



d16 group



Nepheton 1.5.1

Manual de usuario

Por Sebastian Bachlinski y Gary Brennan

Traducción al castellano a cargo de Dario Barrieras Allué

Capítulo 1

1. Visión general

1.1. Interfaz

La interfaz de Nepheton se divide en tres partes:

Secuenciador interno – Dedicada a la edición de patrones en modo **Int.Seq.**



Figura 1.1: Secuenciador interno

Módulo de síntesis – Esta sección está diseñada para modelar el sonido.



Figura 1.2: Módulo de síntesis

Módulo de control – Dedicada a la gestión de presets, patrones y ajustes generales.



Figura 1.3: Módulo de control

1.2. Modos de trabajo

Nepheton trabaja en dos modos diferentes:

Interno – Nepheton reproducirá los patrones de su secuenciador interno.

Externo – Nepheton se comportará como un módulo de sonido. Los patrones se generarán enviando notas MIDI desde el secuenciador.

Nota: *las asignaciones de Nepheton se corresponden con el estándar MIDI de percusión. De todos modos, las asignaciones pueden configurarse.*

1.3. Salidas de audio

Nepheton cuenta con 12 salidas de audio en estéreo (pueden configurarse a mono). Los diferentes instrumentos del kit de percusión pueden asignarse libremente a cualquiera de ellas.

Las salidas están, por defecto, ajustadas a estéreo. Este ajuste puede modificarse desde el menú **Options** (descrito más adelante).

Nota: *la posibilidad de modificar los ajustes descritos puede variar en función del secuenciador anfitrión utilizado.*

Al cargar Nepheton, sus 17 sonidos (más un sonido extra de “disparo” que será descrito más adelante) están asignados a la primera salida. Para modificar este ajuste, pulsa y arrastra sobre el LED que se encuentra sobre los ajustes de cada una de las piezas del kit.



Figura 1.4: Salidas de audio

Los diferentes sonidos pueden asignarse a cualquier salida disponible. El Hi Hat (tanto el abierto como el cerrado) por ejemplo, puede asignarse la salida número 2, las palmas a la número 1, etc. La configuración es totalmente libre.

Mientras Nepheton esté en funcionamiento, podremos activar y/o desactivar los diferentes canales (instrumentos) utilizando los botones **Mute** y **Solo** que se encuentran bajo los LEDs que indican la salida de audio de cada instrumento (ver imagen anterior).

Éstos detienen el "disparo" de sus sonidos, pero permiten que los sonidos que se están reproduciendo lo hagan hasta el final de su envolvente. De este modo, la transición resulta más natural y fluida.

1.4. MIDI learn

Esta función permite que los diferentes parámetros de Nepheton puedan asignarse fácilmente a cualquier controlador continuo MIDI (MIDI CC).



Figura 1.5: Sección MIDI/preset

1. Pulsa sobre el botón **Midi Learn** o activa la casilla **Midi Learn Mode** que encontrarás en el menú **Options**.



Figura 1.6: Sección MIDI

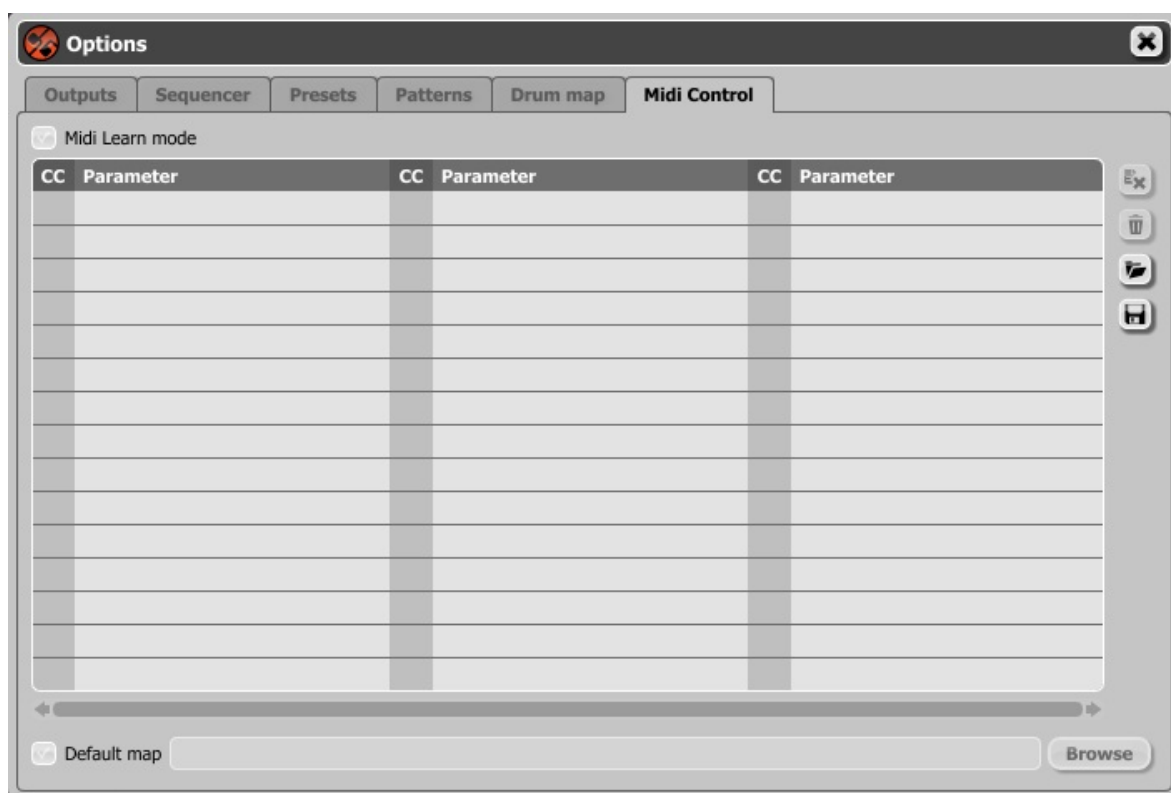


Figura 1.7: Menú Options y casilla Midi Learn Mode

El indicador **Midi learn** se iluminará.

2. Manipula con el ratón cualquiera de los controles de Nepheton y, a continuación, mueve un controlador físico de tu superficie de control MIDI.
3. Desactiva la función **Midi Learn** pulsando de nuevo sobre el botón del mismo nombre.

Ahora, el controlador físico de tu teclado gobernará la función que hayamos seleccionado para tal efecto en Nepheton. Asegúrate de seleccionar correctamente el canal y puerto MIDI en tu secuenciador.

Los ajustes de control MIDI podrán guardarse en un archivo (ver capítulo 7).

1.4.1. MIDI unlink

Para eliminar la conexión entre los controles de la interfaz y los controladores MIDI, debemos recurrir a la ventana **Options**, en concreto a la pestaña **Midi Control**.

