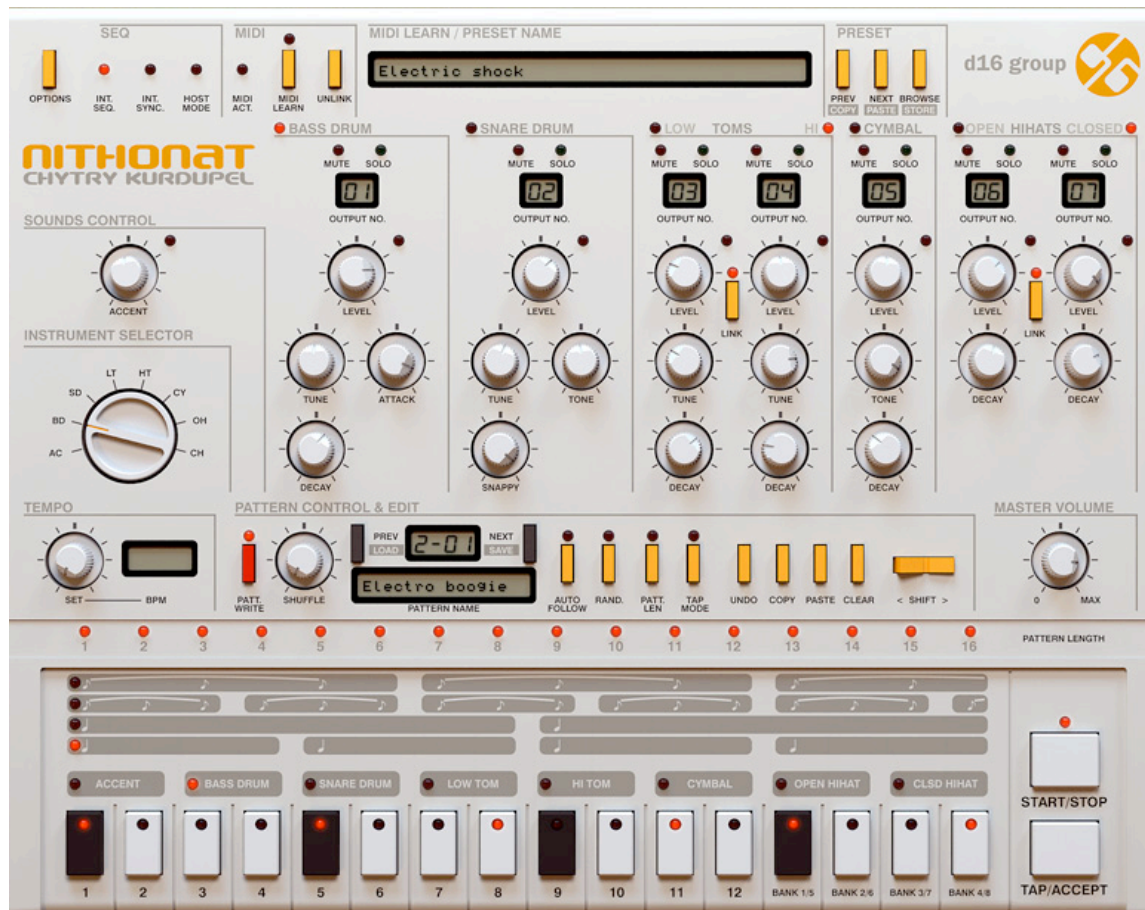




d16 group
AUDIO SOFTWARE



Nithonat

Version 1.6.2

Guide Utilisateur

Version Française du Manuel Utilisateur réalisée par Laurent Bergman

<http://www.d16.pl>

Nithonat – Guide Utilisateur

Table des 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 13

Chapitre 3 – Edition des sons 14

3.1 – Paramètres d'édition de sons 14

3.2 – Trigger Out 17

3.3 – Volume Général 17

Chapitre 4 – Edition de ligne de batterie 18

4.1 – Edition de pattern 18

4.2 – Mode "Tap" 20

4.3 – Fonctions d'édition 22

4.4 – Longueur du pattern 23

4.5 – Accent global 24

4.6 – Echelle de tempo 24

4.7 – Shuffle 25

4.8 – Défilement automatique des patterns 25

4.9 – Chargement et sauvegarde des patterns 26

Chapitre 5 – Mode Random des lignes de batterie 28

5.1 – Randomisation 28

Chapitre 6 – Gestion des presets 30

6.1 –	Navigateur de presets	30
6.2 –	Gestionnaire de Presets	31
6.3 –	Chargement et Sauvegarde des Presets	34
Chapitre 7 – Configuration		35
7.1 –	Panneau de configuration	35
7.2 –	Onglet Outputs	36
7.3 –	Onglet Sequencer	38
7.4 –	Onglet Presets	40
7.5 –	Onglet Pattern	41
7.6 –	Onglet Drum Map	42
7.7 –	Onglet Midi Control	43
7.8 –	Midi Learn	44
7.9 –	Midi Learn (Audio-Unit)	46
7.10 –	Midi Map par défaut	47
Chapitre 8 – Drum Map Général Midi Standard		48

Spécifications et compatibilité

Le Nithonat est une parfaite émulation de la célèbre boîte à rythmes "606" classique. Le son unique de cette machine est utilisé depuis des années par de nombreux artistes pour des productions en Electro, Hip-Hop et Rn'B.

