d16 group
AUDIO SOFTWARE

NEPHETON

Drum Machine

Benutzerhandbuch

5 Mai 2017

Überblick

Benutzeroberfläche

Die grafische Benutzeroberfläche von Nepheton ist in zwei Hauptbereiche unterteilt:

- **Interner Sequenzer** – Hier können im internen Modus (**Int.Seq.**) die Pattern bearbeitet werden.

Interner Sequenzer Bereich

- **Klangsynthese-Bereich**– In diesem Bereich befinden sich die Parameter für die Klangsynthese des Drumcomputers.

Klangsynthese-Bereich

- **Kontrollfeld** – Hier können die Presets, Pattern, und Einstellungen von Nepheton verwaltet werden.

Betriebsmodi

Nepheton kann in zwei verschiedenen Modi betrieben werden:

- **Intern** – Die Drum-Pattern werden in Nepheton's internem Sequenzer abgespielt.
- **Extern** – Nepheton verhält sich wie ein Klangmodul. Die Pattern werden durch eingehende MIDI-Noten von der Host-Applikation ausgelöst.

Info: Die Belegung der Drum-Sounds ist mit dem General Midi-Standard kompatibel. Die Belegung kann durch den Benutzer geändert werden.

Audio-Ausgänge

Nepheton ist ein Multi-Out VST-Instrument. Es stehen 12 Stereo (oder Mono, je nach Konfiguration) -Ausgänge zur Verfügung. Die einzelnen Drumsounds können einem beliebigen dieser Ausgänge zugewiesen werden.

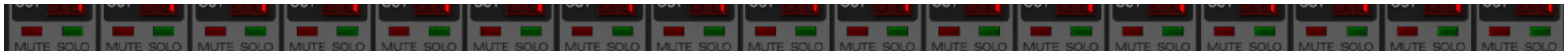
Standardmäßig sind die Ausgänge als Stereo-Ausgänge eingestellt. Dies kann im Konfigurationsdialog (**Options**) geändert werden (dazu mehr in einem späteren Kapitel).

Wenn Nepheton in einer Host-Applikation geladen wird, dann sind die 17 individuellen Drumsounds (und ein zusätzliche Trigger-Sound, dazu später mehr) dem ersten Ausgang zugewiesen. Um die Zuweisung der Ausgänge zu ändern, klicken Sie in das Display oberhalb der Klang-Einstellungen, halten Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie mit der Maus hoch oder runter. ◘

Konfiguration der Audio-Ausgänge

Die Drumsounds können jedem der verfügbaren 12 Ausgänge zugewiesen werden. Beispielsweise können die Open und Closed Hi-Hat einem gemeinsamen Ausgang 2 zugewiesen werden, oder der Clap-Sound Ausgang 1 etc. Die Ausgänge sind vollständig konfigurierbar.

Wird ein Pattern in Nepheton abgespielt, dann ist es möglich, einzelne Drumsounds (Instrumente) mittels der **Mute** / **Solo** LED's ein- oder auszuschalten:



Mute- und Solo-LED's

Dadurch werden die Drumsounds nicht mehr ausgelöst, aber der zuletzt abgespielte Sound klingt noch aus, so dass ein natürlicherer Übergang ermöglicht wird.

◘ Die Verfügbarkeit dieser Einstellung hängt von der verwendeten Host-Applikation ab.

Preset-Management

Alle Parameter-Werte (Level, Tuning, Decay etc.) für ein vollständiges Drumkit in Nepheton werden in einem Preset gespeichert. Nepheton kann insgesamt 128 Presets speichern.

Klangsynthese-Parameter

Der **Preset-Browser** ermöglicht die einfache Verwaltung, und Verwendung der Presets. Im Preset-Management-Bereich im Kontrollfeld können die einzelnen Presets der Preset-Bank angewählt werden. Mehr zum Verwalten der Presets finden Sie im Kapitel **Preset-Management.**

Betriebsmodi

Externer Sequenzer-Modus

Klicken Sie auf die **Int.Seq.**-LED in den Sequenzer-Einstellungen, um den internen Sequenzer-Modus auszuschalten:

Sequenzer-Einstellungen

Nepheton verhält sich nun wie ein Klangmodul. Eingehende MIDI-Noten aus der Host-Applikation lösen die einzelnen Drum-Pattern aus, entsprechend der Notenwerte der einzelnen Drumsounds. Die Zuweisung folgt dabei dem General Midi-Standard, es ist allerdings auch möglich, die Zuweisung zu ändern.

Die Anschlagsstärke der MIDI-Noten bestimmt, wie laut die abgespielten Noten erklingen.

- **48** – Entspricht einem nicht-akzentuiert gespielten Step.
- **96** – Entspricht einem akzentuiert gespielten Step.
- **127** – Entspricht einem maximal akzentuierten Step.

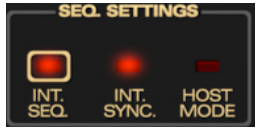
Im **externen Modus** funktionieren nur die Parameter des **Klangsynthese-Bereichs**, sowie des **Kontrollfelds.**

Interner Sequenzer-Modus

Im internen Sequenzer-Modus arbeitet Nepheton wie ein vollständig funktionaler Drum-Computer in der Host-Applikation. Die Wiedergabe der internen Standard-Pattern kann über den **Start**-Schalter in der Host-Applikation, oder durch einen Klick auf den **Start**-Schalter in Nepheton gestartet werden.

Start- und Stop-Schalter

Das Tempo der Pattern-Wiedergabe in Nepheton kann mit dem Tempo der Host-Applikation synchronisiert werden (**Int.Seq.**-LED aus), Nepheton kann aber auch eine eigene, interne Tempo-Einstellung verwenden (**Int.Seq.**-LED an).



Sequenzer-Einstellungen

Ist die interne Synchronisierung aktiv, dann verfügt jeder der internen Pattern über seine eigene Tempo-Einstellung, die über den **Tempo**-Parameter angepasst werden kann (funktioniert nur im Pattern **Write-Modus**, dazu später mehr):

Tempo-Drehknopf

Wurde die Wiedergabe des Pattern über den Start-Schalter in Nepheton gestartet, dann kann die Wiedergabe nur über den Stop-Schalter in Nepheton wieder gestoppt werden.

Interner Pattern-Speicher

Der interne Sequenzer verfügt über zwei verschiedene Modi für die Wiedergabe:

- **Nativer Modus** – Der native Modus ist aktiv, wenn die **Host mode**-LED ausgeschaltet ist:

Sequenzer-Einstellungen

- **Host-Modus** – Der Host-Modus ist aktiv, wenn die **Host mode**-LED eingeschaltet ist.

Jeder dieser beiden Modi verfügt über sein eigenes Pattern-Speicher-System.

Nativer Modus

Dieser Modus ist aktiv, wenn eine neue Instanz des Plugins geladen wird.

In diesem Modus sind 16 verschiedene Pattern verfügbar. Jeder Pattern umfasst 4 Parts. Jeder dieser Parts kann bis zu 16 Steps enthalten, die Länge kann dabei beliebig festgelegt werden, von 0 bis 16 Steps. Die Parts sind folgendermaßen durchnummeriert: **A1, A2, B1, B2**. Die einzelnen Pattern entsprechen den **Step**-Schaltern:

Step-Schalter

Die ersten 12 Pattern in der Reihe sind die sogenannten **regulären Pattern**, während die übrigen 4 Pattern **ergänzende Pattern** („Filler“) darstellen. Beim Auswählen eines **regulären Patterns** blinkt die LED des entsprechenden Step-Schalters, wird ein **ergänzender Pattern** ausgewählt, leuchtet die LED dauerhaft.

Ein Klick auf den Start-Schalter startet die Wiedergabe des regulären Patterns. Auf der linken Seite befindet sich der **Measures auto fill in**-Parameter:

Measures auto fill in Drehknopf

Standardmäßig steht dieser Parameter auf **Man.** (manuell). Mit dem **Tap**-Schalter kann die Wiedergabe der **Filler-Pattern** gestartet werden. Dabei wird der derzeitig abgespielte **reguläre Pattern** bis zum Ende wiedergegeben, und dann der ausgewählte Filler-Pattern abgespielt. Ist der **Filler-Pattern** am Ende angelangt, dann wird wieder der reguläre Pattern (wiederholt) abgespielt.

