



d16 group



Nithonat 1.4.4

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 Nithonat se divide en tres partes:

Secuenciador Interno - Destinado a la edición de patrones (en modo "Int. Seq").



Figura 1.1: Secuenciador interno

Módulo de síntesis – Diseñado para controlar la síntesis del sonido.



Figura 1.2: Módulo de síntesis

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



Figura 1.3: Módulo de control

1.2. Modos de trabajo

Nithonat trabaja en dos modos diferentes:

Interno – Nithonat reproducirá los patrones de su secuenciador interno.

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

Nota: las asignaciones de Nithonat se corresponden con el estándar MIDI de percusión. De todos modos, las asignaciones son totalmente configurables.

1.3. Salidas de audio

Nithonat cuenta con ocho salidas de audio en estéreo (configurables 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 Nithonat, sus siete 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, los platillos a la número 1, etc. La configuración es totalmente libre.

Mientras Nithonat esté en funcionamiento, podremos activar y/o desactivar los diferentes canales (instrumentos) utilizando los botones **Mute** y **Solo**:



Figura 1.5: Los botones de Mute y Solo

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 Nithonat sean fácilmente asignables a los diferentes controladores continuos MIDI (MIDI CC).



Figura 1.6: Sección de gestión MIDI y de gestión de presets

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



Figura 1.7: Sección MIDI

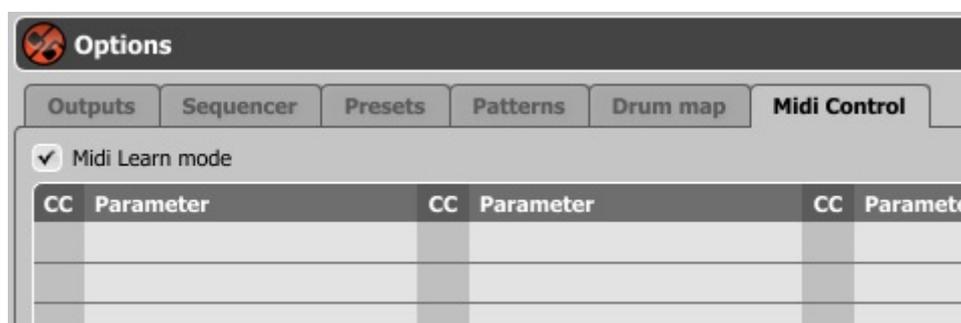


Figura 1.8: Menú Options y casilla Midi Learn Mode

El indicador **Midi learn** se iluminará.

2. Manipula con el ratón cualquiera de los controles de Nithonat 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 Nithonat. Asegúrate de seleccionar correctamente el canal y puerto MIDI en tu secuenciador.

Advierte que la sección **Midi Control** del menú **Options** mostrará la asignación realizada:

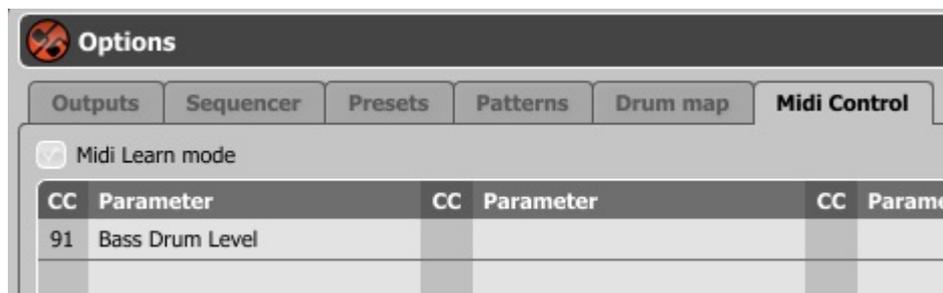


Figura 1.9: Asignación de un controlador físico a un parámetro de Nithonat

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

1.5. Gestión de presets

Los ajustes de todos los parámetros (nivel, afinación, decay, etc.) de cualquier kit de Nithonat se guardan en un **preset**. Nithonat 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.



Figura 1.11: Sección Preset

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, Nithonat 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. No obstante, este comportamiento puede modificarse libremente.

