

Your Colors



réalisé par Nelson MALLÉUS



Vous enregistrez des instruments avec plusieurs positions de microphones ? Vous avez besoin de construire un instrument avec plusieurs modes de jeux et/ou round robins mais n'avez pas le temps de programmer ?

Sur une idée du compositeur Romain TROUILLET, *Your Colors* met à votre disposition un échantillonneur permettant de construire des instruments évolués simplement et sans avoir à écrire la moindre ligne de code !

Sortez vos échantillons des tiroirs, intégrez les dans *Your Colors* et utilisez les avec la même puissance que s'il s'agissait d'un instrument d'éditeur.

Vous pouvez enfin enregistrer ce qui vous plait, comme il vous plait et l'utiliser sans limite !

Table des matières

Rappels légaux	3
Caractéristiques principales	4
Crédits	4
Les différents modules	5
Interface et commandes	6
Main Stage	6
Back Stage	7
Zone de réglages	9
Les sorties multiples	10
Construire votre instrument.....	11
Fonctionnement de Your Colors	11
Renommez vos échantillons.....	11
Intégrez vos échantillons.....	13
Annexes.....	17
Annexe 1 - Plages de la roulette de modulation.....	17
Annexe 2 - Lettres et combinaisons correspondantes pour les round robins et les techniques.....	21
Annexe 3 - Notes et valeurs MIDI.....	26
Quelques astuces d'utilisation	27
Historique des versions.....	28
Conditions générales d'utilisation	29

Rappels légaux

Nous vous remercions pour votre confiance dans votre achat de *Your Colors* !

Acheter les logiciels que vous utilisez, c'est soutenir les développeurs et c'est aussi respecter la loi.

Aux termes des articles L.111-1, L.111-3 et L.112-2 du code de la propriété intellectuelle, l'auteur d'un logiciel jouit sur cette œuvre d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. La propriété incorporelle d'un logiciel est indépendante de la propriété de l'objet matériel. L'acquéreur de cet objet n'est investi, du fait de cette acquisition, d'aucun des droits prévus par le présent code.

L'article L.131-3 stipule que la transmission des droits de l'auteur est subordonnée à la condition que chacun des droits cédés fasse l'objet d'une mention distincte dans l'acte de cession et que le domaine d'exploitation des droits cédés soit délimité quant à son étendue et à sa destination, quant au lieu et quant à la durée.

L'acquéreur a matériellement le droit d'inscrire le code du logiciel sur le support physique mémoriel de son choix dans le seul but de lui permettre d'exploiter son fonctionnement sans limite d'étendue, de destination ou de durée.

Toute autre personne qui n'a pas acquis une copie du logiciel et qui l'exploite à ses propres fins, quelle qu'en soit la forme, se rend coupable d'un délit économique et d'un préjudice moral précisés dans l'article L.331-1-3 ainsi que de recel selon l'article 321-1 du code pénal.

L'acquéreur du logiciel qui a permis le transfert d'exploitation vers l'utilisateur sans licence du logiciel se rend lui-même coupable des mêmes faits et des mêmes sanctions au titre de complicité.

Your Colors vous permet donc de créer vos instruments, mais pas de les distribuer, que ce soit de façon gratuite ou payante.

Vous avez réalisé un instrument avec *Your Colors* que vous souhaitez distribuer ? Veuillez nous contacter à inouisamples@gmail.com et nous déterminerons suivant votre projet si une distribution est possible. **Plusieurs options gratuites ou payantes sont envisageables.**

Caractéristiques principales

- Jusqu'à 6 positions de microphones monophoniques ou stéréophoniques
- Importez vos propres échantillons au format .wav
- Jusqu'à 12 modes de jeu
- Jusqu'à 12 *round robins*
- La multiplication du nombre de modes de jeu par le nombre de *round robins* ne peut pas dépasser 25
- Choisissez si vous changez de mode de jeu :
 - avec des *keyswitches* - dans le grave ou dans l'aigu
 - avec la roulette de modulation MIDI CC1 - en continu sur toute la durée de vos notes avec possibilité de transition d'un mode de jeu à un autre
- Choisissez pour chaque tranche :
 - de charger ou décharger les échantillons
 - de la lier en volume à sa ou ses voisines
 - de l'isoler ou de la rendre muette
 - son niveau et son panoramique
 - une indication de la polarité du microphone utilisé ou une prise stéréophonique
 - un nom qui vous permettra de la reconnaître facilement
 - un réglage de délai en échantillons pour la phase
- Optez pour un choix d'isolement exclusif si nécessaire
- Activez, désactivez et réinitialisez le *round robin*
- Réglez la courbe de vélocité
- Réglages d'Attaque, Chute, Maintien et de Relâchement d'une enveloppe ADSR
- Fonctionne avec 1 échantillon comme avec 100.000 échantillons
- Ajoutez une image de votre instrument
- Nécessite la version complète de *Kontakt 5.8.1* ou supérieure pour son utilisation

Crédits

D'après une idée du compositeur Romain TROUILLET
Développement, programmation & graphismes : Nelson MALLÉUS
Conseils son : Clément CORNUAU, Antoine PRADALET
Conseils graphisme : Dania MALLÉUS
Conseils mathématiques : Arnaud GARNIER, Lucas MALLÉUS

Les différents modules

	1 Your Colors.nki	✓
	2 Your Colors Lite16.nki	✓
	3 Your Colors Lite4.nki	✓
	4 Your Colors built-in effects.nki	✓
	Data	✓ ▶
	Resources	✓ ▶
	Samples	✓ ▶
	Your Colors	✓
	Your Colors.nkc	✓
	Your Colors.nkr	✓

Avant de commencer à construire votre instrument, choisissez le module de *Your Colors* le plus adapté à votre projet :

1 Your Colors.nki peut être utilisé dans la plupart des cas : il vous permet jusqu'à 25 combinaisons technique par round robin et vous laisse le choix des sorties pour chaque tranche.