Fill in-/Tap-Schalter

Bei einer anderen Werte-Einstellung als **manuell** erfolgt die Wiedergabe des **regulären**, und des **Filler-Pattern** in einem festen Zyklus. Beispielsweise wird bei einer Einstellung von **16** der reguläre Pattern **15** mal wiederholt, dann **1** mal der Filler-Pattern abgespielt, bevor der Zyklus erneut abläuft. Die Gesamtlänge des Zyklus‘ entspricht also den Werten des **Measures auto fill in**-Parameters.

Wie zuvor erwähnt, besteht jeder reguläre Pattern aus 4 Parts. Mit dem Basic variation-Parameter können Sie festlegen, auf welche Weise die Parts innerhalb des Patterns abgespielt werden.

Basic variation-Schalter

Hier sind 3 verschiedene Einstellungen möglich:

- **Position A** – Parts **A1** und **A2** (falls dieser existiert, d.h. falls die Länge des Parts größer als 0 ist) werden abgespielt.
- **Position B** – Parts **B1** und **B2** (falls dieser existiert, d.h. falls die Länge des Parts größer als 0 ist) werden abgespielt.
- **Position AB** – Parts **A1, A2, B1** und **B2** werden abgespielt.

Der Modus für das Abspielen der **Filler-Pattern** wird hingegen mit dem **I/F variation**-Parameter über dem **Tap**-Schalter festgelegt:

I/F variation-Schalter

Die Filler-Pattern bestehen aus den **A1, A2, B1**, und **B2** Parts, und der **I/F variation**-Parameter bestimmt, welche der Parts gespielt werden.

Beispiel 1: **Basic variation** steht auf A, **I/F variation** auf B, **Measures auto fill** auf 4, und die Länge von Part A2 ist auf 0 eingestellt. Also wird folgende Sequenz abgespielt:

- Regulär – **A1**
- Regulär – **A1**
- Regulär – **A1**
- Filler – **B1**

Ist die Länge von Part A2 auf einen höheren Wert als 0 eingestellt, dann wird folgende Sequenz abgespielt:

- Regulär – **A1+A2**
- Regulär – **A1+A2**
- Regulär – **A1+A2**
- Filler – **B1**

Beispiel 2: Sowohl für den regulären Pattern, als auch für den **Filler-Pattern** sollen alle 4 Parts abgespielt werden, also steht **Basic variation** auf **AB**, und **I/F variation** auf A. Für **Measures auto fill in** ist 4 eingestellt. Folgende Sequenz wird abgespielt:

- Regulär – **A1**
- Regulär – **A2**
- Regulär – **B1**
- Regulär – **B2**
- Regulär – **A1**
- Regulär – **A2**
- Filler – **A1**
- Filler – **A2**
-

- Zyklus A B A Filler A = 4 Parts pro Zyklus. Measures auto fill in = 12, also A B A B A B A B A B A B A Filler A = 12 Parts pro Zyklus.
- Für den Zyklus, und den Filler-Pattern gilt: A = A1 + A2, B = B1 + B2, Fill A = Fill A1 + Fill A2, Fill B = Fill B1 + Fill B2.

Der derzeitig abgespielte Pattern wird im Display durch die Pattern-Nummer, und den Pattern-Namen angezeigt:

Pattern-Display

Die blinkenden LED's der **Step**-Schalter zeigen die Position innerhalb des Patterns an. Die Part-LED's zeigen abhängig von der **Basic variation**-Einstellung den Part an.

Basic variation-Schalter

Part -Anzeige

Die Zustände der LED's zeigen alle möglichen Kombinationen an: **A1, A2, B1** und **B2**.

Wurde die Wiedergabe im **native Modus** von Nepheton gestoppt, dann können über den **Tap**-Schalter die **regulären**, sowie die **Filler-Pattern** ausgewählt werden (angezeigt durch die blinkende LED in der entsprechenden Sektion). Wird die blinkende LED bei einem der **regulären Pattern** angezeigt, dann beginnt die Wiedergabe beim Drücken des Start-Schalters mit diesem Pattern, blinkt hingegen die LED eines **Filler-Pattern**, dann startet die Wiedergabe mit dem entsprechenden **Filler-Pattern**.

Host-Modus

Im **Host-Modus** werden die Pattern [1] durch eingehende Noten von einem MIDI-Keyboard ausgelöst. Ein **Note On**-Befehl startet die Wiedergabe des entsprechenden Patterns. Dieser Modus ist besonders geeignet für Drum-Arrangements in der Host-Applikation. Das Loslassen der Taste, und der damit gesendete **Note Off**-Befehl stoppt die Wiedergabe. Dieses Verhalten ist abhängig von der **Note Off Mode**-Einstellung im Konfigurationsdialog. Klicken Sie auf den **Options**-Schalter, um den Konfigurationsdialog zu öffnen:

Options-Schalter

Wechseln Sie dann in den **Sequencer**-Reiter, und haken Sie die Option **Note Off Mode** in der **Current Settings**-Sektion an oder ab.

Die Pattern-Wiedergabe erfolgt im Tempo der Host-Applikation (wenn die interne Synchronisation (**Int.Sync.**) abgeschaltet ist), oder im intern in Nepheton festgelegten **Tempo** (interne Synchronisation eingeschaltet).

Der **Host-Modus** ermöglicht viele kreative Anwendungen, da durch das Aufnehmen von Noten in der Host-Applikation, und das Verwenden von Nepheton's internem Pattern-Speicher, sehr komplexe Percussion-Strukturen erzeugt werden können.

Beachten Sie, dass im **Host-Modus** die **Start-**, **Stop**- und **Step**-Schalter in Nepheton ohne Funktion sind. Die Pattern-Wiedergabe erfolgt nur über die Eingabe (und das Halten) von Noten auf einem MIDI-Keyboard.

[1] In diesem Modus bestehen die Pattern nicht mehr aus Parts, sondern aus einfachen Pattern mit maximal 16 Steps, die den Noten eines MIDI-Keyboards zugewiesen sind, von C-1 bis B-8, also 96 Pattern.

Im Host-Modus wird der derzeitig abgespielte Pattern im Display angezeigt:

Pattern-Display

Im Format:
P.[NOTE][– oder #][OKTAVE]

Nepheton verfügt über einen permanent aktiven MIDI-Ausgang, über den externe Instrumente (Software oder Hardware) durch Nepheton's internen Sequenzer angesteuert werden können. Dies funktioniert sowohl im **nativen**, als auch im **Host-Modus**. Das Plugin sendet dann MIDI-Noten entsprechend der derzeitig ausgewählten Drum-Map-Konfiguration an den MIDI-Ausgang. Die Anschlagsstärke der gesendeten MIDI-Noten wird anhand der **Step-Attribute** (akzentuiert oder nicht-akzentuiert gespielter Step) und der **globalen Akzent** Werte berechnet.

Wird Nepheton im **externen Modus** betrieben, dann passieren MIDI-Noten das Plugin unverändert. Das heißt, dass eingehende MIDI-Noten unverändert am MIDI-Ausgang ausgegeben werden.

Klangbearbeitung

Im **Klangsynthese-Bereich** erfolgt die eigentliche Erzeugung und Verarbeitung des Klangs in Nepheton:

Klangsynthese-Bereich

Hier stehen verschiedene Parameter für die insgesamt 17 Drum-Sounds (Instrumente) zur Verfügung:

- Bass Drum
- Snare Drum
- Low Conga
- Mid Conga
- High Conga
- Low Tom
- Mid Tom
- High Tom
- Claves
- Rim Shot
- Maracas
- Hand Clap
- Cow Bell
- Laser Gun
- Cymbal
- Open Hihat
- Closed Hihat

Für jedes dieser Instrumente gibt es einen gemeinsamen Parameter:

- **Level** – Lautstärke-Einstellung für jedes Instrument.

Sowie verschiedene Instrumenten-spezifische Parameter:

- Bass Drum:
  - **Tone** – Pegel des Klicks am Anfang des Drum-Sounds.

  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
  - **Sweep** – Ausklingzeit der Frequenz-Hüllkurve.
- Snare Drum:
  - **Tone** – Mischverhältnis zwischen Oszillator 1 und 2.
  - **Decay** – Abklingzeit des Rauschpegels.
  - **Snappy** – Mischverhältnis zwischen Rausch- und perkussivem Signal.
- Low Conga, Mid Conga, High Conga:
  - **Tuning** – Grundtonhöhe des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
- Low Tom, Mid Tom, High Tom:
  - **Tuning** – Grundtonhöhe des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
  - **Snappy** – Mischverhältnis zwischen Rausch- und perkussivem Signal.
- Claves:
  - **Tuning** – Grundtonhöhe des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
- Rim Shot:
  - **Tuning** – Grundtonhöhe des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
- Maracas:
  - **Tone** – Rauschfarbe.
- Hand Clap:
  - **Tone** – Eck-/Cutoff-Frequenz des Klangfilters.
  - **Reverb** – Nachhallzeit.