1. Para eliminar una sola asignación, selecciónala y pulsa sobre el icono **Delete selected asignation**:

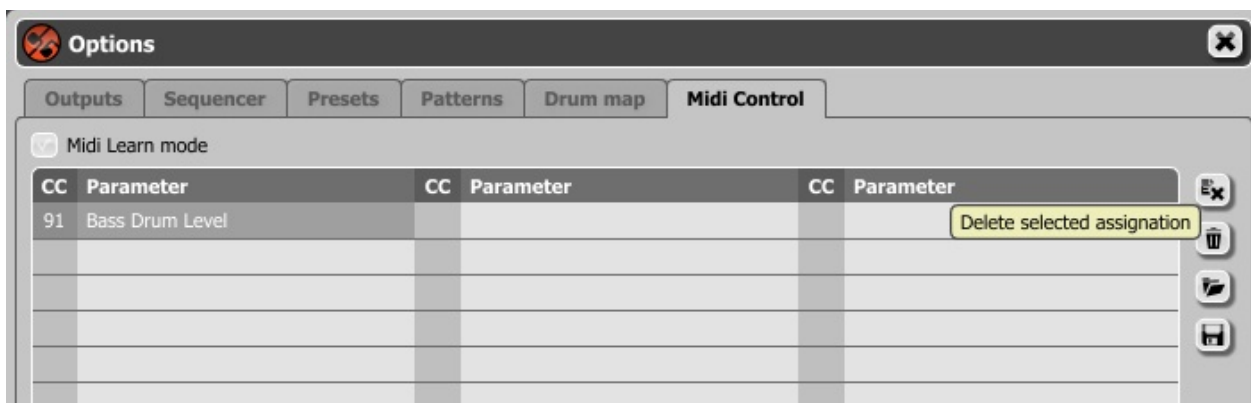


Figura 1.8: Ventana Options pestaña Midi Control

2. Para eliminar todas las asignaciones, pulsa sobre el icono **Clear all map**.

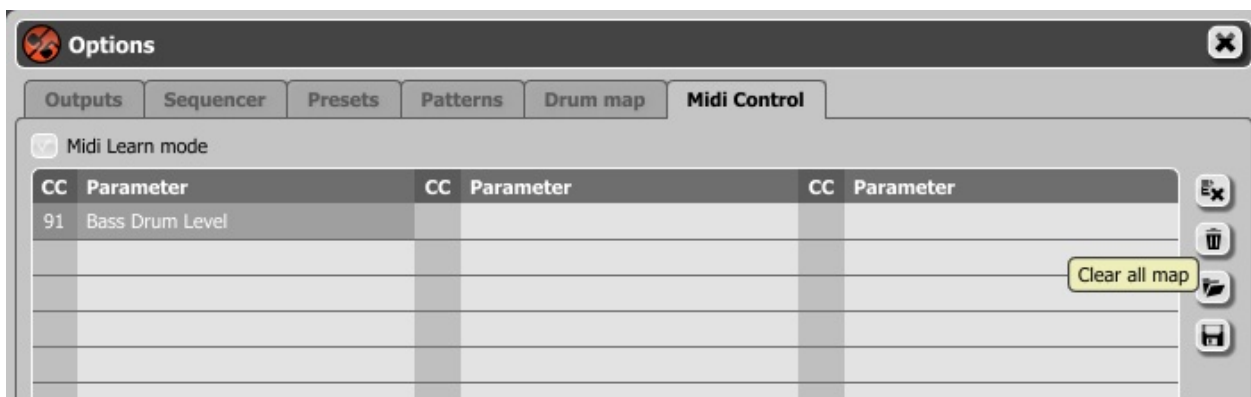


Figura 1.9: Ventana Options pestaña Midi Control

1.5. Gestión de presets

Los ajustes de todos los parámetros (nivel, afinación, decay, etc.) de cualquier kit de Nepheton se guardan en un **preset**. Nepheton puede guardar hasta 128.



Figura 1.10: Parámetros de sonido

La herramienta **Preset manager** está destinada a la organización y utilización de presets. La sección **Preset** de la interfaz sirve para navegar a través de los diferentes presets. Para saber más acerca de la gestión de presets, consultar el capítulo 6.

Capítulo 2

2. Modos de reproducción

2.1. Modo secuenciador externo

Si pulsas sobre el botón **Int.Seq**, el secuenciador interno se desactivará:



Figura 2.1: Modos de reproducción

Advierte que, ahora, Nepheton se comportará como un módulo de sonido. Las diferentes notas MIDI se corresponderán con determinados sonidos del instrumento. La asignación cumple el estándar MIDI de percusión, pero puede modificarse a voluntad.

El valor de *velocity* de las notas determinará su volumen.

48 – Corresponde a una nota no acentuada.

96 – Corresponde a una nota acentuada.

127 – Corresponde a una nota con su valor máximo de volumen y acentuación.

En modo **externo**, sólo funcionarán los controles del **módulo de síntesis** y del **módulo de control**.

2.1.1. Mapas de percusión personalizados

En modo externo, Nepheton trabaja, por defecto, con el mapa de percusión General MIDI. No obstante, y como señalamos con anterioridad, este comportamiento puede cambiarse. Para ello, recurriremos al menú **Options**, pestaña **Drum map** (mapa de percusión):

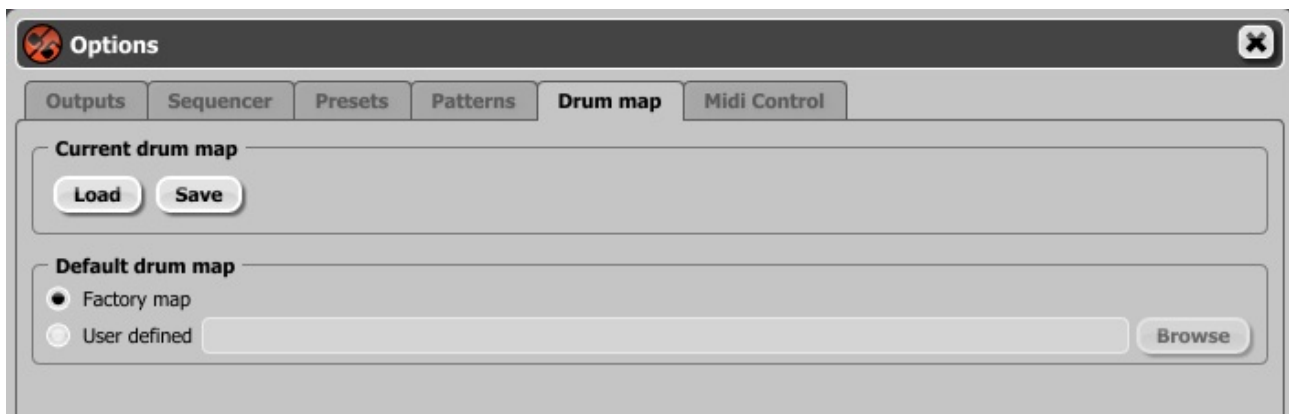


Figura 2.2: Pestaña Drum map

Fíjate en los siguientes botones:

Load – Carga un mapa de percusión personalizado a partir de un archivo (.drdrmap – archivo para los mapas de percusión de Nepheton).

Save – Guarda el mapa en uso en un archivo.

Nota: *los mapas de percusión no pueden editarse desde la interfaz de Nepheton. Primero deben guardarse y posteriormente editarse utilizando un editor de texto. Los archivos guardados por Nepheton son compatibles con el estándar XML.*

2.2. Modo secuenciador interno

El modo **secuenciador interno** (activo cuando el LED Int.Seq se muestra iluminado) permite que Nepheton se comporte como una caja de ritmos. Si reproduces el proyecto en tu secuenciador o si pulsas el botón Start/Stop de Nepheton, éste reproducirá los patrones almacenados y seleccionados en su propio secuenciador.



Figura 2.3: Botones Start y Stop

Nota: *si has iniciado la reproducción de un patrón utilizando el botón Start/Stop de Nepheton y el secuenciador no ha iniciado todavía su reproducción, el patrón sólo podrá detenerse a través del mismo botón Start/Stop.*

Nepheton puede sincronizarse a la perfección con el tempo del secuenciador anfitrión (desactivando la función **Int.Sync**) o puede utilizar su propio tempo (con la opción **Int.Sync** en su ajuste por defecto; esto es, activada).



Figura 2.4: Modos de reproducción

Con la sincronía interna activada, cada patrón mostrará su propio tempo. Y éste podrá ajustarse con el control giratorio **Tempo** (sólo si activamos previamente el modo **Pattern Write**, descrito más adelante).



Figura 2.5: Control giratorio Tempo

2.3. Almacenamiento interno de patrones

Existen dos modos de reproducción internos:

Modo nativo – disponible cuando el LED **Host mode** se muestre apagado:



Figura 2.6: Modos de reproducción

Modo anfitrión – disponible cuando el LED **Host mode** se muestre iluminado.

Cada modo cuenta con su propio sistema de almacenamiento.

2.3.1. Modo nativo

Este es el modo por defecto de Nepheton.

Existen 16 patrones disponibles. Cada uno de ellos consta de 4 partes. Cada parte puede tener una duración máxima de 16 pasos (el rango de longitud de un patrón va de 0 a 6). Las partes tienen los siguientes nombres: A1, A2, B1 y B2. Cada patrón se corresponde con un **botón Step**:



Figura 2.7: Botones Step

Los 12 primeros patrones se llaman **Regular patterns**. Los 4 restantes **Fill In patterns** (redobles). Al seleccionar un patrón **Regular pattern**, el LED situado sobre el botón parpadeará. Al seleccionar un patrón **Fill In pattern**, la luz del LED permanecerá fija.

Al pulsar sobre el botón Start, el patrón **Regular pattern** seleccionado se reproducirá.

Control **Measures auto fill in**:



Figura 2.8: Control Measures auto fill in

Su ajuste por defecto es **Man.** (manual). Para reproducir el patrón **Fill in** se utiliza el botón **Tap**. Una vez presionado dicho botón, el patrón **Regular** seleccionado se reproducirá hasta su último paso y, a continuación, se reproducirá el patrón **Fill**. Cuando concluya la reproducción del redoble, el patrón regular volverá a reproducirse de manera cíclica.



Figura 2.9: Botón Fill in

Si ajustas el control **Measures auto fill in** a cualquier otro valor, los patrones **Regular** y **Fill** se reproducirán en ciclo. Ajustar su valor a 16, por ejemplo, provocará que el patrón **Regular** se repita 15 veces y, a continuación, se reproduzca el patrón **Fill**. Dicho ciclo se repetirá. La longitud total del ciclo o patrón se corresponderá con el valor seleccionado en el control **Measures auto fill in** (16, 12, 8, 4 o 2).

