



**d16 group**  
AUDIO SOFTWARE



# Nepheton

Version 1.6.2

## Guide Utilisateur

Version Française du Manuel Utilisateur réalisée par Laurent Bergman

<http://www.d16.pl>

Nepheton - Guide Utilisateur

# Tables de matières

## 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 – Gestion des presets 7

## Chapitre 2 – Séquenceur 8

2.1 – Mode séquenceur externe 8

2.2 – Mode séquenceur interne 9

2.3 – Stockage des patterns internes 10

2.4 – Sortie Midi 15

## Chapitre 3 – Edition des sons 16

3.1 – Paramètres d'édition de sons 16

3.2 – Trigger Out 19

3.3 – Volume Général 19

## Chapitre 4 – Edition de ligne de batterie 20

4.1 – Edition de pattern 20

4.2 – Mode "Tap" 22

4.3 – Fonctions d'édition 23

4.4 – Longueur du pattern 24

4.5 – Accent global 25

4.6 – Echelle de tempo 26

4.7 – Shuffle 26

4.8 – Défilement automatique des patterns 27

4.9 – Chargement et sauvegarde des patterns 28

## Chapitre 5 – Mode Random des lignes de batterie 30

5.1 – Randomisation 30

## Chapitre 6 – Gestion des presets 32

6.1 –	Navigateur de presets	32
6.2 –	Gestionnaire de Presets	33
6.3 –	Chargement et Sauvegarde des Presets	36
Chapitre 7 – Configuration		37
7.1 –	Panneau de configuration	37
7.2 –	Onglet Outputs	38
7.3 –	Onglet Sequencer	40
7.4 –	Onglet Presets	42
7.5 –	Onglet Pattern	43
7.6 –	Onglet Drum Map	44
7.7 –	Onglet Midi Control	45
7.8 –	Midi Learn	46
7.9 –	Midi Learn (Audio-Unit)	48
7.10 –	Midi Map par défaut	49
Chapitre 8 – Drum Map Général Midi Standard		50

# Spécifications et compatibilité

---

Le Nepheton est une parfaite émulation de la célèbre boîte 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 (32bit ou 64bit).

Configurations minimum requises :

- Windows 7, 8 et 8.1, processeur avec SSE 1,5 Ghz (multiprocesseur 2 Ghz ou plus recommandé), 512 M° Ram (1 G° recommandé).
- Mac osX 10.7.x ou supérieur, processeur Intel 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 en 2 parties :

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



Section de contrôle du plug-in.

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



Section boîte 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 boîtes de dialogue au-dessus des réglages des sons de batterie.



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" :



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 – 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.



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.



Section Presets.

## Chapitre 2 – Séquenceur

---

### 2.1 – Mode séquenceur externe

---

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



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.



Boutons "Step".

## 2.2 – Mode séquenceur interne

---

Le mode Séquenceur interne (Int.Seq activé) permet au Nepheton d'agir avec toutes les fonctions d'une boîte 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.



Boutons Start/Stop.

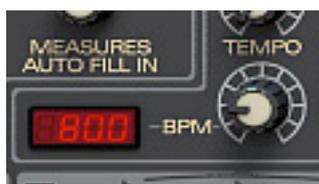
Note : Si le pattern est démarré par le bouton Start du Nepheton et que l'application hôte n'a pas démarré, le jeu du pattern ne pourra être arrêté qu'en utilisant le bouton Stop du Nepheton.

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).



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).



Bouton de Tempo et écran LCD.

## 2.3 – Stockage des patterns internes

---

Le séquenceur interne a deux modes de jeu :



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 a 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" :



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" :



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.



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.



Switch "Basic Variation".

Il y a 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".



Switch "I/F Variation".

Les patterns "Fill In" sont constitués des parties A1, A2, B1 et B2. 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 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 boîte de dialogue ci-dessous :



Affichage du pattern et section de navigation.

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 :



Indicateur de part



Bouton Basic Variation

L'état de ces diodes vous donne 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 cochée dans le panneau de configuration. Pour changer le mode "Note Off", ouvrez la fenêtre de configuration via le bouton Options.



Bouton Options.

Allez dans l'onglet "Sequencer" et cochez ou décochez la case "Note Off Mode" dans le réglage actuel.

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 :



Affichage du pattern et section de navigation.

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

## 2.4 – Sortie Midi

---

Le Nepheton a une sortie Midi 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.

## Chapitre 3 – Edition des sons

---

### 3.1 – Paramètres d'édition de sons

---

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



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 :

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

Low Tom – Mid Tom - High Tom :

- Tuning – 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 :

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

#### Rim Shot :

- Tuning – 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 :

- Tuning – 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 (triggerera) ce son. Veuillez vous reporter au chapitre un peu plus loin pour les détails.

### 3.3 – Volume Général

---

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



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.



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), utilisez les boutons "Edit Part" :



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.



Sélecteur d'instrument.

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



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" :



Sélecteur d'instrument.

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



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 :



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.



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") :



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 a 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" :



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 :



Fonctions d'édition de pattern.

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



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.



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



Bouton "Accent".