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

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, Nithonat 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):

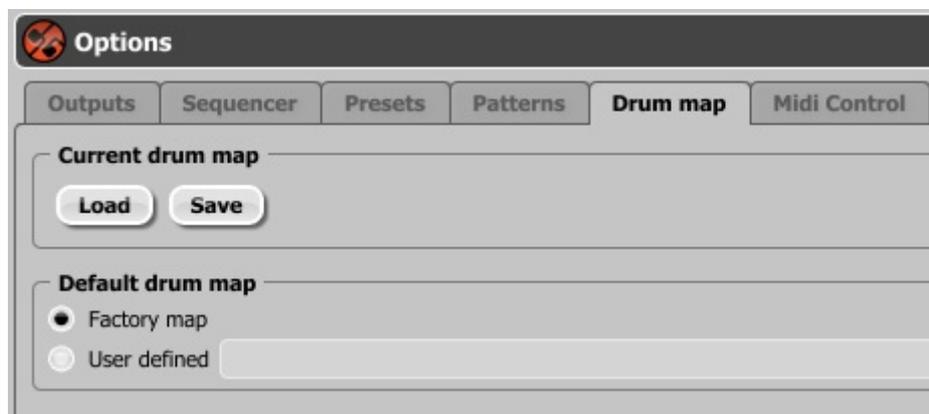


Figura 2.2: Pestaña Drum map

Fíjate en los siguientes botones:

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

Save – Guarda el mapa en uso en un archivo.

Nota: *los mapas de percusión no pueden editarse desde la interfaz de Nithonat. Primero deben guardarse y posteriormente editarse utilizando un editor de texto. Los archivos guardados por Nithonat 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 Nithonat se comporte como una caja de ritmos. Si reproduces el proyecto en tu secuenciador o si pulsas el botón **Start/Stop** de Nithonat, éste reproducirá los patrones almacenados y seleccionados en su propio secuenciador.



Figura 2.3: Botón Start/Stop

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

Nithonat 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

Los patrones del secuenciador interno se almacenan en 8 bancos diferentes con 12 patrones cada uno. Esto permite almacenar un máximo de 96 patrones en la memoria de Nithonat.

Los patrones pueden seleccionarse a través de un teclado MIDI o pulsando los botones **Step** de la interfaz de Nithonat. Los 12 primeros corresponden a patrones y los 4 últimos a bancos. Los botones conmutan entre los bancos de número menor (cuando la luz de su LED se muestra ligeramente iluminada) y los de número mayor (cuando la luz indicadora se muestra brillante).



Figura 2.6: Botones Step

Advierte que el patrón seleccionado se muestra en la interfaz de Nithonat:



Figura 2.6: Patrón seleccionado y botones de navegación

Al cargar Nithonat, el primer patrón resultará seleccionado. Éste será fácilmente reconocible debido a la luz parpadeante que se mostrará sobre el botón **Step** correspondiente. El banco también se verá reflejado sobre el botón **Step** correspondiente. En este caso, sobre uno de los cuatro últimos.

Al pulsar sobre el botón **Start/Stop**, el indicador de los botones **Step** indicará en qué paso se encuentra el patrón que se esté reproduciendo. Para seleccionar un patrón diferente durante la reproducción, utiliza los diferentes botones **Step** (recuerda: los 12 primeros seleccionan un patrón y los 4 últimos un banco) o un teclado MIDI correctamente conectado. El patrón seleccionado se reproducirá una vez finalice la secuencia del patrón que se esté reproduciendo.

Existen dos modos de reproducción internos:

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



Figura 2.8: Modos de reproducción

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

2.3.1. Modo nativo

Este es el modo por defecto de Nithonat. Permite escoger entre muchos patrones diferentes que Nithonat reproducirá de manera cíclica.

Para seleccionar un patrón determinado, pulsa sobre el botón **Step** correspondiente. Para seleccionar el último patrón de un rango determinado, selecciónalo mientras mantienes la tecla **Ctrl** presionada (Command en Mac). En este caso, Nithonat reproducirá, uno detrás de otro, los patrones seleccionados e irá repitiendo la secuencia. También puede realizarse la misma operación a través de un teclado MIDI. Para ello, pulsa de manera simultánea la primera y la última nota del rango.

Cuando utilicemos Nithonat en **modo nativo**, estemos reproduciendo un patrón y, a continuación, seleccionemos otro, Nithonat sólo cambiará al nuevo patrón una vez haya finalizado el patrón activo.

