâchement de l'enveloppe de fréquence.

Snare Drum :

- Tone - Contrôle de la balance entre l'oscillateur 1 et 2.
- Decay – Contrôle le temps de relâchement de l'amplitude du noise.
- Snappy – Contrôle la balance entre le son net et le noise.

Low Conga – Mid Conga - High Conga :

- Tunning - Contrôle la fréquence de base de l'instrument.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.

Low Tom – Mid Tom - High Tom :

- Tunning – Contrôle la fréquence de base de l'instrument.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Snappy - Contrôle la balance entre le son propre et le son dénaturé.

Claves :

- Tunning – Contrôle la fréquence de base de l'instrument.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.

Rim Shot :

- Tunning – Contrôle la fréquence de base de l'instrument.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.

Maracas :

- Tone – Couleur du noise.

Hand Clap :

- Tone – Contrôle la fréquence de coupure du filtre.
- Reverb – Contrôle le temps de décroissance de la réverbération.

Cow Bell :

- Tunning – Contrôle la fréquence de base de l'instrument.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.

Laser Gun :

- Depth – Contrôle la modulation de l'enveloppe de fréquence
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Sweep – Contrôle le temps de relâchement de l'enveloppe de fréquence.

Cymbal :

- Tone – Contrôle l'attaque.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.

Open HiHat, Closed HiHat :

- Tone – Couleur du noise.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- HH Frq – Contrôle la fréquence de base pour l'oscillateur d'onde carrée qui est utilisé pour générer le son de noise.

## 3.2 – Trigger Out

Il est possible d'entendre le son de déclenchement (trigger) qui se produit dans les machines analogiques. Par défaut, cette option est réglée sur "Off". Pour l'activer, vous avez besoin de déterminer quel instrument déclenchera (triggera) ce son :

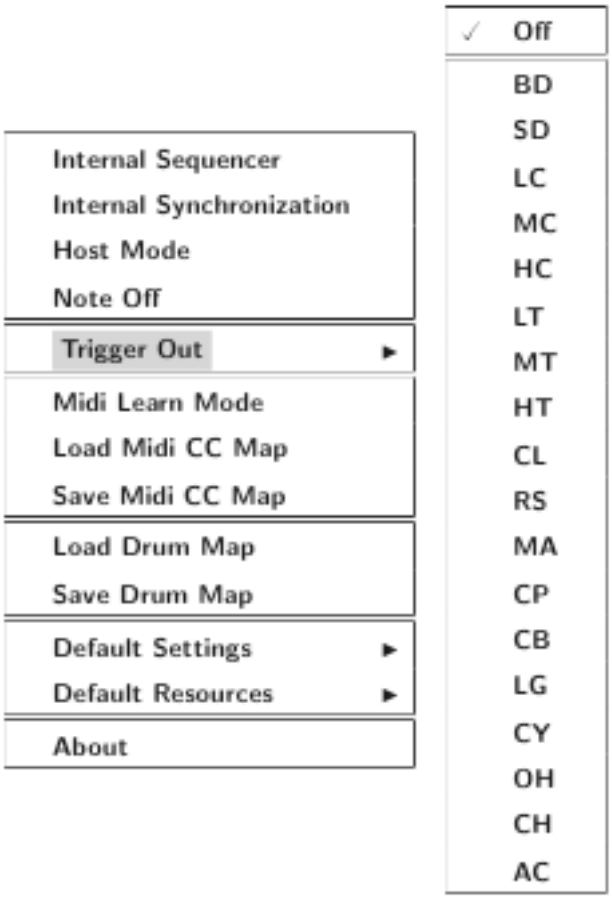


Figure 3.2 – Assignation du Trigger Out.

L'instrument choisi, en dehors de son rôle habituel, contrôlera le déclenchement du son (trigger).

Le son de l'instrument choisi sera mixé avec la sortie assignée à ce même instrument, étant donné que l'on ne peut pas le re-diriger vers une autre sortie audio.

## 3.3 – Volume général

Pour changer le volume général, il faut juste tourner le bouton "Master Volume".




Figure 3.3 – Bouton de volume général.

# Chapitre 4 – Edition de ligne de batterie

## 4.1 – Edition de pattern

Pour éditer le pattern actuellement sélectionné, appuyez sur le bouton "Patt.Write". Ce n'est pas nécessaire en mode "Host", étant donné que dans ce mode, seul le mode d'écriture de pattern est possible.




Figure 4.1 – Affichage de pattern et section de navigation.

Pour éditer un autre pattern que celui qui est joué actuellement, veuillez utiliser les boutons "Prev/Next". Le jeu de pattern ne changera pas, mais le pattern édité sera celui que vous aurez choisi.

Pour choisir la partie du pattern à éditer (A1, A2, B1 et B2), utilsez les boutons "Edit Part" :




Figure 4.2 – Boutons "Edit Part".

Note : Veuillez vous assurer que la longueur du pattern est supérieure à zéro ou il ne pourra pas être édité (voir plus loin).

Chaque pattern est constitué de 18 pistes : une pour chaque instrument + accent.




Figure 4.3 – Sélecteur d'instrument.

Les pistes sont éditées en utilisant les boutons "Step" :




Figure 4.4 - Boutons "Step".

Les boutons "Step" fonctionnent en mode multicouche et ont 3 états pour la plupart des instruments :

- Accented – la diode de la touche est allumée en rouge brillant.
- On – La diode est allumée en rouge foncé.
- Off – La diode est éteinte.

La différence principale entre un son accentué et non accentué est le volume, mais le son accentué provoque également des changements subtils au caractère sonore de l'instrument.

Pour sélectionner l'instrument (la piste) à éditer, utilisez soit le bouton "Instr. Sel" :




Figure 4.5 – Sélecteur d'instrument.

Soit les diodes des noms d'instrument en haut du module de synthèse :




Figure 4.6 – Diodes de noms d'instrument en haut du module de synthèse

* On peut sélectionner un instrument simple en cliquant dans le sélecteur de piste. Pour choisir plusieurs instruments, maintenez appuyée sur la touche "Ctrl" de votre clavier en même temps que vous les sélectionnez (touche pomme sous Mac osX).

## 4.2 – Mode "Tap"

Le mode "Tap" permet au pattern d'être "Tapé" en temps réel :




Figure 4.7 – Sélecteur d'instrument.

Pour le faire, sélectionnez l'instrument et appuyez sur le bouton "Tap" en étant en mode "Patt.Write". Les notes sont quantifiées au pas le plus proche.




Figure 4.8 – Bouton "Tap".

Appuyez sur le bouton "Tap" pour entrer une note non accentuée. Appuyez sur le bouton "Tap" avec la touche "Ctrl" de votre clavier pour entrer une note accentuée (la touche "pomme" sous Mac osX).

## 4.3 – Fonctions d'édition

Fonctions d'édition standard (boutons dans la section "Pattern Edit) :




Figure 4.9 – Fonctions d'édition de pattern.