## 4.6 – Echelle de tempo

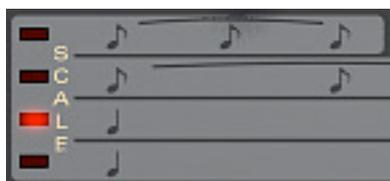
---

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



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 :



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" :



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".



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 boîte 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.



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 boîte d'édition du nom de pattern) :



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 boîte de dialogue apparaît :

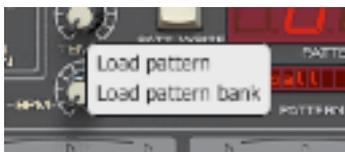


Sauvegarde de pattern.

Choisissez l'option "Save Pattern" dans la boîte 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 boîte de dialogue apparaît :



Chargement de pattern.

Choisissez l'option "Load Pattern" dans la boîte 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.
- .npptrN – Simple pattern.

### En mode Hôte :

- .npptrbH – Banque constituée de 96 patterns.
- .npptrH – Simple pattern.

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" :



Fonctions d'édition de pattern.

Les diodes du sélecteur 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).



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.



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.



Boutons de volume des paramètres d'instruments.

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



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" :



Fonctions d'édition de pattern.

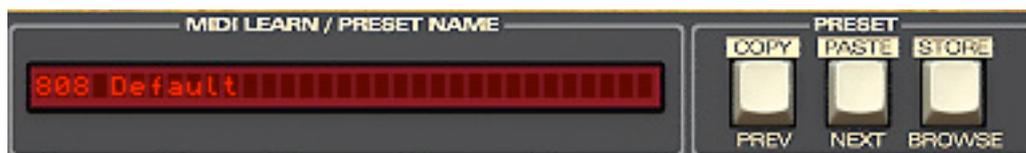
## Chapitre 6 – Gestion des presets

---

### 6.1 – Navigateur de presets

---

Les presets sont organisés hiérarchiquement par groupes. Contrairement à la structure linéaire, cette gestion n'est pas compatible avec la méthode native de l'application hôte. Vous pouvez voir les presets assignés à des groupes particuliers dans le navigateur de presets. Les groupes peuvent être définis par l'utilisateur.



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.

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.

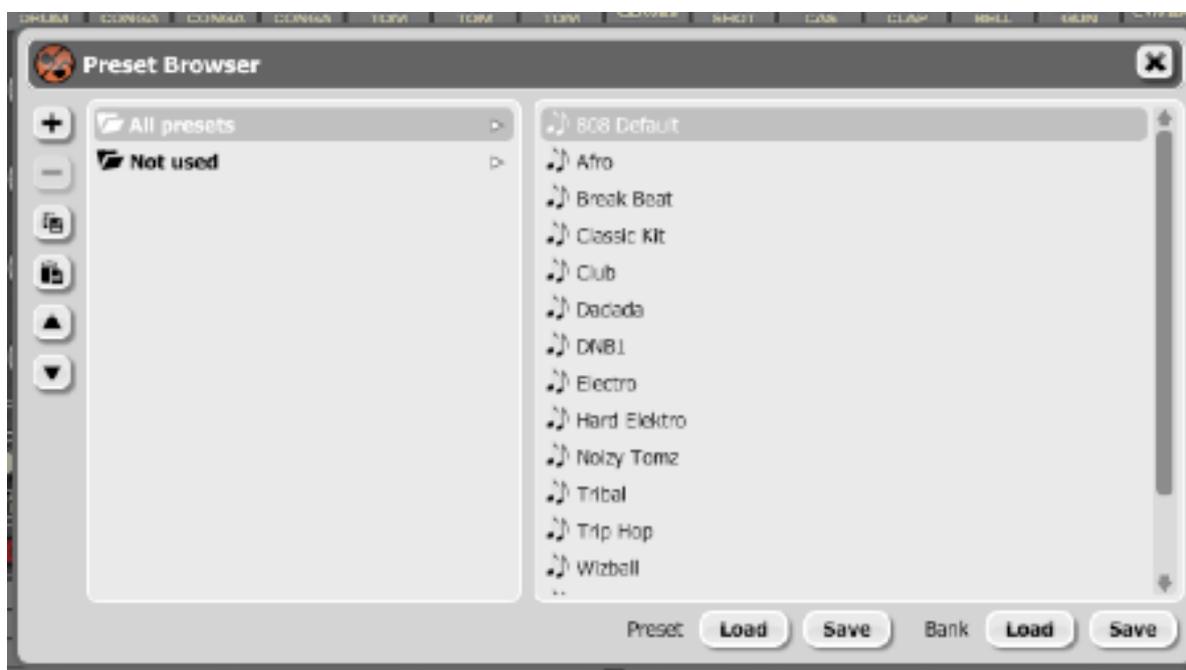
## 6.2 – Gestionnaire de Presets

Comme il l'a été mentionné précédemment, la banque de presets du plug-in a une structure hiérarchique, les presets sont organisés dans des groupes. Ils peuvent être sélectionnés via les boutons "Prev" / "Next" qui naviguent dans la structure de façon linéaire ou via le navigateur de presets. Pour l'ouvrir cliquez juste sur le bouton "Browse" dans la section de sélection de presets :



Section de sélection de presets.