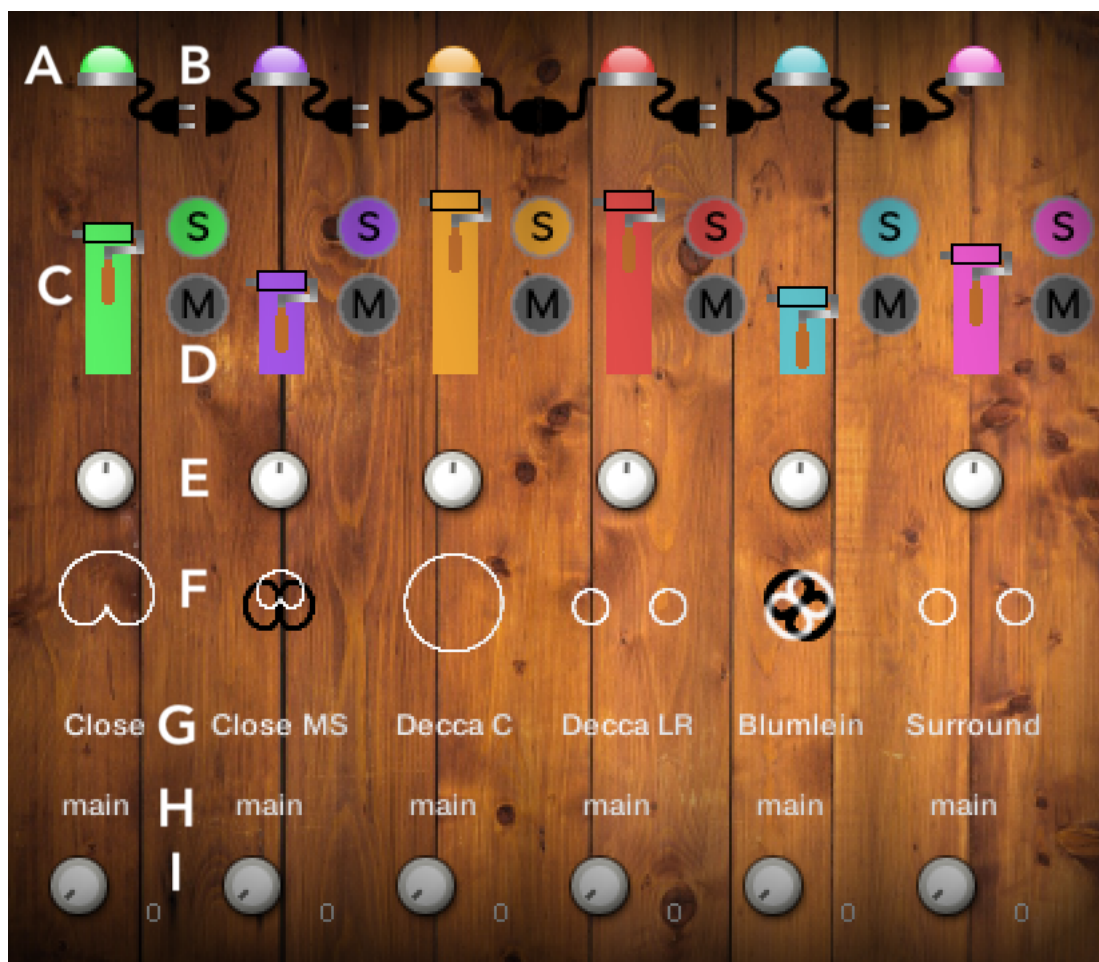
2 Your Colors Lite16.nki est une version allégée de *1 Your Colors.nki* ne vous permettant que jusqu'à 16 combinaisons technique par round robin, mais le temps de chargement à l'ouverture s'en trouve diminué.

3 Your Colors Lite 4.nki ne vous permet que 4 combinaisons technique par round robin mais peut être chargé très rapidement, c'est le module idéal pour les petits instruments.

4 Your Colors built-in effects.nki est destiné aux utilisateurs avancés souhaitant lier certains groupes à des effets internes de *Kontakt* et profiter de son routing interne. Ce module ne vous permet pas d'utiliser directement différentes sorties en bas de chaque tranche.

Interface et commandes

Main Stage



A : Les diodes permettent de charger ou décharger les échantillons de chaque tranche.

B : Les prises permettent de lier le volume de 2 tranches voisines ou plus.

C : Réglez la couleur de votre son en choisissant le niveau de chaque tranche avec le rouleau de peinture.

D : **S** permet d'isoler une tranche et **M** de la rendre muette.

E : Potentiomètre de panoramique de la tranche.

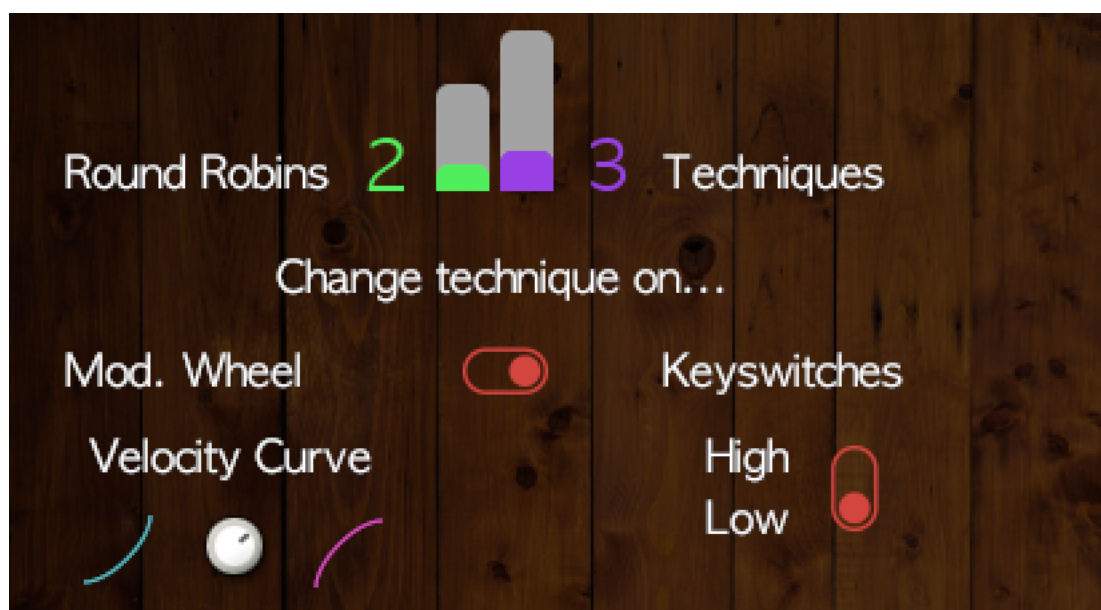
F : Vous pouvez indiquer à l'aide d'un cliquer-glisser la polarité du microphone que vous avez assigné à la tranche ou la prise stéréophonique correspondante.

G : Cliquez sur le texte pour nommer la tranche.

H : Choisissez la sortie de *Kontakt* à laquelle vous souhaitez assigner votre tranche.