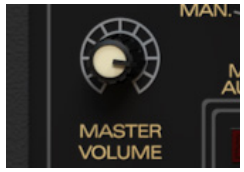
- Cow Bell:
  - **Tuning** – Grundtonhöhe des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
- Laser Gun:
  - **Depth** –Modulationsstärke der Frequenz-Hüllkurve.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
  - **Sweep** – Ausklingzeit der Frequenz-Hüllkurve.
- Cymbal:
  - **Tone** – Einschwingzeit des Drum-Sounds.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
- Open Hihat, Closed Hihat:
  - **Tone** – Rauschfarbe.
  - **Decay** – Abklingzeit des Pegels.
  - **HH Frq** – Grundtonhöhe der Rechtecks-Wellenform, die zur Erzeugung des Rauschens verwendet wird.

Trigger

Nepheton bietet die Möglichkeit, ein „Trigger“-Geräusch, wie es bei analogen Drumcomputern auftritt, hörbar zu machen. Standardmäßig ist dieses Signal deaktiviert. Um es zu aktivieren, muss festgelegt werden, welcher Drum-Sound (Instrument) das Geräusch auslösen soll. Dazu mehr in einem späteren Kapitel.

Gesamtlautstärke

Über den **Master volume**-Parameter kann die Ausgangslautstärke von Nepheton festgelegt werden:



Master volume-Drehknopf

Drumline-Bearbeitung

Pattern-Bearbeitung

Klicken Sie auf den **Patt.Write**-Schalter, um den derzeitig ausgewählten Pattern zu bearbeiten (nicht notwendig im **Host-Modus**, da **Pattern Write** hier die einzig mögliche Option ist).

Pattern write-Schalter

Um einen anderen Pattern als den derzeitig abgespielten Pattern auszuwählen, verwenden Sie die **Prev**- und **Next**-Schalter. Der abgespielte Pattern wird sich dadurch nicht ändern, aber der neu angewählte Pattern wird zur Bearbeitung ausgewählt.

Verwenden Sie die **Part**-Schalter, um den zu bearbeitenden Part (**A1, A2, B1, B2**) auszuwählen:

Part-Schalter

- Stellen Sie sicher, dass der Pattern mehr als 0 Steps hat, sonst kann dieser nicht bearbeitet werden (dazu später mehr).

Jeder Pattern besteht aus 18 Spuren, eine für jedes Instrument + eine Akzent-Spur.

Instrumenten-Auswahl

Die Bearbeitung der Pattern erfolgt über die **Step-Schalter:**

Step-Schalter

Die Schalter verhalten sich wie Umschalter, und besitzen für die meisten Instrumente 3 verschiedene Zustände:

- **Akzentuiert** – Die LED des Schalters leuchtet in einem hellen rot.
- **An** – Die LED des Schalters leuchtet in einem dunkleren rot.
- **Aus** – Die LED des Schalters leuchtet nicht.

Der Hauptunterschied zwischen einer akzentuierten, und einer nicht akzentuierten Note liegt in der Lautstärke, der Klangcharakter kann sich aber auch auf andere Weise dezent ändern.

Die **globale Akzent** (**AC**)-Spur verfügt nur über zwei mögliche Zustände: **An** oder **Aus**.

Verwenden Sie die **Instrumenten-Auswahl** unter den **Step-Schaltern**, um das gewünschte Instrument für die Bearbeitung auszuwählen:

Instrumenten-Auswahl

Sie können auch auf die Namen im oberen Teil des Klangsynthese-Bereichs klicken, um ein Instrument auszuwählen:

Instrumente im Klangsynthese-Bereich

Sie können entweder ein einzelnes Instrument durch einen Klick auf das Instrument in der **Instrumenten-Auswahl** auswählen, oder mehrere auf einmal, indem Sie beim Klicken die **Strg**-Taste gedrückt halten.

Tap-Modus

Der Tap-Modus erlaubt die Eingabe der Pattern durch Drücken („Tappen") in Echtzeit.

Instrumenten-Auswahl

Wählen Sie dazu das zu bearbeitende Instrument aus, und klicken Sie im **Patt.Write**-Modus auf den **Tap**-Schalter. Die eingegebenen Noten werden automatisch auf den nächstliegenden Step quantisiert.

Tap/Fill in-Schalter

Ein einfacher Klick auf **Tap** gibt nicht-akzentuierte Noten ein, **Strg** + Klick gibt akzentuierte Noten ein.

Bearbeitungs-Funktionen

Standard-Bearbeitungs-Funktionen:

Bearbeitungs-Funktionen

- **Shift links / rechts** – Verschiebt die Steps der ausgewählten Spur nach links oder nach rechts. Der Versatz erfolgt zyklisch. Das heisst, dass der letzte Step beim Verschieben nach rechts an die erste Stelle verschoben wird, und der erste Step an die letzte Stelle beim Verschieben nach links. **Strg**-Taste + Klick verschiebt den gesamten Pattern.
- **Copy** – Kopiert die ausgewählte Spur in den Zwischenspeicher. Die LED's der **Instrumenten-Auswahl** blinken, wenn sich Daten im Zwischenpuffer befinden. **Strg**-Taste + Klick kopiert den gesamten Pattern in den Zwischenspeicher.
- **Paste** – Fügt den Zwischenspeicher in der ausgewählten Spur ein. Entweder für das gleiche Instrument, falls dies nicht über die **Instrumenten-Auswahl** geändert wurde, oder für jedes beliebige andere Instrument.
- **Clear** – Löscht den Inhalt der ausgewählten Spuren. **Strg** + Klick löscht den gesamten Pattern.

Um den Ziel-Pattern für die Bearbeitungs-Vorgänge auszuwählen, verwenden Sie die **Prev**- und **Next**-Schalter.

Pattern-Display

Das Kopieren kann auch auf die Spuren, die den einzelnen Instrumenten zugewiesen wurden, angewendet werden.

Pattern-Länge (Part)

Sie können die Länge eines Parts in einem Bereich von 1 bis zu 16 Steps einstellen. Klicken Sie dazu im **Patt.Write**-Modus auf den **Length**-Schalter – die LED zeigt an, dass Sie sich im Bearbeitungsmodus für die Patternlänge befinden:

Bearbeitungs-Funktionen

Die LED's über den **Step-Schaltern** zeigen die Anzahl der Steps des Patterns an:

Step-Schalter

Klicken Sie auf einen der **Step-Schalter**, um den letzten Step des Patterns zu bestimmen. Klicken Sie erneut auf den **Length**-Schalter, um den Bearbeitungsmodus für die Patternlänge zu verlassen.

Ein Klick auf den **Clear**-Schalter im Bearbeitungsmodus für die Patternlänge setzt die Länge des Parts auf 0 zurück. Dies ist nur bei den zweiten Parts (**A2** und **B2**) möglich, denn Part **A1** und **B1** müssen mindestens einen Step lang sein.

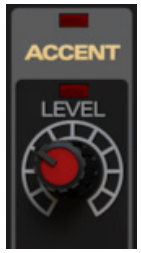
Globaler Akzent

Die globale Akzent-Spur (**AC**) kann verwendet werden, um einen Akzent auf einem bestimmten Step für alle Spuren gemeinsam zu setzen.

AC-Spur bei der Instrumenten-Auswahl

Die akzentuiert zu spielenden Steps können genauso wie bei den anderen Spuren über die **Step-Schalter** eingegeben werden. Der Step-Zustand ist entweder **An** oder **Aus**. Wenn ein Step eines **Instruments** bereits akzentuiert gespielt wird, und ein **globaler Akzent** auf diesen Step gesetzt wird, dann werden beide Akzente kombiniert, und der Step somit mit der kombinierten Lautstärke wiedergegeben

Der Akzent-Parameter bestimmt die zusätzliche Lautstärke, die der Step erhält. Steht der Wert auf 0, dann wird kein zusätzlicher Akzent hinzugefügt.