Como mencionamos con anterioridad, cada patrón **Regular** está formado por 4 partes. El selector **Basic variation** determina cómo se reproducirán las partes comprendidas en el patrón.



Figura 2.10: Selector Basic variation

Existen 3 ajustes posibles:

Posición A – Se reproducirán las partes **A1** y **A2** (si ésta existe; esto es, si su longitud es mayor a 0).

Posición B – Se reproducirán las partes **B1** y **B2** (si ésta existe; esto es, si su longitud es mayor a 0).

Posición C – Se reproducirán las partes **A1**, **A2**, **B1** y **B2**.

El modo de reproducción de los patrones **Fill in patterns** se ajusta mediante el selector **I/F variation**:



Figura 2.11: Selector I/F variation

Los patrones **Fill** están formados por las partes **A1**, **A2**, **B1** y **B2**. El selector **I/F variation** determinará su modo de reproducción.

Ejemplo 1: Selector **Basic variation** = **A**, Selector **I/F variation** = **B**, Control **Measures auto fill in** = 4. Con un ajuste de longitud de **A2** igual a 0, la secuencia será la siguiente:

- Regular – **A1**
- Regular – **A1**
- Regular – **A1**
- Fill in – **B1**

Si la longitud de **A2** es mayor a 0, el patrón se reproducirá del siguiente modo:

- Regular – **A1 + A2**
- Regular – **A1 + A2**
- Regular – **A1 + A2**
- Fill in – **B1**

Ejemplo 2: En este ejemplo, los patrones **Regular pattern** y **Fill in pattern** utilizan sus 4 partes. Ajustes: Selector **Basic variation** = **AB**, Selector **I/F variation** = **A**, Control **Measures auto fill in** = 4. La secuencia, en este caso, será la siguiente:

- Regular – **A1**
- Regular – **A2**
- Regular – **B1**
- Regular – **B2**
- Regular – **A1**
- Regular – **A2**
- Fill In – **A1**
- Fill In – **A2**

Nota: El ciclo es **A B A Fill A** (4 partes). Si, en el ejemplo anterior, el control **Measures auto fill in** estuviese ajustado a **12**, el patrón reproducido sería el siguiente: **A B A B A B A B A B A Fill A**. Ahora la duración sería igual a **12**.

Nota: A efectos de ciclos y redobles; **A = A1 + A2**, **B = B1 + B2**, **Fill A = Fill A1 + Fill A2**, **Fill B = Fill B1 + Fill B2**.

El patrón que se esté reproduciendo mostrará su número y su nombre (en las pantallas **Pattern** y **Pattern Name** respectivamente):



Figura 2.12: Número y nombre del patrón seleccionado

Los LEDs parpadeantes situados sobre los botones **Step** indican la posición del patrón. El LED **Part**, junto con el selector **Basic variation**, indica la parte del patrón.



Figura 2.13: Parte del patrón

Los estados de los LEDs nos dan 4 posibles pares: **A1, A2, B1 y B2**.

Cuando Nepheton está detenido en **modo nativo**, el botón **Tap** permite seleccionar patrones **Regular** o **Fill in** (mostrados por un LED parpadeante en la sección correspondiente del botón **Step** seleccionado). Si el LED parpadeante está situado en el área **Regular**, el patrón seleccionado comenzará a reproducirse al pulsar sobre el botón

Play. Si el LED parpadeante está en el área **Fill in**, al pulsar **Play** se reproducirá el patrón **Fill in** seguido del patrón **Regular**.

2.3.2. Modo anfitrión

En **modo anfitrión**, los patrones se activan a través de mensajes MIDI de **Note-on** que pueden proceder del teclado o del secuenciador anfitrión. Al liberar la nota que ha activado el patrón, nuestro teclado o secuenciador enviará un mensaje de **Note-off** que, bajo ciertas condiciones, detendrá el patrón. Si queremos que el mensaje de **Note-off** detenga el patrón, tendremos que dirigirnos al menú **Options**, sección **Sequencer**, y activar la casilla **Note Off Mode**:

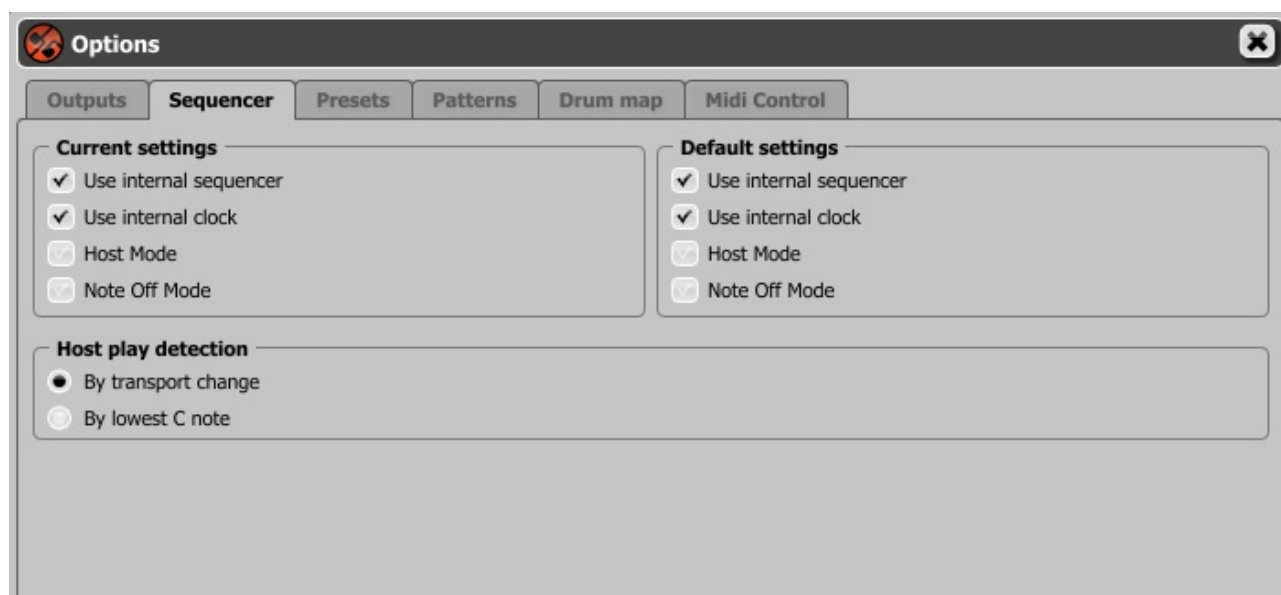


Figura 2.14: Ventana Options, pestaña Sequencer, casilla Note Off Mode

El patrón se reproducirá según el tempo ajustado en el secuenciador (si hemos desactivado la sincronía interna, botón **Int.Seq**) o según el tempo ajustado en la interfaz de Nepheton (si tenemos activado el botón **Int.Seq**).

Este modelo puede resultar muy práctico para crear complejas estructuras rítmicas simplemente dibujando notas en el secuenciador anfitrión (que reproducirán los patrones almacenados en la memoria de Nepheton).

Advierte que en **modo anfitrión**, los botones **Start/Stop** y **Step** (siempre y cuando esté desactivado el modo **Patt.Write**) no funcionarán. Los patrones sólo se reproducirán si mantenemos presionada una determinada nota de nuestro teclado MIDI.

Nota: *En este modo la estructura de patrones es algo distinta. Éstos ya no están formados por diferentes partes. Son simples patrones con un máximo de 16 pasos. Están asignados al rango de notas C-1-B-8.*

2.3.3. MIDI output

Nepheton tiene permanentemente activa su salida de MIDI. De este modo, su secuenciador interno puede controlar otros instrumentos (virtuales o externos). Esta característica funciona tanto en **modo nativo** como en **modo anfitrión**. Nepheton envía, a través de su salida MIDI, códigos de número de nota de acuerdo con su mapa de percusión. Los valores de *velocity* enviados por Nepheton se calculan en función de los **atributos de cada paso** (acentuado o no acentuado) y del **valor global de acentuación**.

Al ajustar Nepheton en modo externo, las notas MIDI pasan inalteradas a través del instrumento. Así, las notas que entran (y sus valores) son las mismas que las que salen.

2.4. Modos de reproducción

El modo de reproducción de Nepheton puede seleccionarse desde la interfaz y desde el menú **Options**.