I : Si vous n'avez pas réglé le délai de phase entre les différentes positions de microphones avant d'intégrer vos sons, vous pouvez le faire ici !

Back Stage



Choisissez le nombre de *round robins* et de *techniques* (modes de jeu) que vous souhaitez pour votre instrument. La multiplication de ces deux paramètres ne peut pas dépasser 25, ce qui devrait répondre à la plupart des cas.

Attention, le nombre de *round robins* sera obligatoirement le même pour toutes les *techniques*.

Vous pouvez choisir si vous souhaitez accéder aux différentes *techniques* en utilisant la roulette de modulation (*Mod. Wheel*, MIDI CC1) ou les *Keyswitches*.

La roulette de modulation vous offre la possibilité de changer de *technique* de façon continue pendant qu'un son est joué. Par exemple, si vous avez 3 *techniques* : tremolo, son tenu et harmonique, classées dans cet ordre vous pourrez :

- passer de tremolo à son tenu avec une transition et inversement
- passer de son tenu à harmonique avec une transition et inversement
- pour passer de tremolo à son harmonique, vous serez obligé de sauter une plage de valeurs et ne pourrez donc pas profiter de la transition.

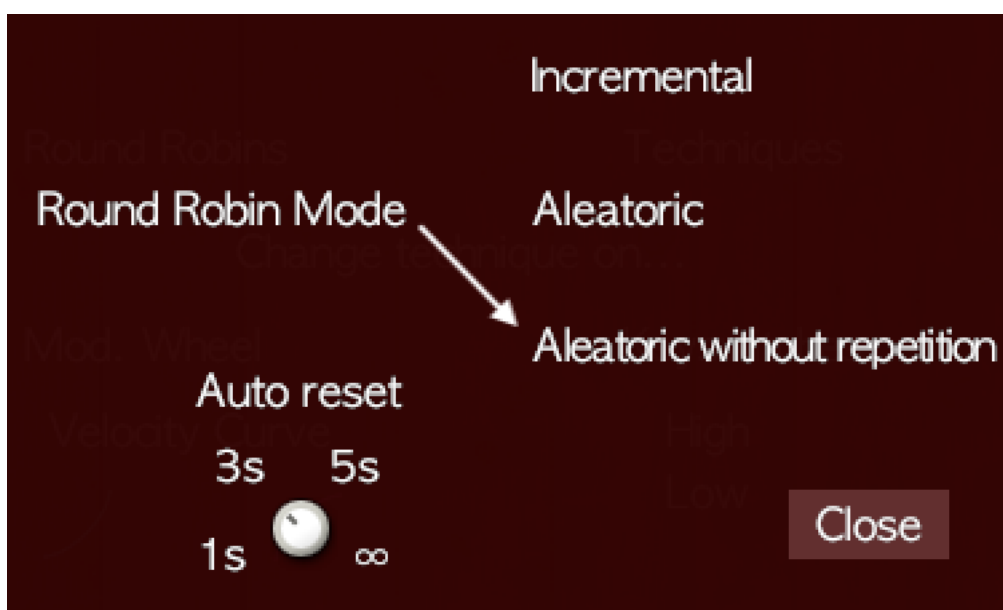
Vous retrouverez dans l'*Annexe 1* la liste des plages de la roulette de modulation suivant le nombre de *techniques*.

Si vous choisissez d'utiliser les *keyswitches*, vous pouvez les placer en haut (*High*) ou en bas (*Low*) du clavier.

Vous disposez d'une courbe de vélocité pour adapter votre instrument aux faibles dynamiques comme aux plus élevées.

La version 1.1.0 vous offre de nouvelles possibilités pour le round robin et les techniques :

Vous pouvez cliquer sur *Round Robins* pour choisir votre mode de round robin :



- *Incremental* correspond au round robin classique
- *Aleatoric* et *Aleatoric without repetition* son aléatoires, et le second vous permet d'éviter les répétitions

La fonction *Auto reset* vous permet de remettre le compteur à zéro dans le cas où vous utilisez le mode *Incremental*, ce qui vous garanti par exemple de toujours avoir la même séquence lorsque vous faites rejouer votre morceau. Placez le sur ∞ si vous souhaitez le désactiver.

Aussi, vous pouvez cliquer sur *Technique* pour afficher la liste des techniques accessibles :

C-1 Pizz	C#-1 Stac
D-1 Long	D#-1 Tremolo
E-1 Flautando	F-1 Harm
- Technique 1 -	Technique 2
- Technique 1 -	Technique 2
- Technique 1 -	Technique 2

Vous pouvez renommer chaque technique à votre convenance. Suivant votre utilisation, le keyswitch ou la valeur centrale de la plage de MIDI CC1 correspondant à chaque technique sera indiqué à sa gauche.

Zone de réglages



Channels vous permet de choisir le nombre de tranches à afficher dans la partie *Main Stage*.

BACK STAGE / MAIN STAGE vous permet d'afficher les tranches ou les réglages.

Exclusive Solo Mode vous permet de choisir si vous ne souhaitez isoler les piste qu'une par une ou s'il est possible d'en isoler plusieurs ensemble.

Round Robin Activation vous permet d'activer ou de désactiver le *round robin* si vous en avez plusieurs dans votre instrument.

Round Robin Reset vous permet de remettre à 0 le *round robin*, ce qui est conseillé en début de morceau. Une action sur le contrôleur MIDI CC36 activera cette fonction.

Attack, Decay, Sustain et *Release* mettent à votre disposition les paramètres classiques d'une enveloppe ADSR.

Les sorties multiples

Si vous souhaitez profiter des sorties multiples, qui sont un des points forts de *Your Colors*, vous devez d'abord vous assurer de disposer de différentes sorties dans *Kontakt*.

Pour voir combien de sorties sont disponibles, cliquez sur le *Workspace Management* pour faire afficher *Outputs*, les sorties.



Si comme sur l'image ci-dessus, vous ne disposez que de *st.1*, alors vous ne disposez pour le moment que d'une seule sortie. La manipulation pour obtenir plusieurs sorties dépend du séquenceur que vous utilisez. Vous trouverez toutes les informations nécessaires à l'ajout de sorties dans la documentation de *Native Instruments* et dans celle de votre séquenceur. Nous ne pouvons pas détailler ici tous les cas, si vous êtes coincé, écrivez à inouïsamples@gmail.com en nous indiquant les informations sur votre séquenceur.

Une fois d'autres sorties ajoutées, vous pourrez les sélectionner piste par piste en bas des tranches.