Akzent-Drehknopf

Tempo-Skalierung

Die leuchtende LED auf der **Scale**-Leiste zeigt die derzeit gewählte Tempo-Skalierung an:

Scale-Leiste

Die Tempo-Skalierung kann umschrieben werden als Anzahl der Steps pro Viertel-Note. Der Standard-Wert ist vier Steps pro Viertel-Note. Der Reihe nach aufwärts sind die Optionen: 8 Steps, 4 Steps, 6 Steps, und 3 Steps pro Viertel-Note. Die Tempo-Skalierung wird umgeschaltet durch Klick auf eine der LED's auf der linken Seite der **Scale**-Leiste

Leiste – LED's

Shuffle

Shuffle wird auch als Synkope, oder „Swing” bezeichnet, und kann im **Patt.write**-Modus über den **Shuffle**-Parameter zugeschaltet werden.

Die **Shuffle**-Einstellung wird im **nativen Modus** unabhängig pro Part-Paar (**A, B**) gespeichert. Im **Host-Modus** hingegen wird diese Einstellung pro Pattern gespeichert.

Shuffle-Drehknopf

Pattern folgen

Die **Follow**-Funktion (Pattern folgen) funktioniert nur im **Patt.write**-Modus.

Pattern-Display

Wenn die **Follow**-Funktion inaktiv ist, dann müssen Sie die **Prev-** und **Next**-Schalter verwenden, um den zu bearbeitenden Pattern aus der Liste aller verfügbaren Pattern anzuwählen.

Wenn die **Follow**-Funktion aktiv ist, dann wird der derzeitig abgespielte Pattern direkt für die Bearbeitung ausgewählt, und die **Prev-** und **Next**-Schalter sind ohne Funktion.

Außerdem kann auch der abgespielte Part direkt bearbeitet werden. Die Part-Schalter schalten automatisch um.

Part-Schalter

Laden und Speichern von Pattern

Es ist möglich, einen einzelnen Pattern, oder eine vollständige Bank von Pattern zu laden, oder zu speichern.

Speichern von Pattern

1. Vor dem Speichern sollte der Pattern benannt werden (Klicken Sie dazu in die **Pattern name**-Anzeige):

Pattern-Display

Geben Sie den gewünschten Namen für den neu erstellten Pattern ein, und bestätigen Sie mit **Enter.**

2. Um den Pattern zu speichern, klicken Sie bei gedrückter **Strg**-Taste auf den **Next**-Schalter. Es öffnet sich folgendes Menü:

Pattern speichern-Menü

Klicken Sie auf **Save pattern**, um einen einzelnen Pattern zu speichern. Um alle momentan in Nepheton erstellten Pattern als Pattern-Bank zu speichern, wählen Sie die **Save pattern bank** Option.

Laden von Pattern

Um einen einzelnen Pattern, oder eine vollständige Bank von Pattern zu laden, klicken Sie bei gedrückter **Strg**-Taste auf den **Prev**-Schalter. Es öffnet sich folgendes Menü:

Pattern laden-Menü

Klicken Sie auf **Load pattern**, um einen einzelnen Pattern zu laden. Um eine vollständige Bank von Pattern in Nepheton's Speicher zu laden, wählen Sie die **Load pattern bank** Option.

- Verwenden Sie Apple CMD statt Strg unter MacOS
- Die Preset-Dateien von Nepheton werden im Standard-XML-Format gespeichert, und können in einem beliebigen Text-Editor bearbeitet werden.

Die folgenden Dateitypen können von Nepheton geladen und gespeichert werden:

- **Nativer Modus**
  - **.npptrbN** – Preset-Bank bestehend aus allen 16 Pattern.
  - **.npptrN** – Einzelner Pattern.
- **Host-Modus**
  - **.npptrbH** – Preset-Bank bestehend aus allen 96 Pattern.
  - **.npptrH** – Einzelner Pattern.

Drumlines randomisieren

Zufallsanordnung (Randomisierung)

Um einen Pattern zu randomisieren (zufällig anzuordnen), klicken Sie im **Patt.write**-Modus auf den **Rand.**-Schalter. Im Randomisierungs-Modus verändert sich die Funktionalität der Benutzeroberfläche geringfügig:

Bearbeitungs-Funktionen

Sie können mit den LED's der Instrumenten-Auswahl festlegen, welche Instrumente in die Zufallsanordnung miteinbezogen werden. Ein Klick auf ein Instrument aktiviert, oder deaktiviert dieses. Wie bei der normalen Instrumenten-Auswahl können Sie auch hier mit **Strg** + Mausklick mehrere Instrumente auswählen.

Instrumenten-Auswahl

Klicken Sie auf den **Next**-Schalter, um den Pattern zu randomisieren. Mit dem **Prev**-Schalter können Sie, wenn mehrere Zufallsanordnungen vorgenommen wurden, zur letzten Zufallsanordnung zurückspringen.

Pattern-Display

Nach der Zufallsanordnung werden die LED's über den **Level**-Drehknöpfen der ausgewählten Instrumente anfangen zu blinken. Dies zeigt an, dass diese Instrumente für die Zufallsanordnung ausgewählt wurden. Der **Level**-Parameter bestimmt in diesem Modus die Intensität der Zufallsanordnung für das jeweilige Instrument, d.h., wie stark die Steps der ausgewählten Spur randomisiert werden.

Level-Drehknöpfe in den Instrument-Parametern

Um die derzeitige Zufallsanordnung des Patterns zu übernehmen, klicken Sie auf den **Tap**-Schalter

Tap/Fill in-Schalter

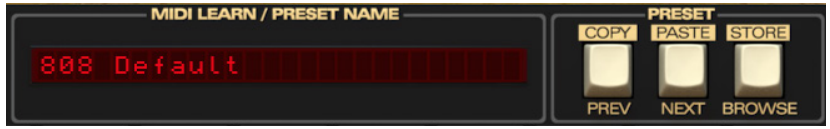
Verwenden Sie den **Undo**-Schalter, um die Zufallsanordnung rückgängig zu machen.

Bearbeitungs-Funktionen

Preset-Management

Navigation durch die Presets

Die Presets in Nepheton sind hierarchisch in Gruppen aufgeteilt. Diese Struktur ist, im Gegensatz zu einer linearen Struktur, nicht kompatibel mit der nativen Organisationsstruktur in einer Hostapplikation. Der Benutzer kann sich die Presets, angeordnet in bestimmten Gruppen, im **Preset-Browser** ansehen, und auswählen. Gruppen können auch vom Benutzer definiert werden.



Preset-Management Sektion

Die Preset-Auswahl bietet folgende Bedienelemente:

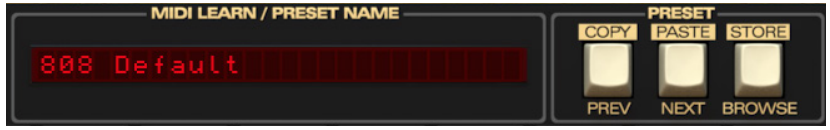
- **Preset name** – Zeigt den Namen des derzeitig angewählten Presets an. Vor dem Speichern des Presets können Sie das Preset hier umbenennen, indem Sie in das Display klicken. Nachdem die Änderungen eingegeben wurden, wird der neue Name durch Eingabe von Enter übernommen.
- **Prev / Next** – Mit diesen Schaltern können Sie durch die Preset-Bank navigieren. Mit dem **Next**-Schalter wird das nächste Preset im Browser aufgerufen. Wenn es sich bei dem derzeitig angewählten Preset um das letzte der Gruppe handelt, dann wird durch Klicken auf **Next** das erste Preset der folgenden Gruppe aufgerufen. Mit dem **Prev**-Button wird das vorherige Preset im Browser aufgerufen. Wenn es sich bei dem derzeitig angewählten Preset um das erste der Gruppe handelt, dann wird durch Klicken auf **Prev** das letzte Preset der vorherigen Gruppe aufgerufen.
- **Prev + Strg** – Kopiert das bearbeitete Preset in den Zwischenspeicher.

- **Next + Strg** – Fügt den Zwischenspeicher in das derzeitig angewählte Preset ein, und fügt dem Preset-Namen einen Zusatz „_copy“ hinzu.
- **Browse** – Öffnet ein Fenster mit dem **Preset-Browser.**

Änderungen in der Preset-Bank sind nicht dauerhaft. Wenn das Plugin entfernt, und neu geladen wird, dann wird wieder die Standard-Preset-Bank geladen. Wird hingegen das Projekt in der Hostapplikation gespeichert, dann wird der Zustand des Plugins inklusive Änderungen an der Preset-Bank mitgespeichert. Wird das Projekt neu geladen, dann werden alle Änderungen in den Parameter-Einstellungen und in der Preset-Bank wiederhergestellt.