Spécifications

- 7 sons de batterie 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 :

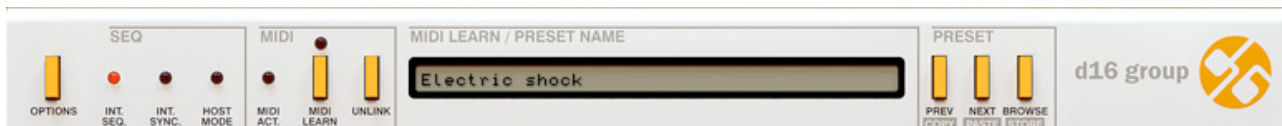
- Windows 7, 8 et 8.1, processeur avec SSE 1,5 Ghz (multiprocesseur 2 Ghz ou plus recommandé), 512 M° Ram (1 G° recommandé).
- Mac osX 10.7.x ou supérieur, processeur Intel 1,5 Ghz (Intel 2 Ghz ou plus recommandé), 512 M° Ram (1 G° recommandé).

Chapitre 1 – Vue d'ensemble

1.1 – Interface

L'interface du Nithonat est découpée en 2 parties :

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



Section de contrôle du plug-in.

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



Section de Boite à Rythmes.

1.2 – Mode de fonctionnement

Le Nithonat fonctionne en deux modes :

- Internal – Les patterns sont joués par le séquenceur interne du Nithonat.
- External – Le Nithonat 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 Nithonat est un plug-in à sorties multiples. Il a 8 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 Nithonat est chargé, les 7 sons de batterie individuels (+ le trigger extra décrit plus loin) sont assignés à la première sortie. Pour changer l'assignation de la sortie, cliquez et faites glisser le curseur de la souris dans les boites de dialogue au-dessus des réglages des sons de batterie.



Configuration des sorties audio.

Les sons peuvent être assignés à n'importe quelle sortie disponible (de 1 à 8). 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 Nithonat 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 Nithonat sont sauvegardés comme preset. Le Nithonat 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 (voir chapitre 6, page 34).



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 Nithonat 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. Pour jouer des notes accentuées de cette manière, réglez la vélocité à 127. Pour une partie normale, réglez une valeur faible de vélocité (par exemple – 100). Autrement, les notes peuvent être jouées en ayant une vélocité de 0 à 127.

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.

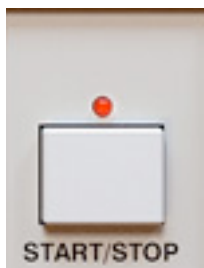


Boutons "Step".

Pourtant, depuis l'application hôte, nous ne sommes en mesure de décider quelles sont les notes qui seront accentuées et celles qui ne le seront pas. Cela dépend de la valeur de la vélocité de chaque note Midi. Comme résultat, nous obtenons une transition lisse entre les instruments qui sont accentués et ce qui ne le sont pas.

2.2 – Mode séquenceur interne

Le mode Séquenceur interne (Int.Seq activé) permet au Nithonat 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 le bouton start/stop dans le Nithonat lancera le jeu du pattern interne par défaut.



Bouton Start/Stop.

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

Le nithonat 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 Sequencer.

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

Les patterns du séquenceur interne sont stockés dans 8 banques qui contiennent chacune 12 patterns. Cela donne un total de 96 patterns qui peuvent être sauvegardés dans le Nithonat.

Les patterns peuvent être choisis en utilisant les notes du clavier Midi. Le pattern 1 de la banque 1 démarre à la note C-1. Il y a une banque de patterns par octave (12 patterns par octave sur 8 octaves soit 96 patterns). Les boutons "Step" peuvent aussi être utilisés pour sélectionner les patterns. Les 12 premiers boutons correspondent à la sélection du pattern. Les boutons de sélection de banque ont chacun deux valeurs (exemple banque 1 et 5 pour le premier, 2 et 6 pour le deuxième, etc...), si la diode est rouge foncé, vous vous trouvez au niveau de la banque la plus petite, si la diode est rouge et brillante, vous êtes dans la banque la plus grande.



Boutons Step.

Le nom du pattern actuellement sélectionné est affiché dans l'interface du Nithonat.



Affichage du pattern et section de navigation.

Au chargement du Nithonat, le premier pattern qui correspond à la note C-1 est choisi. Le pattern actuel est marqué par une diode clignotante sur l'un des 12 premiers boutons "Step". La banque est marquée par une diode sombre ou brillante sur les 4 derniers boutons "Step".

Quand le bouton "Start" est appuyé, la diode du bouton "Step" indique le pas actuel dans le pattern. Pour sélectionner un autre pattern en jouant, choisissez le en combinant les boutons "Step" et "Bank" ou vous pouvez aussi le sélectionner avec une note Midi. Le pattern suivant commencera lorsque le pattern actuel arrivera à la fin de son cycle actuel.