- Shift </> - Cette fonction déplace le pas de la piste sélectionnée à gauche ou à droite. Le déplacement est cyclé. Cela signifie que si le dernier pas est déplacé vers la droite, il se retrouvera sur le premier pas sur le côté gauche. Il se passera exactement la même chose si le premier pas du côté gauche est déplacé vers la gauche. Appuyer sur le bouton "Shift" + la touche "Ctrl" du clavier déplace le pattern tout entier (+ la touche Pomme sous Mac osX).

- Copy – Cette fonction copie les données des pistes sélectionnées dans le presse-papier. Après avoir appuyé sur ce bouton, les diodes du sélecteur de piste commenceront à clignoter pour indiquer qu'il y à des données dans le presse-papier. Appuyer sur le bouton "Copy" + la touche "Ctrl" du clavier copie le pattern tout entier (+ la touche Pomme sous Mac osX).

- Paste – Cette fonction colle le contenu du presse-papier dans les pistes sélectionnées. Si la destination de piste n'a pas changé, ces données seront copiées à la même place (dans le même pattern ou dans un autre). Mais vous pouvez bien sûr changer cela en sélectionnant d'autres pistes dans le sélecteur de pistes.

- Clear – Cette fonction efface la piste sélectionnée. Appuyer sur le bouton "Clear" + la touche "Ctrl" du clavier efface le pattern tout entier (+ la touche Pomme sous Mac osX).

Note : La copie peut aussi être utilisée pour les pistes assignées à d'autres instruments.

Pour sélectionner le pattern de destination (pour copier), utilisez les boutons "Prev/Next" :




Figure 4.10 – Affichage de pattern et section de navigation.

## 4.4 – Longueur du pattern

La longueur d'un pattern par défaut est de 16 pas. Elle peut être changée en utilisant la fonction "Length". En mode "Patt.Write" appuyez sur le bouton "Length" – La diode s'allumera :




Figure 4.11 – Fonctions d'édition de pattern.

Les diodes au-dessus des boutons "Step" indiquent le nombre de pas du pattern :




Figure 4.12 – Boutons "Step".

Appuyer sur un bouton "Step" le déterminera comme étant le dernier pas du pattern. Pour quitter ce mode, appuyez à nouveau sur le bouton "Length".

Appuyer sur le bouton "Clear" quand le bouton "Length" est activé, règle les parties de patterns à zéro. C'est possible uniquement avec les parties B1 et B2. Les parties A1 et A2 doivent obligatoirement avoir une longueur supérieure à zéro.

## 4.5 – Accent global

Le bouton "AC Track" est utilisé pour accentuer toutes les pistes d'instruments sur un pas donné.




Figure 4.13 – Le bouton AC Track du sélecteur d'instrument.

Les pas de la piste d'accent sont sélectionnés de la même façon que ceux des autres pistes en utilisant les boutons "Step". La valeur est "On" ou "Off". Si un instrument a un accent sur un pas et que "AC" est ajouté à ce pas, les deux accents sont combinés pour donner la valeur la plus importante possible à l'instrument à ce pas.

Le bouton "AC Trackt" contrôle le volume supplémentaire qui est ajouté. Quand il est réglé à zéro, il n'y a pas d'accent global d'ajouté :




Figure 4.14 – Bouton "Accent".

## 4.6 – Echelle de tempo

Dans la barre "Tempo Scale", la diode allumée affiche l'échelle de tempo actuelle (une sur quatre) :




Figure 4.15 – Barre d'échelle de tempo.

La barre d'échelle de tempo peut décrire le nombre de pas par quart de note. La valeur par défaut est 4 notes par quart de note. Il y a 4 valeurs : 8 pas par quart de note, 4 pas par quart de note, 6 pas et 3 pas par quart de note. L'échelle de tempo est changée en appuyant sur les diodes présentes dans la barre d'échelle :




Figure 4.16 : Sélecteur de l'échelle de tempo.

## 4.7 – Shuffle

Le "shuffle" est également appelé "syncopée" ou encore swing. Il est ajouté en tournant le bouton "Shuffle" en mode "Patt.Write" :




Figure 4.17 - Bouton "Shuffle".

La valeur de "Shuffle" est sauvegardée par la lettre de partie (A et B) indépendamment en mode Natif. En mode hôte, il est sauvegardé en simple pattern.

## 4.8 – Défilement automatique des  patterns

Le bouton "Follow" fonctionne uniquement si le mode "Patt.Write" est activé. Son comportement est différent dans les modes "Hôte" et en mode "Natif".




Figure 4.18 - Affichage de pattern et section de navigation.

En mode "Hôte" – Avec le bouton "Follow" désactivé, pour choisir un pattern à éditer, on a besoin de naviguer dans tous les patterns disponibles en utilisant les boutons "Prev/Next". Avec le bouton "Follow" activé, le pattern actuellement joué devient immédiatement celui qui est édité. Les patterns sont sélectionnés pour l'édition en utilisant les notes d'un clavier Midi connecté. Quand le pattern est sélectionné, la boite d'édition du nom de pattern l'affichera.

En mode "Natif" - Avec le bouton "Follow" activé dans ce mode, le changement entre les patterns en utilisant les boutons "Prev/Next"est désactivé. En plus , la partie actuellement jouée devient celui édité. Les boutons "Edit Part" son changés automatiquement.




Figure 4.19 – Boutons "Edit Part".

## 4.9 – Chargement et sauvegarde des patterns

Il est possible de sauvegarder ou de charger un simple pattern ou une banque complète de patterns.

### Sauvegarde des patterns

- 1- Avant la sauvegarde, le pattern doit être nommé (cliquez dans la boite d'édition du nom de pattern) :




Figure 4.20 – Affichage de pattern et section de navigation.

Cliquez juste dedans et entrez le nom du pattern que vous venez de créer. Appuyez sur la touche "Enter" de votre clavier pour terminer l'édition.

- 2- Pour sauvegarder un pattern, cliquez juste sur le bouton "Next" en maintenant la touche" Ctrl" de votre clavier enfoncée (la touche pomme sous Mac osX). Une boite de dialogue apparaît :




Figure 4.21 – Sauvegarde de pattern.

Choisissez l'option "Save Pattern" dans la boite de dialogue. Pour sauvegarder tous les patterns qui sont stockés dans le Nepheton, choisissez l'option "Save Pattern Bank".

### Chargement des patterns

Pour charger un pattern, cliquez juste sur le bouton "Prev" en maintenant la touche Ctrl de votre clavier enfoncée (la touche pomme sous Mac osX). Une boite de dialogue apparaît :




Figure 4.22 – Chargement de pattern.

Choisissez l'option "Load Pattern" dans la boite de dialogue. Pour charger une banque complète dans la mémoire du Nepheton, choisissez l'option "Load Pattern Bank".

Ces types de fichiers sont sauvegardés et chargés par le Nepheton :

En mode Natif :

- .npptrbN – Banque constituée de 16 patterns (format de banque de patterns du Nepheton).
- .npptrN – Simple pattern (format de patterns du Nepheton).