Construire votre instrument

Fonctionnement de *Your Colors*

Sans entrer dans les détails, un aperçu du fonctionnement de *Your Colors* vous permettra de préparer et d'importer vos sons plus facilement.

De façon générale, un instrument virtuel échantillonné fonctionne en 3 couches :

- l'instrument avec lequel vous interagissez directement
- les groupes
- les échantillons, dans notre cas les fichiers .wav que vous souhaitez intégrer à l'instrument

Si lorsque vous agissez sur l'instrument - en baissant par exemple le volume d'une tranche de console - il était nécessaire d'écrire une ligne pour chaque échantillon concerné, il serait impossible de construire de gros instruments.

C'est là qu'interviennent les groupes.

Pour *Your Colors*, nous pouvons par exemple définir 6 groupes de A à F qui permettront d'assigner chaque échantillon à une tranche de console.

Il faudra aussi répartir les échantillons en groupes pour les *round robins* et les *techniques*...

Renommez vos échantillons

Le nom de chaque échantillon devra comporter 4 informations importantes :

- son groupe, qui permettra de l'assigner à une tranche, un *round robin* et une *technique*
- la note à laquelle vous souhaitez qu'il soit assigné
- la vitesse minimum à partir de laquelle il peut être joué
- la vitesse maximum jusqu'à laquelle il est joué

Dans *Your Colors*, le nom de groupe sera composé de deux lettres :

- la première pour définir le *round robin* et la *technique*
- la seconde pour définir la tranche de la console à laquelle l'échantillon est assigné

Les lettres et les combinaisons *round robin* / *technique* correspondantes sont détaillées en intégralité dans l'*Annexe 2*.

Pour un cas simple, par exemple 2 *round robins* et 3 *techniques*, nous aurions :

- A : RR1 / Tech1
- B : RR1 / Tech1
- C : RR1 / Tech3
- D : RR2 / Tech1
- E : RR2 / Tech2
- F : RR2 / Tech3

Les échantillons correspondant au premier *round robin* de la troisième *technique* sur la 6ème tranche de console appartiendraient au groupe CF.

Il est clairement identifiable que la lettre correspondant à la tranche de console est forcément comprise entre A et F comme il y a 6 tranches. La première lettre,

correspondant à la combinaison *round robin* / *technique*, peut être comprise entre A et Y. Cela signifie qu'il ne peut pas y avoir plus de 25 combinaisons *round robin* / *technique*.

Vous pouvez mettre jusqu'à 12 *round robins* ou 12 *techniques*, mais plus vous mettez de *round robins*, moins vous pouvez mettre de *techniques* et inversement. La multiplication du nombre de *round robins* par le nombre de *techniques* ne doit pas dépasser 25. Pas d'inquiétude, il y a peu de chances que vous soyez bloqué par cette limite. Si c'est le cas, je vous prie de bien vouloir me contacter à l'adresse inouisamples@gmail.com et j'adapterai le programme à vos besoins s'il n'y a pas d'autre solution.

La note est un nombre compris entre 0 et 127, les correspondances entre les notes et les valeurs MIDI sont détaillées dans l'Annexe 3.

Les plages de vélocité sont aussi comprises entre 0 et 127. Si vous souhaitez que votre échantillon soit accessible quelle que soit la vélocité, indiquez 0 en vélocité minimum et 127 en vélocité maximum. Sinon, répartissez à votre convenance. Il est impératif que la vélocité minimum soit toujours inférieure à la vélocité maximum.

Vous savez maintenant définir tous les paramètres des noms d'échantillons. Voyons maintenant comment les assembler :

Je vous conseille de mettre, en début de nom, quelques indications afin de pouvoir vous rappeler d'un coup d'oeil ce que contient l'échantillon. Enfin, chaque paramètre doit être séparé d'un « _ ». Voici quelques exemples :

inouisamplesSSSbr00857_FA_49_0_32.wav

- **inouisamplesSSSbr00857** est une information inutile à *Your Colors* qui me permet de retrouver facilement de quel échantillon il s'agit
- **FA** : pour comprendre ces deux lettres, il faut connaître le nombre de *round robins* et de *techniques* de l'instrument. Dans ce cas, il y en avait 3 de chaque. La lettre F signifie donc qu'il s'agit du troisième *round robin* de la deuxième *technique*. La seconde lettre, A, signifie que cet échantillon est assigné à la première tranche de la console
- **49** correspond à la note permettant de jouer l'échantillon, en l'occurrence un **Do#3**
- **0_32** signifie que l'échantillon ne sera joué que si la vélocité est entre 0 et 32, donc pour les dynamiques faibles

SoloVITrem_BC_64_0_127.wav

- **SoloVITrem** est une information inutile à *Your Colors* qui me permet de retrouver facilement de quel échantillon il s'agit
- **BC** : nous sommes dans un contexte sans *round robin* et avec 3 *techniques*. Il s'agit donc de la deuxième technique sur la troisième tranche de la console.
- **64** correspond à la note permettant de jouer l'échantillon, en l'occurrence un **Mi4**
- **0_127** signifie que l'échantillon doit être joué quelle que soit la vélocité

Vous l'aurez compris, il est impératif de savoir combien de *round robins* vous souhaitez utiliser avant de renommer vos échantillons. Il vous sera toujours possible d'ajouter une *technique* supplémentaire par la suite.

Vos échantillons sont tous renommés, passons maintenant à l'intégration...

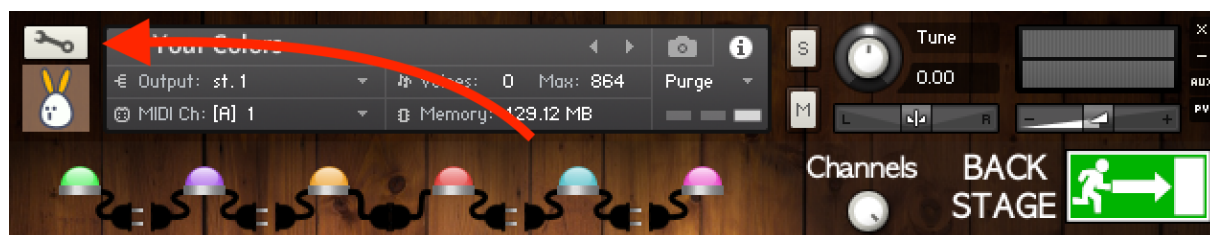
Intégrez vos échantillons

Il est impératif que vos échantillons soient renommés avant de procéder à l'intégration. Si ça n'est pas le cas, veuillez vous reporter à la section précédente.