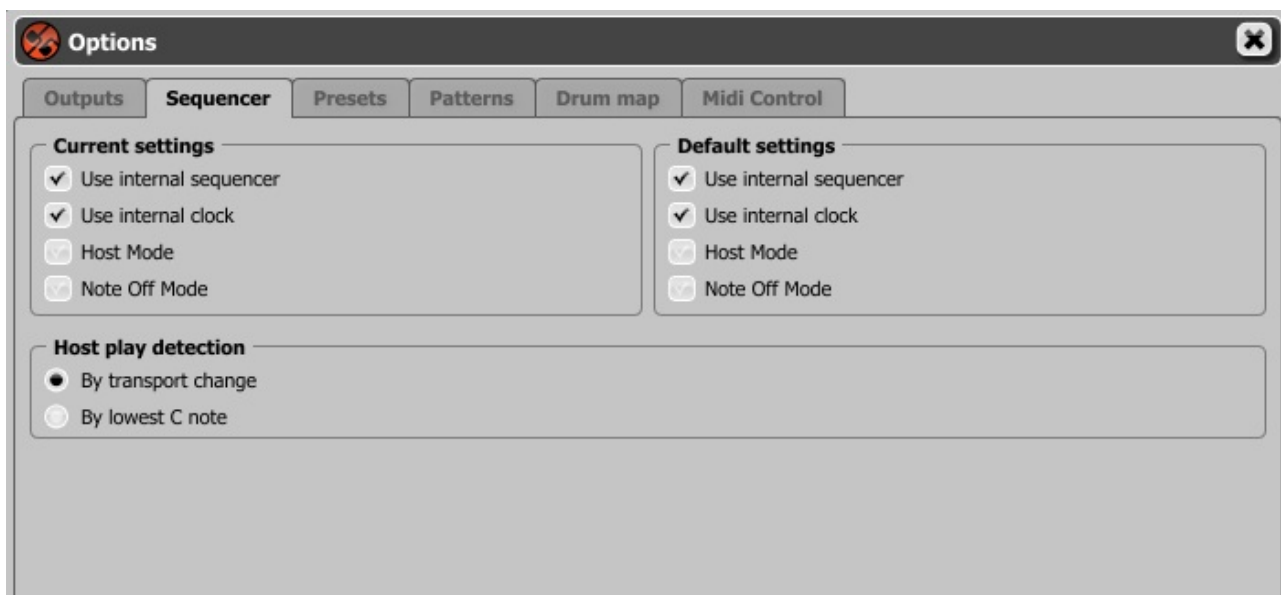


Figura 2.15: Ventana Options, pestaña Sequencer

Use internal sequencer – Se corresponde con el LED **Int.Seq.**

Use internal clock – Se corresponde con el LED **Int.Sync.**

Host Mode – Se corresponde con el LED **Host Mode.**

Capítulo 3

3. Edición de sonido

Para editar el sonido de Nepheton recurriremos a su **Módulo de síntesis**:



Figura 3.1: Parámetros de sonido del módulo de síntesis

Existen varios ajustes para los 17 sonidos de Nepheton:

1. Bass Drum
2. Snare Drum
3. Low Conga
4. Mid Conga
5. High Conga
6. Low Tom
7. Mid Tom
8. High Tom
9. Claves
10. Rim Shot
11. Maracas

12. Hand Clap
13. Cow Bell
14. Laser Gun
15. Cymbal
16. Open Hihat
17. Closed Hihat

Existe un parámetro común a todos los instrumentos:

Level – Determina el volumen del instrumento.

Los demás parámetros son, instrumento a instrumento, los siguientes:

1. Bass Drum:

Tone – Determina la amplitud del “click” inicial del sonido.

Decay – Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

Sweep – Determina la duración de la envolvente de frecuencia.

2. Snare Drum:

Tone – Determina el balance entre los dos osciladores.

Decay – Determina la amplitud del ruido durante la fase de relajación del sonido.

Snappy – Determina el balance entre el sonido “ruidoso” y “embarrado”.

3. Low Conga, Mid Conga, High Conga:

Tuning – Determina la frecuencia base.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

4. Low Tom, Mid Tom, High Tom:

Tunning – Determina la frecuencia base.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

Snappy – Determina el balance entre el sonido “sucio” y “limpio”.

5. Claves:

Tunning – Determina la frecuencia base.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

6. Rim Shot:

Tunning – Determina la frecuencia base.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

7. Maracas:

Tone – Determina el timbre del ruido.

8. Hand Clap:

Tone – Determina la frecuencia de corte del filtro.

Reverb - Determina la duración de la reverberación.

9. Cow Bell:

Tunning – Determina la frecuencia base.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

10. Laser Gun:

Depth – Determina la frecuencia de la envolvente de modulación.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

Sweep – Determina la duración de la envolvente de frecuencia.

11. Cymbal:

Tone – Ataque.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

12. Open Hihat, Closed Hihat:

Tone – Determina el timbre del ruido.

Decay - Determina la amplitud de la fase de relajación del sonido.

HH Frq – Determina la frecuencia de los osciladores de onda rectangular utilizados para generar el sonido.

3.1. Volumen general

Nepheton incorpora un control general de volumen:



Figura 3.2: Control general de volumen

3.2. Trigger out

Nephton puede emitir un sonido extra similar al de un chasquido, típico de las cajas de ritmo analógicas. Este sonido sólo se reproducirá asociado a un instrumento del kit (a escoger por el usuario) que será el encargado de “disparar” su sonido:

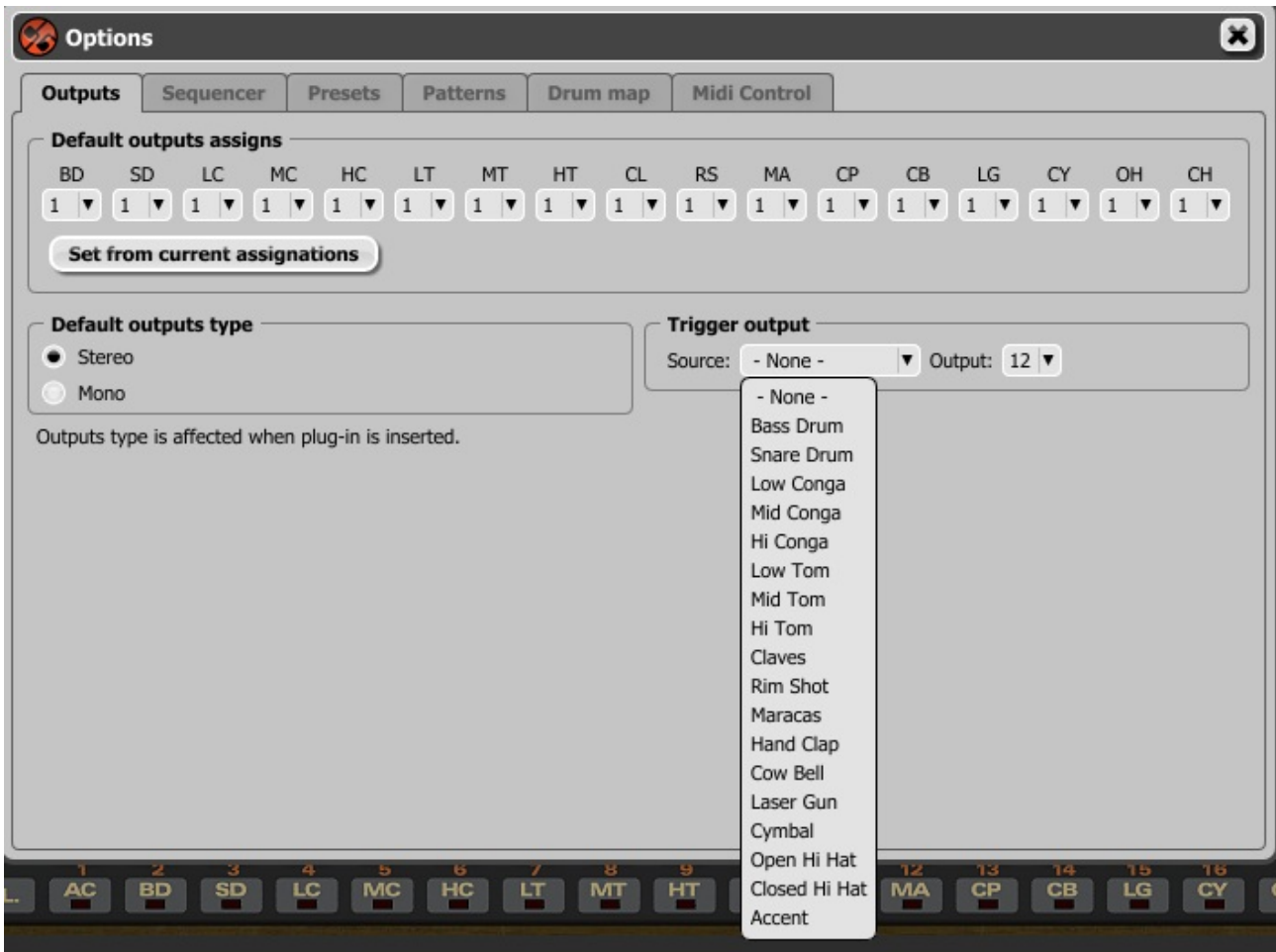


Figura 3.3: Opción Trigger output

Esta opción está, por defecto, desactivada.