Le navigateur de presets apparaît :



Fenêtre du navigateur de presets

La partie gauche affiche la liste des groupes de la banque de presets :



Liste des groupes de la banque de presets.

La partie droite affiche la liste de presets du groupe sélectionné :



Liste des presets du groupe de presets.

Actions disponibles dans le navigateur de presets :

- Cliquer dans un emplacement de la liste de presets charge le preset sélectionné.
- Cliquer dans un emplacement de la liste de groupes sélectionne un groupe de presets.
- Les groupes ainsi que les presets peuvent être renommés. Double cliquez dans l'emplacement pour passer en mode d'édition. Après avoir entré le nouveau nom, appuyez sur la touche "Enter" pour terminer l'opération.
- La banque de presets a exactement 128 éléments. Ce nombre ne peut pas être changé. Cela signifie qu'il n'est pas possible d'ajouter ou enlever un preset. Il n'est possible que de re-localiser entre eux les groupes ou changer leurs positions.

En glissant un preset vous pouvez changer la position de celui-ci dans un groupe en le déplaçant à un autre emplacement dans la liste de presets du groupe sélectionné ou encore déplacer le preset dans un groupe différent en faisant un glisser-déposer vers l'emplacement choisi dans la liste de groupes.

Appuyer en même temps sur la touche "CTRL" ou "SHIFT" et le bouton de la souris permet de plusieurs presets : maintenir la touche "CTRL" et cliquer sur un preset sélectionne un simple élément et maintenir la touche "SHIFT" permet de sélectionner une rangée de presets, le premier clic marque le début de la rangée et le second clic marque la fin.

Quand plus d'un preset est sélectionné, il est possible de les glisser dans un groupe différent.

Note : Il n'est possible de changer l'ordre à l'intérieur d'un groupe que pour un simple preset, changer l'ordre de plusieurs presets dans le groupe est inactif.

Dans la partie gauche du navigateur de presets il y a des boutons de fonction :



Boutons de fonctions du navigateur de presets.

 : Ajoute un nouveau groupe vide dans la banque de presets.

 : Retire un groupe de la banque de presets, mais uniquement si le groupe sélectionné est vide. Avant de retirer un groupe, les presets doivent être déplacés vers des autres groupes. Un groupe vide peut être identifié par le manque de caractères gras utilisés pour le nom.



Groupe vide dans le navigateur de presets.

 : Copie les réglages du preset édité dans la mémoire tampon, cela fonctionne exactement de la même façon que la combinaison "Prev" et "CTRL"

 : Remplace les réglages du preset sélectionné par le contenu de la mémoire tampon, cela fonctionne exactement de la même façon que la combinaison "Next" et "CTRL". Le postfix "\_copy" est ajouté au nom du presets collé depuis la mémoire tampon.

 : Fonctionne exactement comme le bouton "Prev" de l'interface graphique, pour reculer dans la structure hiérarchique des presets.

 : Fonctionne exactement comme le bouton "Next" de l'interface graphique, pour avancer dans la structure hiérarchique des presets.

## 6.3 – Chargement et Sauvegarde des Presets

---

Dans le bas du navigateur de preset il y a quatre boutons de fonction qui permettent de charger/sauvegarder les presets depuis et vers votre disque dur :



Chargement et sauvegarde depuis et vers le disque dur.

- Load Preset - Chargement d'un preset (fichier ".npprs" - preset Nepheton).
- Save Preset - Sauvegarde du preset actuel.
- Load Bank - Chargement d'une banque (fichier ".npprb" - banque Nepheton).
- Save Bank - Sauvegarde de la banque complète en un fichier.

**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.

# Chapitre 7 – Configuration

---

## 7.1 – Panneau de configuration

---



Bouton Options.

Après avoir cliqué sur le bouton "Options" dans la section de configuration et gestionnaire de presets, un panneau va s'ouvrir en bas de l'interface utilisateur. Le panneau possède plusieurs onglets :



Onglets du panneau de configuration.

- Outputs : Configure les sorties audio.
- Sequencer : Configure le mode de fonctionnement du séquenceur.
- Presets : Configure le chargement des presets ; pour le chargement de ressources personnelles au lieu des presets par défaut.
- Patterns : Configure le chargement des patterns ; pour le chargement de ressources personnelles au lieu des patterns par défaut.
- Drum Map : Configure le Drum Map par défaut.
- Midi Control : Configure la communication MIDI avec le plug-in

Cliquer sur le bouton "Options" en maintenant la touche "CTRL" enfoncée ouvre la fenêtre d'information au sujet de la version et du propriétaire de la licence.

## 7.2 – Onglet Outputs

Cet onglet permet l'assignation des sorties audio du plug-in.

Réglages par défaut du mapping interne des sorties audio :



Assignation des sorties audio 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.



Configuration des sorties audio.