Si vous avez l'habitude d'aller dans les « entrailles » de *Kontakt*, cela sera pour vous un jeu d'enfant. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez suivre ce guide pas à pas...

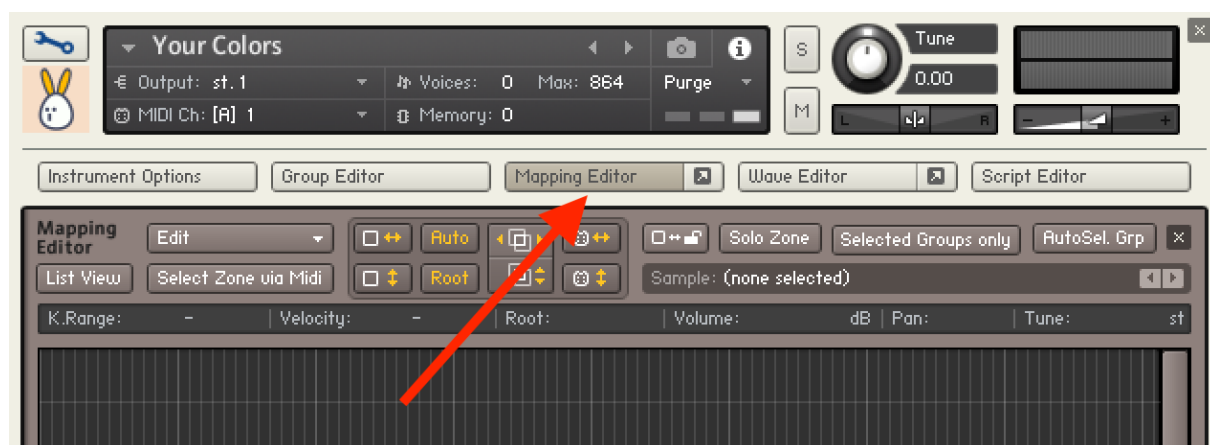
En premier lieu, je vous conseille de faire une copie de *Your Colors.nki*, car vous risquez fortement d'en avoir besoin plusieurs fois, et c'est toujours mieux de partir d'une nouvelle base.

Dans votre instance de *Your Colors*, ouvrez le mode *Edit* en cliquant sur l'outil en haut à gauche.

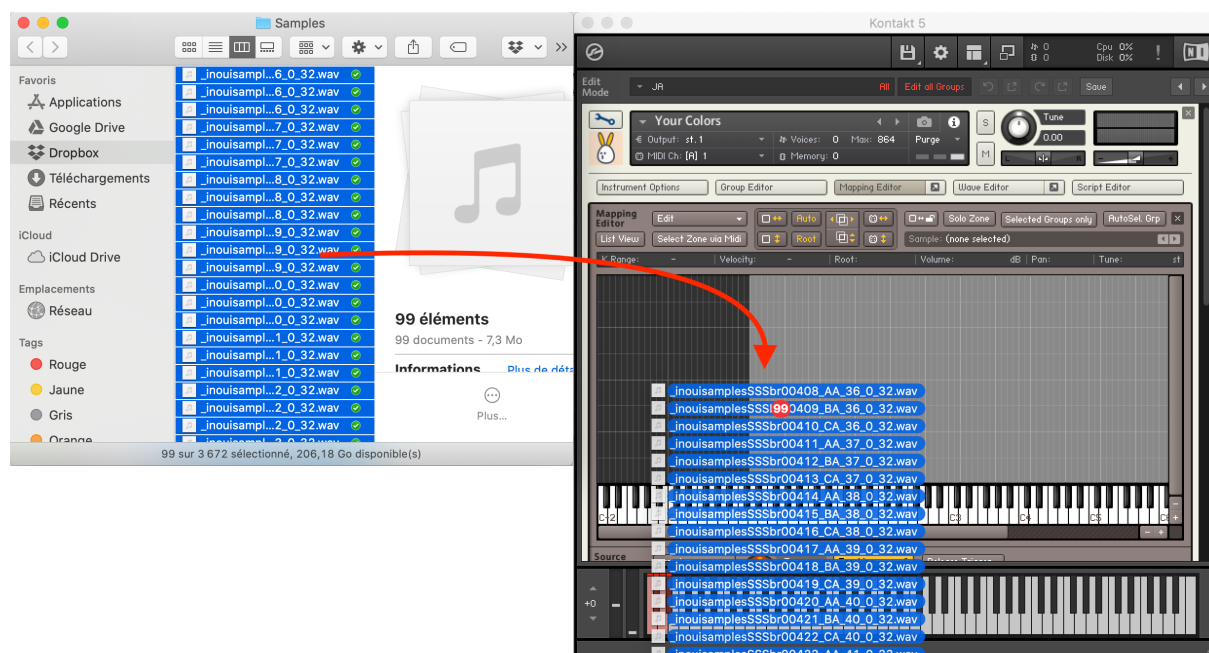


Bienvenue dans l'éditeur de *Kontakt*, rassurez-vous, cela n'est pas aussi compliqué que cela en a l'air.

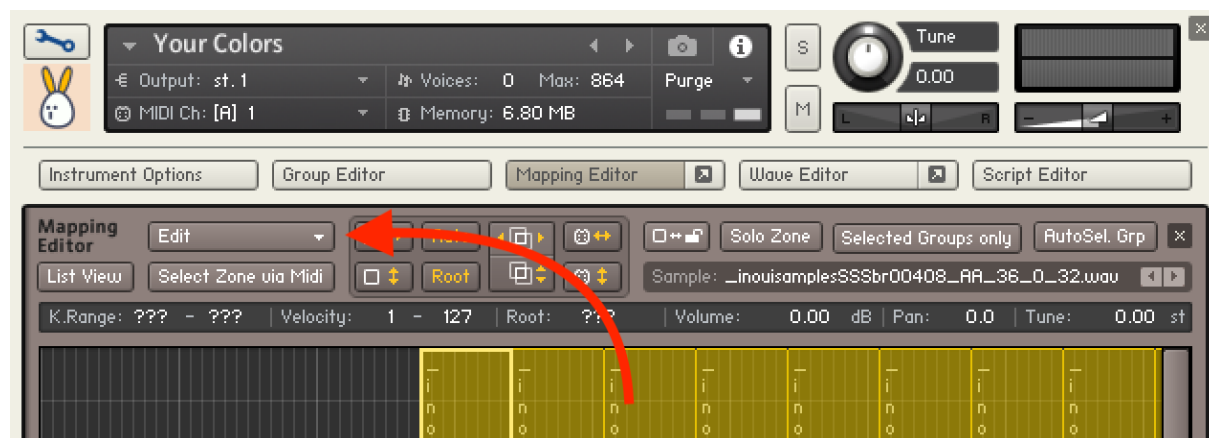
Assurez vous que *Mapping Editor* soit bien le seul bouton foncé de sa ligne. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour arriver à cette configuration.