El patrón activo se muestra en la pantalla **Pattern Name**:



Figura 2.9: Patrón seleccionado y botones de navegación

Su formato es el siguiente: (número de banco – número de patrón).

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**:

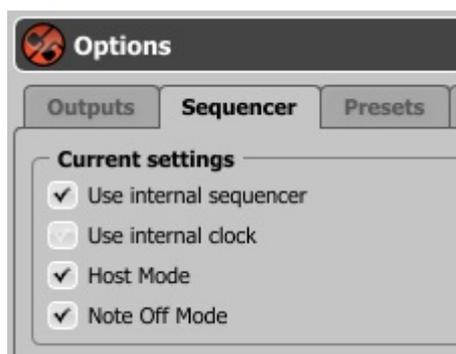


Figura 2.10: Casilla Note Off Mode

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 Nithonat (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 Nithonat).

Advierte que en modo anfitrión, los botones **Start/Stop** y **Step** (siempre y cuando esté desactivado el modo **Patt.Write**) no funcionarán.

Nota: *En este modo la estructura de patrones es la misma que en modo nativo. Los 96 patrones están asignados al rango de notas C-1-B-7.*

2.4. Menú Options

Los modos de reproducción pueden escogerse desde la interfaz o desde el menú **Options**:

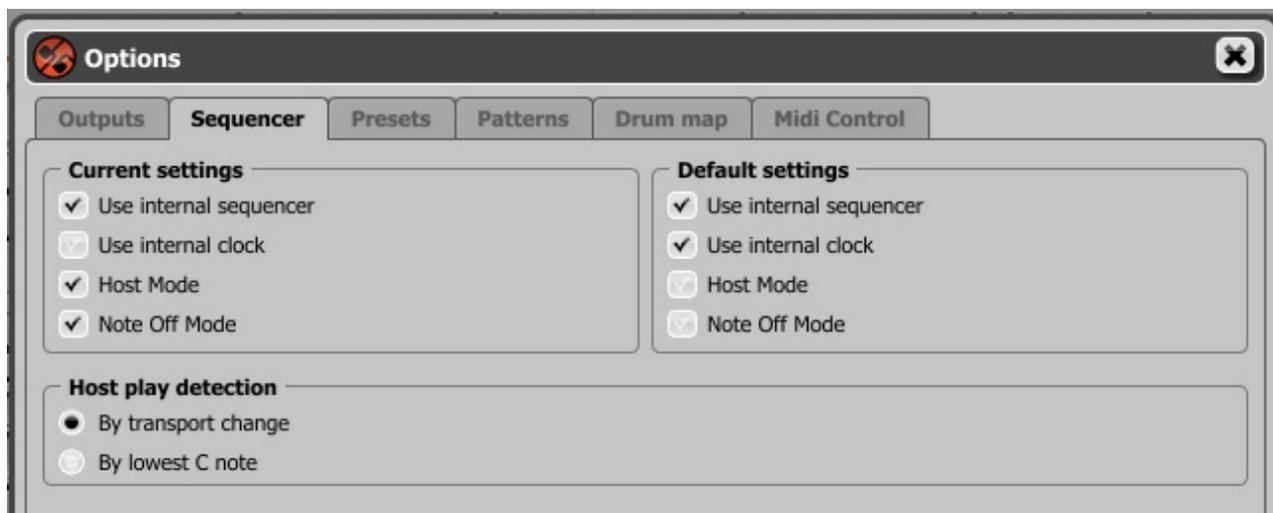


Figura 2.11: Menú Options

Use internal sequencer – se corresponde con el botón **Int.Seq** de la interfaz.

Use internal clock – se corresponde con el botón **Int.Sync** de la interfaz.

Host Mode – se corresponde con el botón **Host Mode** de la interfaz.

Capítulo 3

3. Edición de sonido

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



Figura 3.1: Módulo de síntesis

Existen varios ajustes para los 7 sonidos de Nithonat:

- Bass drum
- Snare drum
- Low tom
- High tom
- Open hihat
- Closed hihat
- Cymbal

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:

Attack – Determina el volumen de la fase inicial del sonido.

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

Tune – Determina la frecuencia del sonido.

2. Snare drum:

Snappy – Permite realizar una transición entre un sonido ruidoso y otro opaco

Tune - Determina la frecuencia del sonido.