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.

Mode Natif

Le nithonat est dans ce mode lorsqu'il est chargé. C'est le mode par défaut. Il permet à une banque de patterns (ou pattern simple) d'être choisie et que le Nithonat boucle continuellement ces patterns.

Pour sélectionner le pattern de départ, appuyez sur le bouton "Step" approprié avec la souris. Pour sélectionner le dernier pattern de la gamme, choisissez un autre pattern en maintenant enfoncée la touche "Ctrl" de votre clavier (pomme sous Mac osX). Maintenant le Nithonat fera le cycle en haut de la gamme et se répétera. Un clavier Midi peut également être utilisé. Pour le faire, appuyez sur deux notes qui couvrent la gamme en même temps. Le Nithonat fera le cycle de cette gamme et la bouclera constamment.

Ainsi, le fait de rejouer en mode Natif et de choisir un pattern différent (en sélectionnant un bouton "Step" de l'interface ou une note Midi) fera jouer ce pattern lorsque le pattern actuel aura joué son dernier pas. Il continuera de jouer ce nouveau pattern sans arrêter. Cela peut être également réalisé depuis l'application hôte pour rejouer un groupe de patterns dans n'importe quel ordre (pas uniquement dans l'ordre séquentiel en choisissant une gamme).

Le pattern actuellement sélectionné est affiché dans l'interface du Nithonat :

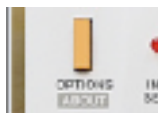


Affichage du pattern et section de navigation.

Au format : [BANK NUMBER]-[PATTERN IN BANK NUMBER]

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 Nithonat (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", le bouton Start/Stop et les boutons Step (Patt. Write Off) du Nithonat ne fonctionnent pas. Les patterns sont joués uniquement lorsqu'une touche de clavier est enfoncée.

Note : Dans ce mode, la structure de patterns est la même que dans le mode Natif. 96 patterns mappés au clavier Midi comme notes de C-1 à B-7.

Le pattern actuellement sélectionné est affiché dans l'interface du Nithonat :



Affichage du pattern et section de navigation.

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

2.4 – Sortie Midi

Le Nithonat a une sortie Midi active en permanence, elle permet de contrôler un instrument externe (virtuel et hardware) avec le séquenceur interne du Nithonat. 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 Nithonat 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 Nithonat 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 Nithonat.

Chapitre 3 – Edition des sons

3.1 – Paramètres d'édition de sons

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



Module de synthèse.

Les différents paramètres de réglages pour les 7 sons de batterie suivants :

- Bass Drum
- Snare Drum
- Low Tom
- High Tom
- Open Hi-hat
- Closed Hi-hat
- Cymbal

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

1- Bass Drum :

- Attack – Contrôle le temps d'attaque initial.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Tune – Contrôle la fréquence de base.

2- Snare Drum :

- Snappy – Contrôle la valeur d'amplitude du noise.
- Tune – Contrôle la fréquence de base.
- Tone - Contrôle le temps de relâchement du noise.

3- Low Tom – High Tom :

- Tune – Contrôle la fréquence de base.
- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Link – Quand le paramètre "Link" est activé, c'est le bouton "Low Tom Level" qui contrôle le volume du Low Tom et High Tom. A part cela, quand ces instruments sont en mode "Link", ils partagent l'enveloppe de noise commune. C'est le comportement natif.



Bouton "Link" des instruments Low Tom et High Tom.

En mode "Link", la somme des signaux provenant des instruments Low Tom et High Tom sont redirigés vers la sortie de l'instrument Low Tom.

4- Cymbal :

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

5- Open Hihat – Closed Hihat :

- Decay – Contrôle le temps de décroissance de l'amplitude.
- Link – Quand le paramètre "Link" est activé, c'est le bouton "Open Hihat Level" qui contrôle le volume de Open Hihat et Closed Hihat. A part cela, quand ces instruments sont en mode "Link", ils partagent l'enveloppe d'amplitude commune, ce qui cause la coupure du son de l'open Hihat quand le Closed Hihat intervient.



Bouton "Link" des instruments Open Hihat et Closed Hihat.

En mode "Link", la somme des signaux provenant des instruments Open Hihat et Closed Hihat sont redirigés vers la sortie de l'instrument Open Hihat.

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.



Bouton " Patt. Write ".

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.



Affichage de pattern et section de navigation.

Chaque pattern est constitué de 8 pistes : une pour chaque instrument + accent. Les pistes sont éditées en utilisant les boutons " Step " :



Boutons " Step ".

Les touches fonctionnent en mode multicouche pour tous les instruments et la piste d'accent a 3 états :

- 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 le bouton "Instrument. Sel" :



Bouton du sélecteur d'instrument.

Ou les diodes du sélecteur d'instrument au-dessus des boutons "Step" :



Sélecteur d'instrument.

