DRUM'NSPIRE

Manuel d'utilisation

Séquenceur de batterie MIDI et éditeur de structure, à base de motifs éditables

Séquencer. Structurer. S'inspirer.



Version 1.0.0 · Novembre 2026

Sommaire

1. Présentation 4

Ce qu'il sait faire . . . 4
Les idées de base . . . 4

2. Installation et mise en route 5

Installer le plugin . . . 5
Brancher Drum'nspire dans Studio One / Studio Pro . . . 5
Brancher Drum'nspire dans Ableton Live . . . 5
La version autonome . . . 5
Gratuit, et comment soutenir . . . 6
Un premier morceau en cinq gestes . . . 6

3. La fenêtre 7

4. L'en-tête : style, graine, tempo, tirage, prises 9

Le menu des styles . . . 9
L'étoile des favoris . . . 9
Graine du morceau et tempo . . . 9
Le tirage et son dé . . . 9
Les prises . . . 10

5. Les réglages 11

6. L'onglet Morceau 13

La vue Sections . . . 13
La vue Notes . . . 13
La section choisie . . . 14

7. La grille 15

Motif, section, fill . . . 15
La souris . . . 15
Plusieurs motifs . . . 16
Des notes qui ne jouent pas à chaque mesure . . . 16
Les boutons de la grille . . . 17

8. L'onglet Structure 19

9. Sortie MIDI 20

La carte des notes . . . 20

Apprendre une carte . . . 20

Glisser vers la STAN . . . 20

10. Bibliothèque de motifs et styles favoris 21

11. Fichiers, import et sections figées 22

Trois sortes de fichiers . . . 22

Reprendre une modification faite dans la STAN . . . 22

Figer une section . . . 22

12. Lecture et synchro avec la STAN 24

Le transport du plugin . . . 24

Avec la STAN . . . 24

13. Annuler et l'historique 26

14. Comment le morceau est construit 27

L'énergie . . . 27

La crash . . . 27

Les variations . . . 27

Le mouvement des styles . . . 27

Les fills . . . 28

Autres signatures et swing . . . 28

15. Les styles 29

16. Référence 32

Raccourcis clavier . . . 32

Les thèmes . . . 32

Où sont les fichiers . . . 33

Marques . . . 33

17. Dépannage 34

1. Présentation

Drum'nspire est un séquenceur de batterie MIDI pour tout le morceau : tu écris tes motifs pas à pas, tu les organises en sections, tu règles l'énergie, les fills et les variations de chaque section. Les probabilités et les 40 styles proposent des idées quand tu en cherches ; ils ne font pas le travail à ta place.

Le plugin ne produit **aucun son** : il émet du MIDI (480 PPQ, canal 10) que joue ton instrument de batterie, UJAM Beatmaker, un kit General MIDI ou tout autre plugin, en direct dans ta STAN.

> **À savoir.** Ce manuel nomme en couleur les boutons et les menus tels que la fenêtre les affiche en français. La fenêtre est en anglais par défaut : la langue se choisit dans **Affichage › Langue**.

Ce qu'il sait faire

- un **séquenceur de pas** pour écrire le motif, puis retoucher chaque section et chaque fill à la main : vélocités, accents, notes fantômes, ratchets (2 à 4 coups dans un pas, chacun à son niveau), jusqu'à trois motifs par morceau ;
- un **éditeur de structure** : les sections, leur ordre et leur longueur, leur énergie, leur fill (build, break, drop…), leur crash, leur signature et leur tempo ;
- des **probabilités** : une note peut jouer selon une chance, ou une mesure sur deux, quatre ou huit, pour qu'un motif d'une mesure vive sur toute une section ;
- 40 **styles** en 9 familles, écrits d'après les conventions de chaque genre, sans copier de morceau existant : quand tu cherches une idée, ils proposent un motif, une variation ou un fill, que tu retouches ensuite ;
- l'**intégration à la STAN** : lecture calée sur son transport, glisser-déposer du morceau ou d'une section, retour d'une section retouchée ; et des prises, un historique d'annulation, une bibliothèque de motifs et des cartes de notes (General MIDI, UJAM Beatmaker ou la tienne).

Les idées de base

Notion	Ce que c'est
Motif	Une mesure, écrite dans la grille : la base du morceau, que chaque section joue et que tu peux retoucher section par section (trois motifs au plus : A, B, C).
Section	Une partie du morceau : nom, mesures, énergie, fill, crash, au besoin signature et tempo. Les sections d'un même *rôle* (verse1, verse2 → verse) partagent variations et couleur.
Énergie	La jauge de chaque section : à 50 % la section joue le motif tel qu'écrit ; au-dessus elle ajoute des notes et frappe plus fort, en dessous elle s'allège.
Style	Pour chaque instrument et chaque pas, une probabilité de jouer, des vélocités, des notes fantômes et des fills : la source des idées. Un pas à 0,9 ou plus (une *ancre*) joue toujours.
Graine du morceau	Le nombre dont sont tirés les fills et les petites variations. Le même nombre redonne exactement le même morceau.
Prise	Une photo de tout le morceau (motif, structure, retouches, style, graine, réglages), gardée pour y revenir et enregistrée avec le projet de la STAN.

2. Installation et mise en route

Installer le plugin

Drum'nspire arrive dans un fichier zip : le plugin, un dossier `Drum'nspire.vst3` (un « bundle » VST3), la version autonome `Drum'nspire.exe`, les manuels et la licence en quatre langues (`LICENCE.fr.md`, `LICENCE.en.md`, `LICENCE.de.md`, `LICENCE.es.md`) et un fichier `README - LISEZ-MOI.txt`. Ferme la STAN, décompresse le zip, puis copie le dossier du plugin dans le dossier VST3 commun de Windows, que toutes les STAN parcourent (Windows demande l'autorisation d'un administrateur) :

```
C:\Program Files\Common Files\VST3\Drum'nspire.vst3
```

Ouvre la STAN ; si elle ne trouve pas Drum'nspire, relance sa recherche de plug-ins. Une mise à jour se fait de la même façon, STAN fermée : pendant qu'elle tourne, le plugin est verrouillé.

Brancher Drum'nspire dans Studio One / Studio Pro

Drum'nspire est un instrument qui émet du MIDI. Il faut deux pistes :

- **Piste 1** : une piste instrument avec **Drum'nspire** ;
- **Piste 2** : une piste instrument avec ta batterie (Beatmaker, un kit GM…). Son **entrée** (la ligne « Toutes les entrées ») est réglée sur Drum'nspire, et son **écoute (monitor)** est activée ;
- dans Drum'nspire, en bas, choisis la carte de notes de ta batterie (**Carte des notes** : General MIDI ou UJAM Beatmaker, voir le chapitre 9).

Lance le transport de la STAN : avec **Avec l'hôte** allumé (par défaut), Drum'nspire joue le morceau calé sur la STAN, la mesure 1 du morceau sur la mesure 1 de la STAN. Le bouton Lecture du plugin, lui, joue sans la STAN, au tempo du morceau.

Brancher Drum'nspire dans Ableton Live

Dans Live aussi, il faut deux pistes, ici deux pistes MIDI :

- **Piste 1** : une piste MIDI avec **Drum'nspire** ;
- **Piste 2** : une piste MIDI avec ta batterie (un Drum Rack ou un plugin). Dans sa section In/Out, règle « MIDI From » sur la piste 1, puis, dans la liste du dessous, choisis **Drum'nspire** (et non « Pre FX » ou « Post FX ») ; mets son Monitor sur « In » ;
- dans Drum'nspire, choisis la carte de notes : General MIDI convient aux kits de Drum Rack de base (grosse caisse sur C1, caisse claire sur D1).

Avec **Avec l'hôte** allumé, Drum'nspire suit le transport de Live comme celui de toute STAN. Live réunit les canaux MIDI en un seul d'une piste à l'autre : ce n'est pas gênant, Drum'nspire n'envoie qu'une batterie. Le format AU, sur Mac, ne peut pas envoyer de MIDI vers une autre piste de Live : prends le VST3.

> **Après une mise à jour.** Recharge le plugin dans la STAN (retire puis remets l'instance).

La version autonome

`Drum'nspire.exe` est le même Drum'nspire, sans STAN : il ne s'installe pas, place-le où tu veux. Il envoie son MIDI vers une sortie MIDI de l'ordinateur : une boîte à rythmes branchée en USB, ou un câble MIDI virtuel vers un autre programme. Choisis-la dans **Options › Audio/MIDI Settings…** (ce menu de la version autonome est en anglais). Son bouton Lecture joue le morceau à son tempo.

Gratuit, et comment soutenir

Drum'nspire est **entièrement gratuit** : toutes les fonctions, sans compte, sans limite de durée, sans licence à activer. Il ne se connecte jamais à internet.