Tone – Determina la duración de la fase de relajación del ruido.

3. Low tom, High tom:

Tune - Determina la frecuencia del sonido.

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

Link – Con este botón activo, el control de volumen del instrumento **Low tom** determinará el volumen de ambos tambores y, además, compartirán la misma envolvente y su sonido se dirigirá, de manera conjunta, hacia la salida del instrumento **Low tom**.



Figura 3.2: Botón Link de la sección Toms

4. Cymbal:

Tone – Determina el timbre del instrumento.

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

5. Open hihat, Closed hihat

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

Link – Con este botón activo, el control de volumen del instrumento **Open hihat** gobernará el volumen de ambos instrumentos que, además, compartirán la misma envolvente de amplitud. Una vez más, la salida de ambos (siempre con este botón activo) se dirigirá a la salida del instrumento **Open hihat**.



Figura 3.3: Botón Link de la sección Hihats

3.1. Trigger out

Nithonat 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:

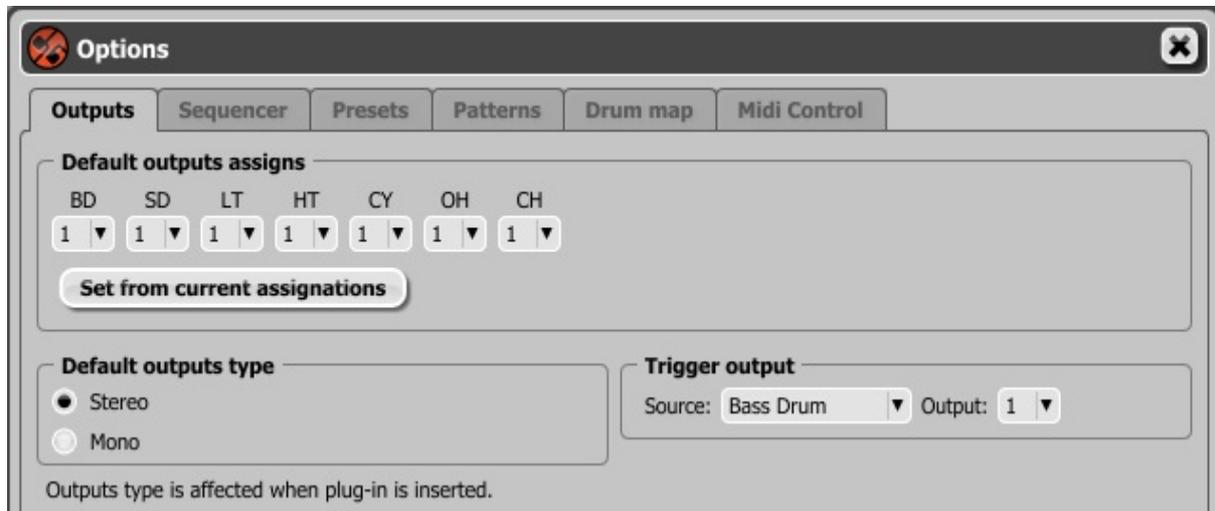


Figura 3.4: Opción Trigger output

Esta opción está, por defecto, desactivada.

3.2. Volumen general

Nithonat incorpora un control general de volumen:



Figura 3.5: Control general de volumen

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**.



Figura 4.2: Patrón seleccionado y botones de navegación

Cada patrón está formado por 8 pistas diferentes, los 7 instrumentos y un acento.



Figura 4.3: Selectores de pista sobre los botones Step

Las pistas se editan utilizando los botones **Step**. Estos funcionan por conmutación y 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.

Para seleccionar un instrumento de cara a su edición, utiliza los botones **Step**:



Figura 4.4: Selectores de pista sobre los botones Step

O el **Selector de instrumentos**:



Figura 4.5: Selector de instrumentos

Para seleccionar un solo instrumento basta con pulsar sobre su nombre (sobre el **Selector de pista** correspondiente). Para seleccionar más de uno, mantén la tecla **Ctrl** presionada mientras realizas la selección.

4.2. Modo Tap

El modo **Tap** permite crear patrones accionando los botones **Step**.