En mode Natif :

- .npptrbH – Banque constituée de 96 patterns (format de banque de patterns du Nepheton).
- .npptrH – Simple pattern (format de patterns du Nepheton).

Note : Les fichiers internes du Nepheton sont écrits au format XML et peuvent être édités dans un éditeur de texte.

# Chapitre 5 – Mode Random des lignes de batterie

## 5.1 – Randomisation

Pour faire le random de patterns, vous avez besoin de sélectionner le mode Random en étant dans le mode "Patt.Write". En mode Random, les fonctionnalités de l'interface changent un peu.

Appuyez sur le bouton "Rand" :




Figure 5.1 – Fonctions d'édition de pattern.

Les diodes du sélecteur de d'instrument déterminent quel instrument sera inclus dans la randomisation. Cliquer sur ces diodes les mettront en position "On" ou "Off". Les mêmes principes s'appliquent durant la sélection + la touche "Ctrl" de votre clavier (+ la touche "pomme"sous Mac osX).




Figure 5.2 – Sélecteur d'instrument.

Pour randomiser le pattern, appuyez sur le bouton "Next". Le bouton "Prev" fonctionnera quand on aura randomisé quelques patterns et que l'on voudra revenir à la randomisation précédente.




Figure 5.3 – Affichage de pattern et section de navigation.

Les diodes à côté du bouton de volume de chaque instrument sélectionné vont flasher. Cela indique qu'ils sont maintenant assignés au mode random. Elles sont utilisées pour déterminer l'intensité de la randomisation pour cet instrument. Ainsi, combien de randomisations vont se produire durant les pas sélectionnés.




Figure 5.4 – Boutons de volume des paramètres d'instruments.

Pour accepter la randomisation du pattern actuel, il faut juste appuyer sur le bouton "Tap" :




Figure 5.5 – Fonctions d'édition de pattern.

Si vous voulez quitter la ligne de batterie inchangée après la randomisation parce que le résultat ne vous convient pas, il faut juste appuyer sur le bouton "Undo" :

Pour quitter le mode de randomisation, il faut juste appuyer encore une fois sur le bouton "Rand" :




Figure 5.6– Fonctions d'édition de pattern.

# Chapitre 6 – Gestion des presets

## 6.1 – Parcours des presets

Les presets sont organisés par groupes. Cette gestion de presets est réalisée au format natif pour être parfaitement compatible avec l'application hôte. Dans l'application hôte, le menu presets est un menu déroulant qui possède 128 emplacements de mémoire. En passant par le menu browser, on peut classer les presets particuliers dans des groupes (définis par l'utilisateur).

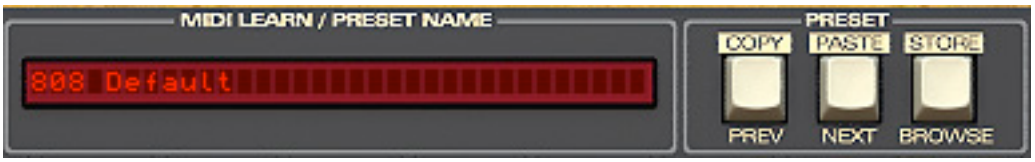


Figure 6.1 - Section du gestionnaire de presets.

Les contrôles du gestionnaire de presets de l'interface utilisateur sont les suivants :

- Preset Name - Cette fenêtre affiche le nom du preset actuellement sélectionné. Elle permet également d'éditer le nom du preset.
- Prev/Next - Ces boutons sont utilisés pour faire défiler les presets (de la banque entière). Le bouton "Prev" charge le preset précédent et le bouton "Next" charge le preset suivant. Lorsque le dernier preset d'un groupe est atteint, le premier preset du groupe suivant sera chargé quand le bouton "Next" sera à nouveau appuyé. L'action semblable s'appliquera quand le bouton "Prev" sera appuyé et que le début du groupe est atteint.
- Prev + Control - Appuyer sur le bouton "Prev" avec la touche "Ctrl" du clavier permet de copier les réglages du preset actuel dans le presse-papier ("Prev" + touche "pomme" sous Mac osX).
- Next + Control - Appuyer sur le bouton "Next" avec la touche "Ctrl" du clavier permet de coller les réglages d'un preset à la destination actuellement choisie avec le postfix _Copy ajouté au nom ("Next" + touche "pomme" sous Mac osX).
- Browse - Permet de sélectionner un preset en utilisant le menu contextuel.




Figure 6.2 - Navigateur de presets via menu contextuel.

Il est utile de rappeler que le changement opéré sur n'importe quel preset n'est pas permanent. Après avoir enlevé et ré-inséré le plug-in, les presets d'usine sont rappelés. Cependant, lorsque vous sauvegardez un projet dans lequel le Nepheton a été utilisé, les modifications apportées dans celui-ci sont sauvegardées en même temps que votre projet. Lorsque vous chargerez à nouveau ce projet, vous retrouverez les mêmes réglages que ceux que vous aviez faits lors de sa sauvegarde.

## 6.2 – Chargement et sauvegarde des presets

Quelques options supplémentaires ajoutent certaines fonctionnalités pour la gestion des presets. Ils sont placés dans le menu contextuel accessible via le bouton "Browse".

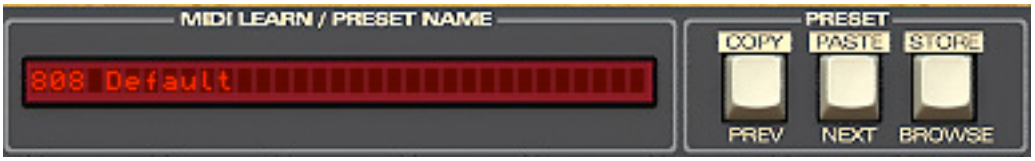


Figure 6.3 - Section du gestionnaire de presets.

Quand vous cliquez sur ce bouton, le menu contextuel apparaît :

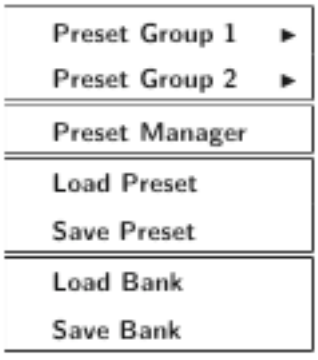


Figure 6.4 - gestionnaire de presets - Via le bouton "Browse".

Dans cette partie, nous allons nous concentrer sur les quatre premiers éléments :

- Load Preset - Chargement d'un preset pour remplacer le preset actuel à partir d'un fichier ".npprs" (format de preset du Nepheton).
- Save Preset - Sauvegarde du preset en cours comme fichier ".npprs" (format de preset du Nepheton).
- Load Bank - Chargement d'une banque de presets à partir d'un fichier ".npprsb" (format de banque de presets du Nepheton).
- Save Bank - Sauvegarde de la banque de presets comme fichier ".npprsb" (format de banque de presets du Nepheton).