*En haut à droite de la fenêtre : **À propos · Soutenir**. Un clic ouvre la fenêtre À propos.*

Un clic sur **À propos · Soutenir**, en haut à droite, ouvre la **fenêtre À propos** :

- la version de Drum'nspire, et ce qu'il est en une ligne ;
- une phrase qui rappelle qu'il est gratuit ;
- **Soutenir sur Ko-fi**, quand cette version du plugin a une page Ko-fi ;
- **Site web** : les mises à jour, les manuels et la vidéo de démo ;
- **Fermer**, ou la touche Échap.

Le plugin continue de jouer derrière elle.



La fenêtre À propos.

Si Drum'nspire trouve sa place dans tes morceaux, un café sur Ko-fi finance les prochaines fonctions et la version Mac. Partager un morceau fait avec, ou en parler à un ami, aide tout autant.

> **Rien ne part sur internet.** Drum'nspire n'envoie rien : ni ton morceau, ni rien sur ton ordinateur. Seuls les boutons de la fenêtre À propos ouvrent ton navigateur, quand tu les cliques.

Un premier morceau en cinq gestes

1. Écris ou retouche le motif dans la grille : un clic pose ou retire une note, un clic droit en fait un accent ou une note fantôme, la ligne de vélocité, à droite, règle chaque coup.
2. Dans l'onglet **Structure**, bâtis la forme : sections, mesures, énergie, fill de chaque section.
3. Clique une section du morceau : la grille montre son groove, et ce que tu y changes ne touche qu'elle ; son fill se retouche de la même façon.
4. Pour une idée, **Autre variation** ou **Autre fill** propose une autre version de la section choisie ; un autre style, ou **Nouvelle prise**, en propose pour tout le morceau. Le cadenas d'une ligne la protège, et Ctrl+Z revient en arrière.
5. Glisse la zone **Morceau complet** (en bas) sur une piste de la STAN.

3. La fenêtre

Une console en un seul écran : l'en-tête et la lecture en haut, les réglages à gauche, le morceau et la grille au centre, la sortie MIDI en bas.

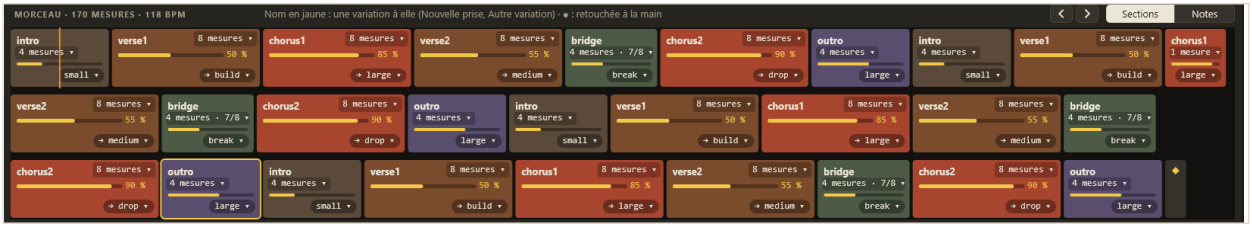


La fenêtre de Drum'nspire (thème Console rythmique).

	Zone	Rôle
1	Menus	**Fichier** (projets, motifs, structures, MIDI), **Édition** (annuler, motif), **Affichage** (thème, taille, langue), **Écoute** (lecture avec la STAN).
2	Afficheur	Style (et son étoile de favori), graine du morceau, tempo, tirage (et son dé), prise écoutée.
3	Prises	**Nouvelle prise** : un autre morceau ; **Garder** : garder celui-ci.
4	Lecture	Section précédente, lecture, stop, section suivante ; **Morceau** / **Section** / **Fill**, **Boucle**, **Avec l'hôte**.
5	Annuler	↶ ↷ et **Historique** ▾, la liste des actions.
6	Réglages	**Complexité** et les huit curseurs, **Valeurs du style**, l'aide du curseur survolé.
7	Onglets	**Morceau** (le morceau et la grille) et **Structure** (le tableau des sections).
8	Morceau	Vue **Sections** (blocs) ou **Notes** (toutes les notes), flèches ‹ › de section, et la légende des noms.
9	Section choisie	Sa description et ses boutons : ❄ **Figer**, **Autre variation**, **Autre fill**, …
10	Grille	Le motif commun, le groove d'une section ou son fill, à retoucher au clic.
11	Vélocité et note	Une barre par pas pour la dernière ligne cliquée ; les coups, la probabilité et le cycle de la dernière note cliquée ; l'aide de la souris.
12	Sortie MIDI	**Carte des notes**, **Apprendre…**, et les zones à glisser dans la STAN.

La fenêtre se redimensionne par son coin ; **Affichage › Taille de la fenêtre** règle le zoom de 75 % à 200 % (**Taille normale** = Ctrl+0), retenu d'une ouverture à l'autre. **Remplir l'écran** (F11) donne à la fenêtre toute la taille de l'écran où elle est (la barre des tâches restant visible) et la place dans son coin ; une seconde fois, elle reprend sa taille et sa place. Un plugin ne peut pas mettre la fenêtre de la STAN en vrai plein écran : il lui demande cette taille, et Studio Pro l'accepte.

Plus la fenêtre est grande, plus le morceau se voit : les blocs de sections prennent la largeur, et quand la hauteur le permet, un long morceau passe sur deux ou trois rangées au lieu de défiler (la grille garde des cases d'au moins 30 points de haut ; au-delà de sa taille la plus grande, elle ne grandit plus). Le zoom à 75 % en montre encore plus.



Un morceau de 29 sections, fenêtre agrandie : trois rangées, sans défilement.

4. L'en-tête : style, graine, tempo, tirage, prises



Le menu des styles

Un clic sur le style ouvre un menu à sous-menus :

- ★ **Favoris** en premier : tes styles favoris, choisis d'un clic, puis « Ajouter … aux favoris » et **Retirer des favoris** ;
- puis **une famille par sous-menu** (Synthwave, 80s, Pop, Rock, Funk & Soul, Hip-Hop, Electronic, Latin & Caribbean, Jazz & Blues) ; le style en cours et sa famille sont cochés, et chaque style affiche sa plage de tempo à droite ;
- enfin **Bibliothèque de motifs** : tous les motifs enregistrés (leur style à droite), **Enregistrer le motif actuel dans la bibliothèque…**, **Retirer de la bibliothèque** et **Afficher le dossier de la bibliothèque**.

Changer de style garde les graines du motif et les lignes au cadenas, et remet les curseurs aux valeurs du style (une étape d'annulation). La bibliothèque est détaillée au chapitre 10.

L'étoile des favoris

À droite du style, l'étoile ☆ est pleine quand le style en cours est un favori. Un clic le met en favori, ou l'en retire : c'est un **raccourci**, pas une copie, sans nom à donner. Les favoris viennent en tête du menu des styles et portent une ★ dans leur famille. Ils sont communs à toutes les instances du plugin.

Graine du morceau et tempo

Graine : le nombre dont sont tirés les fills et les variations des sections qui n'ont pas la leur. Tape un autre nombre (Entrée) pour d'autres fills et d'autres petites variations ; le motif n'en dépend pas. Le même nombre redonne toujours le même morceau, à motif, réglages et structure égaux. Il s'écrit avec des chiffres et des lettres (base 36, 6 caractères au plus : 42 s'écrit « 16 ») ; les lettres se tapent en minuscules ou en majuscules.

Tempo : tape-le (Entrée) ou tourne la molette (1 BPM par cran, Maj pour les dixièmes). C'est le tempo du morceau ; une section qui a le sien dans la Structure le garde. Avec **Avec l'hôte** allumé, c'est le tempo de la STAN qui compte, bouton Lecture compris : l'afficheur le montre alors, et le tempo du morceau ne sert plus qu'aux fichiers MIDI.

Le tirage et son dé

Les notes qui ont une probabilité (voir le chapitre 7) sont tirées, mesure par mesure, de la graine du morceau : une autre graine, ou une nouvelle prise, en donne un autre tirage. **Édition** › **Autre tirage (les notes à probabilité, tout le morceau)** ne tire à nouveau que ces notes, dans tout le morceau, le menu d'une section pour elle seule ; Ctrl+Z revient au tirage d'avant.

Le **dé**, dans la case **Tirage**, choisit comment elles jouent :

- **allumé** (tirage figé, par défaut) : la lecture dans l'ordre joue toujours le même tirage, celui que donnent aussi les fichiers MIDI glissés dans la STAN. Pour préparer, mixer, ou glisser le MIDI. Une boucle (celle du plugin, ou celle de la STAN) joue ce tirage au premier tour, puis tire à nouveau à chaque tour, comme si

le morceau continuait : une note à 50 % s'entend environ une mesure sur deux, même dans une section de 4 mesures. Ces tours sont les mêmes à chaque départ ;

- **éteint** (tirage en direct) : chaque passage tire à nouveau (chaque Lecture, chaque boucle, et quand la STAN joue, à chaque départ ou saut). Pour une prise audio ou MIDI faite pendant que le plugin joue, jamais tout à fait la même. Les fichiers MIDI gardent le tirage figé.