* 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"

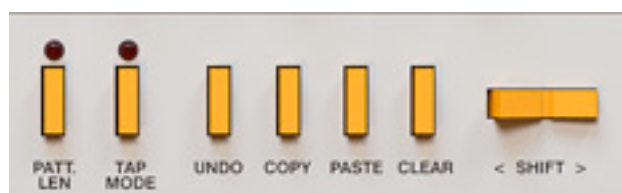
Le mode "Tap" permet au pattern d'être "Tapé" en utilisant les boutons "Step".



Boutons "Step".

Chaque bouton "Step" correspond à un instrument particulier depuis le sélecteur de d'instrument qui se trouve au-dessus. Par exemple, les boutons "Step" 1 et 2 correspondent aux pistes d'accent. Chaque instrument est représenté par deux boutons (paire), si vous appuyez sur le bouton gauche de la paire, l'instrument tapé est entré comme un son non accentué, si vous tapez en utilisant le bouton droit de la paire, le son sera entré comme étant accentué.

Les notes sont quantifiées au pas le plus proche. Pour entrer en mode Tap, appuyez sur le bouton "Tap Mode" pendant que vous êtes en mode "Patt.Write".



Fonctions d'édition de pattern.

Appuyez sur le bouton "Start/Stop". Appuyez ensuite sur le bouton "Step" qui déclenchera l'instrument correspondant.

L'autre moyen d'utiliser le tapping pour les patterns. Appuyez sur le bouton "Tap/Accept" pour entrer les notes.



Bouton "Tap/Accept".

Le tapping via le bouton "Tap/Accept" exige de sélectionner l'instrument qui devra être tapé. Cela peut être fait soit par le sélecteur d'instrument, soit par le sélecteur de piste.



Sélecteur de pistes.

Le sélecteur de piste permet de taper plusieurs instruments en même temps en sélectionnant les instruments avec la touche Ctrl de votre clavier (touche Pomme sous Mac osX).

4.3 – Fonctions d'édition

Fonctions d'édition standard :



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.

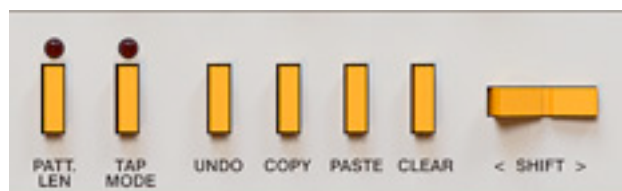
Pour sélectionner le pattern de destination (pour copier), utilisez les boutons "Prev/Next" :



Affichage de pattern et section de navigation.

4.4 – Longueur du pattern

La longueur d'un pattern peut être réglée à un maximum de 16 pas. Elle peut être changée en utilisant la fonction "Patt.Len". En mode "Patt.Write" appuyez sur le bouton "Patt.Len" – La diode s'allumera au-dessus :



Fonctions d'édition de pattern.

Les diodes dans la section de longueur de pattern indiquent le nombre de pas du pattern :



Diodes d'indication de longueur de pattern.

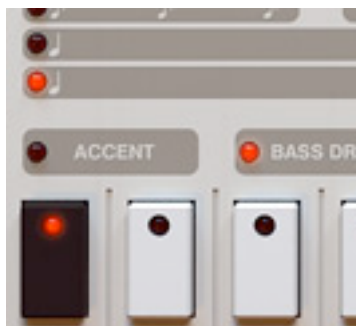
Appuyer sur un bouton "Step" le déterminera comme étant le dernier pas du pattern. Pour quitter ce mode, appuyez à nouveau sur le bouton "Length".



Boutons "Step".

4.5 – Accent global

La piste d'accent global est utilisée pour accentuer toutes les pistes d'instruments sur un pas donné.



Sélecteur de pistes – Piste d'accent.

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 l'accent global 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 "Accent" contrôle le volume supplémentaire qui est ajouté. Quand il est réglé à zéro, il n'y a pas d'accent 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 le pattern indépendamment.

4.8 – Défilement automatique des patterns

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



Bouton "Auto Follow".

En mode "Hôte" – Avec le bouton "Auto 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 "Auto 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 "Auto Follow" activé dans ce mode, le changement entre les patterns en utilisant les boutons "Prev/Next" est désactivé.

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

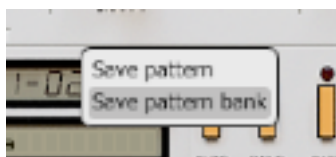
- 1- Avant la sauvegarde, le pattern doit être nommé (cliquez dans la boîte d'édition du nom de pattern) :



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 Nithonat, choisissez l'option "Save Pattern Bank".

Chargement de 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 Nithonat, choisissez l'option "Load Pattern Bank".

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

- .ntptrb – Banque constituée de 48 patterns (format de banque de patterns du Nithonat).
- .ntptr – Simple pattern (format de patterns du Nithonat).

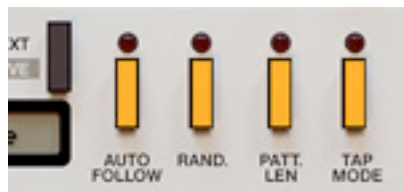
Note : Les fichiers internes du Nithonat sont écrits au format XML et peuvent être édités dans un éditeur de texte.