Capítulo 4

4. Edición

4.1. Edición de patrones

Para editar el patrón seleccionado, tendremos que pulsar el botón **Patt.Write** (en **modo anfitrión** no será necesario, ya que en éste, el único modo posible es precisamente el modo **Pattern Write**).



Figura 4.1: Botón Pattern write

Para editar un patrón diferente, simplemente selecciónalo. Para ello, utiliza los botones **Prev** y **Next**.

Para seleccionar la parte del patrón a editar (**A1**, **A2**, **B1**, **B2**), utiliza los botones **Edit part**:



Figura 4.2: Botones Edit part

Nota: Asegúrate de que la longitud del patrón sea mayor a 0. En ese caso, no podrá editarse.

Cada patrón está formado por 18 pistas, una por instrumento más el acento. Las partes se editan mediante los botones **Step**:



Figura 4.3: Botones Step

Los botones **Step** funcionan por conmutación y, la mayoría, tienen 3 estados diferentes:

Acentuado – El LED se muestra iluminado con una oscura luz roja.

ON – El LED se muestra iluminado con una brillante luz roja.

OFF – El LED se muestra apagado.

La principal diferencia entre los sonidos acentuados y los no acentuados es el volumen. No obstante, el acento también modifica de manera sutil el timbre del sonido.

La pista **Global accent (AC)** tiene, solamente, dos valores posibles: **On** y **Off**.

Para seleccionar un instrumento (una pista) de cara a su edición, utiliza la barra situada bajo los botones **Step**:



Figura 4.4: Selector de instrumentos

Los nombres de los instrumentos situados en la parte superior del **módulo de síntesis** también pueden utilizarse para seleccionar un instrumento.



Figura 4.5: Nombres de los diferentes instrumentos

Podemos seleccionar un solo instrumento pulsando sobre la barra situada bajo los botones **Step**. No obstante, si deseamos seleccionar varios, tendremos que realizar la selección mientras mantenemos la tecla **Ctrl** presionada.

4.1.1. Modo Tap

El modo **Tap** permite crear patrones accionando los botones **Step**. Esta operación se realiza seleccionando un instrumento y pulsando sobre el botón **Tap** (siempre en modo **Patt.Write**). Las notas ingresadas mediante este procedimiento se cuantizarán al paso más cercano.



Figura 4.6: Botón Tap

Pulsar sobre el botón **Tap** provocará el ingreso de notas no acentuadas. Pulsar el botón **Tap** con la tecla **Ctrl** presionada provocará el ingreso de notas acentuadas.

4.1.2. Funciones de edición

Las funciones de edición estándar son las siguientes:



Figura 4.7: Funciones de edición

Shift < / > - Mueve los pasos o golpes de las pistas seleccionadas a izquierda o derecha. Esto significa que si el último golpe se encuentra en el último paso de la secuencia y lo movemos hacia la derecha, se colocará en el primer paso de ésta. Si pulsas sobre este botón con la tecla **Ctrl** presionada, moverás todo el patrón.

Copy - Copia las pistas seleccionadas en la memoria del programa. Una vez presiones este botón, los LEDs del **Selector de pistas** parpadearán indicando este almacenamiento de datos en la memoria. Si pulsas sobre este botón con la tecla **Ctrl** presionada, copiarás todo el patrón.

Paste - Pega los datos almacenados en la memoria en las pistas seleccionadas. Podrás pegar el material en las mismas pistas de otro patrón (para, por ejemplo, copiar el dibujo rítmico de un bombo) o en cualquier otra pista (para que, por ejemplo, la caja toque la misma figuración rítmica que el bombo). Para este último caso, sólo deberás seleccionar la pista de destino a través del **Selector de pistas**.

Clear – Borra las pistas seleccionadas. Si pulsas sobre este botón con la tecla **Ctrl** presionada, borrarás todo el patrón.

Nota: también es posible copiar la información de patrones diferentes para posteriormente pegarla en el patrón seleccionado.

Para copiar el material de otro patrón, selecciónalo con los botones **Prev** y **Next**:



Figura 4.8: Botones Prev y Next

4.1.3. Longitud del patrón

La longitud máxima de un patrón es de 16 pasos. Puede modificarse con la función **Length** (longitud). Para ello, siempre en modo **Pattern write**, pulsa sobre el botón **Length**. Dicho botón se iluminará.



Figura 4.9: Funciones de edición

Los LEDs situados sobre los botones **Step** indican el número de pasos del patrón:



Figura 4.10: Botones Step

Si pulsas sobre cualquier botón **Step**, éste se convertirá en el último paso del patrón. Para salir de este modo, vuelve a pulsar sobre el botón **Length**.

Pulsar el botón **Clear** mientras el botón **Length** esté activo provocará que la longitud del patrón se ajuste a 0. Esto sólo será posible con las segundas partes (**A2** y **B2**). Las partes **A1** y **B1** deben tener una longitud superior a 0.

4.1.4. Acentos

La pista **AC** se utiliza para acentuar todas las demás pistas.

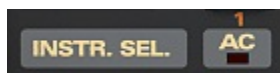


Figura 4.11: Selector de la pista AC

Los pasos a acentuar se seleccionan del modo habitual. Su valor puede ser **On** o **Off**. Si un paso determinado de un instrumento está iluminado y, además, le sumamos un acento, el resultado será el valor máximo posible de volumen.

El control giratorio **AC** determina la cantidad extra de volumen añadida por el acento. Si lo ajustamos a cero, no añadirá ningún volumen y, por lo tanto, no acentuará.



Figura 4.12: Control AC

4.1.5. Escala de tempo

La barra de tempo indica, mediante LED, la **escala de tempo** seleccionada:



Figura 4.13: Escala de tempo

La **escala de tempo** puede describirse como el número de pasos por negra. Su valor por defecto es de cuatro pasos por negra. Las opciones disponibles son (de abajo a arriba): 4 pasos por negra, 8 pasos por negra, 3 pasos por negra y 6 pasos por negra. La escala se selecciona pulsando sobre el LED correspondiente:



Figura 4.14: Selector de escalas

4.1.6. Shuffle

Shuffle podría definirse como sinónimo de síncopa o *swing*. Para añadir este efecto a cualquiera de nuestros patrones bastará con girar hacia la derecha el control **Shuffle** (siempre y cuando estemos en modo **Pattern write**).



Figura 4.15: Control Shuffle

El valor **Shuffle** se guarda de manera independiente junto a cada parte (A, B) en **modo nativo**. En **modo anfitrión** se guarda según cada patrón **Simple**.

4.2. Función follow

El botón **Follow** sólo funciona con el modo **Pattern write** activado.



Figura 4.16: Botón Follow

Con el botón **Follow** desactivado, la elección del patrón a editar deberá llevarse a cabo con los botones **Prev** y **Next**.

Con el botón **Follow** activado, por contra, podremos editar el patrón que se esté reproduciendo. En este caso, los botones **Prev** y **Next** no funcionarán.

Cabe destacar que la parte que se esté reproduciendo podrá editarse. Los botones **Edit part** se activarán en consecuencia.



Figura 4.17: Botones Edit part

4.3. Cargar y guardar patrones

En Nepheton es posible guardar o cargar un solo patrón o todo un banco.

4.3.1. Guardar patrones

1. Antes de guardar un patrón tendremos que nombrarlo (para ello pulsa sobre la pantalla **Pattern name**):



Figura 4.18: Pantalla Pattern name

Para escribir un nuevo nombre, pulsa sobre la pantalla y escribe el nombre adecuado. Pulsa la tecla **Enter** para finalizar el proceso.

2. Para guardar el patrón, pulsa el botón **Next** mientras mantienes la tecla **Ctrl** (Command en Mac) presionada. Se mostrará un menú emergente:



Figura 4.19: Guardar un patrón

Selecciona la opción **Save Pattern** para proceder al guardado. Para guardar todos los patrones almacenados en Nepheton, selecciona **Save Pattern Bank**.

4.3.2. Cargar patrones

1. Para cargar un patrón, pulsa sobre el botón **Prev** mientras mantienes la tecla **Ctrl** (Command en Mac) presionada. Se mostrará un menú emergente:



Figura 4.20: Cargar un patrón

Selecciona la opción **Load Pattern** para cargar un patrón. Para cargar un banco entero, selecciona la opción **Load Pattern Bank**.

Nepheton guarda y carga los siguientes archivos:

Modo nativo:

.npptrbN – Un banco con 16 patrones.

.npptrN – Un solo patrón.

Modo anfitrión:

.npptrbH – Un banco con 96 patrones.

.npptrH – Un solo patrón.

Nota: *Los archivos guardados en Nepheton son compatibles con el estándar XML y, por tanto, pueden editarse con cualquier editor de texto.*

Capítulo 5

5. Patrones aleatorios

Para crear patrones aleatorios, tendremos que seleccionar el modo **Rand.Mode** (esto sólo será posible si estamos en modo **Pattern write**). En modo **Rand.Mode** (modo aleatorio) las funciones de la interfaz resultan ligeramente modificadas.