Important **:** Veuillez noter qu'avant de sauvegarder un simple preset, vous devez d'abord l'enregistrer en utilisant le bouton "Browse" et la touche "ctrl" de votre clavier ("Browse" + touche "pomme" sous Mac osX) si l'option de sauvegarde "On Demand" est activée (réglage par défaut).

Note **:** Les fichiers internes du Nepheton sont écrits au format XML et peuvent être édités dans un éditeur de texte.

## 6.3 – Gestionnaire de presets

Comme il l'a été mentionné précédemment, les presets du Nepheton sont organisés dans des groupes. Les presets peuvent être choisis dans le menu contextuel (via le bouton "Browse"). Ils peuvent également être choisis dans l'application hôte (l'apparence du menu peut différer d'une application à l'autre). Le gestionnaire de presets est un outil qui facilite la gestion de la structure des presets. Pour l'ouvrir cliquez juste sur le bouton "Browse" :




Figure 6.5 - Section de presets.

Depuis le menu contextuel choisissez "Preset Manager" :

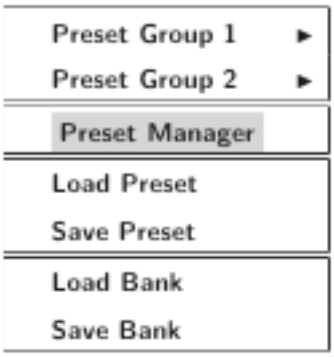


Figure 6.6 – Gestionnaire de presets.

Le gestionnaire de presets apparaît :




Figure 6.7 - Fenêtre du gestionnaire de presets

Cela affiche la structure des presets avec comme racine le nom de la banque. Un preset représente le niveau le plus profond de la racine.

Chaque élément peut être renommé par un double-clic avec la souris sur cet élément.

La structure de presets apparaît comme une liste de presets standard dans l'application hôte pour une complète compatibilité. Par conséquent, peu importe comment la structure est représentée (avec des sous-dossiers à onglets ou non), le maximum d'emplacements de sauvegardes disponibles est de 128. Le nombre de presets dans cette structure ne peut pas être changé. On ne peut changer que l'emplacement d'un preset d'un groupe vers un autre ou changer l'ordre des groupes dans la banque (par simple glisser-déposer).

Il y a deux boutons en bas de la fenêtre du gestionnaire de presets :

- Add Group - Pour ajouter un nouveau groupe vide dans la banque.
- Remove Group - Pour de supprimer un groupe de la banque - Uniquement si ce groupe est vide. Cela signifie que tous les presets auront été ré-attribués aux groupes existants.

Pour quitter le gestionnaire de presets, cliquez sur la croix située en haut à droite de la fenêtre.

## 6.4 – Sauvegarde des presets

En utilisant les boutons "Prev/Next" dans le gestionnaire de presets, on peut naviguer dans la banque de presets. N'importe quel changement peut être sauvegardé automatiquement ou à la demande :

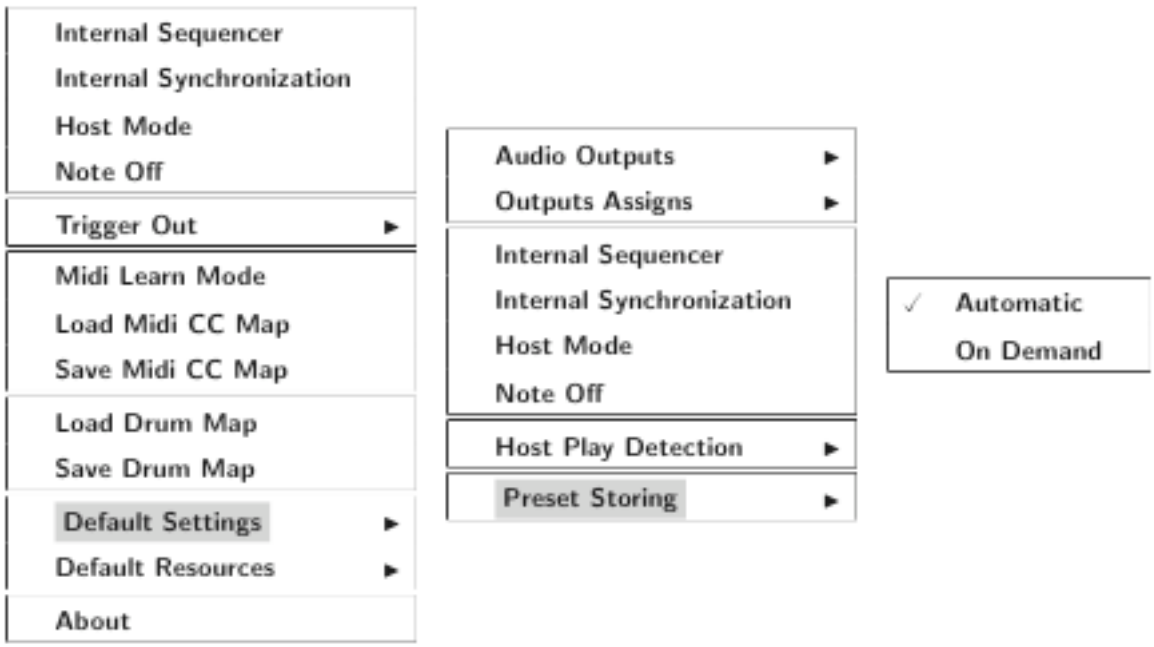


Figure 6.8 - Option de sauvegarde des presets.

- Automatic - Lorsque n'importe quel paramètre du preset actuel est modifié, Ce preset est automatiquement sauvegardé.
- On Demand - Si un paramètre du preset actuel est modifié, le changement n'est pas sauvegardé dans ce preset tant que le bouton store n'a pas été appuyé - "Browse + touche "ctrl" de votre clavier ("Browse" + touche pomme sous Mac osX). Si vous changez de preset avant d'avoir fait la sauvegarde de celui que vous aviez édité, vous perdez ces réglages. C'est le petit inconvénient de cette option.

Note : Avec cette méthode de sauvegarde, vous devez sauvegarder le preset avant de sauvegarder le fichier de projet de votre application hôte si vous désirez que les valeurs des paramètres actuels soient rappelées à la prochaine ouverture de ce projet.

Ce preset est sauvegardé dans le dossier de configuration et sera disponible lors du chargement de chaque nouvelle instance du plug-in. La sauvegarde du fichier de configuration est exécutée après la fermeture de l'instance du plug-in.

# Chapitre 7 – Configuration

## 7.1 – Contrôle Midi

Le  Nepheton est capable d'assigner ses commandes (dans l'interface graphique) à n'importe quel Midi Control Change (MidiCC), cela permet de contrôler le plug-in en utilisant un software ou hardware externe.

Note : Cette fonctionnalité ne s'applique qu'à la version VST du Nepheton.