Faites glisser vos fichiers audio au format .wav que vous souhaitez importer depuis le *Finder* pour les utilisateurs de *macOS* ou depuis l'*Explorateur* pour les utilisateurs de *Windows*.



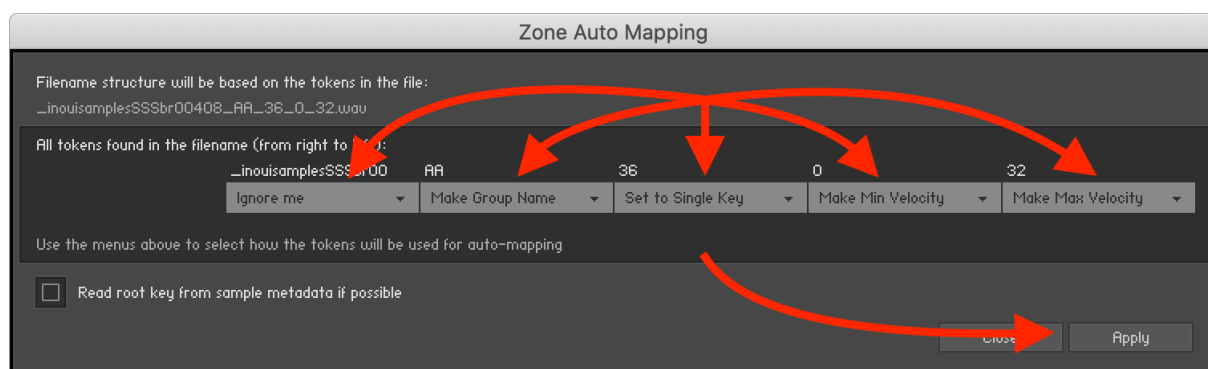
Cliquez alors sur *Edit* puis *Auto map - Setup*, en bas du menu.



C'est maintenant que le travail minutieux du renommage va porter ses fruits. Faites correspondre chaque partie du nom à l'élément correspondant :

- *Ignore me* pour les informations qui vous sont personnelles
- *Make Group Name* pour les deux lettres correspondant à l'attribution du groupe
- *Set to Single Key* pour le nombre correspondant à la note
- *Make Min Velocity* pour le nombre correspondant à la vitesse minimum
- *Make Max Velocity* pour le nombre correspondant à la vitesse maximum

Cliquez sur *Apply* et... le tour est joué !



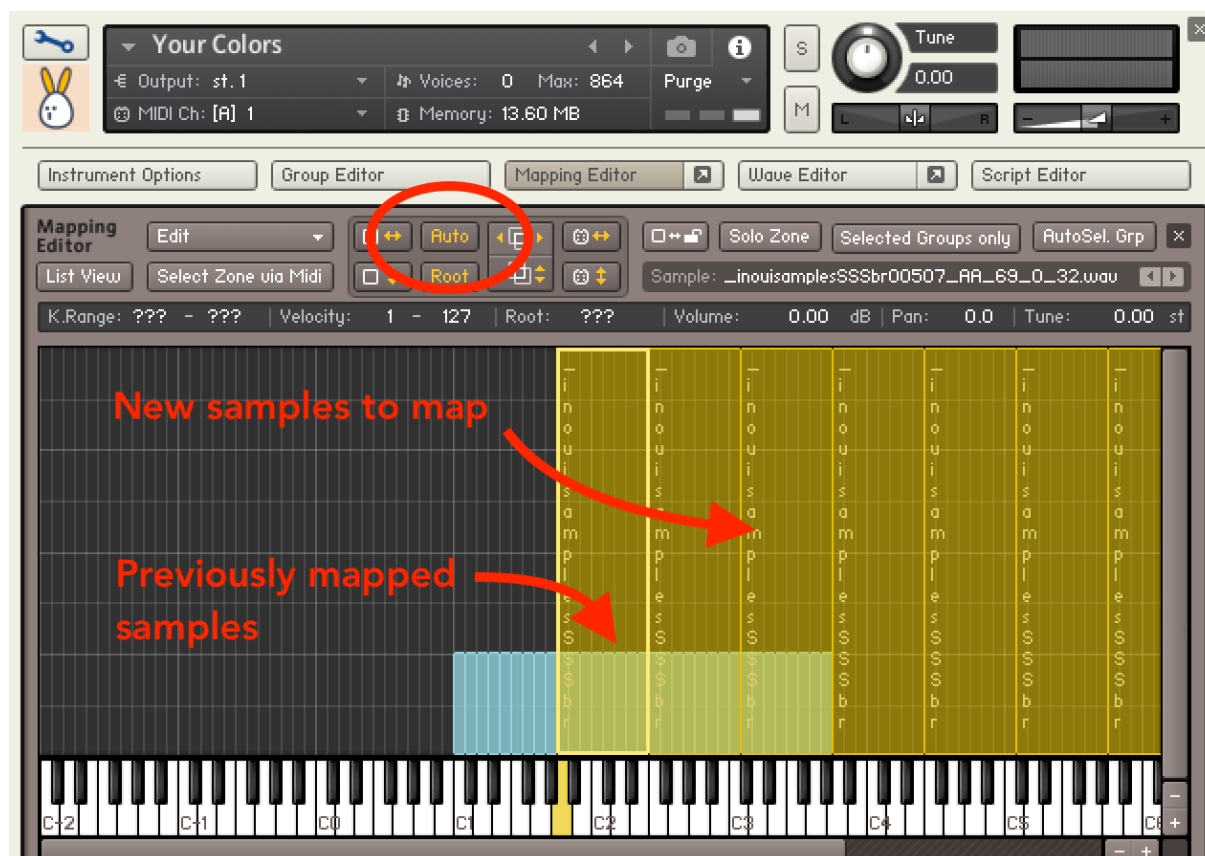
Bravo, vous venez de créer votre instrument virtuel, vous pouvez être fier !

Si vous faites partie de ceux qui aiment les instruments avec beaucoup d'échantillons, pour la stabilité du *Finder* ou de l'*Explorateur* et de *Kontakt*, je vous recommande de les importer petits groupes par petits groupes, une centaine à la fois par exemple.