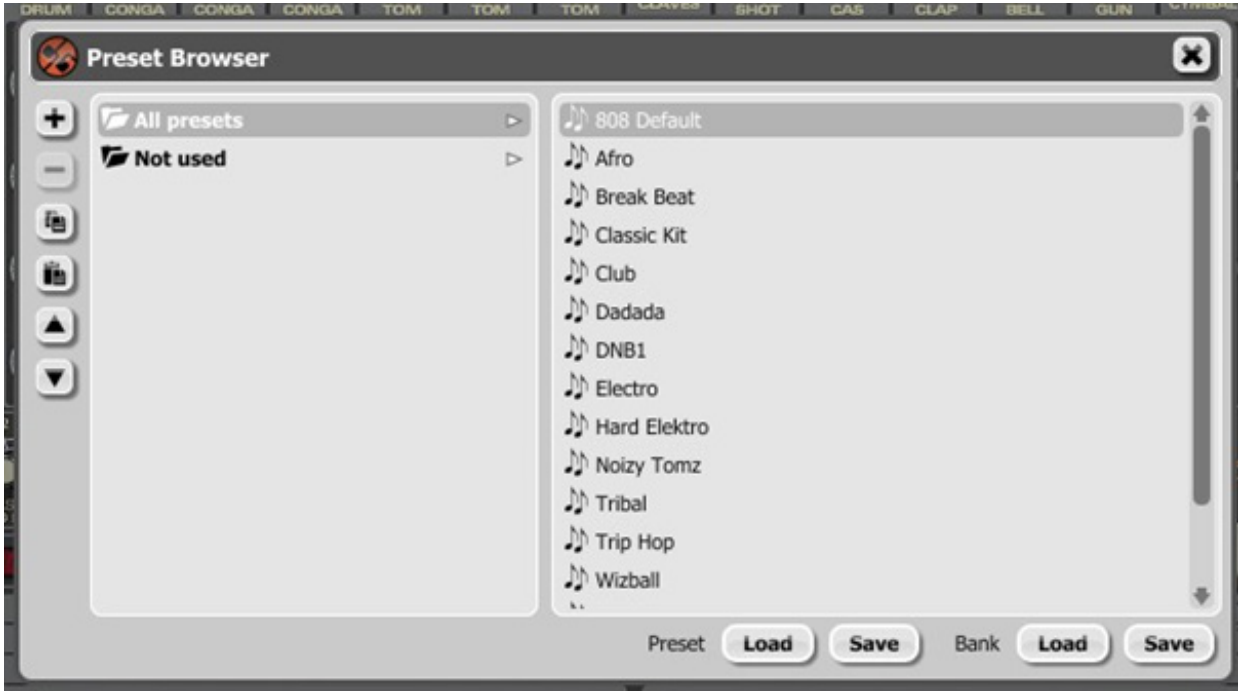
Preset-Browser

Wie erwähnt verfügt die Preset-Bank in Nepheton über eine hierarchische Struktur, d.h. dass die Presets in Gruppen organisiert sind. Die Presets können durch die **Next/Prev**-Knöpfe angewählt werden, mit denen man linear durch die Organisationsstruktur navigieren kann, oder über den **Preset-Browser**. Mit dem **Preset-Browser** ist eine einfache Organisation der Presets möglich. Um den **Browser** zu öffnen, klicken Sie auf Browse in der Preset-Management Sektion.



Preset-Management Sektion

Ein Fenster mit dem **Preset-Browser** öffnet sich:



Preset-Browser

Die linke Seite zeigt die Liste der Gruppen der Preset-Bank:

Liste der Gruppen in der Preset-Bank

Die rechte Seite zeigt die Liste der Presets der ausgewählten Gruppe:

Liste der Presets in der ausgewählten Gruppe

Die folgenden Aktionen sind im **Preset-Browser** möglich:

- Ein Klick auf einen Eintrag in der Liste der Presets läd das entsprechende Preset.
- Ein Klick auf einen Eintrag in der Liste der Gruppen wählt die entsprechende Gruppe von Presets aus.
- Sowohl die Presets, als auch die Gruppen können umbenannt werden. Doppelklicken Sie dazu auf einen Slot, geben Sie einen neuen Namen ein, und bestätigen Sie den neuen Namen mit Enter.
- Eine Preset-Bank besteht aus maximal 128 Presets. Daher ist es nicht möglich, weitere Presets hinzuzufügen, oder Presets aus der Bank zu entfernen. Lediglich das Verschieben in andere Gruppen, oder ein Ändern der Reihenfolge ist möglich.

Durch das Ziehen und Ablegen von Presets sind folgende Aktionen möglich:

- Verschieben innerhalb der Gruppe, indem das Preset in einem anderen Slot in der Preset-Liste der Gruppe abgelegt wird.
- Verschieben des Presets in eine andere Gruppe, durch Ablegen in dem gewünschten Slot in der Liste der Gruppen.
- Strg- oder Shift-Taste + Mausklick ermöglicht die Auswahl mehrerer Presets:
- Strg-Taste + Klick auf Presets wählt einzelne Presets aus.
- Shift + Mausklick erlaubt das Markieren einer Auswahl von Presets. Der erste Klick markiert den Anfang der Auswahl, der zweite deren Ende.

Wurden mehrere Presets ausgewählt, dann ist es möglich, diese in eine andere Gruppe zu ziehen.

Das Verschieben innerhalb einer Gruppe ist nur für einzelne Presets möglich. Wurden mehrere Presets ausgewählt, ist diese Funktion inaktiv.

Auf der linken Seite des **Preset-Browsers** befinden sich einige Schaltflächen mit verschiedenen Funktionen:

Schaltflächen im Preset-Browser

– Fügt der Preset-Bank eine neue, leere Gruppe hinzu.

– Entfernt die angewählte Gruppe aus der Preset-Bank (funktioniert nur, wenn diese leer ist). Vor dem Entfernen der Gruppe sollten die enthaltenen Presets in andere Gruppen verschoben werden. Eine leere Gruppe kann an der fehlenden Fettschrift, und am fehlenden Pfeil rechts erkannt werden.

Leere Gruppe im Preset-Browser

– Kopiert das bearbeitete Preset in den Zwischenspeicher. Gleiche Funktion wie **Prev + STRG**.

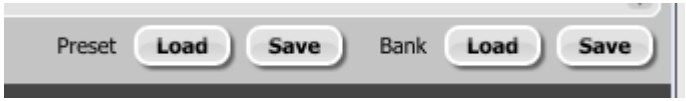
– Überschreibt das ausgewählte Preset mit dem Inhalt des Zwischenspeichers. Gleiche Funktion wie **Next + STRG**. Der Zusatz „_copy“ wird dem Namen des eingefügten Presets hinzugefügt.

– Gleiche Funktion wie **Prev** auf der Benutzeroberfläche. Springt rückwärts in der Preset-Liste.

– Gleiche Funktion wie **Next** auf der Benutzeroberfläche. Springt vorwärts in der Preset-Liste.

Laden und Speichern von Presets

Am unteren Rand des **Preset-Browsers** befinden sich Schaltflächen zum Laden und Speichern von Presets, und Preset-Bänken auf der Festplatte.



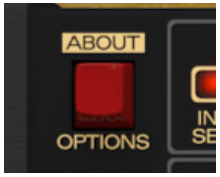
Schaltflächen zum Laden und Speichern von Presets

Es sind folgende Aktionen möglich:

- Preset **Load** – läd ein einzelnes Preset aus einer Datei (im Dateiformat .drprs)
- Preset **Save** – speichert das derzeitige Preset in einer Datei.
- Bank **Load** – läd eine komplette Preset-Bank au seiner Datei (im Dateiformat .drprb)
- Bank **Save** – speichert die komplette Preset-Bank in einer Datei.

- Info: Mit der On Demand Option in der Plugin-Konfiguration können Sie durch Drücken von STRG+Browse das Preset in Drumazon speichern, bevor Sie es in einer Datei speichern.
- Info: Die von Drumazon gespeicherten Dateien sind kompatibel mit dem XML-Format.