Figura 4.6: Selectores de pista sobre los botones Step

Cada uno de los botones **Step** corresponde a un instrumento determinado. El acento, por ejemplo, se corresponde con los dos primeros botones **Step**. Si, en modo **Tap**, presionamos el botón **Step** izquierdo (de cada par correspondiente a un instrumento) crearemos un golpe no acentuado, si pulsamos el derecho, el golpe será acentuado.

Los golpes creados se cuantizarán al paso siguiente. Para activar el modo **Tap**, pulsaremos el botón **Tap Mode** (el botón **Patt write** deberá estar activado).



Figura 4.7: Funciones de edición del editor de patrones

Pulsa el botón **Start/Stop**. Si ahora pulsas los botones **Step**, éstos “dispararán” el sonido del instrumento al que pertenezcan.

Las notas también pueden crearse a través del botón **Tap/Accept**.



Figura 4.8: Botón Tap/Accept

Esta técnica requerirá la previa selección del instrumento mediante los **Selectores de pista** o mediante el control **Selector de instrumentos**.



Figura 4.9: Selectores de pista sobre los botones Step

Mediante este procedimiento también podremos crear golpes para varios instrumentos de manera simultánea. Para ello, tendremos que seleccionar varias pistas presionando la tecla **Ctrl**.

4.3. Funciones de edición

Las funciones de edición estándar son las siguientes:

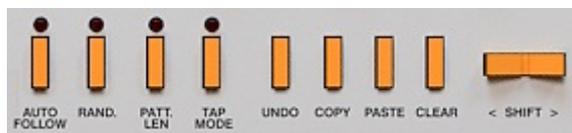


Figura 4.10: Funciones de edición del editor de patrones

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 4.11: Patrón seleccionado y botones de navegación

4.4. 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 **Patt.Len**. Dicho botón se iluminará.



Figura 4.12: Funciones de edición del editor de patrones

Los LEDs de la sección **Pattern Length** indican el número de pasos del patrón:



Figura 4.13: Indicador de la longitud del patrón

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 **Patt.Len**.



Figura 4.13: Botones Step

4.5. Acentos

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



Figura 4.14: Selector de pistas – Pista de acentos

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 **Accent** 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 4.15: Control giratorio Accent

4.6. Escala de tempo

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



Figura 4.16: Barra 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:

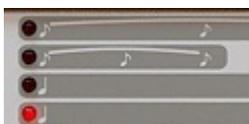


Figura 4.17: Selector de escalas

4.7. 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 4.18: Control giratorio Shuffle

El valor de **Shuffle** se guarda con cada patrón de manera independiente.

4.8. Función Auto follow

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



Figura 4.19: Botón Auto follow

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

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

4.9. Cargar y guardar patrones

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

4.9.1. Guardar patrones

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



Figura 4.20: Patrón seleccionado y botones de navegación

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:

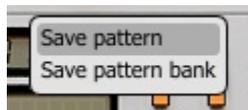


Figura 4.21: Guardar un patrón

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

4.9.2. 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:

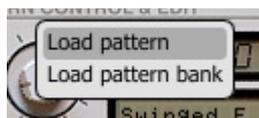


Figura 4.22: Cargar un patrón

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

Nithonat guarda y carga los siguientes archivos:

.ntptrib – Un banco con 48 patrones.

.ntptrib – Un solo patrón.

Nota: *Los archivos guardados en Nithonat 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** (esto sólo será posible si estamos en modo **Pattern write**). En modo **Rand** (modo aleatorio) las funciones de la interfaz resultan ligeramente modificadas.



Figura 5.1: Botón Rand

Para seleccionar qué instrumento deseamos incluir en el proceso de creación aleatoria, deberemos recurrir a los **Selectores de pista**. Recuerda que para seleccionar más de uno debes utilizar la tecla **Ctrl**.



Figura 5.2: Selectores de pista sobre los botones Step

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: Patrón seleccionado y botones de navegación

Los LEDS situados junto al 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.



Figura 5.4: Botones Level

Para aceptar el patrón aleatorio, pulsa el botón **Tap/Accept**.



Figura 5.5: Botón Tap/Accept

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



Figura 5.6: Funciones de edición del editor de patrones

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



Figura 5.7: Botón Rand

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 Nithonat.

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

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



Figura 6.2: Buscador de Nithonat

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

En este capítulo nos centraremos en los siguientes elementos:

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

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

Load Bank – Carga todo un banco de presets.