### Chargement et sauvegarde du Midi control Map

Pour sauvegarder les réglages du Midi Control Map (le mapping des contrôleurs de l'interface graphique avec les contrôleurs Midi "MidiCC"), vous pouvez utiliser le menu contextuel qui est accessible via le bouton "Options" :

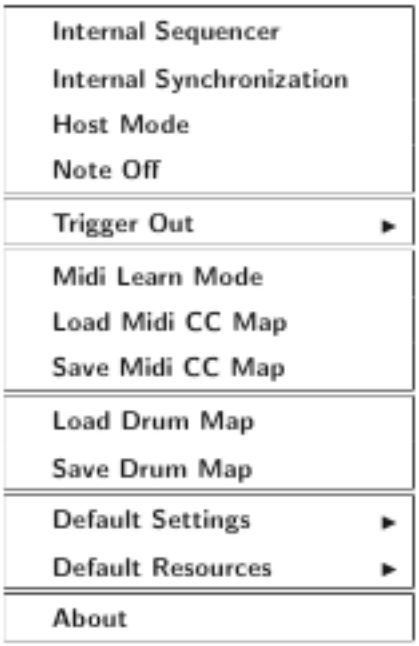


Figure 7.1 - Menu Options.

- Load Midi CC Map – Chargement du Midi control Map depuis un fichier ".npccmap" (fichier au format Nepheton Control Map).
- Save Midi CC Map – Sauvegarde du Midi control Map fichier ".npccmap" (fichier au format Nepheton Control Map).

Note : Les fichiers Midi control Map du Nepheton sont écrits au format XML standard et peuvent être édités dans n'importe quel éditeur de texte.

## 7.2 – Ressources par défaut

Ceci inclut la banque de patterns et le drum kit par défaut fournis avec le Nepheton. Ils sont chargés lors de l'ouverture de chaque nouvelle instance du plug-in. Ces réglages par défaut peuvent être changés par une banque de patterns utilisateur ou un drum kit utilisateur par défaut.

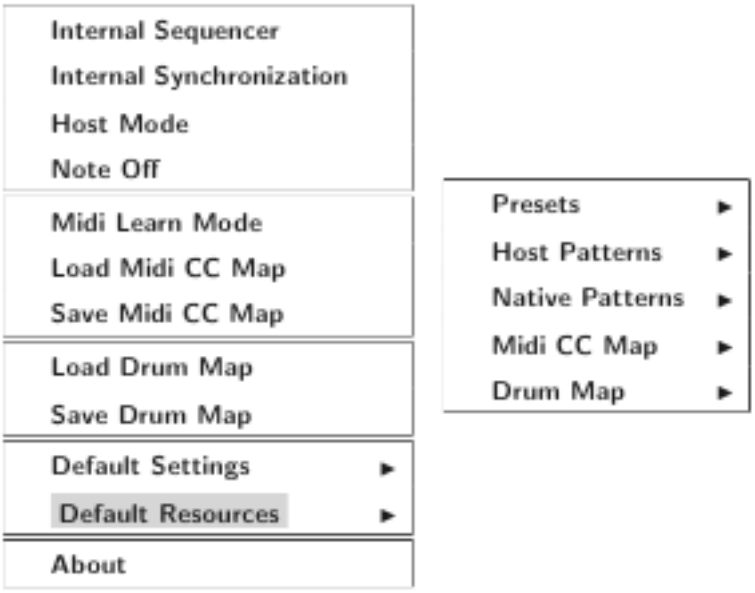


Figure 7.2 - Ressources par défaut.

Les types de ressources suivantes peuvent être remplacées par l'utilisateur. Elles seront chargées à l'ouverture de chaque nouvelle instance du plug-in :

- Presets - Banque de presets par défaut : ".npprsb" (format de banque de presets du Nepheton).
- Host Patterns – Banque de patterns Hôte par défaut : ".npptrbH" (format de banque de patterns du Nepheton).
- Native Patterns – Banque de patterns Natifs par défaut : ".npptrbN" (format de banque de patterns du Nepheton).
- Midi CC Map - Midi CC Map par défaut : ".npccmap" (fichier au format Nepheton Control Map).
- Drum Map – Drum Map par défaut : ".npdrmap" (fichier au format Nepheton Drum Map).

### Presets par défaut

Pour définir la banque de presets par défaut, sélectionnez le fichier à charger depuis le sous-menu presets du menu "Options" :

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Use Factory Presets - C'est la banque par défaut définie lors de l'installation du Nepheton. Si vous choisissez cette option, la banque de presets par défaut sera la banque de presets d'usine fournie avec le plug-in.
- Use Clear Presets - Si vous avez choisi cette option depuis le menu, la banque de presets par défaut sera constituée de presets dont toutes les valeurs se trouveront à zéro.

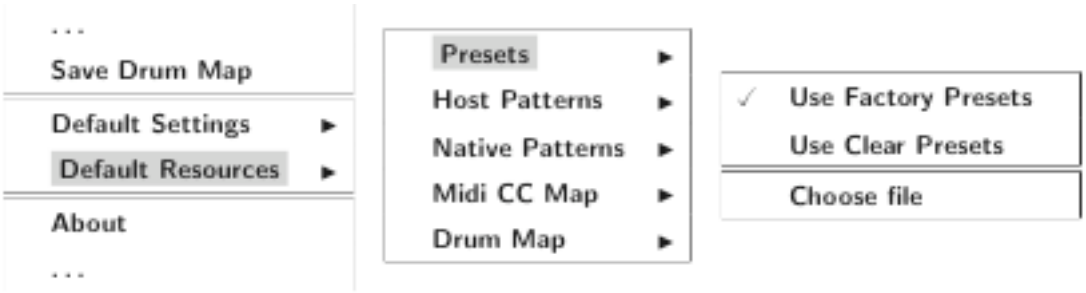


Figure 7.3 – Presets par défaut.

- Choose File - En utilisant cette option, il vous est possible de définir votre propre banque de presets en tant que modèle par défaut. L'option "Choose File" ouvre une fenêtre de dialogue pour définir le chemin d'accès de la banque qui aura été préalablement sauvegardée. Lorsque vous le confirmez, le chemin d'accès est sauvegardé dans le dossier de configuration du Nepheton. Cette banque de presets devient alors la banque par défaut.

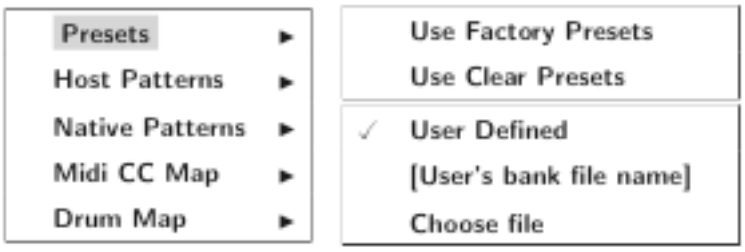


Figure 7.4 - Presets Utilisateur par défaut.

Quand la banque utilisateur est définie comme étant le modèle par défaut, le menu l'indique et au-dessous se trouve le nom de cette banque de presets utilisateur.

### Midi Control Map par défaut

L'option utilisée par défaut est "default Midi CC Map".