Konfiguration



Optionen-Schaltfläche

Durch einen Klick auf **Options** in der oberen linken Ecke der Benutzeroberfläche öffnet sich der Konfigurationsdialog. Dieser umfasst mehrere verschiedene Reiter (Tabs):

Reiter im Konfigurationsdialog

- **Outputs** – hier werden die Ausgänge des Plugins konfiguriert.
- **Sequencer** – hier können die Betriebsmodi des Sequenzers eingestellt werden.
- **Presets** – hier kann eingestellt werden, ob die Werks-Presets, oder benutzerdefinierte Presets geladen werden sollen.
- **Patterns** – hier kann eingestellt werden, ob die Werks-Pattern, oder benutzerdefinierte Pattern geladen werden sollen.
- **Drum map** – hier kann die Drum-Map für den externen Modus eingestellt werden.
- **Midi control** – hier können Einstellungen für die MIDI-Fernsteuerung von Nepheton vorgenommen werden.

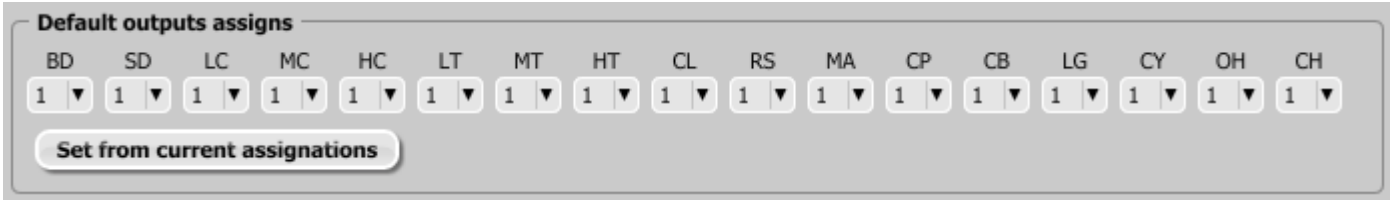
Strg + Mausklick auf den **Options**-Schalter öffnet ein Fenster mit Informationen zur Programmversion, und dem Lizenzinhaber.

Outputs Tab

Hier können die Audio-Ausgänge des Plugins konfiguriert werden.

Default output assigns

In diesem Bereich können Sie eine standardmäßig zu verwendende interne Audio-Ausgangs-Belegung festlegen.



Standard-Ausgangs-Belegung

Falls Sie eine bevorzugte Audio-Ausgangs-Belegung haben:

Audio-Ausgangs-Belegung

können Sie diese als Standard-Belegung festlegen, die für jede neue Instanz des Plugins verwendet wird.

In den Dropdown-Menüs unter den Abkürzungen der einzelnen Instrumente können Sie jedem Instrument einen der zwölf verfügbaren Audio-Ausgänge als Standard-Audio-Ausgang zuweisen.

Auswahl der Standard-Audio-Ausgänge

Sie können Ihre bevorzugte Ausgangs-Konfiguration auch über die Benutzeroberfläche vornehmen, und dann **Set from current assignations** in der Ausgangs-Konfiguration anklicken, um diese als Standard -Konfiguration zu übernehmen.

Die Standard-Ausgangs-Konfiguration wird in der Konfigurationsdatei von Nepheton gespeichert, und auf alle neuen Instanzen des Plugins angewendet. Bei jedem Entfernen einer Instanz des Plugins in der Hostapplikation wird die Konfiguration gespeichert.

Default outputs type

Hier wird der Standard-Typ des Audio-Ausgangs festgelegt.

Standard-Typ des Audio-Ausgangs

Es können zwei verschiedene Ausgangs-Typen ausgewählt werden: **Stereo** oder **Mono**.

Der standardmäßige Ausgangs-Typ wird in der Konfigurationsdatei von Nepheton gespeichert, und auf alle neuen Instanzen des Plugins angewendet. Bei jedem Entfernen einer Instanz des Plugins in der Hostapplikation wird die Konfiguration gespeichert.

Trigger output

Nepheton bietet die Möglichkeit, ein „Trigger"-Geräusch zu erzeugen, wie es bei analogen Drumcomputern auftritt. Standardmäßig ist dieses Geräusch ausgeschaltet (**Source** steht auf – **None** -). Um es einzuschalten, muss unter **Source** ausgewählt werden, welches der Instrumente das Geräusch auslöst

Trigger-Konfiguration

Die AU-Version des Plugins erlaubt nur **Stereo**-Ausgänge.

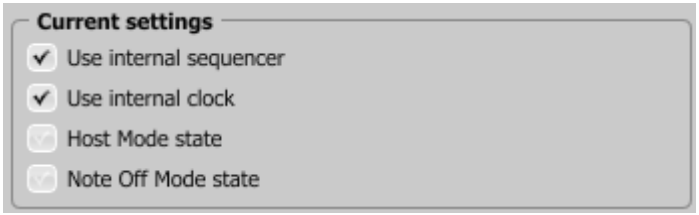
Die ausgewählte Spur (bzw. das Instrument) wird außer seiner gewöhnlichen Aufgabe als Klangerzeuger nun ebenfalls das Trigger-Geräusch kontrollieren

Der Audio-Ausgang für das Trigger-Geräusch kann über das Dropdownmenü unter **Output** ausgewählt werden (hier kann einer der zwölf verfügbaren Ausgänge gewählt werden).

Sequencer Tab

Current Settings

Die **Current Settings**-Kontrollkästchen bieten die gleiche Funktionalität wie die **Sequenzer-Einstellungen** auf der Benutzeroberfläche.

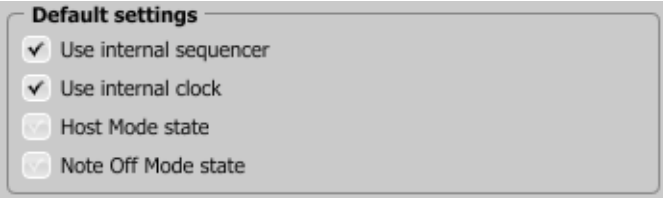


Momentane Einstellungen - Sequenzer

Sequenzer-Einstellungen

Die **Note off mode state** Option ist hingegen nicht auf der Benutzeroberfläche zu finden, sondern nur im **Sequencer** Tab (eine Beschreibung der **Host mode** Funktion finden Sie in einem früheren Kapitel).

Default Settings



Standardwerte - Sequenzer

Unter **Default settings** können Standardwerte festgelegt werden, die geladen werden, wenn eine neue Instanz des Plugins in der Hostapplikation geladen wird. Die **Default settings**-Einstellungen werden in der Konfigurationsdatei von Nepheton gespeichert, und auf alle neuen Instanzen des Plugins angewendet. Bei jedem Entfernen einer Instanz des Plugins in der Hostapplikation wird die Konfiguration gespeichert.

Host play detection

Host play detection

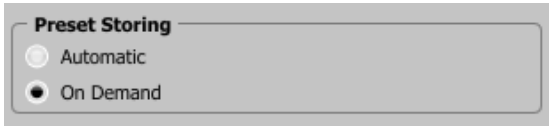
Diese Option behebt Synchronisierungsprobleme mit bestimmten Hostapplikationen, hauptsächlich im **nativen Modus**. Ordnungsgemäß programmierte Hostapplikationen sollten einen **Transport change**-Befehl zum Plugin senden, wenn die Wiedergabe durch den **Play**-Befehl in der Hostapplikation gestartet wurde.