Les prises

Nouvelle prise donne un autre morceau qui s'entend : un nouveau motif (les lignes au cadenas restent), de nouveaux fills, et pour chaque section un **caractère** à elle (ce qu'**Autre variation** donne à une seule). Les sections d'un même rôle partagent leur graine, mais chacune tire son propre caractère. Les sections figées et les retouches à la main restent ; Ctrl+Z revient.

Garder (Ctrl+B) garde la prise. L'afficheur **Prise** montre la prise écoutée et le nombre de prises (« 2/3 » ; « -/3 » quand le morceau a changé depuis) : les flèches ‹ › et la molette passent à la précédente ou la suivante, un clic sur le numéro les liste toutes et permet de les oublier. Revenir à une prise garde d'abord celle que tu quittais. Les prises gardées sont enregistrées avec le projet de la STAN, sans rien faire de plus (pas dans un fichier projet Drum'nspire : pour en emporter une ailleurs, rappelle-la puis enregistre un projet).

5. Les réglages

Les curseurs agissent tout de suite sur le morceau entier, et sur les motifs quand tu les relâches : tes retouches et les lignes au cadenas restent.



Réglage	Effet
Complexité	D'un rythme nu (0 % : grosse caisse, backbeat et charleston régulier seulement, sans fantôme, sans contretemps, sans variation) au style tel qu'écrit (50 %) puis à un groove chargé (100 %). Bouge ensemble Densité, Syncope, Notes fantômes, Variation et Mouvement, et le motif suit : tes retouches et les lignes au cadenas restent. Un geste = une annulation.
Densité	Combien de notes optionnelles jouent : chaque probabilité du style monte ou descend. Les ancres restent, les pas interdits restent vides. L'énergie de la section s'y ajoute.
Syncope	La fréquence des notes à contretemps (croches et doubles-croches) pour grosse caisse, caisse claire, clap, toms et percussions. 50 % = comme écrit.
Notes fantômes	Notes douces entre les coups principaux, surtout à la caisse claire. 0 % = aucune, 50 % = comme écrit, 100 % = deux fois plus.
Swing	Retarde chaque deuxième double-croche : 0 % = droit, 100 % = ternaire.
Humanisation	Écart aléatoire de vélocité et de placement, comme un batteur. 0 % = machine, 50 % = comme écrit, 100 % = deux fois plus lâche.
Intensité	La force de tout le morceau, motif compris : les vélocités sont multipliées de ×0,7 (0 %) à ×1,3 (100 %). À 50 % le motif joue les vélocités écrites dans la grille. L'énergie s'y ajoute.
Variation	Combien les mesures et les sections s'écartent du motif : petites relances toutes les 2 ou 4 mesures, un peu plus sur les sections répétées. 0 % = chaque mesure joue le groove tel quel.
Mouvement	Comment les notes du motif jouent d'une mesure à l'autre, comme le style le propose : certaines de temps en temps (une probabilité), quelques-unes en 2 à 4 coups (ratchet), quelques-unes une mesure sur 2, 4 ou 8 (cycle). 0 % = chaque note à chaque mesure, 50 % = comme écrit, 100 % = plus vivant. Il ne change jamais quelles notes les autres curseurs donnent.

Valeurs du style remet les curseurs aux valeurs du style. Survoler un curseur affiche son explication dans l'encadré du bas ; sinon l'encadré rappelle ce qu'est l'énergie. Un curseur tourné ne fait qu'une étape d'annulation par geste, motif compris.

Les curseurs et le motif. Pendant que tu tournes un curseur, seul le morceau suit. Quand tu le relâches (ou quand la molette s'arrête), Densité, Syncope, Notes fantômes, Humanisation et Mouvement recalculent les lignes non verrouillées de tous les motifs, avec les mêmes graines, **en gardant tes retouches** : le motif retient ce que les curseurs avaient généré, et ce qui en diffère (notes ajoutées, retirées, vélocités) est refait sur le nouveau. Swing, Intensité et Variation n'agissent que sur le morceau. La ligne d'état dit combien de notes changent ; l'effet reste modeste, car les pas que le style joue toujours (ou jamais) ne bougent pas. Un motif chargé, importé ou venu de la bibliothèque compte comme une retouche de ce que donnent les graines ; un motif effacé reste vide (Nouveau motif le remplit).

Choix musical. À densité 0, une note que le style joue presque toujours (par exemple la grosse caisse sur le 3 de Synthwave Classic, à 0,85) peut encore jouer une fois sur deux selon la graine : deux rythmes nus restent possibles.

6. L'onglet Morceau

Le morceau en haut, en deux vues au choix (**Sections** ou **Notes**, le choix est retenu) ; la section choisie et ses boutons dessous.

La vue Sections



Après une nouvelle prise : les noms en jaune ont un caractère à eux ; verse1 est figée (❄).

- Un **bloc par section**, à la couleur de son rôle. Sa largeur est une base fixe plus sa durée : deux sections de même durée ont la même largeur, une plus longue est toujours plus large. La signature s'affiche quand elle n'est pas celle du morceau (« 4 mesures · 7/8 »).
- Sur le bloc : le nom, la jauge d'énergie et sa valeur, et en pastille le fill qui mène à la suite (« → build »). Le nombre de mesures et le fill, marqués ▾, ouvrent un menu pour les changer sur place (1, 2, 4, 8, 16 mesures ou **Autre longueur…**).
- **Nom en jaune** : la section a une variation à elle (nouvelle prise, autre variation). **Point** ● devant le nom : elle est retouchée à la main (groove ou fill). La ligne au-dessus des sections et l'infobulle du bloc le rappellent.
- Le **losange** au bout est la mesure de fin que Drum'nspire ajoute quand la dernière section finit par un fill (une crash pour atterrir) ; ce n'est pas une section.
- Quand le morceau ne tient plus, la bande défile et suit la section choisie ; pendant la lecture elle tourne la page quand la tête atteint le bord, sauf si tu l'as défilée à la main.
- Les flèches ‹ › passent à la section précédente ou suivante ; un **clic droit** sur un bloc ouvre le menu de la section.

La vue Notes



Une ligne par instrument, la règle des mesures, la tête de lecture (triangle) et le fill ombré.

Toutes les notes du morceau, une ligne par instrument, dans l'ordre de la grille ; les lignes sans note sont grisées. Chaque section garde sa couleur en haut, avec sa mesure de départ, sa signature et son énergie. Dans la **règle des mesures** : clic = début de la lecture, clic droit = fin (après la mesure cliquée) ; la plage jouée est surlignée.

La section choisie

Clique un bloc pour choisir une section : la ligne dessous la décrit (mesures, énergie, fill, crash, fill retouché, son caractère) et la grille montre son groove. Ses boutons :

Bouton	Effet
❄ Figer / ❄ Libérer	Fige la section telle qu'elle joue : le motif, les curseurs et Nouvelle prise ne la changent plus. Libérer la fait de nouveau générer.
Autre variation de …	Un autre caractère pour cette section seulement, nettement différent des 4 derniers entendus. La section garde sa version même si la graine du morceau change.
Autre fill de …	Un autre fill pour cette section, nettement différent des précédents ; ses retouches de fill sont oubliées (Ctrl+Z les rend).
…	Le menu de la section (aussi au clic droit sur le bloc).

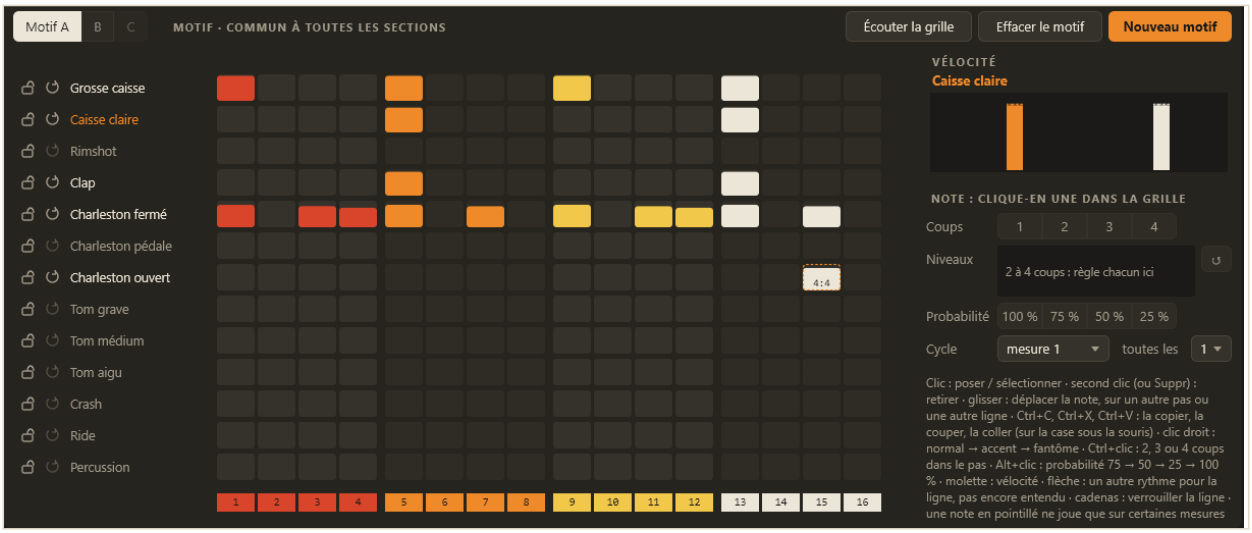
Les boutons nomment la section sur laquelle ils agissent, et la bande la ramène en vue.