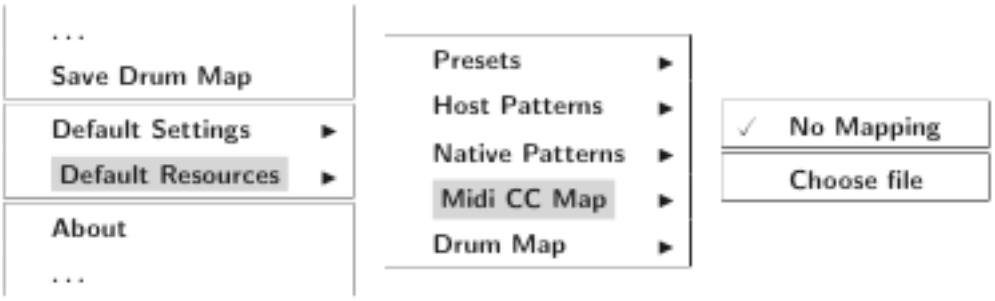


Figure 7.5 – Midi CC Map par défaut.

Seules ces deux options sont disponibles dans ce sous-menu :

- No Mapping - C'est la configuration par défaut. Lors du chargement du plug-in, aucun Midi CC Map n'est assigné.
- Choose File - En utilisant cette option, il vous est possible de définir votre propre Midi CC Map en tant que modèle par défaut. L'option "Choose File" ouvre une fenêtre de dialogue pour définir le chemin d'accès du fichier qui aura été préalablement sauvegardé. Lorsque vous le confirmez, le chemin d'accès est sauvegardé dans le dossier de configuration du Nepheton. Ce Midi CC Map devient alors le Midi CC Map par défaut.

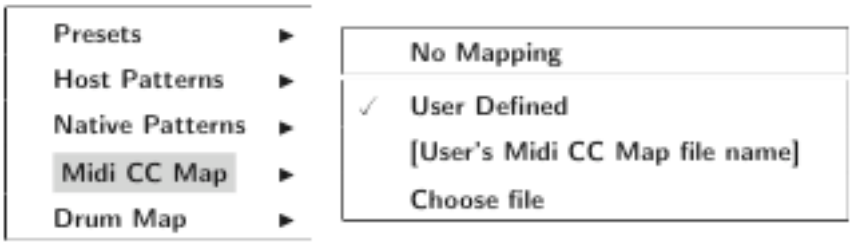


Figure 7.6 - Midi CC Map Utilisateur par défaut.

Quand le Midi Midi CC Map utilisateur est défini comme étant le modèle par défaut, le menu l'indique et au-dessous se trouve le nom de ce Midi CC Map utilisateur.

### Patterns par défaut

Pour définir la banque de patterns par défaut, sélectionnez l'onglet "Patterns" depuis le sous-menu "Defaut Resources" du menu "Options" :

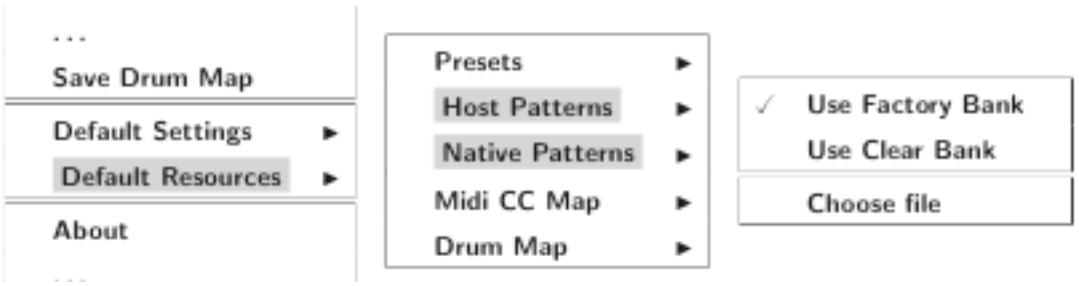


Figure 7.7 – Patterns par défaut.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Use Factory Bank - C'est la banque par défaut définie lors de l'installation du Nepheton. Si vous choisissez cette option, la banque de patterns par défaut sera la banque d'usine fournie avec le plug-in.
- Use Clear patterns - Si vous avez choisi cette option depuis le menu, la banque par défaut sera constituée de patterns vides.
- Choose File - En utilisant cette option, il vous est possible de définir votre propre banque de patterns en tant que modèle par défaut. L'option "Choose File" ouvre une fenêtre de dialogue pour définir le chemin d'accès de la banque qui aura été préalablement sauvegardée. Lorsque vous le confirmez, le chemin d'accès est sauvegardé dans le dossier de configuration du Nepheton. Cette banque de patterns devient alors la banque par défaut.

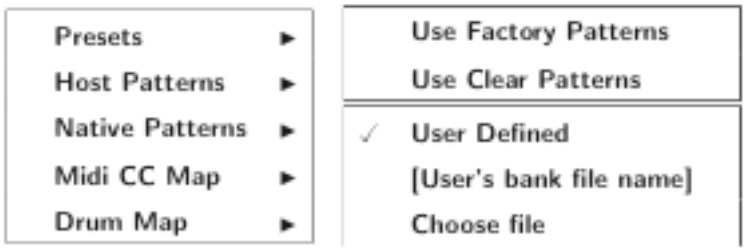


Figure 7.8 – Patterns Utilisateur par défaut.

Quand la banque de patterns utilisateur est définie comme étant le modèle par défaut, le menu l'indique et au-dessous se trouve le nom de cette banque utilisateur.

### Drum Map par défaut

Pour définir le Drum Map par défaut, sélectionnez l'onglet "Drum Map" depuis le sous-menu "Defaut Resources" du menu "Options" :

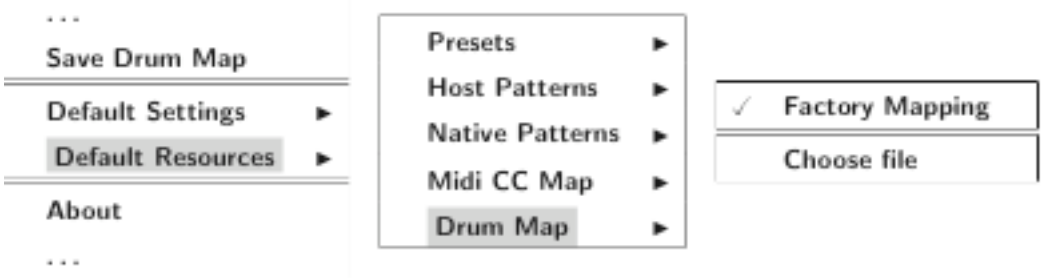


Figure 7.9 – Drum Map par défaut.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Factory Mapping - C'est le drum Map d'usine par défaut (compatible avec la norme Général Midi Standard) qui est appliqué au mode "External" quand le Nepheton est chargé dans l'application hôte.
- Choose File - En utilisant cette option, il vous est possible de définir votre propre Drum Map en tant que modèle par défaut. L'option "Choose File" ouvre une fenêtre de dialogue pour définir le chemin d'accès du fichier qui aura été préalablement sauvegardé. Lorsque vous le confirmez, le chemin d'accès est sauvegardé dans le dossier de configuration du Nepheton. Ce Drum Map devient alors le Drum Map par défaut.