Pour économiser du temps pour les séries d'échantillons suivantes, vous pouvez procéder comme il est décrit sur la page suivante.

Après la première centaine d'échantillons pour laquelle vous avez fait les réglages de *Zone Auto Mapping* :

- procédez au cliquer-glisser des échantillons depuis le *Finder* ou l'*Explorateur* de la seconde partie des échantillons
- comme vous avez déjà fait les réglages, vous pouvez directement appuyer *Auto*



Réitérez l'opération jusqu'à ce que tous vos échantillons soient intégrés, sans oublier de sauvegarder régulièrement ;)

Annexes

Annexe 1 - Plages de la roulette de modulation

2 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 42
1 → 2	43 - 84
2	85 - 127

3 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 24
1 → 2	25 - 51
2	52 - 76
2 → 3	77 - 102
3	103 - 127

4 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 18
1 → 2	19 - 36
2	37 - 54
2 → 3	55 - 72
3	73 - 90
3 → 4	91 - 108
4	109 - 127

5 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 14
1 → 2	15 - 28
2	29 - 42
2 → 3	43 - 56
3	57 - 70
3 → 4	71 - 84
4	85 - 98
4 → 5	99 - 112
5	113 - 127

6 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 11
1 → 2	12 - 24
2	25 - 36
2 → 3	37 - 49
3	50 - 61
3 → 4	62 - 74
4	75 - 86
4 → 5	87 - 99
5	100 - 111
5 → 6	112 - 124
6	125 - 127

7 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 9
1 → 2	10 - 19
2	20 - 29
2 → 3	30 - 39
3	40 - 49
3 → 4	50 - 59
4	60 - 69
4 → 5	70 - 79
5	80 - 89
5 → 6	90 - 99
6	100 - 109
6 → 7	110 - 119
7	120 - 127

8 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 8
1 → 2	9 - 17
2	18 - 26
2 → 3	27 - 35
3	36 - 44
3 → 4	45 - 53
4	54 - 62
4 → 5	63 - 71
5	72 - 80
5 → 6	81 - 89
6	90 - 98

Technique	Plage MIDI
6 → 7	99 - 107
7	108 - 116
7 → 8	117 - 125
8	126 - 127

9 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 7
1 → 2	8 - 14
2	15 - 22
2 → 3	23 - 29
3	30 - 37
3 → 4	38 - 44
4	45 - 52
4 → 5	53 - 59
5	60 - 67
5 → 6	68 - 74
6	75 - 82
6 → 7	83 - 89
7	90 - 97
7 → 8	98 - 104
8	105 - 112
8 → 9	113 - 119
9	120 - 127

10 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 6
1 → 2	7 - 12
2	13 - 19
2 → 3	20 - 25
3	26 - 32
3 → 4	33 - 38
4	39 - 45
4 → 5	46 - 51
5	52 - 58
5 → 6	59 - 64
6	65 - 71
6 → 7	72 - 77
7	78 - 84
7 → 8	85 - 90
8	91 - 97
8 → 9	98 - 103
9	104 - 110
9 → 10	111 - 116
10	117 - 127

11 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 5
1 → 2	6 - 11
2	12 - 17
2 → 3	18 - 23
3	24 - 29
3 → 4	30 - 35
4	36 - 41
4 → 5	42 - 47
5	48 - 53
5 → 6	54 - 59
6	60 - 65
6 → 7	66 - 71
7	72 - 77
7 → 8	78 - 83
8	84 - 89
8 → 9	90 - 95
9	96 - 101
9 → 10	102 - 107
10	108 - 113
10 → 11	114 - 119
11	120 - 127

12 techniques

Technique	Plage MIDI
1	0 - 5
1 → 2	6 - 10
2	11 - 16
2 → 3	17 - 21
3	22 - 27
3 → 4	28 - 32
4	33 - 38
4 → 5	39 - 43
5	44 - 49
5 → 6	50 - 54
6	55 - 60
6 → 7	61 - 65
7	66 - 71
7 → 8	72 - 76
8	77 - 82
8 → 9	83 - 87
9	88 - 93
9 → 10	94 - 98
10	99 - 104
10 → 11	105 - 109
11	110 - 115
11 → 12	116 - 120
12	121 - 127

Annexe 2 - Lettres et combinaisons correspondantes pour les *round robins* et les *techniques*

Cette annexe donne les informations pour le choix de la première lettre. Pour rappel, la seconde lettre correspond à la tranche de la console, de A à F.

Chaque liste vous indique toutes les possibilités en fonction du nombre de *round robins*. Si vous avez moins de *techniques* qu'indiqué dans le tableau, vous pouvez ignorer les lignes situées plus bas que le nombre de *techniques* dont vous avez besoin.

1 round robin

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	1	2
C	1	3
D	1	4
E	1	5
F	1	6
G	1	7
H	1	8
I	1	9
J	1	10
K	1	11
L	1	12

2 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	1	2
D	2	2
E	1	3
F	2	3
G	1	4
H	2	4
I	1	5
J	2	5
K	1	6
L	2	6
M	1	7
N	2	7
O	1	8
P	2	8
Q	1	9
R	2	9
S	1	10

Lettr e	RR	Tech
T	2	10
U	1	11
V	2	11
W	1	12
X	2	12

3 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	1	2
E	2	2
F	3	2
G	1	3
H	2	3
I	3	3
J	1	4
K	2	4
L	3	4
M	1	5
N	2	5
O	3	5
P	1	6
Q	2	6
R	3	6
S	1	7
T	2	7
U	3	7
V	1	8
W	2	8
X	3	8

4 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	1	2
F	2	2
G	3	2
H	4	2
I	1	3
J	2	3
K	3	3
L	4	3
M	1	4
N	2	4
O	3	4
P	4	4
Q	1	5
R	2	5
S	3	5
T	4	5
U	1	6
V	2	6
W	3	6
X	4	6

5 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	1	2
G	2	2
H	3	2
I	4	2
J	5	2
K	1	3
L	2	3
M	3	3
N	4	3
O	5	3
P	1	4
Q	2	4
R	3	4
S	4	4
T	5	4
U	1	5
V	2	5
W	3	5
X	4	5
Y	5	5

6 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	1	2
H	2	2
I	3	2
J	4	2
K	5	2
L	6	2
M	1	3
N	2	3
O	3	3
P	4	3
Q	5	3
R	6	3
S	1	4
T	2	4
U	3	4
V	4	4
W	5	4
X	6	4