Vous pouvez soit régler la configuration de sortie audio par défaut en utilisant les boîtes combo sous les abréviations d'instruments en choisissant l'une de douze sorties audio disponibles pour chaque instrument :

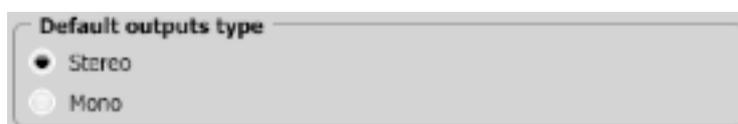


Boîtes combo pour l'assignation des sorties audio internes.

soit assigner les sorties en utilisant l'interface utilisateur selon vos préférences et utilisez l'option Set from current assignation. Cette assignation sera celle par défaut.

### Type de sorties par défaut

Choix du type de sorties par défaut :



Type de sorties par défaut

On peut choisir l'un des 2 types de sorties disponibles.

Le contenu de l'assignation par défaut est sauvegardé dans le fichier de configuration du Nepheton et sera appliqué à chaque nouvelle instance du plug-in. Quand vous enlevez une instance du plug-in, le fichier de configuration est sauvegardé.

Note : La version Audio-Unit permet uniquement l'usage de sorties stéréo.

## Trigger Output :

Il est possible de rendre audible le son de déclenchement qui est présent dans les machines analogiques. Par défaut ce signal est coupé (boite combo "Source" sur None). Pour l'activer vous avez besoin de définir quelle piste (instrument) va déclencher ce son en le sélectionnant comme source dans la boite combo "Source" :



Trigger Output.

La piste (instrument) choisie, en dehors de son rôle normal, contrôlera le son de déclenchement.

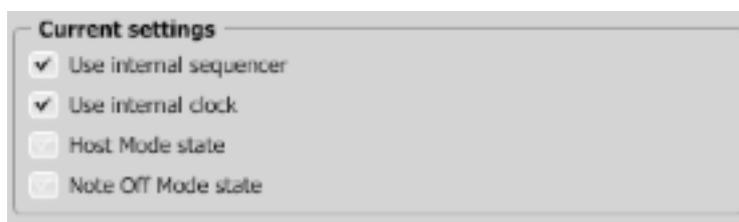
Le signal de Trigger Out sera mixé dans la sortie sélectionnée (l'une de douze disponibles). Utilisez la boite combo Output pour sélectionner la sortie audio pour la sortie de déclenchement.

## 7.3 – Onglet Sequencer

---

### Current Settings

Le groupe Current Settings contient des cases d'activation :



Réglages actuels.

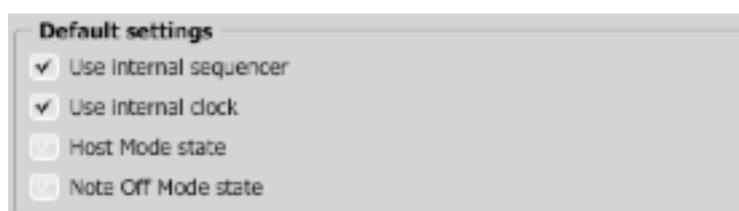
Elle reflète l'état des contrôles depuis la section Seq.Settings de l'interface graphique :



Réglage de mode de jeu.

L'état "Note Off Mode" est une exception dans cette partie et n'est pas disponible dans l'interface graphique. Il est disponible uniquement dans cet onglet (Mode hôte, détails disponible dans un des précédents chapitres).

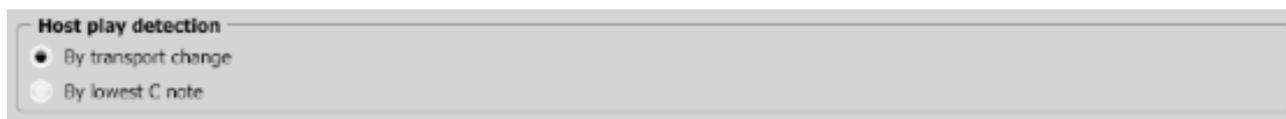
### Default Settings



Réglages par défaut.

Le groupe "Default Settings" contient des cases d'activation qui reprennent les valeurs pour le groupe "Current Settings". A chaque nouvelle instance du plug-in, dans l'application hôte, les réglages faits dans "Default Settings" sont ré-écrits dans "Current Settings". Le contenu des réglages par défaut est sauvegardé dans le fichier de configuration du Nepheton et sera appliqué à chaque nouvelle instance du plug-in. Quand vous enlevez une instance du plug-in, le fichier de configuration est sauvegardé.

## Host Play Detection



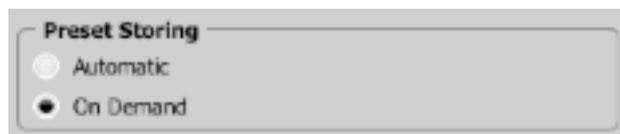
Détection de lecture de l'application hôte.

Cela résout des problèmes de synchronisation avec quelques applications hôte. Il concerne principalement le mode "Native". Une application hôte écrite correctement envoie un code de changement d'état de la barre de transport au plug-in après avoir lancé la lecture dans l'application hôte.