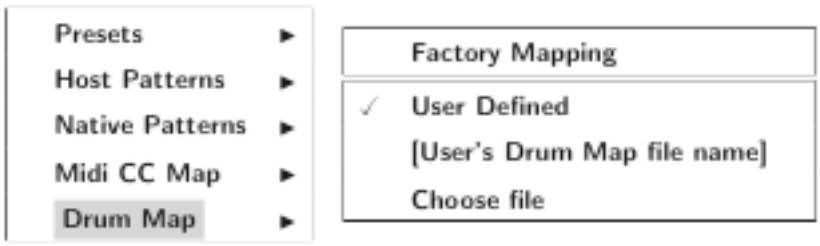


Figure 7.10 – Drum Map Utilisateur par défaut.

Quand le Drum Map utilisateur est défini comme étant le modèle par défaut, le menu l'indique et au-dessous se trouve le nom de ce Drum Map utilisateur.

## 7.3 – Réglages par défaut

Ce chapitre décrit tous les réglages de configuration qui sont sauvegardés dans le plug-in et qui seront rappelés à chaque fois qu'une instance du plug-in est chargée. La gestion complète de ces réglages est exécutée via les onglets de réglages par défaut du menu "Options".

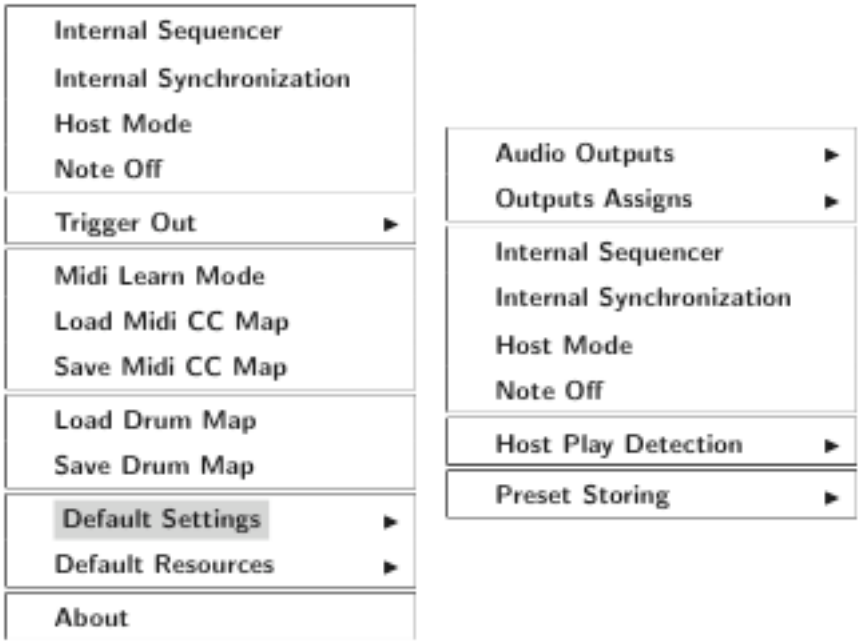


Figure 7.11 – Onglets de réglages par défaut du menu "Options".

### Sorties Audio

Cet onglet dans le sous-menu "Default Settings" sert à la gestion des préférences du type de sortie audio.

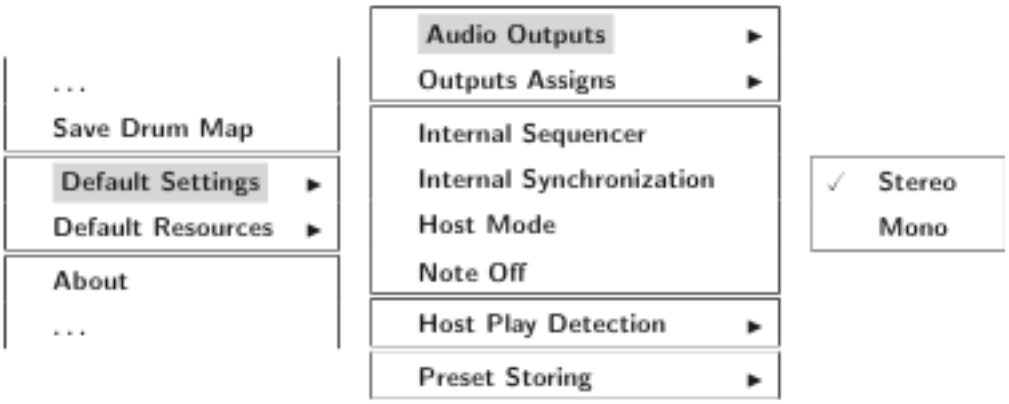


Figure 7.12 – Préférences du type de sortie audio.

Ce menu permet de choisir un des deux types de sortie audio : Stéréo ou Mono.

## 7.4 – Assignation des sorties audio

Cet onglet permet l'assignation des sorties audio internes par défaut.

Si vous avez une configuration de sorties audio préférée, vous pouvez la définir comme configuration par défaut, elle sera rappelée à chaque fois qu'une instance du plug-in sera chargée.



Figure 7.13 – Configuration des sorties audio.

Assignez les sorties de l'interface utilisateur en fonction de vos préférences et utilisez ces réglages pour votre choix dans l'option par défaut :

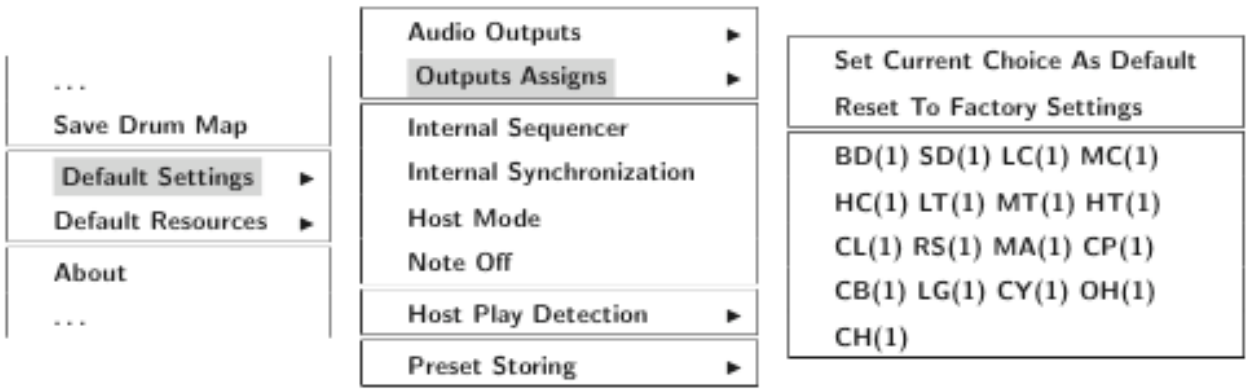


Figure 7.14 – Assignation des sorties audio internes.