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

Nota: Los archivos guardados por Nithonat 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 Nithonat están organizados en grupos. Los presets pueden seleccionarse a través del buscador de Nithonat (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 6.4: Buscador de Nithonat mostrando el Gestor de presets

Como puede apreciarse, los diferentes presets se organizan en grupos (por ejemplo, el grupo “Factory Kits”).

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 6.5: 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 Nithonat. Dichos ajustes se guardan al cerrar cualquier instancia del plug-in.

Capítulo 7

7. Configuración

7.1. Control MIDI

Nithonat 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 Nithonat, en concreto a su pestaña **Midi Control**:

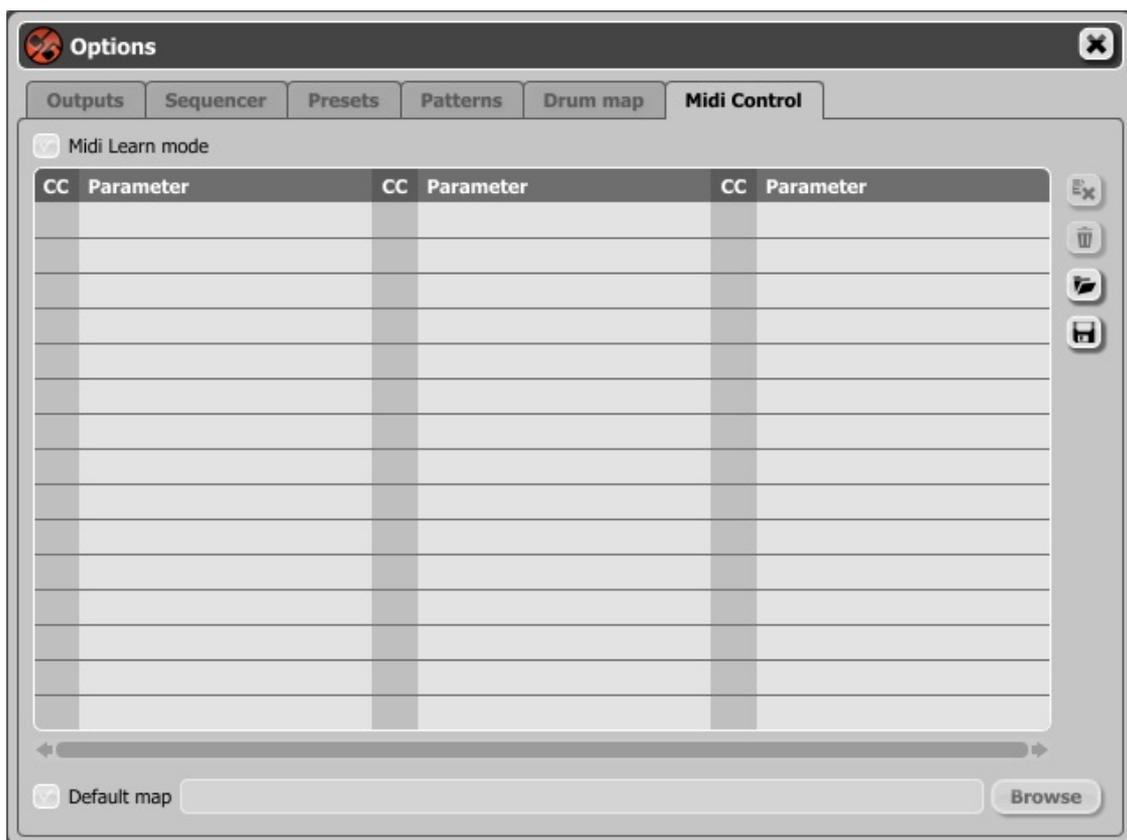


Figura 7.1: Pestaña Midi Control

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

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

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

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

7.2. Elementos por defecto

Nithonat 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 Nithonat, son los siguientes:

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

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

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

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

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 Nithonat. 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, Nithonat se cargará sin ninguna asignación.