Quand l'option "By transport change" est sélectionnée, il n'y a pas besoin d'ajouter exprès une piste Midi spéciale pour forcer le plug-in à démarrer le jeu, il le démarre automatiquement. Dans certains cas, cela ne fonctionne pas. Si cela arrive, choisissez l'option "By lowest C note". Ensuite, ajoutez une piste Midi avec la sortie réglée pour le Nepheton et placez une note Midi (une note Do bas) dans la partie midi. Dès que l'événement Midi-On est envoyé, le Nepheton démarrera le jeu.

### Sauvegarde des Presets

Utilisez les boutons "Prev", "Next" ou utilisez le navigateur de presets pour naviguer dans la banque de presets. N'importe quel changement du preset actuel peut être sauvegardé automatiquement ou à la demande, cela dépend de la sélection de l'option choisie :

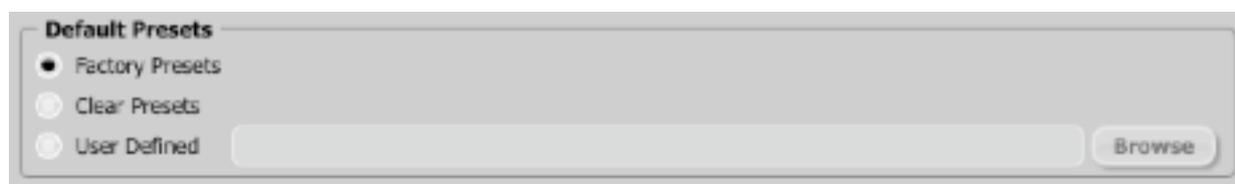


Sauvegarde des presets

- Automatic – N'importe quel changement de paramètre effectué sur le preset actuel sera sauvegardé automatiquement.
- On demand – Si un changement de paramètre est effectué sur le preset actuel, ce changement ne sera pas sauvegardé jusqu'à ce que l'option "Store" soit utilisée (CTRL + Browse). Un changement de preset de la banque cause la perte irréversible des changements effectués sur les paramètres, sauf si l'option "Store" est utilisée.

### Presets par défaut

D16 fournit un ensemble de presets par défaut avec le Nepheton. Ils sont chargés à chaque nouvelle instance du plug-in. Si vous créez une banque de presets, il est possible de l'ouvrir par défaut via la section Default Presets :



Sélection de presets par défaut.

Les options disponibles dans la section Default Presets :

- Factory Presets – Valeur par défaut à l'installation du Nepheton. Cela charge la banque d'usine à l'ouverture de chaque nouvelle instance du plug-in.
- Clear Presets – Paramètres à zéro à chaque nouvelle instance du plug-in.
- User Defined – Banque de presets définie par l'utilisateur. Lorsque l'option User Defined est choisie, le bouton "Browse" à droite est activé. Utilisez ce bouton pour définir le chemin d'accès pour la banque utilisateur. Confirmez la sauvegarde du chemin d'accès dans le fichier de configuration du Nepheton. La banque sélectionnée sera chargée par défaut.

La zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès de la banque utilisateur.

## 7.5 – Onglet Pattern

---

### Presets par défaut

D16 fournit quelques patterns et drumkits par défaut avec le Nepheton. Ils sont chargés à chaque nouvelle instance du plug-in. Ils peuvent être remplacés par des patterns et drumkits utilisateur.

Si vous créez une banque de patterns, il est possible de l'ouvrir par défaut via la section Default Patterns. Il est important de rappeler que le mode de fonctionnement du séquenceur il y a deux banques de patterns séparées, une pour le mode **Natif** et une pour le mode **Hôte** :



Sélection de patterns par défaut – Native Mode.



Sélection de patterns par défaut – Host Mode.

Les options disponibles dans la section Default Patterns :

- Factory Patterns – Valeur par défaut à l'installation du Nepheton. Cela charge les patterns d'usine à l'ouverture de chaque nouvelle instance du plug-in.
- Clear Presets – Banque de patterns vide à chaque nouvelle instance du plug-in.
- User Defined – Banque de patterns définie par l'utilisateur. Lorsque l'option User Defined est choisie, le bouton "Browse" à droite est activé. Utilisez ce bouton pour définir le chemin d'accès pour la banque de patterns utilisateur. Confirmez la sauvegarde du chemin d'accès dans le fichier de configuration du Nepheton. La banque de patterns sélectionnée sera chargée par défaut.

La zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès de la banque de patterns utilisateur.

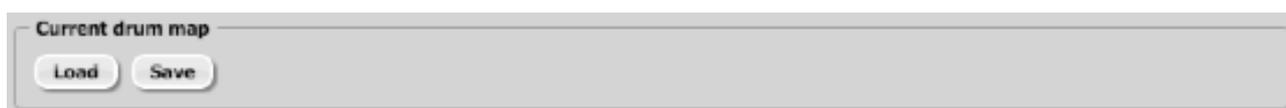
## 7.6 – Onglet Drum Map

---

En mode "External", le Nepheton fonctionne par défaut avec un Drum Map général Midi. Il est possible de charger votre propre Drum Map comme option dans cet onglet.