Le menu de la section

- **Figer la section telle qu'elle joue maintenant** et **Libérer la section (de nouveau générée)** ;
- **La figer avec un fichier MIDI (notes retouchées dans la STAN)…** : voir le chapitre 11 ;
- **Couleur des sections « … »** : la couleur du rôle, choisie parmi celles du thème (le menu les montre), ou **Automatique (les couleurs du thème tour à tour, dans l'ordre où viennent les rôles)** ;
- **Autre tirage de … (les notes à probabilité, cette section seulement)** ;
- **Effacer mes retouches de la section (groove et fill)** ;
- **Revenir aux graines du morceau (oublier « Autre variation », « Autre fill » et « Autre tirage »).**

7. La grille

La grille montre une mesure : le motif commun, le groove d'une section ou son fill. Les boutons au-dessus disent ce que tu modifies.



Le motif commun, avec à droite la vélocité de la dernière ligne cliquée.

Motif, section, fill

Bouton	Ce que tu modifies
Motif A, B, C	La base des sections : une retouche change toutes celles qui s'en servent (toutes, avec un seul motif).
Section verse1	Cette section seulement, sur chacune de ses mesures (le fill remplace toujours la fin). Un coin coloré marque les cases retouchées ; une case en pointillés avec un « 1 » est une note de la première mesure seulement (la crash qui ouvre la section).
Fill (ou **Fill · mesure 1 / 2**)	Le fill de cette section ; un build, qui dure deux mesures, a deux boutons. Les pas ombrés sont le fill, les autres la fin du groove.

Pendant que le morceau joue, la grille montre le pas joué (purement visuel) : pour le motif, la section affichée dans ses mesures, ou son fill dans sa mesure.

Le motif reste la base : une retouche du motif atteint aussi une section retouchée, sauf sur les cases que tu y as changées. Changer le type de fill dans la Structure garde les retouches du fill, qui s'appliquent au nouveau, case par case.

La souris

Geste	Effet
Clic	Sur une case vide : poser une note. Sur une note : la choisir (entourée, le panneau Note la montre) sans la retirer ; un second clic sur la note choisie, un double-clic ou Suppr la retire.
Glisser une note	Elle va sur un autre pas ou une autre ligne avec tout ce qu'elle a (vélocité, coups, probabilité, cycle) et remplace ce qui s'y trouvait.
Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V	Copier, couper, coller la note choisie ; le collage va sur la case sous la souris, dans n'importe quel motif ou section (aussi au menu Édition).

Geste	Effet
Clic droit	Normal (96) → accent (118) → fantôme (38).
Molette	Vélocité ±4 ; le survol d'une note affiche sa vélocité.
Ctrl+clic	2, 3 ou 4 coups dans le pas (ratchet), signalés par des petits traits en haut de la case.
Alt+clic	La probabilité de la note : 75 → 50 → 25 → 100 % (sur une case vide, une note à 75 %).
Barres de vélocité	Fais-les glisser, sur un pas ou plusieurs d'un seul geste (une seule annulation). Un pas vide reste vide.
Flèche d'une ligne	Un autre rythme pour cette ligne seule, un pas encore entendu, jusqu'à les avoir tous entendus. La ligne d'état dit combien le style en permet : monte Densité ou Syncope pour en avoir plus.
Cadenas d'une ligne	Verrouille la ligne : Nouveau motif, les curseurs, Nouvelle prise et le style la gardent.
Fichier MIDI déposé	Sa première mesure devient le motif (notes retraduites avec la carte de notes, calées sur la grille).

Plusieurs motifs



Les motifs A, B et C (C pas encore créé), puis la section chorus1, bâtie sur B.

Un morceau peut avoir jusqu'à trois motifs : A pour les couplets, B pour les refrains, C pour un pont… Au-dessus de la grille, une lettre par motif (allumée : celle que la grille montre). Une lettre grisée n'est pas encore créée :

- un clic la crée : **Nouveau motif : une copie de A** (copie de ce que montre la grille : les retouches d'une section affichée passent dans le nouveau motif, la section sonne pareil) ou **Nouveau motif : un nouveau tirage du style** ; les sections du même rôle que la section choisie s'en servent aussitôt (chorus1 et chorus2) ;
- la lettre en bas de chaque bloc de section (**B** ▾) choisit le motif de cette section, met tout son rôle sur le même, ou efface ses retouches ; la colonne **Motif** de la Structure fait de même ;
- choisir une section retouche son motif ; un clic sur une lettre affiche ce motif ;
- un clic droit sur une lettre : **Retirer le motif B (ses sections reviennent à A)**.

Nouveau motif, la flèche et le cadenas d'une ligne, la bibliothèque et les fichiers de motif agissent sur le motif en cours ; le style, les curseurs et Nouvelle prise sur tous.

Des notes qui ne jouent pas à chaque mesure

Une note peut avoir une **probabilité** (à 50 %, elle joue une mesure sur deux en moyenne, tirée mesure par mesure) et un **cycle** (« mesure 4 toutes les 4 » : elle ne joue que dans la dernière mesure de chaque groupe de 4, comptées depuis le début de la section). De quoi faire respirer un charleston, ou mettre une relance au bout de chaque phrase avec un motif d'une seule mesure. Dans la grille, une telle note est en **pointillé**, avec son cycle (« 4:4 ») ou sa probabilité (« 60 ») en bas de la case. Les styles en proposent d'eux-mêmes, selon Mouvement (chapitre 5) ; tu peux aussi les changer note par note.

Le panneau **Note**, sous la vélocité, montre la dernière note cliquée (entourée dans la grille) :

Ligne	Effet
Coups	1 à 4 coups dans le pas (le ratchet du Ctrl+clic).

Ligne	Effet
Niveaux	Avec 2 à 4 coups : une barre par coup, à faire glisser (ou la molette dessus, ±4) pour régler sa vélocité ; le bouton à droite (flèche ronde) revient aux coups habituels, chacun un peu plus doux que le premier. Les niveaux suivent la vélocité de la note : la molette sur sa case, ou une section plus douce, gardent leur dessin. La ligne de vélocité scinde aussi la barre de la note, une par coup, et sa molette agit de même sur le coup visé.
Probabilité	100, 75, 50 ou 25 % ; la molette sur la valeur l'affine de 5 % en 5 %.
Cycle	mesure 4 toutes les 4 : la mesure du cycle où la note joue, et la longueur du cycle (1 = chaque mesure).



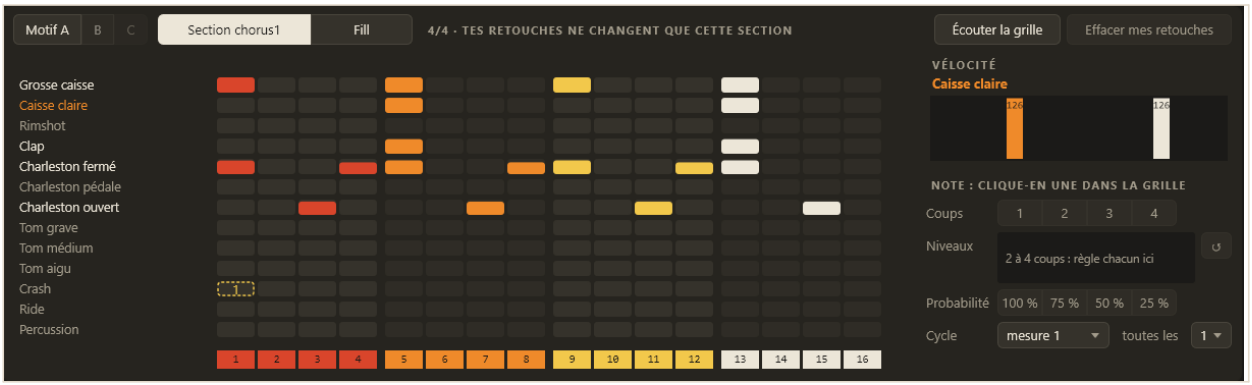
Une caisse claire en 3 coups (80, 40, 96) : sa barre scindée dans la ligne de vélocité, et ses niveaux en grand dans le panneau Note.