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" :



Bouton de Mode Random.

Les diodes du sélecteur de pistes 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 de pistes.

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.



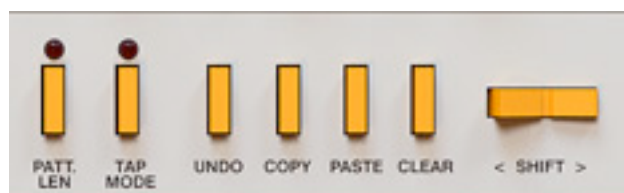
Boutons de volume des paramètres d'instruments.

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



Bouton "Tap/Accept".

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" :



Fonctions d'édition de pattern.

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

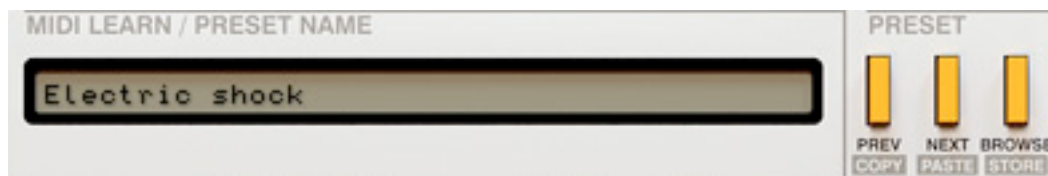


Bouton de mode Random.

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.

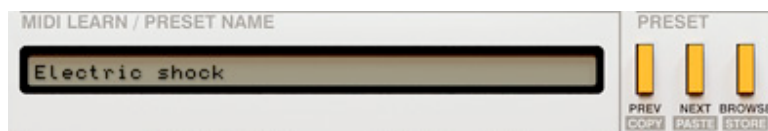
Les contrôles du gestionnaire de presets de l'interface utilisateur sont les suivants :

- 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 Nithonat 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 du gestionnaire 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.

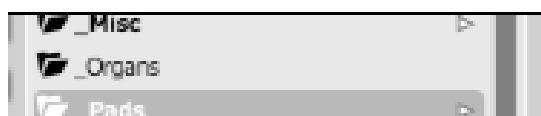
Dans la partie gauche du navigateur de presets il y a des boutons de fonction :



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.

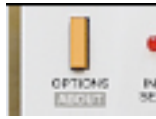
- Load Preset - Chargement d'un preset (fichier ".ntprs" - preset Nithonat).
- Save Preset - Sauvegarde du preset actuel.
- Load Bank - Chargement d'une banque (fichier ".ntprb" - banque Nithonat).
- Save Bank - Sauvegarde de la banque complète en un fichier.

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 Nithonat 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.

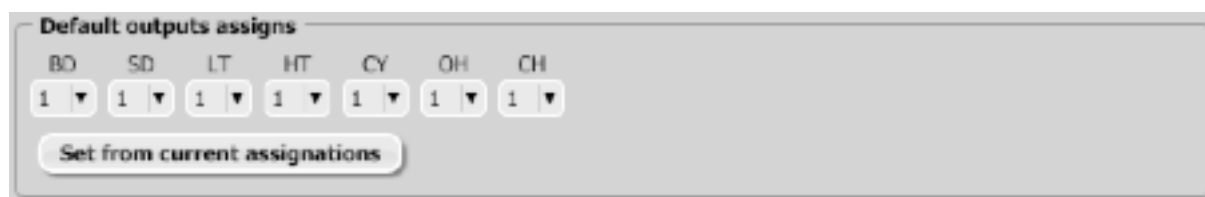
- **Outputs** : Configure les sorties audio.
- **Sequencer** : Configure le mode de fonctionnement du séquenceur.
- **Presets** : Configure le chargement des presets ; pour le chargement de ressources personnelles au lieu des presets par défaut.
- **Patterns** : Configure le chargement des patterns ; 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 :

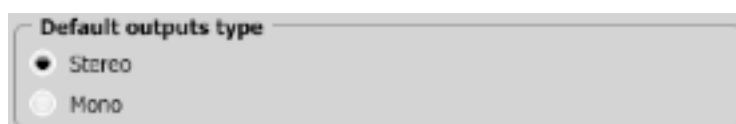


Boîtes combo pour l'assignation des sorties audio internes.

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

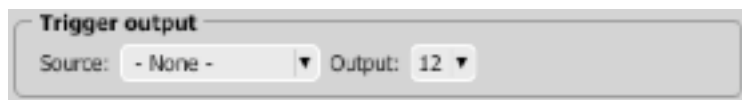
On peut choisir l'un des 2 types de sorties disponibles.

Le contenu de l'assignation par défaut est sauvegardé dans le fichier de configuration du Nithonat 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.

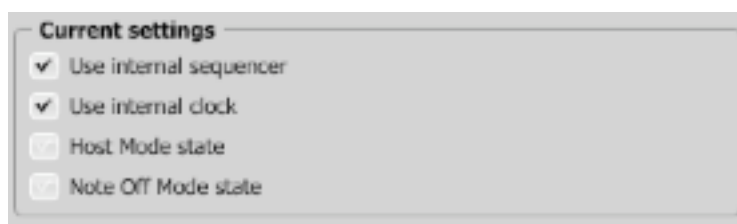
La piste (instrument) choisie, en dehors de son rôle normal, contrôlera le son de déclenchement.