### Current Drum Map

Pour charger ou sauvegarder le Drum Map actuel, utilisez les boutons Load/Save depuis ce groupe :



Drum Map actuel.

- Load : Charge un Drum Map personnalisé depuis un fichier (.npdrmap – Drum Map Nepheton).
- Save : Sauvegarde le Drum Map actuel en un fichier.

Note : Il n'y a pas de possibilité de ré-éditer un Drum Map dans l'interface utilisateur. Vous avez besoin de sauvegarder le Drum Map en un fichier et vous pouvez ensuite le ré-éditer avec éditeur de texte. Les fichiers sauvegardés par le Nepheton sont au format compatible XML

### Default Drum Map

Pour définir le Drum Map par défaut, choisissez une option disponible dans ce groupe :

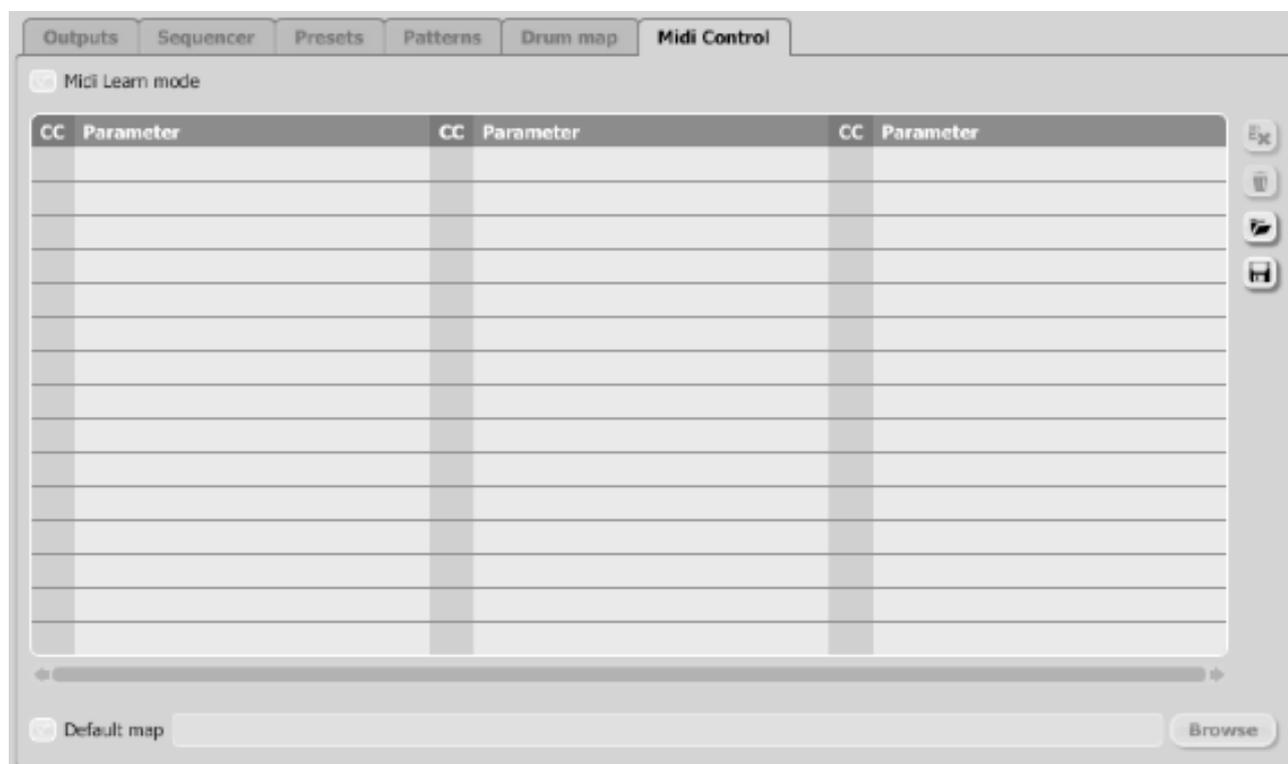


Drum Map par défaut.

- Load : Cela signifie que c'est le mapping par défaut (compatible général Midi) qui est appliqué au mode "External" à l'ouverture du Nepheton dans l'application hôte.
- User defined : Cette option est utilisée pour définir un nouveau Drum Map par défaut et qui sera chargé à chaque fois qu'une instance du Nepheton sera ouverte. Lorsque l'option User Defined est choisie, le bouton "Browse" à droite est activé. Utilisez ce bouton pour définir le chemin d'accès pour le Drum Map utilisateur. Confirmez la sauvegarde du chemin d'accès dans le fichier de configuration du Nepheton. Le Drum Map sélectionné sera chargé par défaut.
- La zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès du fichier de Drum Map.

## 7.7 – Onglet Midi Control

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.



Panneau Midi Control.

Contrôles inclus dans cet onglet :

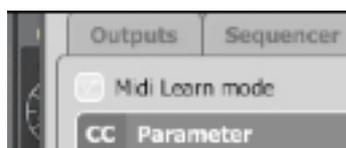
- Midi Learn Mode – Case qui active le mode Midi Learn.
- Liste des liens MIDI CC actifs qui contient la paire comprenant le numéro du control change et le nom du paramètre du plug-in.
- Default Map – Case qui active la table MIDI par défaut. Quand la table est activée, elle peut être chargée lors de l'ouverture d'une nouvelle instance du plug-in.