Dans la vue Notes, une note qui pourrait jouer mais que le tirage laisse de côté est dessinée en contour. Le tirage et son dé sont décrits au chapitre 4.

Les boutons de la grille

Bouton	Effet
Écouter la grille	Joue ce que montre la grille, en boucle, au tempo du morceau ou de la section, avec le swing. Les retouches s'entendent tout de suite, à la même position, comme sur une boîte à rythmes. La boucle dure autant de mesures que ses cycles en demandent, et les probabilités y sont tirées en direct.
Nouveau motif	De nouvelles graines pour toutes les lignes non verrouillées.
Effacer le motif	Une grille vide, pour construire un motif à la main ; les curseurs la laissent vide (Nouveau motif la remplit).
Effacer mes retouches	Pour une section ou un fill : revient au calcul.

Les curseurs réécrivent le motif quand tu les relâches, en gardant tes retouches (chapitre 5) ; la flèche d'une ligne les garde aussi, sauf sur la ligne changée.



La grille d'une section : tes retouches ne changent que cette section.

8. L'onglet Structure

Les sections en tableau : à ajouter, dupliquer, supprimer, réordonner, et à régler une par une.



Les choruses se servent du motif B.

En haut, le morceau : **Nom du morceau** (il nomme les fichiers MIDI et la piste dans la STAN), **Tempo** et **Signature**. Une case de section vide reprend la valeur du morceau, affichée en gris.

Colonne	Contenu
Nom	Le nom de la section. Les chiffres de fin donnent le rôle : verse1 et verse2 sont des « verse ».
Mesures	La longueur, tapée ou choisie (1, 2, 4, 8, 16).
Énergie	0 à 100 %, 50 % = le motif tel qu'écrit (voir le chapitre 14).
Fill	Ce qui mène à la section suivante : aucun, small, medium, large, build, break, drop (voir le chapitre 14).
Crash	**Auto** (après un fill, ou à partir de 50 % d'énergie, 70 % pour la première section), **Toujours** ou **Jamais**. La crash ne joue que sur la première mesure.
Signature	La signature de la section (7/8, 3/4…), vide = celle du morceau.
Tempo	Le tempo de la section, vide = celui du morceau.
Motif	Le motif dont se sert la section : A, B… (voir le chapitre 7).
Fill tous les	Un petit fill (le dernier temps) au bout de chaque groupe de 2, 4 ou 8 mesures, en plus du fill de la section. Chacun est tiré de la graine des fills de la section et diffère des autres.
Crash tous les	Une crash sur le premier temps toutes les 2, 4 ou 8 mesures, après la première (qui suit la colonne Crash), pas dans les mesures du fill de la section.

Sous le tableau : **Ajouter**, **Dupliquer**, **Supprimer**, **Monter**, **Descendre**, puis une légende de l'énergie et de chaque fill. La pastille de couleur au début d'une ligne est celle de son rôle. Une valeur tapée s'applique quand tu quittes le champ (ou Entrée) ; chaque changement est une étape d'annulation.

9. Sortie MIDI

En bas de la fenêtre : la carte des notes, l'apprentissage d'une carte, et les fichiers à glisser dans la STAN.



La carte des notes

Carte des notes dit sur quelle note MIDI part chaque ligne. Elle ne change rien au rythme : seulement quel pad de ta batterie joue chaque ligne. Elle sert à la lecture, aux fichiers et à l'import. Deux cartes sont fournies, **General MIDI** et **UJAM Beatmaker**, plus celles que tu enregistres. Celle de Beatmaker place 16 pads sur des touches blanches depuis C1 (C3 = 60, comme Studio One) ; les touches noires changent de pattern et ne sont jamais jouées :

Pad	Note	Ligne	Pad	Note	Ligne
Kck	C1 · 36	Grosse caisse	Tom L	D2 · 50	Tom grave
Acc	D1 · 38	(accent, pas encore utilisé)	Tom M	E2 · 52	Tom médium
Sn 1	E1 · 40	Caisse claire	Tom H	F2 · 53	Tom aigu
Sn 2	F1 · 41	Rimshot	Tamb	G2 · 55	Percussion
Clap	G1 · 43	Clap	Perc 1	A2 · 57	(pas encore utilisé)
HH 1	A1 · 45	Charleston fermé	Perc 2	B2 · 59	(pas encore utilisé)
HH 2	B1 · 47	Charleston pédale	Cym 1	C3 · 60	Crash
HH O	C2 · 48	Charleston ouvert	Cym 2	D3 · 62	Ride

Apprendre une carte

Apprendre… ouvre la carte de notes de ton plugin, à partir de celle en cours :

- **Apprendre**, ligne par ligne : clique Apprendre, puis frappe le pad qui joue cet instrument sur un contrôleur MIDI routé vers l'entrée de Drum'nspire ;
- **Trouver à l'oreille**, pour un plugin qu'on ne joue pas depuis un contrôleur : **Commencer**, Drum'nspire joue chaque note de C0 à C5 et tu réponds d'un clic (l'instrument entendu, **Rien** ou **Passer**) ; **Réécouter** la rejoue ;
- ▶ sur chaque ligne joue sa note ; **Ne jamais envoyer les touches noires (certains plugins s'en servent pour changer de pattern)** ;
- **Enregistrer sous…** lui donne un nom ; elle est écrite dans `%APPDATA%\Drum'nspire\mappings` et devient la carte en cours.

Glisser vers la STAN

Trois zones : **Morceau complet** (le morceau entier), **Section « … » — à poser mesure N** (la section choisie, à poser à la mesure N, à la place de l'ancienne) et **Toutes les sections (…)** (tous les fichiers de section d'un coup). Le fichier est écrit au moment du glisser, dans `%TEMP%\Drum'nspire`. Une section commence au temps 0 et dure exactement la section ; le morceau contient le tempo, les signatures et des marqueurs de section. **Fichier › Enregistrer le MIDI sous…** enregistre le morceau où tu veux.

10. Bibliothèque de motifs et styles favoris

La bibliothèque garde tes motifs avec leur **style** et leurs **curseurs**. Choisir un motif de la bibliothèque remet tout ça d'un coup (une étape d'annulation). Les favoris, eux, sont des raccourcis vers des **styles**.

Pour…	Fais…
Mettre le style actuel en favori	Clique l'étoile ☆ à droite du style.
Choisir un style favori	Menu des styles › ★ **Favoris** › son nom.
Retirer un favori	Clique l'étoile pleine, ou **Favoris › Retirer des favoris**.
Enregistrer le motif actuel	**Fichier › Enregistrer le motif dans la bibliothèque…**, ou **Bibliothèque de motifs › Enregistrer le motif actuel dans la bibliothèque…** : donne-lui un nom.
Charger un motif de la bibliothèque	Menu des styles › **Bibliothèque de motifs** › son nom.
Retirer un motif de la bibliothèque	**Bibliothèque de motifs › Retirer de la bibliothèque** : son fichier va à la corbeille.
Voir les fichiers	**Bibliothèque de motifs › Afficher le dossier de la bibliothèque**

Les motifs sont dans `%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`, en fichiers `.motif.json` que **Fichier › Charger un motif…** et le prototype Python ouvrent aussi (sans le style ni les curseurs). Un nom déjà pris demande s'il faut remplacer. Plusieurs instances du plugin partagent la même bibliothèque.

11. Fichiers, import et sections figées

Trois sortes de fichiers

Fichier	Contient	Charger…
`.drumgen.json` projet	Tout : motif, structure avec les retouches de chaque section, style, carte de notes, curseurs, graines, lignes verrouillées.	remplace tout
`.motif.json` motif	La grille d'une mesure.	remplace le motif ; garde structure, style, curseurs
`.structure.json` structure	Sections, nom du morceau, tempo, signature, sans les retouches de section.	remplace les sections ; garde motif, style, graine, curseurs

Tout est dans le menu **Fichier** : **Nouveau morceau** (vide, forme de base ou forme d'exemple, avec un nouveau motif et une nouvelle graine), **Ouvrir un projet…** / **Enregistrer le projet…**, **Charger un motif…** / **Enregistrer le motif…**, **Importer un motif depuis un MIDI…**, **Charger une structure…** / **Enregistrer la structure…**, **Enregistrer le MIDI sous…**. Charger un fichier de la mauvaise sorte est refusé avec un message qui dit quelle commande l'ouvre ; avant de charger une structure, la fenêtre prévient si les sections ont des retouches.