Figura 5.1: Funciones de edición

Para seleccionar qué instrumento deseamos incluir en el proceso de creación aleatoria, deberemos seleccionarlo mediante los LEDs de los botones **Step**. Recuerda que para seleccionar más de uno debes utilizar la tecla **Ctrl**.

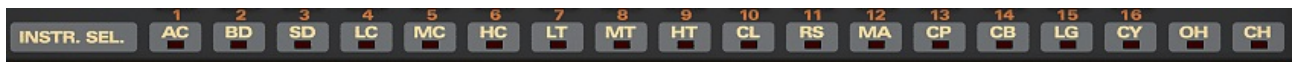


Figura 5.2: Selector de instrumentos

Para modificar o crear un patrón de manera aleatoria, pulsa sobre el botón **Next** (cada vez que lo presiones creará un patrón diferente). El botón **Prev** servirá para volver al patrón aleatorio anterior.



Figura 5.3: Botones Prev y Next

Los LEDs situados sobre el control **Level** del instrumento seleccionado parpadearán indicando que, ahora, están en **modo aleatorio**. El control **Level** servirá, en estos casos, para determinar la intensidad del proceso de aleatoriedad.

Para aceptar el patrón aleatorio, pulsa el sobre el botón **Tap**.



Figura 5.4: Botón Tap

Si no te convence ninguno de los procesos aleatorios y, en consecuencia, no deseas modificar el patrón, pulsa sobre el botón **Undo**.

Para salir del **modo aleatorio**, pulsa de nuevo sobre el botón **Rand.Mode**.

Capítulo 6

6. Gestión de presets

6.1. Navegación

Los presets están organizados por grupos. Este tipo de almacenamiento no es compatible con el utilizado por la aplicación anfitriona. Los presets pueden verse en el buscador asignados a diferentes grupos (definidos por el usuario).



Figura 6.1: Sección de gestión de presets

Los controles de la sección de gestión de presets son los siguientes:

Preset name – Muestra el nombre del preset activo. Advierte que es posible modificar su nombre.

Prev/Next – Estos botones sirven para navegar a través de los diferentes presets. Si pulsamos el botón **Next**, seleccionaremos el preset siguiente y si pulsamos **Prev**, el anterior. Si tenemos seleccionado el último preset de un grupo determinado, pulsar el botón **Next** provocará saltar al siguiente grupo. Si, por contra, tenemos seleccionado el primero y pulsamos **Prev**, saltaremos al grupo anterior.

Prev + Ctrl – Si pulsas el botón **Prev** con la tecla **Ctrl** presionada (Command en Mac), el preset activo se copiará en la memoria de Nepheton.

Next + Ctrl - Si pulsas el botón **Next** con la tecla **Ctrl** presionada (Command en Mac), el preset almacenado en la memoria de Nepheton se pegará sobre el preset activo y mostrará el sufijo *_copy* en su nombre.

Browse – Permite seleccionar presets a través del buscador de Nepheton.



Figura 6.2: Buscador de Nepheton

Es importante saber que la modificación de presets no es permanente. Una vez elimines Nepheton y lo vuelvas a cargar, éste mostrará de nuevo los presets de fábrica. No obstante, si guardas el proyecto junto a Nepheton, los cambios realizados se guardarán junto a él.

6.2. Cargar y guardar presets

Existen opciones adicionales que añaden prestaciones al **Gestor de presets**. Están disponibles en el menú accesible a través del botón **Browse**:



Figura 6.3: Sección de gestión de presets, botón Browse

Al pulsar este botón se mostrará el buscador de Nepheton:



Figura 6.4: Buscador de Nepheton

Fíjate en los siguientes elementos:

Load Preset – Carga el preset seleccionado sobrescribiendo el preset anterior.

Save Preset – Guarda el preset activo en un archivo **.drprs**.

Load Bank – Carga todo un banco de presets.

Save Bank – Guarda el banco de presets activo en un archivo **.drprsb**.

Nota: *Los archivos guardados por Nepheton son compatibles con el estándar XML y, por tanto, pueden editarse con cualquier editor de texto.*

6.3. Gestor de presets

Como comentamos con anterioridad, los presets de Npheton están organizados en grupos. Los presets pueden seleccionarse a través del buscador de Npheton (que se muestra al pulsar el botón **Browse**). El **Gestor de presets** permite visualizar la estructura de los presets almacenados. Para mostrarla, pulsa sobre el botón **Browse**.



Figura 6.5: Buscador de Npheton mostrando el Gestor de presets

Como puede apreciarse, los diferentes presets se organizan en grupos (por ejemplo, el grupo "All presets").

Cualquiera de los elementos puede renombrarse haciendo doble click sobre su nombre.

La estructura de presets permite acoger un máximo de 128. Este número no puede cambiarse. Tan solo podremos mover los presets de un grupo a otro o modificar su orden. El orden de los grupos también puede cambiarse (para ello, pulsa y arrastra).

Los dos primeros botones situados en la esquina superior izquierda del buscador sirven para lo siguiente:

Add Group (+) - Añade un grupo vacío en la estructura de presets.

Remove group (-) - Elimina el grupo seleccionado (pero sólo cuando esté vacío).

6.4. Almacenamiento de presets

Utilizando los botones **Next** y **Prev** del Gestor de presets podremos navegar a través del banco activo. Los cambios que realicemos podrán guardarse manual o automáticamente.



Figura 6.6: Opciones de almacenamiento de presets

Para acceder a las opciones de almacenamiento de presets, pulsa sobre el botón **Options** y, a continuación, selecciona la pestaña **Presets**.

Automatic – Los cambios realizados en cualquier preset se almacenarán de manera automática.

On demand – Los cambios realizados no se almacenarán hasta que presionemos el botón **Store** (botón **Browse** con la tecla **Ctrl** presionada, Command en Mac). Si navegamos hacia otro preset sin haber guardado los cambios antes, éstos se perderán.

Nota: *Recuerda guardar los cambios antes de guardar el proyecto de la aplicación anfitriona. Si no lo haces, los perderás.*

Los ajustes realizados en las opciones de almacenamiento de presets se guardan en su propio archivo y se aplican sobre todas las nuevas instancias de Nepheton. Dichos ajustes se guardan al cerrar cualquier instancia del plug-in.

Capítulo 7

7. Configuración

7.1. Control MIDI

Nepheton permite asignar cualquiera de sus parámetros a diferentes controladores MIDI (MIDI CC). De este modo, es posible controlar el plug-in a través de software o hardware externo.

7.1.1. Cargar y guardar un mapa MIDI

Para guardar un mapa MIDI (las asignaciones de los diferentes parámetros de la interfaz a controladores MIDI) nos dirigiremos a la ventana **Options** (para acceder a ella, pulsa el botón **Options** situado en la esquina superior izquierda de la interfaz) de Nepheton, en concreto a su pestaña **Midi Control**:



Figura 7.1: Pestaña Midi Control

Fíjate en los botones situados en el margen derecho de esta pestaña:

Load Midi CC Map – Carga un mapa MIDI (archivo **.npccmap**).

Save Midi CC Map – Guarda las asignaciones MIDI en uso como mapa MIDI (en un archivo **.drccmap**).

Nota: *Los archivos guardados por Nepheton son compatibles con el estándar XML y, por tanto, pueden editarse con cualquier editor de texto.*

7.2. Elementos por defecto

Nepheton se inicia con ciertos patrones y Kits por defecto. Sin embargo, este comportamiento puede modificarse.

Los elementos que pueden modificarse y que se cargarán cada vez que abramos una instancia nueva de Nepheton, son los siguientes:

Presets – El banco de presets por defecto (**.npprs**).

Host Patterns – El banco de patrones por defecto (**.npptrbH**).

Native Patterns – El banco de patrones por defecto (**.npptrbN**).

Midi CC Map – El mapa de control MIDI por defecto (**.npccmap**).

Drum Map – El mapa MIDI de percusión por defecto (**.npdrmap**).

7.2.1. Presets por defecto

Para seleccionar un determinado banco de presets como banco por defecto, dirígete a la ventana **Options**, pestaña **Presets**. Las opciones disponibles son las siguientes:

Factory Presets – Este es el ajuste por defecto de Nepheton. Si seleccionas esta opción, los presets por defecto serán los presets de fábrica.

Clear Presets – Si seleccionas esta opción, todos los parámetros estarán, por defecto, ajustados a cero.

User Defined – Si seleccionas esta opción, podrás utilizar cualquier banco de presets que hayas creado previamente. Al marcar esta casilla, el botón **Browse** se volverá funcional y nos permitirá navegar hasta el archivo que deseemos escoger como banco de presets por defecto.