## 7.8 – Midi Learn

A Noter : La procédure décrite ci-dessous concerne uniquement la version VST du plug-in. La version Audio-Unit ne possédant pas les entrées nécessaires pour recevoir les messages midi veuillez vous reporter à la section 7.9.

Pour assigner le Nepheton à un contrôleur midi :

- 1) Sélectionner "Midi Learn Mode" dans l'onglet Midi Control



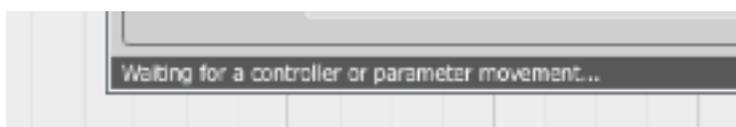
Case de sélection du Midi Learn.

Ou appuyez sur le bouton Midi Learn de la section Midi de l'interface graphique :



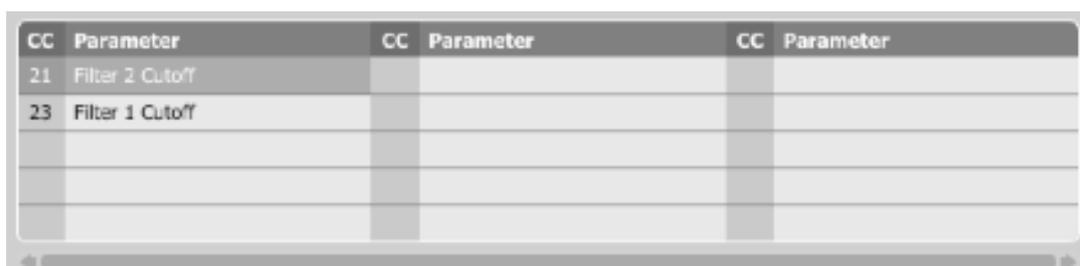
Section Midi de l'interface graphique.

- 2) Dans la barre d'état dans bas de la fenêtre un message "Waiting for a controller parameter movement" 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). Durant cette opération, la barre d'état vous informe des changements de valeurs en cours et fournit leurs noms :



Barre d'état.

Quand le lien entre le Contrôle Midi et l'interface graphique est établi, une ligne est automatiquement ajoutée dans la liste de lien MIDI CC :



CC	Parameter	CC	Parameter	CC	Parameter
21	Filter 2 Cutoff				
23	Filter 1 Cutoff				

Case de sélection du Midi Learn.

Quand le lien est établi pour le contrôleur, il est possible de répéter l'opération pour la prochaine paire MIDI CC/paramètre. Des liens supplémentaires vont être créés et ajoutés à la liste.

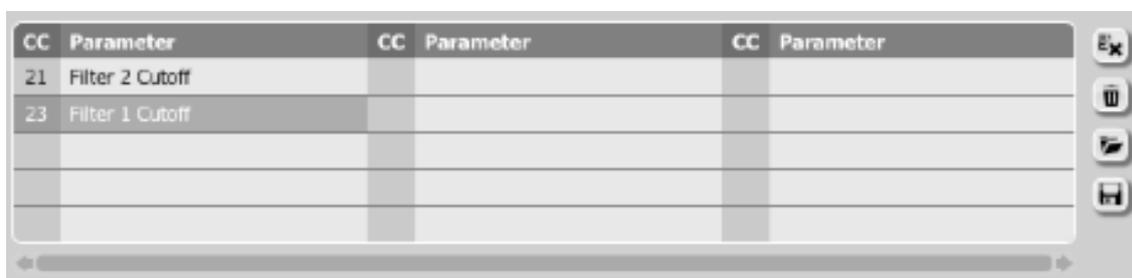
- 3) Quand toutes les assignations désirées sont établies, décochez la case "Midi Learn Mode".

Pour créer de nouvelles assignations, il est toujours possible de réactiver le mode Midi Learn à n'importe quel moment.

Les liens sont toujours en ordre ascendant en relation avec la colonne du numéro de CC.

## Déconnexion et gestion de liens Midi

A droite de la liste des liens Midi il y a quatre boutons de fonction :



Liste des liens MIDI CC et boutons de fonction.

 : Retire les liens sélectionnés ; cliquer sur n'importe quel lien depuis la liste et utiliser ce bouton pour supprimer le lien sélectionné.

 : Retire tous les liens MIDI CC.

 : Charge une MIDI Map depuis un fichier (.npccmap – MIDI Map Nepheton).

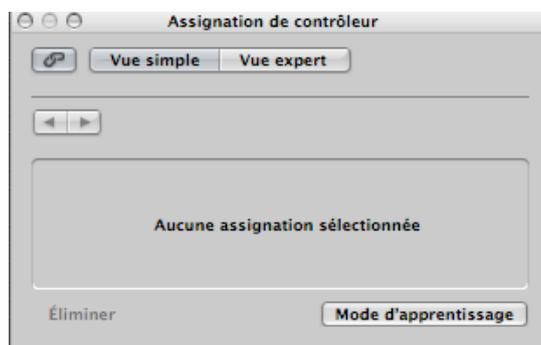
 : Sauvegarde une MIDI Map en un fichier.