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.

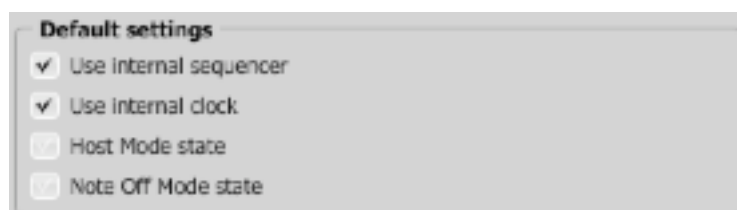
Elle reflète l'état des contrôles depuis la section Seq.Settings de l'interface graphique :



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).

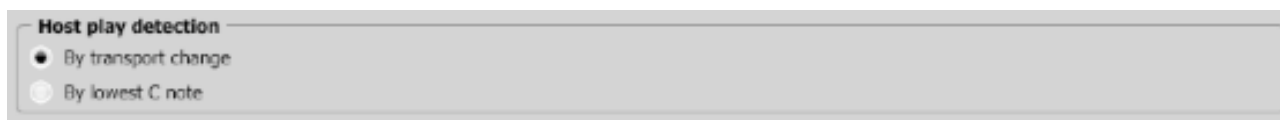
Default Settings



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 Nithonat 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



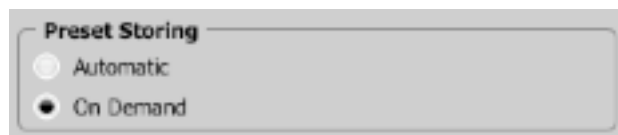
Détection de lecture de l'application hôte.

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 Nithonat et placez une note Midi (une note Do bas) dans la partie midi. Dès que l'événement Midi-On est envoyé, le Nithonat 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 :

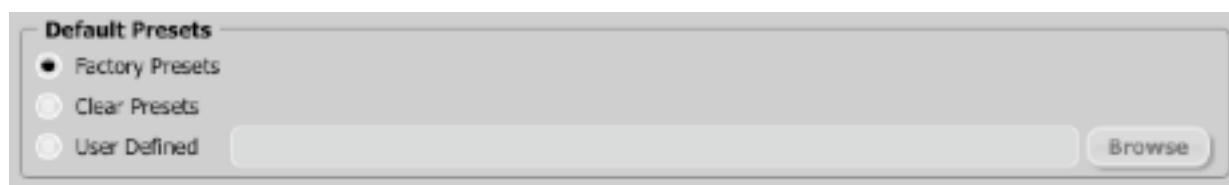


Sauvegarde des presets

- 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 Nithonat. 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 Nithonat. 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 Nithonat. La banque sélectionnée sera chargée par défaut.

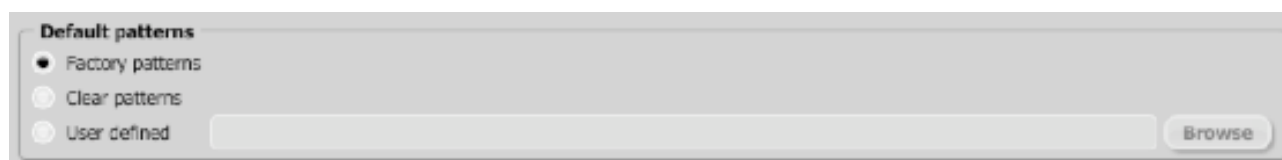
La zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès de la banque utilisateur.

7.5 – Onglet Pattern

Presets par défaut

D16 fournit quelques patterns et drumkits par défaut avec le Nithonat. 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 :



Sélection de patterns par défaut.

Les options disponibles dans la section Default Patterns :

- Factory Patterns – Valeur par défaut à l'installation du Nithonat. 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 Nithonat. La banque de patterns sélectionnée sera chargée par défaut.

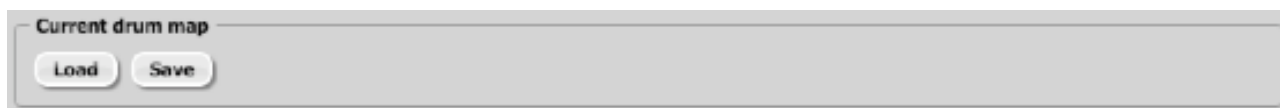
La zone de texte à gauche du bouton "Browse" affichera le chemin d'accès de la banque de patterns utilisateur.

7.6 – Onglet Drum Map

En mode "External", le Nithonat 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 :



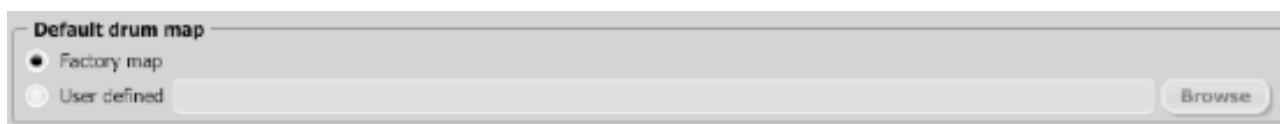
Drum Map actuel.