7 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	1	2
I	2	2
J	3	2
K	4	2
L	5	2
M	6	2
N	7	2
O	1	3
P	2	3
Q	3	3
R	4	3
S	5	3
T	6	3
U	7	3

8 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	8	1
I	1	2
J	2	2
K	3	2
L	4	2
M	5	2
N	6	2
O	7	2
P	8	2
Q	1	3
R	2	3
S	3	3
T	4	3
U	5	3
V	6	3
W	7	3
X	8	3

9 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	8	1
I	9	1
J	1	2
K	2	2
L	3	2
M	4	2
N	5	2
O	6	2
P	7	2
Q	8	2
R	9	2

10 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	8	1
I	9	1
J	10	1
K	1	2
L	2	2
M	3	2
N	4	2
O	5	2
P	6	2
Q	7	2
R	8	2
S	9	2
T	10	2

11 round robins

Lettr e	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	8	1
I	9	1
J	10	1
K	11	1
L	1	2
M	2	2
N	3	2
O	4	2
P	5	2
Q	6	2
R	7	2
S	8	2
T	9	2
U	10	2
V	11	2

12 round robins

Lettre	RR	Tech
A	1	1
B	2	1
C	3	1
D	4	1
E	5	1
F	6	1
G	7	1
H	8	1
I	9	1
J	10	1
K	11	1
L	12	1
M	1	2
N	2	2
O	3	2
P	4	2
Q	5	2
R	6	2
S	7	2
T	8	2
U	9	2
V	10	2
W	11	2
X	12	2

Annexe 3 - Notes et valeurs MIDI

Oct.	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
2	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
4	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
5	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
6	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
7	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107
8	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
9	120	121	122	123	124	125	126	127				

Quelques astuces d'utilisation

(1) N'hésitez pas à faire une copie du répertoire de *Your Colors* avant de vous lancer dans un nouvel instrument. Ce répertoire sera dédié à ce nouvel instrument, vous pourrez alors mettre vos échantillons dans le répertoire *Samples*, ajouter votre image comme indiqué dans l'astuce (2)...

(2) Vous souhaitez mettre une image de votre instrument ? Préparez une image au format .png de 116 x 80 pixels. Nommez la *_Instrument.png*, puis glissez la dans le répertoire *Ressources / pictures* de *Your Colors*.

(3) Pour profiter de toutes les transitions, vous devrez créer un instrument séparé avec par exemple uniquement les *techniques* tremolo et harmonique. Sinon, vous pouvez créer un instrument avec les techniques tremolo, tenu, harmonique et à nouveau tremolo afin qu'elles soient toutes voisines.

(4) Pour profiter d'une plus grande précision dans les plages de transitions, préférez multiplier le nombre d'instruments au nombre de modes de jeux dans un seul instrument.

(5) Comme *Your Colors* doit pouvoir s'adapter à tous les cas, y compris les plus complexes, il peut s'avérer d'une lenteur relative pour les instruments très simples. Si la multiplication du nombre de round robin par le nombre de technique ne dépasse pas :

- 16, alors vous pouvez utiliser *Your Colors Lite16.nki* à la place de *Your Colors.nki*
- 9 *Your Colors Lite9.nki*
- 4 *Your Colors Lite4.nki*

Vous ressentirez une différence principalement sur le temps d'ouverture de l'instrument

Historique des versions

v1.0.1

Ajout des modules 2 *Your Colors Lite16.nki* et 3 *Your Colors Lite4.nki* permettant de charger Your Colors plus rapidement pour la création de petits instruments.

v1.1.0

Round robin :

- l'incrémentation se passe maintenant note par note et non plus globalement
- 3 modes de round robin sont maintenant disponibles
 - itératif
 - aléatoire (nouveau)
 - aléatoire sans répétition (nouveau)

Interface utilisateur :

- il est possible de faire afficher une liste des techniques que vous utilisez
 - vous pouvez renommer chaque technique
 - si vous utilisez les keyswitches, la hauteur correspondant à chaque technique vous sera indiquée
 - si vous utilisez la roulette de modulation, la valeur centrale de chaque plage de technique vous sera indiquée

v1.1.1

Un nouveau module 4 *Your Colors built-in effects.nki* vous permet d'utiliser les effets intégrés de *Kontakt* ainsi que son routing interne.

Corrections :

- les réglages de sortie des tranches sont enregistrés à la fermeture pour tous les types d'utilisation
- interface utilisateur : dans la v1.1.0, la fenêtre de liste des techniques pouvait apparaître dans certains cas en cliquant entre les tranches 5 et 6

inouï samples a pour vocation de proposer aux compositeurs, aux producteurs et aux sound-designers des sons inouïs à fort potentiel musical. Que l'objet de la nouveauté soit centré sur l'instrument, la prise de son, la façon de traiter le son ou plusieurs de ces paramètres, chacun des instruments virtuels d'*inouï samples* est conçu pour s'intégrer naturellement dans vos compositions.

Toutes les expériences d'acoustique, de lutherie physique et numérique sont réalisées dans l'objectif de servir au mieux les créations artistiques et de leur permettre d'aller toujours plus loin.

Conditions générales d'utilisation

Tout possesseur et tout utilisateur de *Your Colors* s'engage à respecter le règlement suivant. Si vous n'êtes pas d'accord avec un ou plusieurs points, vous ne pouvez pas utiliser le logiciel ni les échantillons de *Your Colors*.

Your Colors ne peut être utilisé de façon commerciale que dans le cadre d'une composition musicale. Par conséquent, il est interdit de distribuer ou de céder - à titre gratuit ou payant - toute ou partie de ce logiciel. Il est interdit de le revendre, de le prêter, de le louer, de le télécharger sur un serveur, de le transmettre à un autre utilisateur ou de s'en servir pour le développement d'un produit concurrent.

Your Colors nécessite l'utilisation de *Kontakt 5* dans sa dernière mise à jour. *Nelson MALLÉUS EIRL* ne peut être tenu pour responsable au cas où *Native Instruments GmbH* ne poursuit plus de développement de *Kontakt*, ni de tous les problèmes pouvant découler de *Kontakt*. *Kontakt* est une marque déposée de *Native Instruments GmbH*.

Nelson MALLEUS EIRL
nelson@lamiprod.fr

Siège
160 rue Jean Monnet
39000 LONS-LE-SAUNIER

Studio
36 rue Raspail
94200 IVRY-SUR-SEINE

www.nelsonmalleus.com