> **Le projet voyage avec le morceau de la STAN.** L'état du plugin, enregistré dans le morceau de la STAN, est le projet plus la section choisie, la plage, la boucle, le suivi de la STAN et les prises gardées.

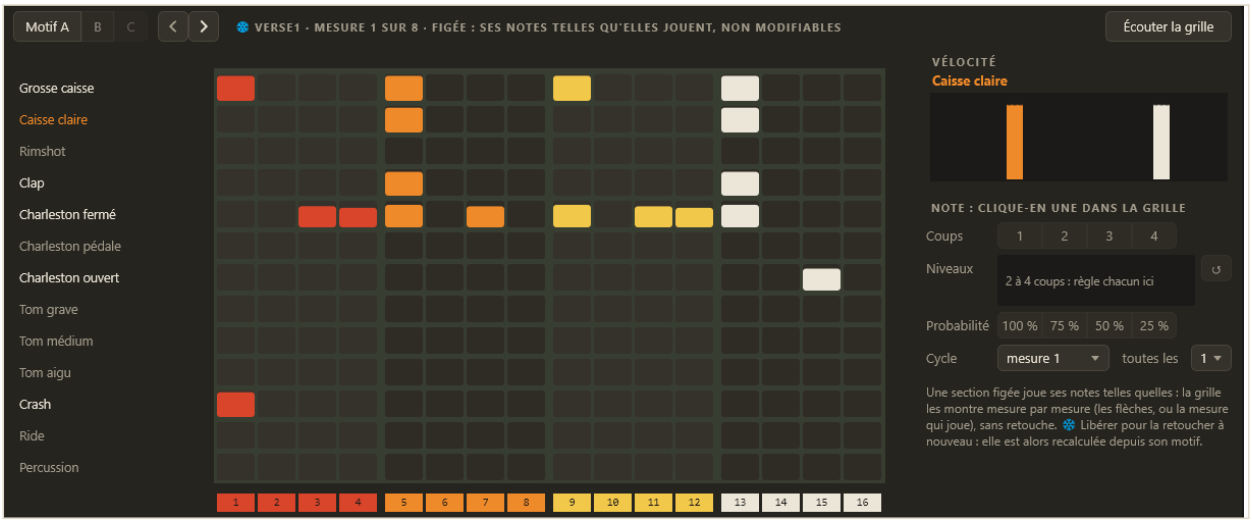
Reprendre une modification faite dans la STAN

- Exporte le bloc en fichier MIDI, puis **dépose-le sur la grille** : sa première mesure devient le motif, avec ses vélocités et ses petits décalages ;
- ou **dépose-le sur une section** (ou menu de la section › **La figer avec un fichier MIDI (notes retouchées dans la STAN)…**) : la section devient **figée** (❄) et joue exactement ces notes, sans génération, variation, crash ni fill ;
- les notes que la carte ne connaît pas sont ignorées et signalées ;
- les fichiers que Drum'nspire écrit lui-même pour un glisser ne peuvent pas être redéposés sur sa fenêtre.

Figer une section

❄ **Figer** garde les notes de la section telles qu'elles jouent (fill et crash compris) : plus aucune graine, aucun curseur ni aucune retouche du motif ne la change. Les sections suivantes ne bougent pas non plus : une section figée compte toujours pour leurs variations et leurs fills. ❄ **Libérer** la fait de nouveau générer.

Une section figée choisie reste **visible dans la grille**, mesure par mesure et en lecture seule (sa couleur entre les cases) : les flèches ‹ › à côté des lettres de motif changent de mesure, et pendant la lecture la grille suit la mesure qui joue. Pour la retoucher, ❄ **Libérer** d'abord.



verse1 figée : la grille montre sa mesure 1 sur 8, sans retouche possible.

12. Lecture et synchro avec la STAN

Le transport du plugin

Commande	Effet
◄ ► ■ ►	Section précédente (d'abord le début de la section en cours, comme un lecteur de CD), lecture, stop, section suivante. Espace : lecture / stop.
Morceau	Tout le morceau, depuis la tête de lecture.
Section	La section en cours de lecture (à l'arrêt, celle sous la tête).
Fill	Seulement le fill de la section choisie, en boucle : une mesure avant, le fill, puis l'arrivée. Chaque Autre fill s'entend aussitôt.
Plage à la main	Dans la règle de la vue Notes : clic = début, clic droit = fin. Cliquer une section ou un bouton en sort.
Boucle	Reprend au début de la plage ; la plage jouée est surlignée.

La tête de lecture (triangle orange) part du début de la section cliquée. Une section cliquée pendant la lecture y saute. Tout s'applique pendant la lecture, sans arrêter : une retouche s'entend à la même position.

Avec la STAN

Avec **Avec l'hôte** allumé (ou **Écoute › Jouer avec le transport de l'hôte**), quand le transport de la STAN joue, Drum'nspire joue le morceau avec elle : la mesure 1 du morceau sur la mesure 1 de la STAN, à son tempo ; ses boucles et ses sauts sont suivis (les notes en cours sont relâchées).

Pendant que la STAN joue…	Résultat
Lecture, Stop, Espace	Sans effet : **L'hôte a la main** s'affiche sous les boutons de transport, et Lecture, Stop et **Écouter la grille** sont grisés. Lance et arrête la musique depuis la STAN.
Tu cliques une section	La section est choisie pour l'éditer, mais la musique reste sur la tête de lecture de la STAN. Pour l'entendre, déplace la tête de lecture de la STAN.
La STAN joue après la fin du morceau	Le plugin se tait, Lecture reste éteint, et la ligne d'état dit à quelle mesure joue la STAN.
La STAN démarre alors que le plugin jouait seul	La STAN prend la main.

La règle. Quand la STAN joue, c'est elle qui mène, et le plugin suit sa tête de lecture. Un plugin VST3 ne peut ni déplacer la tête de lecture de la STAN, ni lancer ou arrêter son transport : jouer ailleurs sur sa propre horloge le ferait jouer décalé. Espace dans la fenêtre du plugin ne lance que le plugin, quand la STAN est arrêtée. Pas de port MIDI à choisir : tout sort par la sortie MIDI du plugin.

Le plugin peut s'utiliser sans glisser de MIDI : il joue en direct pendant la prise. Fais la prise de la sortie de la batterie sur une piste audio, ou enregistre sur une piste MIDI les notes qui sortent de Drum'nspire pour garder exactement ce que tu as entendu. Avec le dé éteint (chapitre 4), chaque passage est une nouvelle interprétation.

> **Espace et le clavier.** La fenêtre du plugin prend le clavier à son ouverture et à chaque clic. Si une autre fenêtre l'a, Espace va à la STAN, qui lance son propre transport (souvent loin du morceau) : clique dans la fenêtre de Drum'nspire avant d'appuyer sur Espace.

Si la STAN ne fait pas tourner l'audio du plugin après Lecture (piste gelée ou désactivée), la ligne d'état le dit. Le fichier `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` note chaque lecture (plage, tête de lecture, notes) et ce que le fil audio a fait une seconde après : utile pour comprendre un silence.

13. Annuler et l'historique

Chaque action est une étape nommée : motif, grille, curseurs, style, graine, tempo, cadenas, sections, nom et signature du morceau, prises, bibliothèque… Un curseur tourné, la molette du tempo ou des barres de vélocité glissées ne font qu'une étape par geste.

- Les boutons ↶ ↷ en haut à droite, ou Ctrl+Z et Ctrl+Y (ou Ctrl+Maj+Z), annulent et rétablissent ; leur infobulle nomme l'action ;
- **Historique** ▾ liste les actions à rétablir au-dessus de **Maintenant**, puis les 40 dernières à annuler : un clic revient juste avant l'action choisie ;
- le menu **Édition** nomme aussi l'action à annuler ou à rétablir ;
- dans un champ où rien n'a été tapé, Ctrl+Z annule la dernière action de la fenêtre ;
- la ligne d'état dit ce qui a été annulé (« Annulé : … ») ou rétabli.

14. Comment le morceau est construit

Ce chapitre décrit les choix musicaux du moteur, pour comprendre ce que tu entends et savoir quoi régler.

L'énergie

- Elle décale la densité et l'intensité autour des curseurs (50 % = neutre).
- Sous le seuil « low » du style, les charlestons passent en croches (les ouverts deviennent fermés), puis en noires ; au-dessus du seuil « high », le style ouvre les charlestons en contretemps ou passe au ride.
- Toutes les sections tirent les mêmes nombres : un refrain plus dense est un sur-ensemble du couplet, pas un autre rythme. C'est ce qui garde l'identité du morceau.
- Une section plus énergique **ajoute** les notes que le générateur jouerait en plus, **sans jamais retirer les tiennes** ; seuls les fills, les drops et le passage au ride remplacent tes notes.