- Load : Charge un Drum Map personnalisé depuis un fichier (.ntdrmap – Drum Map Nithonat).
- 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 Nithonat sont au format compatible XML

Default Drum Map

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



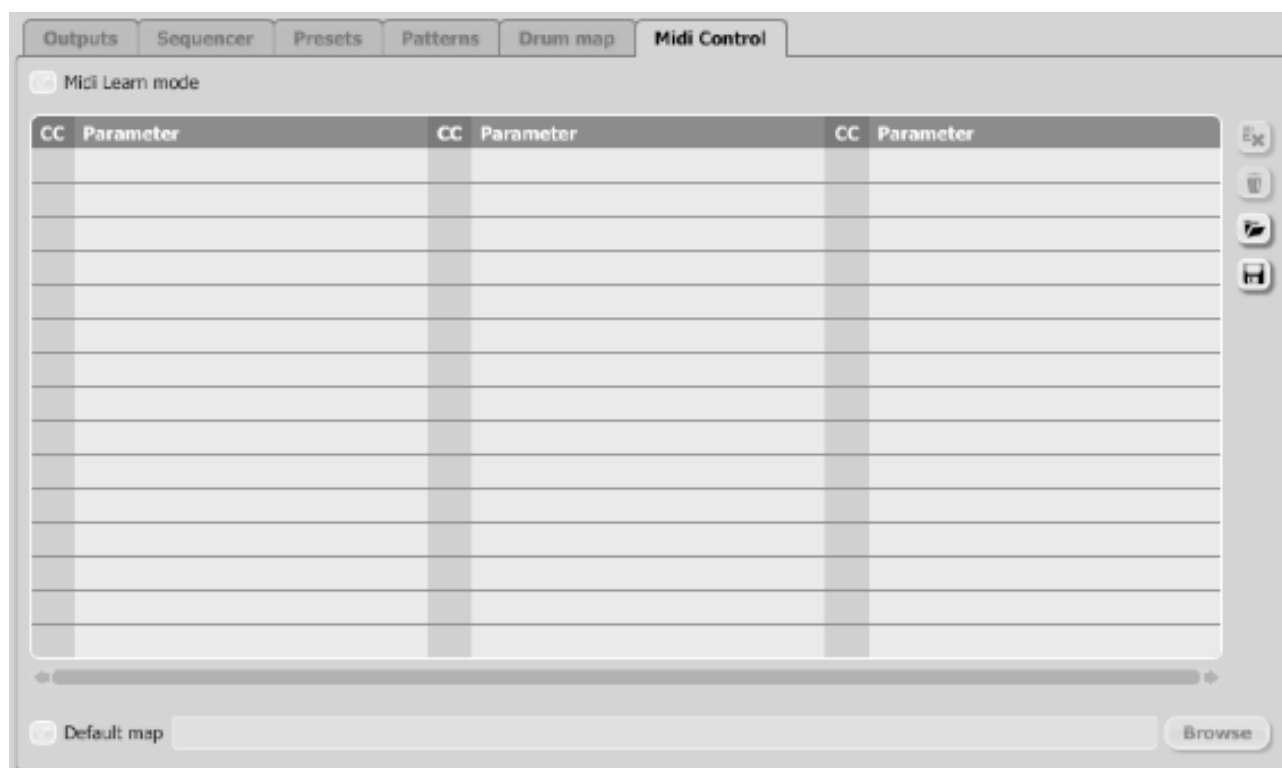
Drum Map par défaut.

- Load : Cela signifie que c'est le mapping par défaut (compatible général Midi) qui est appliqué au mode "External" à l'ouverture du Nithonat 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 Nithonat 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 Nithonat. 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 Nithonat 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 :

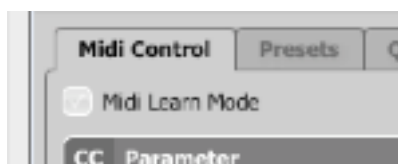
- Midi Learn Mode – Case qui active le mode Midi Learn.
- Liste des liens MIDI CC actifs qui contient la paire comprenant le numéro du control change et le nom du paramètre du plug-in.
- Default Map – Case qui active la table MIDI par défaut. Quand la table est activée, elle peut être chargée lors de 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 Nithonat à un contrôleur midi :

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



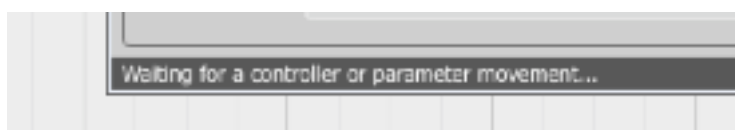
Case de sélection du Midi Learn.