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

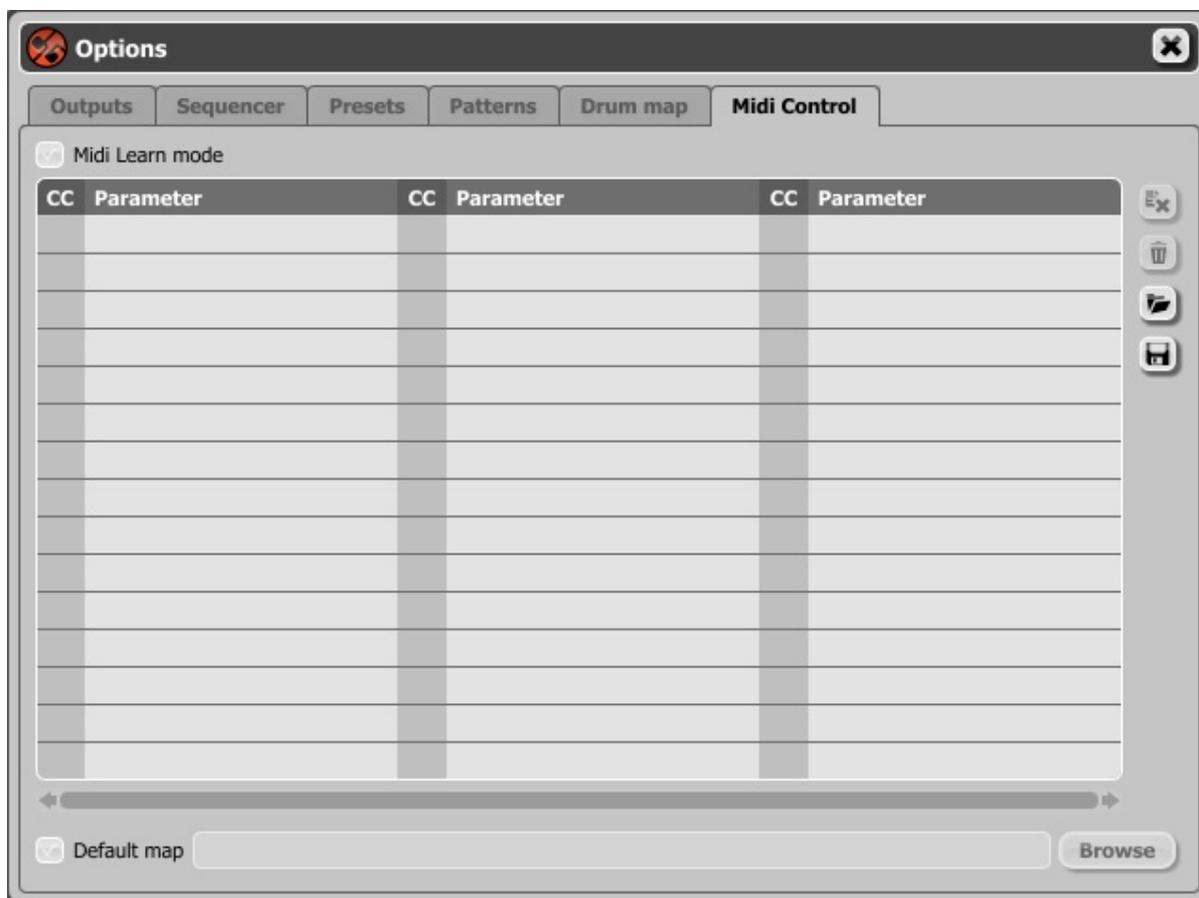


Figura 7.2: Pestaña Midi Control y casilla Default map

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, Nithonat se cargará con los patrones de fábrica.

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

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

7.2.4. Mapa MIDI de percusión 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 Nithonat.

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 **Nithonat**, 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 Nithonat 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**.