7.2.2. Mapa de control MIDI por defecto

Esta opción permite seleccionar el mapa de control MIDI por defecto. Para ello, dirígete a la ventana **Options** y selecciona la pestaña **Midi Control**.

Sólo hay dos opciones posibles:

Si no marcamos la casilla Default map, Nepheton se cargará sin ninguna asignación.

Si marcamos la casilla Default map, podremos seleccionar el archivo **.npccmap** que queramos utilizar como mapa de control por defecto.

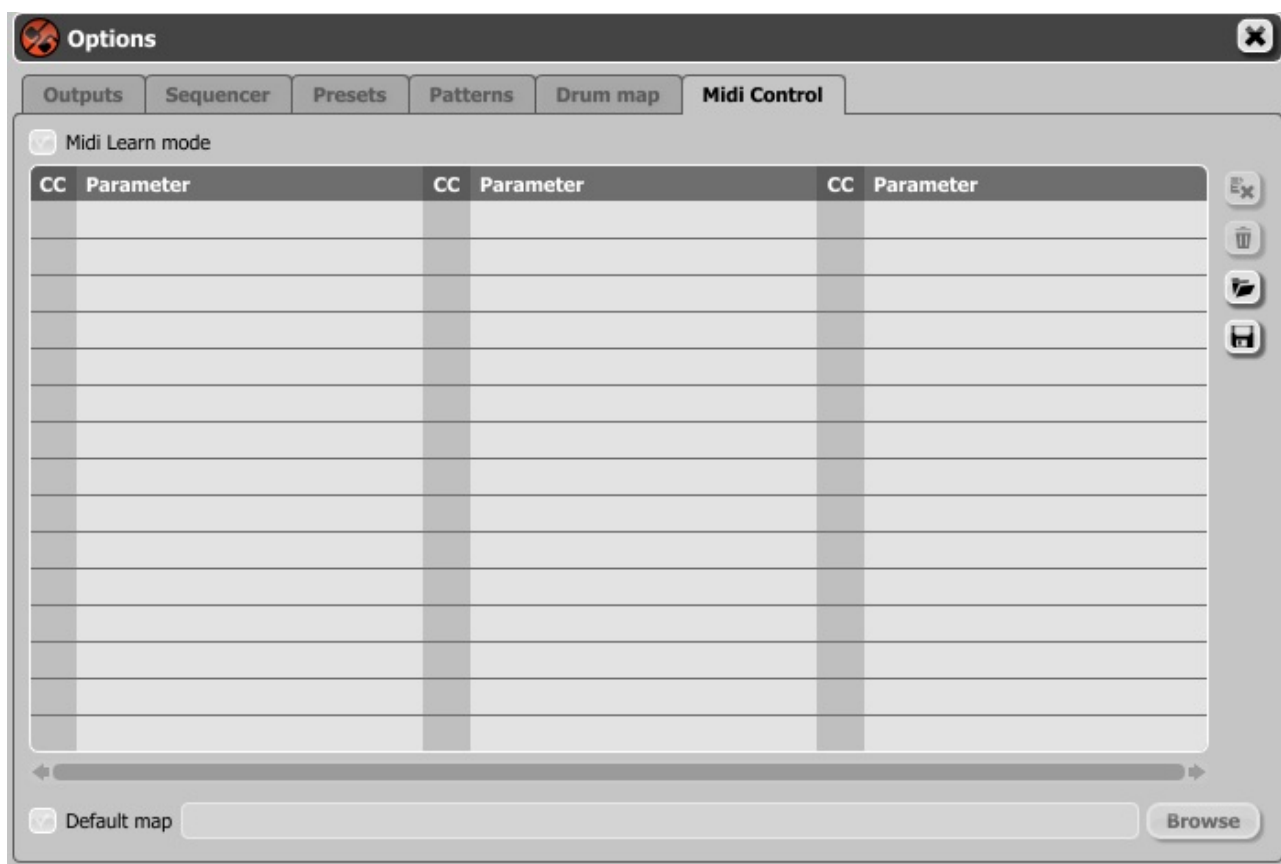


Figura 7.2: Pestaña Midi Control y casilla Default map

7.2.3. Patrones por defecto

Para seleccionar un determinado banco de patrones como banco por defecto, dirígete a la ventana **Options**, pestaña **Patterns**.

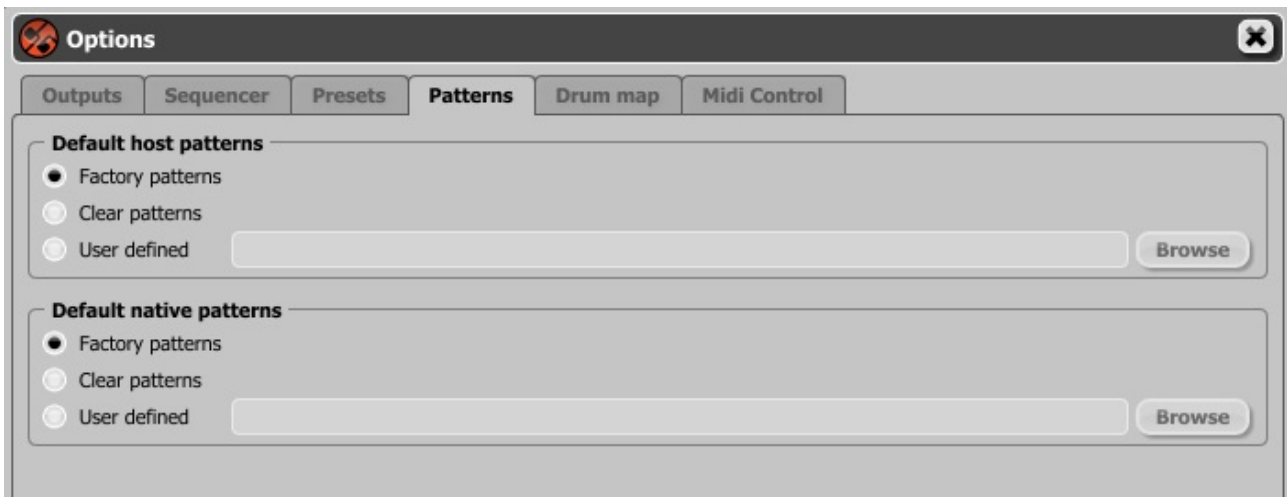


Figura 7.3: Pestaña Patterns

Las opciones disponibles son las siguientes:

Factory patterns – Esta es la opción por defecto. Si la seleccionas, Nepheton se cargará con los patrones de fábrica.

Clear Patterns – Si seleccionas esta opción, Nepheton se cargará con los patrones vacíos.

User defined – Si seleccionas esta opción, Nepheton podrá cargarse con los patrones de tu elección. Para ello, tendrás que seleccionarlos a través del botón **Browse**.

7.2.4. Mapa de percusión MIDI por defecto

Esta opción permite seleccionar el mapa MIDI de percusión por defecto. Para ello, dirígete a la ventana **Options** y selecciona la pestaña **Drum Map**.

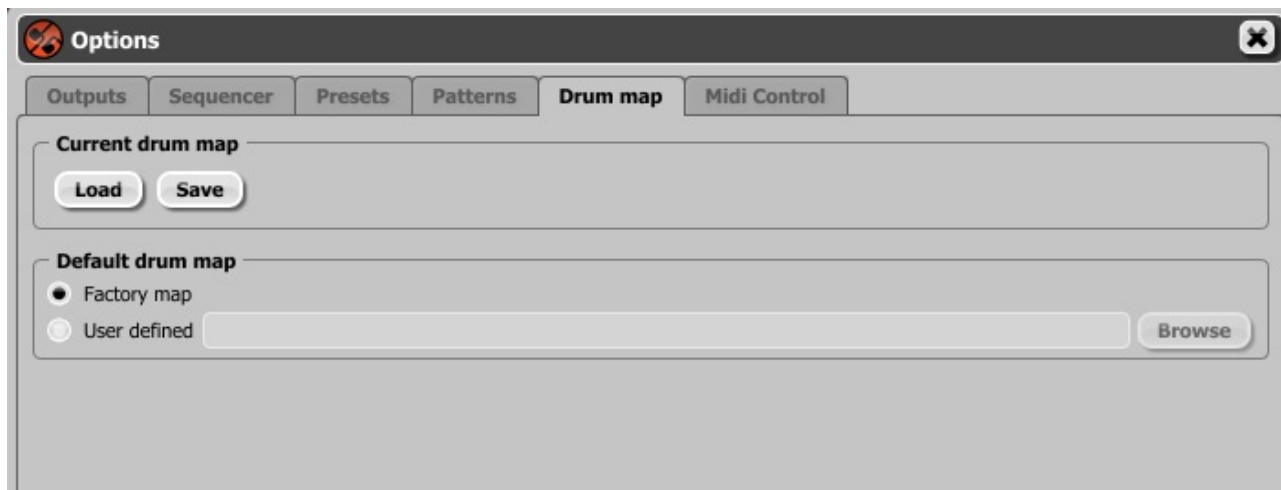


Figura 7.4: Pestaña Drum map

Las opciones disponibles son las siguientes:

Factory Map – Significa que el mapa por defecto (compatible con el estándar General MIDI) será el utilizado por el **modo externo** de Nepheton.