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



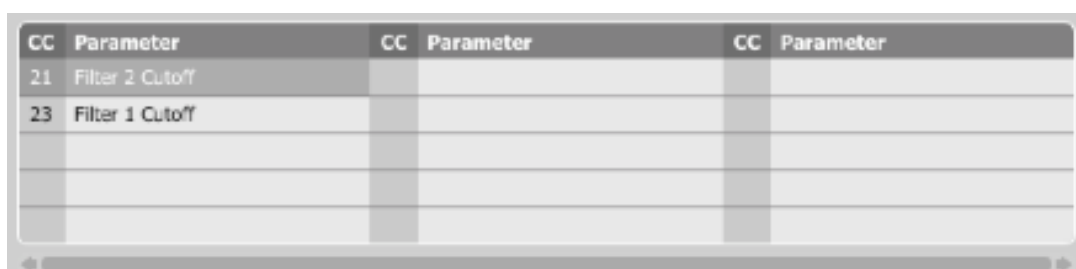
Section Midi de l'interface graphique.

- 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 Nithonat). 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.

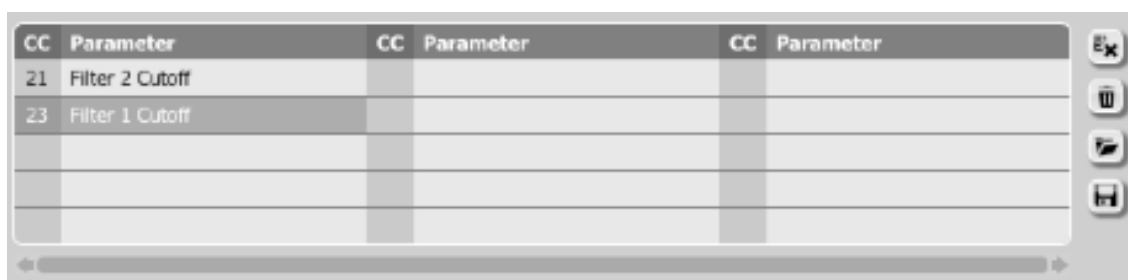
- 3) Quand toutes les assignations désirées sont établies, décochez la case "Midi Learn Mode".

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 (.ntccmap – MIDI Map Nithonat).

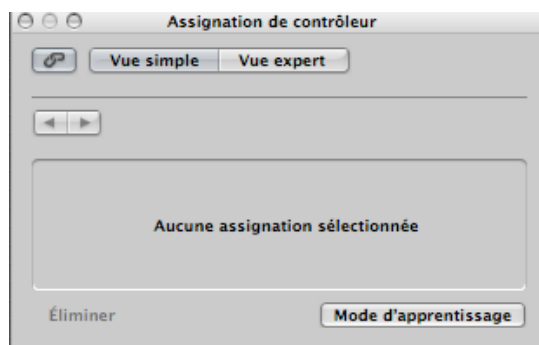
 : Sauvegarde une MIDI Map en un fichier.

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)

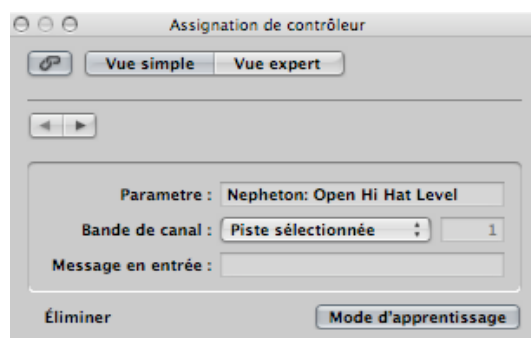
Comme il l'a été mentionné en section 7.8, la version Audio-Unit ne possède pas les entrées nécessaires pour recevoir les messages midi. Pour les utilisateurs de Logic Pro veuillez procéder comme suit :

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



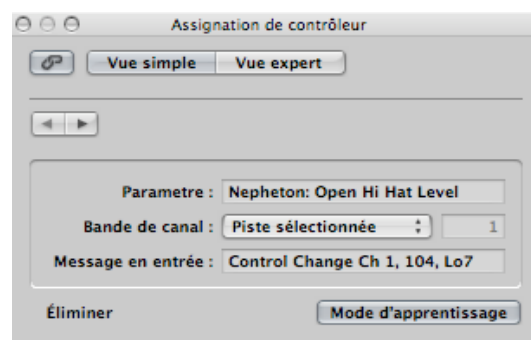
Assignment de contrôleur

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



Assignment de contrôleur

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

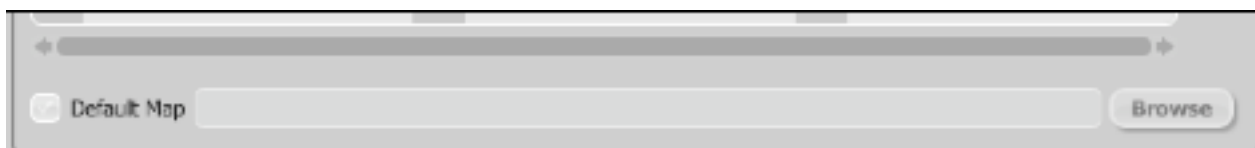


Assignment de contrôleur

- 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