Ist die **By transport change**-Option ausgewählt, dann bedarf es keiner zusätzlichen MIDI-Spur, um das Plugin zur Wiedergabe zu bringen, es sollte automatisch spielen. In einigen Fällen passiert dies nicht. In diesem Fall kann die **By the lowest C note**-Option ausgewählt werden. Außerdem muss eine MIDI-Spur angelegt werden, dessen Ausgang zu Nepheton geleitet wird, und ein MIDI-Clip mit der tiefsten C-Note erstellt werden. Nepheton wird dann bei dem **Note on**-Event anfangen zu spielen. Presets Tab

Presets Tab

Preset Storing

Mit den **Prev-** und **Next**-Schaltern oder mit dem **Preset-Browser** können Sie durch die Preset-Bank navigieren. Jede Änderung im derzeitig ausgewählten Preset kann dabei automatisch, oder auf Abruf (on demand) gesichert werden. Je nach Auswahl ist eine der beiden Optionen aktiv:



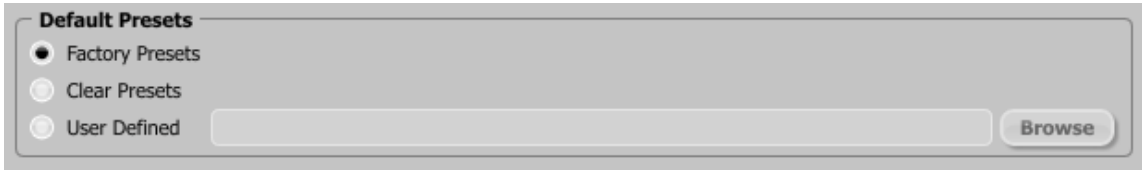
Preset speichern - Einstellung

- **Automatic** – Jede Parameter-Änderung im derzeitig ausgewählten Preset wird automatisch gesichert.
- **On Demand** – Bei einer Parameter-Änderung wird die Änderung nicht im derzeitig ausgewählten Preset gesichert, bevor die **Store**-Funktion (**Strg** + **Browse** auf der Benutzeroberfläche) angewendet wurde. Wird ein anderes Preset aus der Bank angewählt, gehen die Änderungen unwiderruflich verloren, wenn die **Store**-Funktion nicht angewendet wurde

Die **Preset Storing**- Einstellungen werden in der Konfigurationsdatei von Nepheton gespeichert, und auf alle neuen Instanzen des Plugins angewendet. Bei jedem Entfernen einer Instanz des Plugins in der Hostapplikation wird die Konfiguration gespeichert.

Default Presets

D16 bietet Ihnen eine vollständige Sammlung von Werks-Presets in Nepheton. Diese werden für jede neue Instanz des Plugins geladen. Wurde eine benutzerdefinierte Preset-Bank erstellt, die beim Laden des Plugins anstelle der Werks-Presets geladen werden soll, dann kann man dies mit der **Default Presets**-Option einstellen



Standard-Presets-Auswahl

Folgende Optionen sind verfügbar:

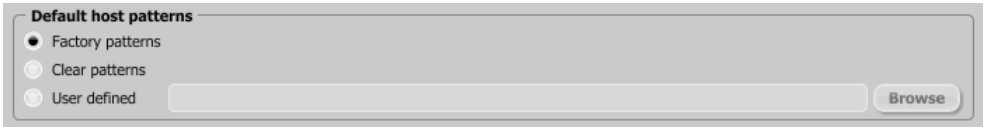
- **Factory Presets** – Standardmäßig ausgewählt nach der Installation von Nepheton. Mit dieser Option werden die Werks-Presets für jede neue Instanz des Plugins geladen.
- **Clear Preset** – Alle Parameter werden auf ihre Standardwerte gesetzt, für jede neuen Instanz des Plugins.
- **User Defined** – Benutzerdefinierte Preset-Bank. Wenn diese Option ausgewählt ist, dann wird der Browse-Schalter auf der rechten Seite aktiv. Ein Klick auf diesen Schalter öffnet einen Dialog zum Auswählen einer durch den Nutzer erstellten Preset-Bank. Der ausgewählte Pfad wird dann in Nepheton‘s Konfigurationsdatei gespeichert, und die ausgewählte Preset-Bank standardmäßig für jede neuen Instanz des Plugins geladen

Das Textfeld links neben dem **Browse**-Schalter zeigt den Pfad der benutzerdefinierten Preset-Bank.

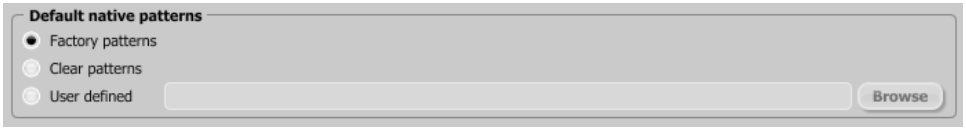
Patterns Tab

Nepheton bietet einige Standard-Pattern und -Drumkits. Diese werden bei jedem Start des Plugins geladen. Diese Einstellung kann geändert werden, um benutzerdefinierte Pattern und Kits beim Start zu laden.

Wurde eine Pattern-Bank erstellt, die anstelle der Werks-Pattern-Bank geladen werden soll, dann ist es möglich dies in der **Default pattern**-Sektion einzustellen. Dabei ist zu bedenken, dass je nach Betriebsmodus des Sequenzers zwei separate Pattern-Bänke für den **nativen** und den **Host-Modus** verfügbar sind. Daher lassen sich hier die Pattern-Bänke unabhängig für den **nativen** und den **Host-Modus** festlegen.



Auswahl der Standard-Pattern



Auswahl der Standard-Pattern für den nativen Modus

Folgende Optionen sind für beide Auswahlmöglichkeiten verfügbar:

- **Factory Patterns** – Dies ist die Standardeinstellung von Nepheton. Bei dieser Option werden die Werks-Pattern für jede neue Instanz des Plugins geladen.
- **Clear Patterns** – Bei dieser Option wird eine leere Pattern-Bank für jede neue Instanz des Plugins geladen.
- **User Defined** – Bei dieser Option wird eine benutzerdefinierte Pattern-Bank geladen. Ist diese Option ausgewählt, dann wird die **Browse**-Schaltfläche auf der rechten Seite aktiv, und ein Klick auf die Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Auswahl einer benutzerdefinierten Pattern-Bank. Der ausgewählte Pfad wird dann in Nepheton's Konfigurationsdatei gespeichert, und die ausgewählte Pattern-Bank für jede neue Instanz des Plugins geladen.

Das Textfeld links neben der **Browse**-Schaltfläche zeigt den Pfad der benutzerdefinierten Pattern-Bank an.

Drum map Tab

Im **externen** Modus verwendet Nepehton standardmäßig das General Midi (GM)-Drum Mapping, es ist aber auch möglich, im Drum map-Tab ein eigenes Drum Mapping zu laden.

Current Drum map

Verwenden Sie die **Load**- und **Save**-Schaltflächen in diesem Bereich, um die derzeitig ausgewählte Drum Map zu laden, oder zu speichern:

Derzeitige Drum Map-Einstellung

- Load – Läd eine benutzerdefinierte Drum Map aus einer Datei (Dateiformat .npdrmap – Nepheton Drum Map).
- Save – Speichert die derzeitig ausgewählte Drum Map in einer Datei.

Default Drum map

Um die standardmäßig zu ladende Drum Map festzulegen, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Factory map** – Läd die Standard-Drum Map (**GM**-kompatibel) im **externen** Modus, wenn eine neue Instanz des Plugins geladen wird.
- **User defined** – Mit dieser Option können Sie eine benutzerdefinierte Drum Map festlegen, die für jede neue Instanz des Plugins geladen wird. Die Browse-Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Auswahl einer benutzerdefinierten Drum Map. Der ausgewählte Pfad wird dann in Nepheton's Konfigurationsdatei gespeichert, und die ausgewählte Drum Map für jede neue Instanz des Plugins geladen.

Das Textfeld links neben der **Browse**-Schaltfläche zeigt den Pfad der benutzerdefinierten Drum Map an.

Es ist nicht möglich,eine Drum Map in Nepheton zu bearbeiten. Die Standard-Drum Map muss in einer Datei gespeichert werden, und mit einem Texteditor bearbeitet werden (im XML-Format).

Midi control Tab

Die Bedienelemente von Nepheton können MIDI CC's (MIDI Control Change-Befehlen) zugewiesen werden, um das Plugin über angeschlossene Hardware- oder Software-Controller fernzusteuern.

Midi control Tab

Folgende Funktionen sind hier verfügbar:

- **Midi learn mode** – Diese Schaltfläche aktiviert den Midi-Lern-Modus.
- Eine Liste aller aktiven MIDI CC-Zuweisungen, mit MIDI CC-Nummern, und zugewiesenen Plugin-Parametern.
- **Default Map** – Mit dieser Option kann eine Standard-MIDI-CC-Zuweisung festgelegt werden, die geladen wird, wenn eine neue Instanz des Plugins in der Hostapplikation geladen wird.