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

## 7.9 – Midi Learn (Audio-Unit)

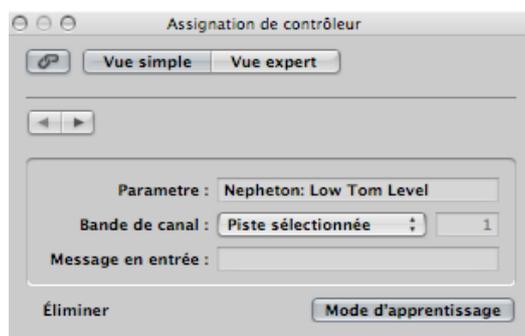
Comme il l'a été mentionné en section 7.8, la version Audio-Unit ne possède pas les entrées nécessaires pour recevoir les messages midi. Pour les utilisateurs de Logic Pro veuillez procéder comme suit :

- 1) Ouvrez l'éditeur Midi Learn de Logic Pro cette fenêtre apparaît (CMD + L) :



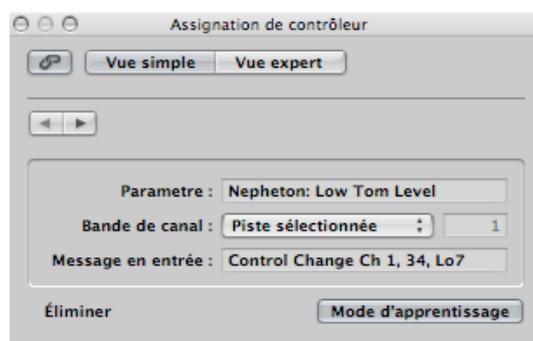
Assignment de contrôleur

- 2) Appuyez sur le bouton "Mode d'apprentissage"
- 3) Bougez un paramètre du Nepheton, le message suivant apparaît :



Assignment de contrôleur

- 4) Bougez un bouton de votre contrôleur Midi, le message suivant apparaît :



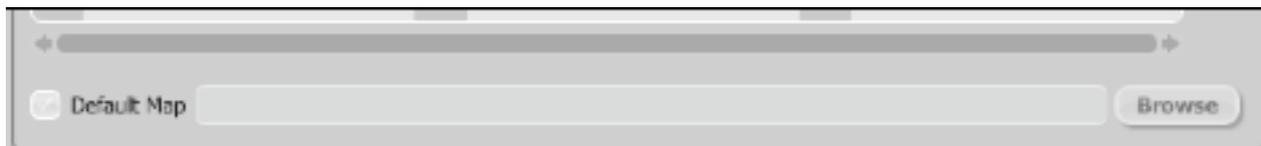
Assignment de contrôleur

- 5) Le lien est alors établi. Lorsque vous avez terminé l'assignation, cliquez à nouveau sur le bouton "Mode d'apprentissage" puis fermez l'éditeur Midi Learn de Logic Pro. Pour supprimer une assignation, cliquez sur "Éliminer".

## 7.10 – Midi Map par défaut

---

Sélectionner le MIDI Map par défaut :



Sélection MIDI Map par défaut.

- Cochez la case "Default Map" qui active le bouton "Browse" à droite.
- Cliquez sur le bouton "Browse" et sélectionnez le fichier avec la table d'assignation qui a été sauvegardé préalablement.

Après avoir sélectionné le fichier MIDI Map, la zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès de la table d'assignation Midi active. Ce MIDI Map par défaut se chargera à chaque fois qu'une nouvelle instance du plug-in sera chargée.

## 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 $\flat$ 3 / C $\sharp$ 3	Side Stick
38	D-3	Acoustic Snare
39	E $\flat$ 3 / D $\sharp$ 3	Hand Clap
40	E-3	Electric Snare
41	F-3	Low Floor Tom
42	G $\flat$ 3 / F $\sharp$ 3	Closed Hi-Hat
43	G-3	High Floor Tom
44	A $\flat$ 3 / G $\sharp$ 3	Pedal Hi-Hat
45	A-3	Low Tom
46	B $\flat$ 3 / A $\sharp$ 3	Open Hi-Hat
47	B-3	Low-Mid Tom
48	C-4	Hi-Mid Tom
49	D $\flat$ 4 / C $\sharp$ 4	Crash Cymbal 1
50	D-4	High Tom
51	E $\flat$ 4 / D $\sharp$ 4	Ride Cymbal 1
52	E-4	Chinese Cymbal
53	F-4	Ride Bell
54	G $\flat$ 4 / F $\sharp$ 4	Tambourine
55	G-4	Splash Cymbal
56	A $\flat$ 4 / G $\sharp$ 4	Cowbell
57	A-4	Crash Symbol 2
58	B $\flat$ 4 / A $\sharp$ 4	Vibraslap

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