La crash

Une par section, sur le premier temps (avec la grosse caisse), quand un fill ou un drop y mène ou quand l'énergie atteint 50 % (70 % pour la première section). Elle remplace le charleston de ce temps. Une crash au début du couplet appartient au couplet, même si elle suit le fill de la section d'avant.

Les variations

Dans une section, la 4e mesure de chaque phrase de 4 mesures reçoit souvent une relance (grosse caisse déplacée ou doublée, charleston ouvert sur le dernier contretemps…), les mesures paires de plus petites variations ; le curseur Variation règle tout ça.

Le mouvement des styles

- Les notes qu'un style joue au moins 75 % du temps sont l'ossature : elles jouent toujours. Les probabilités vont aux notes facultatives (charlestons entre les temps, poussées de grosse caisse, percussions) et aux notes fantômes.
- Une probabilité du style devient plus ou moins forte avec Mouvement (0,8 à 50 % devient 0,64 à 100 % et 1 à 0 %) ; les ratchets et les notes à cycle sont plus ou moins fréquents. Jamais sous 5 %.
- Par famille : peu de mouvement dans la synthwave, l'italo, le rock et le punk (une relance en fin de phrase, une poussée de grosse caisse une mesure sur deux) ; une main gauche vivante dans le funk et la neo soul ; les roulements de charleston du trap ; la ride qui saute des notes et l'accompagnement au hasard du jazz ; le clap en ratchet en fin de phrase en house.
- Un charleston ouvert qui ne joue que certaines mesures laisse le charleston fermé de son pas dans la grille : le morceau ne le retire que dans ces mesures.

Le **caractère** d'une section (Autre variation, Nouvelle prise) combine 2 ou 3 figures, au plus une par famille :

Famille	Figures
Charleston	charleston en doubles-croches, charleston en croches, charleston en contretemps (fermés ou ouverts), ou ride à la place du charleston.
Pied, grosse caisse, caisse claire	charleston au pied ; grosse caisse syncopée juste avant un temps ; notes fantômes ; clap ajouté ou retiré sur le backbeat.

Famille	Figures
Percussion	tambourin en contretemps, en doubles-croches ou sur le backbeat.
Fin de mesure	accent de toms en fin de mesure, relance de caisse claire ou charleston ouvert en fin de mesure.

Les temps forts ne bougent jamais. Le caractère est tiré avec la variation du style, pas celle des curseurs : bouger les curseurs (ou Complexité) garde le caractère de la section. Les notes qu'il ajoute suivent le curseur de ce qu'il ajoute (Densité pour les charlestons, le tambourin, le clap, les toms et la relance ; Syncope pour la grosse caisse ; Notes fantômes pour les fantômes) : toutes à partir de 50 %, moins en dessous, aucune à 0. Ainsi Complexité à 0 reste un rythme nu, même après une nouvelle prise.

Les fills

Fill	Ce qui se passe
aucun	Pas de fill : la section suivante arrive directement.
small · 1 temps	Un fill sur le dernier temps.
medium · 2 temps	Un fill sur les deux derniers temps.
large · 1 mesure	Un fill sur toute la dernière mesure.
build · 2 mesures	Une montée : la caisse claire accélère (noires, croches, doubles puis triples croches) et monte de 50 à 120 environ, parfois doublée du clap ou de la grosse caisse, avec une respiration possible juste avant la section suivante.
break · tout s'arrête	Tout s'arrête sur la dernière croche, la dernière noire ou la dernière demi-mesure, puis tout le monde retombe ensemble sur la section suivante.
drop · 1 mesure	La dernière mesure est dépouillée (backbeat seul, sans grosse caisse, charlestons seuls, ou demi-tempo), puis une relance mène à la suite.

Small, medium et large sont tirés comme **une idée complète** parmi 10 figures : roulement de caisse claire, descente de toms, unisson, grosse caisse / caisse claire, triples croches, triolets, alternance, groupes de 3, accents, relance. L'énergie oriente le choix : une section calme tire plus souvent des fills discrets, une section forte des fills denses. Deux fills identiques dans un même morceau sont interdits. Le fill s'arrête toujours avant le premier temps suivant. Si la dernière section finit par un fill, une mesure finale crash + grosse caisse le résout.

Autres signatures et swing

Un style 4/4 se replie sur une autre signature : la dernière noire reprend toujours le « temps 4 » du style (backbeat et relances), le reste le début du style (1-2-4 en 3/4, 1-2-3-4-4 en 5/4, 1-2-moitié de 3-4 en 7/8). Les styles en triolets (Rock Shuffle, Blues Shuffle, Jazz Swing, Jazz Waltz) ont une grille de 6 pas par noire. Le swing retarde la deuxième double-croche de chaque paire. Les ratchets (2 à 4 coups dans un pas) sont un peu plus doux après le premier coup.

15. Les styles

40 styles en 9 familles, tous écrits à partir des conventions du genre, sans copier de morceau. Chacun a ses marqueurs : où tombe la caisse claire, quel instrument tient le temps (charleston fermé, ouvert, ride, pied, shaker, tambourin), son placement (en avant, en arrière), son swing, ses fantômes et ses variations. **Le tempo fait le style** : la plage indiquée (aussi dans le menu des styles) est celle du genre ; loin d'elle, un style perd son caractère (un Drum & Bass à 100 BPM devient un break lent), et la barre d'état le signale. Tous sont à écouter et à corriger : les styles sont des fichiers JSON (`data/styles`), et on peut ajouter les siens dans `%APPDATA%\Drum'nspire\styles`.

Famille	Style	BPM	Caractère
Synthwave	**Chillwave**	75–95	Brumeux et paresseux : grosse caisse clairsemée, caisse claire douce très en arrière, pas de charleston sur le temps mais un ouvert qui respire sur le « et » du 2 et du 4, shaker swingué.
Synthwave	**Darksynth**	110–140	Lourd et implacable : quatre temps avec des relances en doubles-croches, énorme caisse claire + clap, ride en croches accentuée en contretemps, tom grave en réponse.
Synthwave	**Dreamwave**	80–105	Posé : grosse caisse sur le 1 et le « et » du 3, caisse claire douce doublée d'un rimshot un peu en arrière, croches légères, shaker un peu en avant, un peu de swing.
Synthwave	**Outrun Four**	110–135	Le plus mécanique : quatre temps, clap sur 2 et 4, charleston au pied sur les temps et fermé en contretemps.
Synthwave	**Synthwave Basic**	95–125	Le plus simple : grosse caisse sur 1 et 3, caisse claire + clap sur 2 et 4, croches. Bonne base pour un motif fait à la main.
Synthwave	**Synthwave Classic**	90–120	Façon LinnDrum : doubles-croches à fort accent sur les croches, swing léger, poussées de grosse caisse, gros backbeat, ouvert qui relance la mesure.
Synthwave	**Synthwave Drive**	110–140	Outrun au galop : quatre temps avec relances en doubles-croches (le « a » du 2 et du 4), caisse claire + clap, croches appuyées sur le temps.
Synthwave	**Synthwave Gated**	80–105	Lent et énorme : caisse claire gatée un peu en arrière, charleston à la noire seulement, toms gatés en fin de mesure une sur deux.
Synthwave	**Synthwave Half-time**	90–140	Demi-tempo : caisse claire + clap sur le 3, grosse caisse rare, doubles-croches douces et ouverts en contretemps, tom en réponse.
80s	**80s Electro**	105–130	Électro / freestyle : grosse caisse syncopée, clap sur 2 et 4, doubles-croches accentuées en contretemps, cloche, figure de toms en fin de mesure.
80s	**Italo Disco**	110–130	Disco machine : quatre temps, caisse claire (clap parfois), doubles-croches mécaniques accentuées en contretemps, tambourin sur 2 et 4, toms Simmons.
80s	**New Wave**	130–165	Rapide et nerveux : croches fortes qui tirent en avant, tom basse en croches dans la moitié des motifs (la pulsation tribale).