User Defined – A través de esta opción podremos seleccionar el mapa de percusión deseado. Para ello, utiliza el botón **Browse** asociado a esta opción.

7.3. Ajustes por defecto

En este capítulo describiremos los ajustes de configuración almacenados junto al plug-in y que se cargarán con él. Éstos se llevarán a cabo desde la ventana **Options**, pestañas **Outputs** y **Sequencer**.

7.3.1. Salidas de audio

Para seleccionar la configuración de salidas de audio por defecto y el direccionamiento de los diferentes instrumentos a éstas, nos dirigiremos a la ventana **Options**, pestaña **Outputs**.

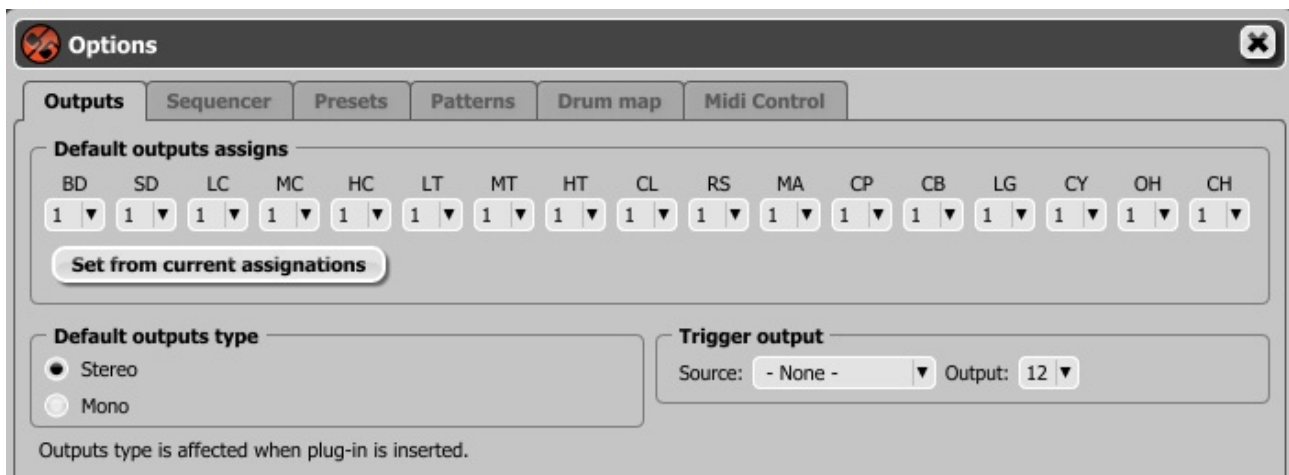


Figura 7.5: Pestaña Outputs

El **tipo de salida** por defecto podrá ajustarse a **Stereo** o **Mono**.

El **direccionamiento** por defecto de los instrumentos a las diferentes salidas también se efectúa desde esta pestaña. Para ello escoge la salida de cada instrumento o, si ya están ajustadas a tu gusto en la interfaz de **Nephton**, pulsa sobre el botón **Set from current assignments** (De este modo, la configuración activa se convertirá en la configuración por defecto).

7.3.2. Host play detection

Esta opción solventa los problemas de sincronía de Nephton con ciertos secuenciadores anfitriones (este problema se aplica solamente al **modo nativo**). Para acceder a las opciones **Host play detection**, dirígete a la ventana **Options** pestaña **Sequencer**.

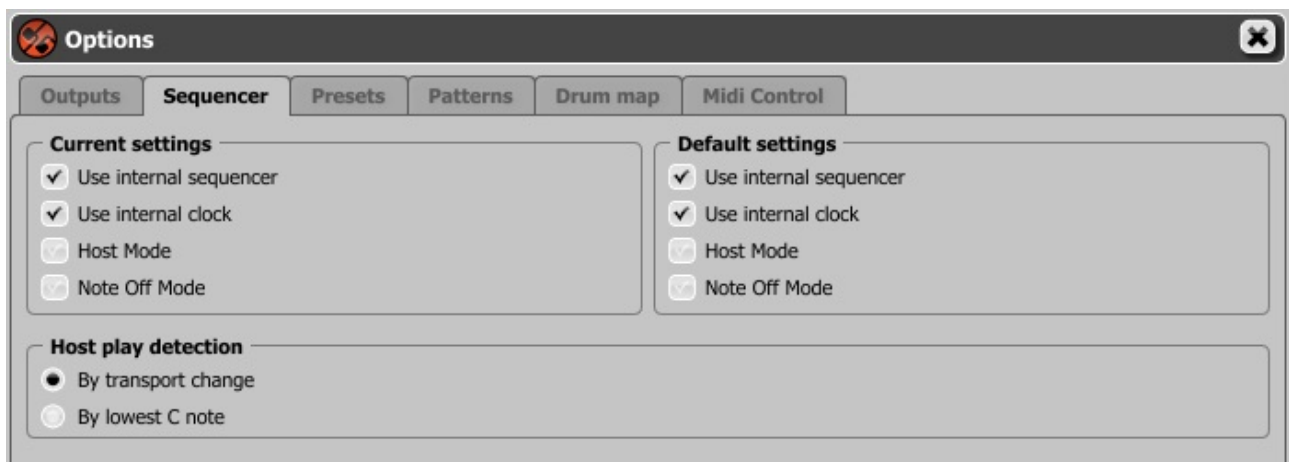


Figura 7.6: Pestaña Sequencer

La sincronía entre Nepheton y el secuenciador funciona de la siguiente manera: el secuenciador anfitrión envía un mensaje **Transport Change** cada vez que pulsamos el botón **Play** de su transporte y así (si tenemos activada la opción **By Transport Change**) los patrones de Nepheton se inician en sincronía con el proyecto. En ocasiones, sin embargo, este método puede dar problemas. Si es así, selecciona la opción **By The lowest C Note** y, a continuación, crea una pista MIDI con su salida dirigida a Nepheton e inserta en ella la nota Do más grave disponible. Ahora, cuando el plug-in reciba esta nota, sus patrones se reproducirán.

Capítulo 8

8. Apéndice

8.1. Mapa de percusión General MIDI

Nota MIDI	Nombre de nota	Instrumento General Midi
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
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

Nota MIDI	Nombre de nota	Instrumento General Midi
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

Índice

Capítulo 1	2
1. Visión general	2
1.1. Interfaz	2
1.2. Modos de trabajo	3
1.3. Salidas de audio	3
1.4. MIDI learn	4
1.4.1. MIDI unlink	5
1.5. Gestión de presets	6
Capítulo 2	7
2. Modos de reproducción	7
2.1. Modo secuenciador externo	7
2.1.1. Mapas de percusión personalizados	7
2.2. Modo secuenciador interno	8
2.3. Almacenamiento interno de patrones	9
2.3.1. Modo nativo	9
2.3.2. Modo anfitrión	13
2.3.3. MIDI output	14
2.4. Modos de reproducción	14
Capítulo 3	15
3. Edición de sonido	15
3.1. Volumen general	18
3.2. Trigger out	19
Capítulo 4	20
4. Edición	20
4.1. Edición de patrones	20
4.1.1. Modo Tap	21
4.1.2. Funciones de edición	22
4.1.3. Longitud del patrón	23
4.1.4. Acentos	24
4.1.5. Escala de tempo	24
4.1.6. Shuffle	25
4.2. Función follow	25
4.3. Cargar y guardar patrones	26
4.3.1. Guardar patrones	26
4.3.2. Cargar patrones	27
Capítulo 5	28
5. Patrones aleatorios	28
Capítulo 6	30
6. Gestión de presets	30
6.1. Navegación	30
6.2. Cargar y guardar presets	31
6.3. Gestor de presets	33

6.4. Almacenamiento de presets.....	34
Capítulo 7.....	35
7. Configuración.....	35
7.1. Control MIDI.....	35
7.1.1. Cargar y guardar un mapa MIDI.....	35
7.2. Elementos por defecto.....	36
7.2.1. Presets por defecto.....	36
7.2.2. Mapa de control MIDI por defecto.....	37
7.2.3. Patrones por defecto.....	38
7.2.4. Mapa de percusión MIDI por defecto.....	39
7.3. Ajustes por defecto.....	39
7.3.1. Salidas de audio.....	39
7.3.2. Host play detection.....	40
Capítulo 8.....	42
8. Apéndice.....	42
8.1. Mapa de percusión General MIDI.....	42