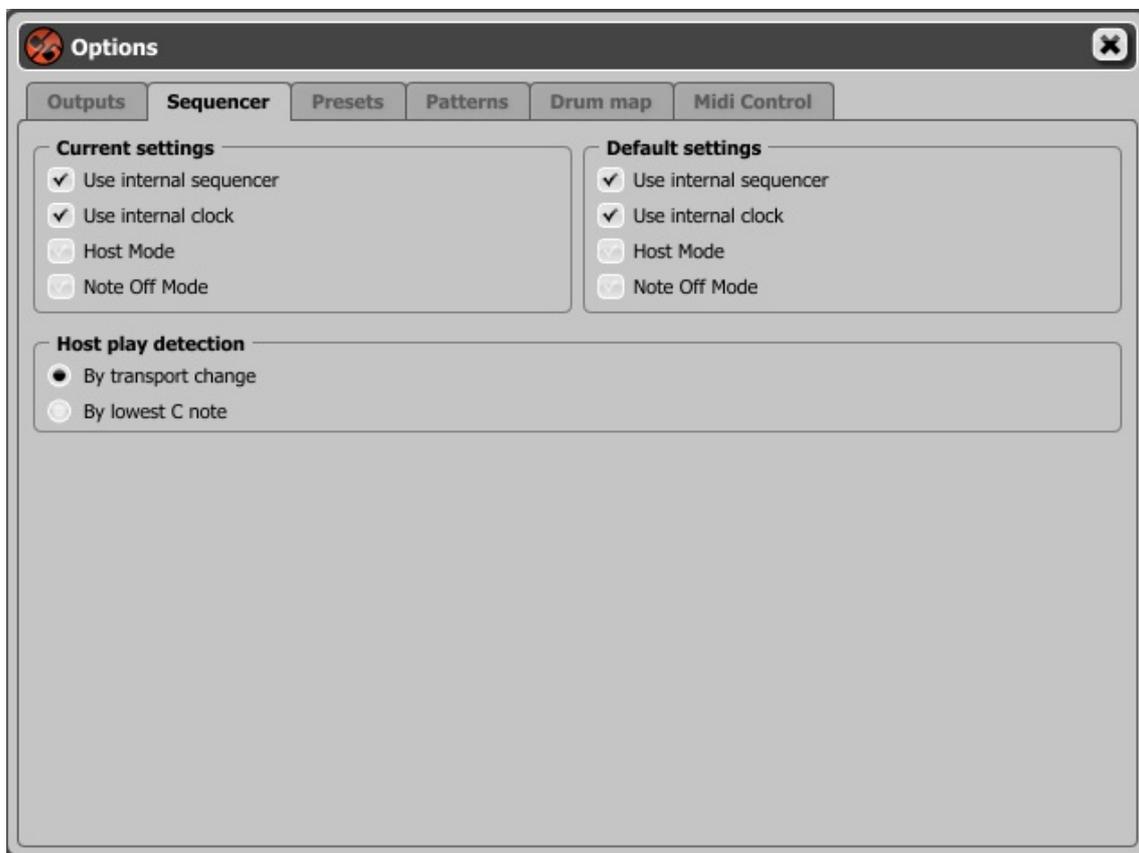


Figura 7.6: Pestaña Sequencer

La sincronía entre Nithonat 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 Nithonat 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 Nithonat 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.....	10
2.3.2. Modo anfitrión.....	11
2.4. Menú Options.....	12
Capítulo 3.....	13
3. Edición de sonido.....	13
3.1. Trigger out.....	16
3.2. Volumen general.....	16
Capítulo 4.....	17
4. Edición.....	17
4.1. Edición de patrones.....	17
4.2. Modo Tap.....	18
4.3. Funciones de edición.....	20
4.4. Longitud del patrón.....	21
4.5. Acentos.....	21
4.6. Escala de tempo.....	22
4.7. Shuffle.....	23
4.8. Función Auto follow.....	23
4.9. Cargar y guardar patrones.....	24
4.9.1. Guardar patrones.....	24
4.9.2. Cargar patrones.....	24
Capítulo 5.....	26
5. Patrones aleatorios.....	26
Capítulo 6.....	28
6. Gestión de presets.....	28
6.1. Navegación.....	28
6.2. Cargar y guardar presets.....	29
6.3 Gestor de presets.....	30
6.4 Almacenamiento de presets.....	31

Capítulo 7.....	32
7. Configuración.....	32
7.1. Control MIDI.....	32
7.1.1. Cargar y guardar un mapa MIDI.....	32
7.2. Elementos por defecto.....	33
7.2.1. Presets por defecto.....	33
7.2.2. Mapa de control MIDI por defecto.....	34
7.2.3. Patrones por defecto.....	35
7.2.4. Mapa MIDI de percusión por defecto.....	36
7.3. Ajustes por defecto.....	37
7.3.1. Salidas de audio.....	37
7.3.2. Host play detection.....	38
Capítulo 8.....	39
8. Apéndice.....	39
8.1. Mapa de percusión general MIDI.....	39