Maintenant, cette assignation est votre assignation par défaut. Si vous voulez réinitialiser les assignations pour revenir aux réglages d'usine, utilisez l'option "Reset To Factory Settings" (toutes les sorties seront à nouveau assignées à la sortie physique 1).

L'assignation par défaut actuelle est affichée sous la barre de séparation dans le sous-menu "Outputs Assign".

Au format : Nom d'instrument ( numéro de sortie).

## 7.5 – Détection du mode de lecture avec l'application hôte

Cela peut résoudre des problèmes de synchronisation avec certaines application hôte. Il concerne particulièrement le mode "Natif". L'application hôte écrite correctement doit envoyer un code de changement de sa barre de transport au plug-in quand vous lancez la lecture de l'application hôte.

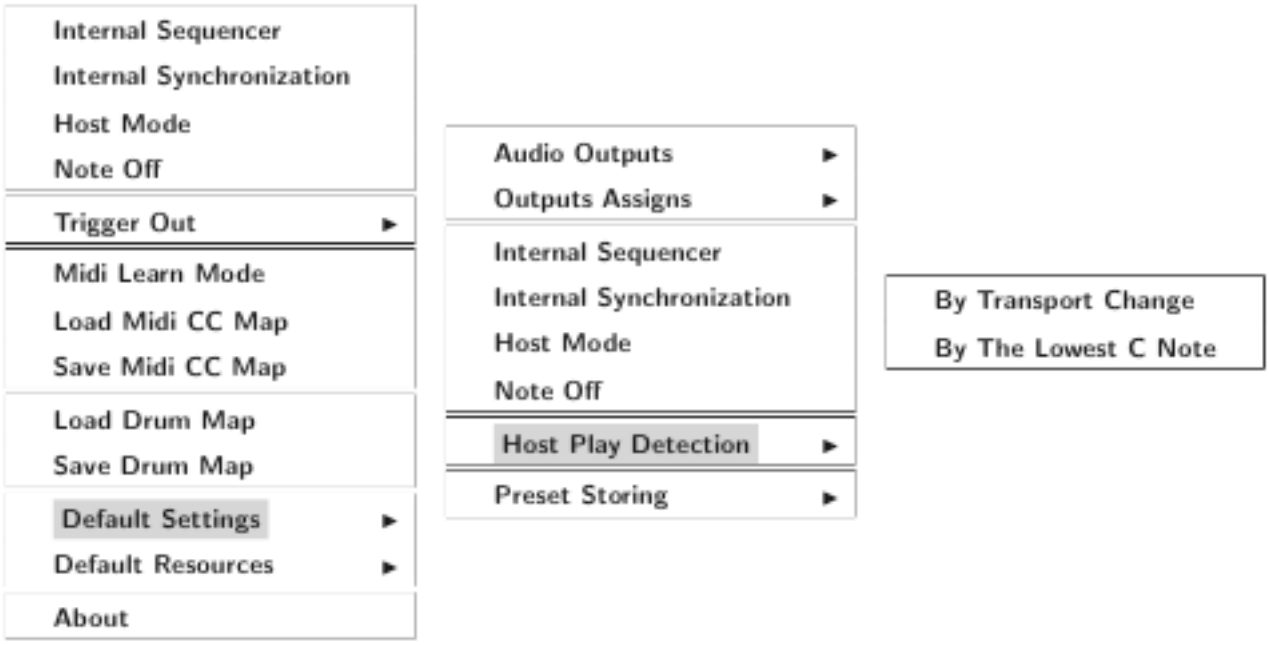


Figure 7.15 – Détection du mode de lecture de l'application hôte.

Quand l'option "By Transport Change" est sélectionnée, vous n'avez pas besoin de créer une piste Midi spéciale pour que le plug-in commence à jouer. Il devrait commencer à jouer automatiquement. Dans certains cas, cela ne fonctionne pas. Si cela arrive, choisissez l'option "By Lower C Note". Ajoutez une région Midi dans l'application hôte assignée au canal midi du plug-in et insérez la note dans la région Midi (touche Do la plus basse). Dès que la note sera reçue par le plug-in, il commencera à jouer.

# Chapitre 8 – Drum Map Général Midi Standard

| midi note | note name | General Midi instrument |
|---|---|---|
| 35 | B-2 | Acoustic Bass Drum |
| 36 | C-3 | Bass Drum 1 |
| 37 | D♭3 / C♯3 | Side Stick |
| 38 | D-3 | Acoustic Snare |
| 39 | E♭3 / D♯3 | Hand Clap |
| 40 | E-3 | Electric Snare |
| 41 | F-3 | Low Floor Tom |
| 42 | G♭3 / F♯3 | Closed Hi-Hat |
| 43 | G-3 | High Floor Tom |
| 44 | A♭3 / G♯3 | Pedal Hi-Hat |
| 45 | A-3 | Low Tom |
| 46 | B♭3 / A♯3 | Open Hi-Hat |
| 47 | B-3 | Low-Mid Tom |
| 48 | C-4 | Hi-Mid Tom |
| 49 | D♭4 / C♯4 | Crash Cymbal 1 |
| 50 | D-4 | High Tom |
| 51 | E♭4 / D♯4 | Ride Cymbal 1 |
| 52 | E-4 | Chinese Cymbal |
| 53 | F-4 | Ride Bell |
| 54 | G♭4 / F♯4 | Tambourine |
| 55 | G-4 | Splash Cymbal |
| 56 | A♭4 / G♯4 | Cowbell |
| 57 | A-4 | Crash Symbol 2 |
| 58 | B♭4 / A♯4 | Vibraslap |

| midi note | note name | General Midi instrument |
|---|---|---|
| 59 | B-4 | Ride Cymbal 2 |
| 60 | C-5 | Hi Bongo |
| 61 | D♭5 / C♯5 | Low Bongo |
| 62 | D-5 | Mute Hi Conga |
| 63 | E♭5 / D♯5 | Open Hi Conga |
| 64 | E5 | Low Conga |
| 65 | F-5 | High Timbale |
| 66 | G♭5 / F♯5 | Low Timbale |
| 67 | G-5 | High Agogo |
| 68 | A♭5 / G♯5 | Low Agogo |
| 69 | A-5 | Cabasa |
| 70 | B♭5 / A♯5 | Maracas |
| 71 | B-5 | Short Whistle |
| 72 | C-6 | Long Whistle |
| 73 | D♭6 / D♯6 | Short Guiro |
| 74 | D-6 | Long Guiro |
| 75 | E♭6 / D♯6 | Claves |
| 76 | E-6 | Hi Wood Block |
| 77 | F-6 | Low Wood Block |
| 78 | G♭6 / F♯6 | Mute Cuica |
| 79 | G-6 | Open Cuica |
| 80 | A♭6 / G♯6 | Mute Triangle |
| 81 | A-6 | Open Triangle |
| 82 | B♭6 / A♯6 | Shaker |