Famille	Style	BPM	Caractère
80s	**Power Ballad**	65–95	Ballade 80s : caisse claire énorme et en arrière, grosse caisse sur 1 et 3 et le « et » du 3, gros coups de toms en fin de mesure, grands fills.
Pop	**Dance Pop**	115–128	Pop de club : quatre temps, clap + caisse claire, croches, ouvert sur le « et » du 4, shaker, relances de caisse claire toutes les 4 mesures.
Pop	**Pop Ballad**	60–85	Intime : cross-stick au lieu de la caisse claire (la caisse claire dans certains motifs), tout un peu en arrière, croches douces.
Pop	**Pop Straight**	95–125	Pop radio : grosse caisse sur 1 et 3 avec poussée, caisse claire doublée d'un clap, doubles-croches douces, shaker.
Rock	**Hard Rock**	110–145	Fort et appuyé : grosse caisse en croches, gros backbeat en arrière, croches fortes qui s'ouvrent en contretemps dans la moitié des motifs.
Rock	**Metal Double Kick**	100–160	Double grosse caisse en doubles-croches (en croches dans les parties calmes), caisse claire sur 2 et 4.
Rock	**Punk**	160–200	Rapide et brut : grosse caisse sur chaque temps, caisse claire sur chaque contretemps, fills courts.
Rock	**Rock Half-time**	120–160	Lourd et large : grosse caisse martelée, caisse claire sur le 3 en arrière, croches qui s'ouvrent parfois, tom basse en réponse.
Rock	**Rock Shuffle**	95–130	Shuffle en triolets : charleston sur le premier et le dernier triolet de chaque temps.
Rock	**Rock Straight**	100–140	Le rock de base, joué : poussées de grosse caisse, caisse claire un cheveu en arrière, croches, ouvert en fin de phrase, ride au refrain.
Funk & Soul	**Disco**	110–130	Disco jouée : ouvert sur chaque contretemps sur des doubles-croches à deux mains, caisse claire avec fantômes et relance, tambourin en doubles-croches, fills de toms.
Funk & Soul	**Funk 16ths**	90–115	Funk serré : grosse caisse syncopée, beaucoup de fantômes, caisse claire déplacée sur le « a » du 2 une mesure sur deux, charleston sur le temps.
Funk & Soul	**Neo Soul**	70–95	À la Dilla : grosse caisse en retard, caisse claire en avance, charleston swingué à 55 % derrière le temps et troué, fantômes très doux.
Funk & Soul	**Sixties Soul**	95–125	Soul des années 60 : caisse claire sur chaque temps, plus forte sur 2 et 4, tambourin sur 2 et 4 et en croches.
Hip-Hop	**Boom Bap**	85–98	Le hochement de tête : caisse claire dure pile sur le temps, grosse caisse sur le « a » du 2, doubles-croches swinguées façon MPC.
Hip-Hop	**Lo-fi Hip-Hop**	70–90	Poussiéreux et ivre : caisse claire + rimshot qui traînent loin derrière, charleston en shuffle (temps, « et », « a »).
Hip-Hop	**Trap**	130–160	Demi-tempo : caisse claire + clap sur le 3, grosse caisse grave à contretemps, doubles-croches qui partent en roulements de 2 à 4 coups.
Electronic	**Breakbeat**	125–140	Break joué : grosse caisse sur le 1 et son « et », caisse claire avec fantômes, ouvert sur le « et » du 2.

Famille	Style	BPM	Caractère
Electronic	**Drum & Bass**	165–178	Two-step à 170+ : grosse caisse sur le 1 et le « et » du 3, caisse claire forte et pressée, fantômes façon Amen et roulements, ride en croches, shaker. Lent, il sonne comme un break.
Electronic	**House**	118–128	Quatre temps, clap, ouvert sur chaque contretemps un peu en retard, shaker swingué, rimshot. Rien d'autre.
Electronic	**Techno**	125–140	Quatre temps implacables, fermé sur chaque contretemps, rimshots en 3-3-2, ride ou clap selon le motif, pas de backbeat.
Electronic	**UK Garage 2-step**	128–136	Two-step : grosse caisse qui saute autour du 3, caisse claire + rimshot, contretemps et doubles-croches en shuffle, swing 60 %.
Latin & Caribbean	**Bossa Nova**	120–140	Grosse caisse douce façon surdo, clave en cross-stick sur deux mesures, croches douces, charleston au pied sur 2 et 4.
Latin & Caribbean	**Reggae One Drop**	70–85	Rien sur le 1 : grosse caisse et cross-stick ensemble sur le 3, charleston en shuffle sur les triolets.
Latin & Caribbean	**Reggaeton**	88–100	Dembow : grosse caisse sur les quatre temps, caisse claire en 3+3+2 deux fois (le « a » du 1, le « et » du 2…).
Jazz & Blues	**Blues Shuffle**	80–120	Shuffle en triolets : charleston ou ride sur le premier et le dernier triolet de chaque temps.
Jazz & Blues	**Jazz Swing**	120–220	Swing en triolets : ride « spang-a-lang », charleston au pied sur 2 et 4, grosse caisse plume.
Jazz & Blues	**Jazz Waltz**	110–180	Valse en 3/4 : ride sur les temps et le dernier triolet, charleston au pied sur 2 et 3.

16. Référence

Raccourcis clavier

Touche	Effet
Espace	Lecture / stop (la fenêtre du plugin doit avoir le clavier : clique dedans)
Ctrl+Z	Annuler
Ctrl+Y, Ctrl+Maj+Z	Rétablir
Ctrl+B	Garder (garder la prise)
Ctrl+0	Taille normale
F11	Remplir l'écran, puis la taille d'avant
Maj + molette sur le tempo	Dixièmes de BPM
Suppr, Retour arrière	Retire la note choisie dans la grille
Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V	Copie, coupe, colle la note choisie (collée sous la souris)
Ctrl+clic dans la grille	Ratchet : 2, 3 ou 4 coups dans le pas
Alt+clic dans la grille	Probabilité : 75 → 50 → 25 → 100 %

Les thèmes

Thème	Allure
Console rythmique	Par défaut : pupitre sombre et chaud, afficheur ambré, boutons rotatifs, pas colorés par temps.
Façade matérielle	Panneau clair, boutons rotatifs, touches à LED, affichage vert.
Nuit synthwave	Indigo, magenta pour les accents, cyan pour les notes.
Studio sombre	Graphite neutre et une couleur d'accent.

Affichage › Thème ; le choix est retenu d'une session à l'autre, il n'est pas enregistré dans le projet.

Où sont les fichiers

Dossier	Contenu
`C:\Program Files\Common Files\VST3`	Le plugin, le dossier Drum'nspire.vst3.
`%APPDATA%\Drum'nspire`	Les préférences (Drum'nspire.settings : thème, langue, taille, vue du morceau).
`%APPDATA%\Drum'nspire\motifs`	La bibliothèque de motifs.
`%APPDATA%\Drum'nspire\mappings`	Les cartes de notes enregistrées.
`%APPDATA%\Drum'nspire\styles`	Tes styles à toi (ajoutés au menu).
`%TEMP%\Drum'nspire`	Les fichiers MIDI écrits pour un glisser, et playback.log.

Marques

VST est une marque déposée de Steinberg Media Technologies GmbH. UJAM et Beatmaker sont des marques de UJAM Instruments GmbH ; Studio One et Studio Pro sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Drum'nspire n'est ni affilié à ces sociétés ni approuvé par elles : leurs noms ne servent qu'à indiquer la compatibilité. Les noms de styles décrivent des genres musicaux, pas des artistes ni des labels.

17. Dépannage

Rien ne sonne.
Vérifie que la piste de ta batterie prend Drum'nspire comme entrée et que son écoute (monitor) est activée, et que la carte de notes correspond à ta batterie. Regarde la ligne d'état : elle dit si la STAN ne fait pas tourner l'audio du plugin. Le journal `%TEMP%\Drum'nspire\playback.log` dit combien de notes ont été envoyées après chaque Lecture.

Lecture est allumée mais rien ne joue.
Le transport de la STAN tourne, et sa tête de lecture est après la fin du morceau : la ligne d'état le dit. Arrête la STAN ou ramène-la dans le morceau. Souvent, c'est Espace qui l'a lancée, la fenêtre de la STAN ayant le clavier.

Un clic sur une section ne la fait pas jouer.
Si la STAN joue, le plugin la suit et ne peut pas déplacer sa tête de lecture : place la STAN à la mesure de la section (la ligne d'état la donne), ou arrête-la.

Lecture part du milieu d'une section.
La tête de lecture reprend où elle était restée, enregistrée avec le morceau. Clique la section voulue, ou la règle de la vue Notes.

Le plugin ne suit pas la STAN.
Vérifie que **Avec l'hôte** est allumé. Si tu as appuyé sur Lecture, Stop ou cliqué une section pendant que la STAN jouait, le plugin a repris la main jusqu'à l'arrêt de la STAN : arrête-la, puis relance-la.

Un curseur ne change pas le motif.
Swing, Intensité et Variation n'agissent que sur le morceau ; les autres ne touchent que les pas que le style laisse incertains (la ligne d'état dit combien de notes changent). Une ligne au cadenas, tes retouches et un motif effacé ne changent pas.

Complexité à 0 n'est pas tout à fait nu.
L'énergie d'une section forte ajoute encore un peu de densité ; une note que le style joue presque toujours peut rester. Baisse l'énergie de la section.

Des notes manquent après un import MIDI.
Les notes que la carte ne connaît pas sont ignorées (la ligne d'état les liste) : choisis la carte de l'instrument qui a joué le fichier.