Midi-Lern-Modus

Führen Sie folgende Schritte durch, um eins von Nepheton's Bedienelementen einem Bedienelement eines MIDI-Controllers zuzuweisen:

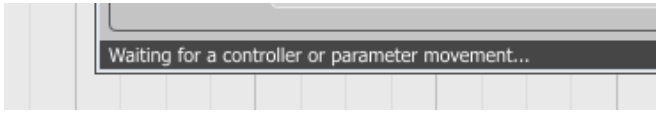
1. Aktivieren Sie den **Midi-Lern**-Modus durch Klick auf die Midi Learn-Schaltfläche im **Midi Control**-Tab:

Midi-Lern-Modus Schaltfläche

oder klicken Sie auf **Midi Learn** in der **MIDI**-Sektion der Benutzeroberfläche:

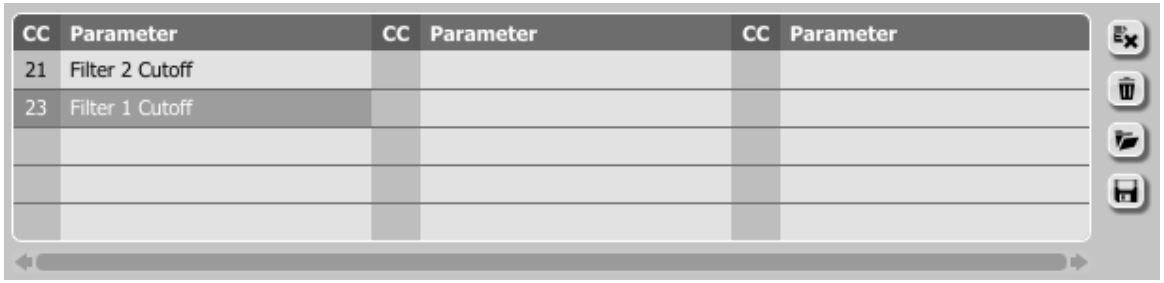
Midi-Sektion

2. Die Meldung "waiting for a controller or parameter movement..." in der Statusleiste im unteren Teil der Benutzeroberfläche sollte erscheinen:



Statusleiste

In diesem Modus wartet das Plugin auf Änderungen der Parameter-Werte (Bewegung der Bedienelemente auf der Benutzeroberfläche), und auf die Bewegung eines Bedienelements eines angeschlossenen MIDI-Controllers, der auf einem aktiven MIDI-Kanal an Nepheton sendet. Die Reihenfolge der Eingaben ist dabei egal.
Die Statusleiste informiert dabei über die derzeitigen Eingaben, und zeigt die Namen der Parameter, und Kontrollelemente.
Ist eine Zuweisung MIDI-Bedienelement <-> Plugin-Bedienelement erfolgt, dann wird der MIDI CC-Liste ein Eintrag hinzugefügt:



MIDI CC-Liste und Funktionsschalter

Wurde eine Zuweisung vorgenommen, ist es möglich direkt danach eine weitere Zuweisung vorzunehmen. Weitere Zuweisungen werden übernommen, und der MIDI CC-Liste hinzugefügt.

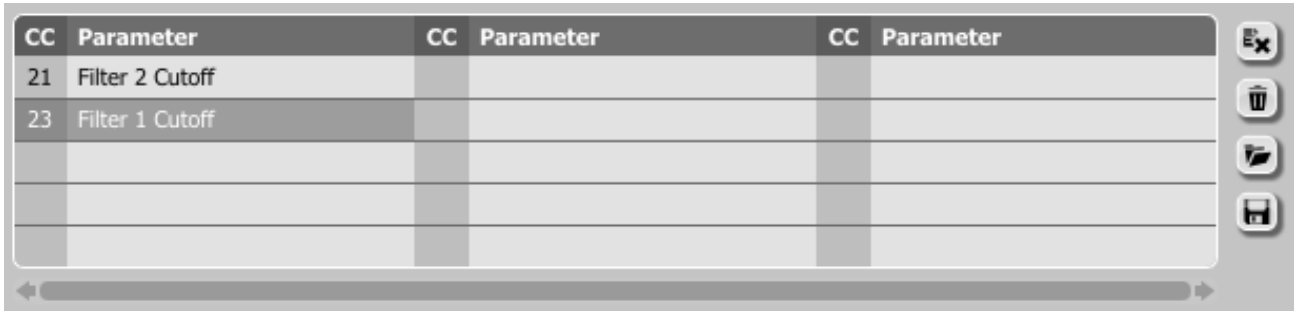
3. Wurden die gewünschten Zuweisungen vorgenommen, deaktivieren Sie den Midi-Lern-Modus im Midi Control Tab wieder, oder klicken Sie erneut auf die **Midi learn**-Schaltfläche auf der Benutzeroberfläche.

Zum Festlegen neuer Zuweisungen kann der Midi-Lern-Modus jederzeit wieder aktiviert werden.

Die Zuweisungen werden immer nach aufsteigenden MIDI CC-Nummern sortiert aufgelistet.

Aufheben und Organisieren von MIDI CC-Zuweisungen

Auf der rechten Seite der Liste befinden sich 4 Funktionsschalter:



MIDI CC-Liste und Funktionsschalter

– Entfernt die ausgewählte Zuweisung; klicken Sie auf eine der Zuweisungen, um diese auszuwählen.

– Entfernt alle MIDI CC-Zuweisungen.

– Läd eine MIDI CC-Liste/MIDI Map aus einer Datei (.drccmap – Drumazon MIDI CC Map).

– Speichert die derzeitige MIDI CC-Liste/MIDI Map in einer Datei.

MIDI Map-Dateien werden im XML-Format gespeichert.

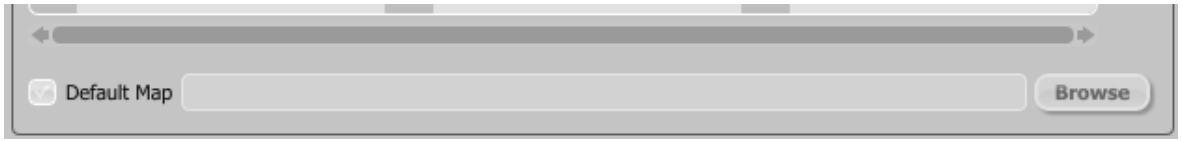
Default MIDI Map

Hier können Sie eine standardmäßige MIDI-Zuweisung einstellen:

1. Setzen Sie einen Haken bei **Default Map**. Dadurch wird der **Browse**-Schalter rechts aktiviert.

2. Klicken Sie auf die **Browse**-Schaltfläche, und wählen Sie eine auf der Festplatte gespeicherte MIDI Map aus.

Nach der Auswahl der Standard-MIDI Map zeigt das Textfeld in der Mitte den Pfad der aktiven MIDI Map-Datei an. Diese MIDI Map wird für jede neuen Instanz des Plugins standardmäßig geladen.



Auswahl der Standard-MIDI Map

CONTENTS

Überblick ... 2
Benutzeroberfläche ... 2
Betriebsmodi ... 3
Audio-Ausgänge ... 4
Preset-Management ... 5
Betriebsmodi ... 6
Externer Sequenzer-Modus ... 6
Interner Sequenzer-Modus ... 7
Interner Pattern-Speicher ... 8
Nativer Modus ... 8
Host-Modus ... 13
Klangbearbeitung ... 15
Trigger ... 19
Gesamtlautstärke ... 19
Drumline-Bearbeitung ... 20
Pattern-Bearbeitung ... 20
Tap-Modus ... 22
Bearbeitungs-Funktionen ... 23
Pattern-Länge (Part) ... 24
Globaler Akzent ... 25
Tempo-Skalierung ... 26
Shuffle ... 27
Pattern folgen ... 27
Laden und Speichern von Pattern ... 28
Speichern von Pattern ... 28
Laden von Pattern ... 29
Drumlines randomisieren ... 31
Zufallsanordnung (Randomisierung) ... 31
Preset-Management ... 34
Navigation durch die Presets ... 34
Preset-Browser ... 35
Laden und Speichern von Presets ... 41
Konfiguration ... 42
Outputs Tab ... 43
Default output assigns ... 43
Default outputs type ... 44
Trigger output ... 44
Sequencer Tab ... 45
Current Settings ... 45
Default Settings ... 46
Host play detection ... 46
Presets Tab ... 47
Preset Storing ... 47
Default Presets ... 48
Patterns Tab ... 49
Drum map Tab ... 50
Current Drum map ... 50
Default Drum map ... 50
Midi control Tab ... 51
Midi-Lern-Modus ... 52
Aufheben und Organisieren von MIDI CC-Zuweisungen ... 54
Default MIDI Map ... 55