



 **AUTOBEAT**

Manuel rédigé et traduit par Alessio Santini et Simone Fabbri.

Version du Manuel 1.0 (10/2013)

Version du Produit 1.0 (10/2013)

www.k-devices.com - sales@k-devices.com

©K-Devices, 2013. Tous droits réservés.

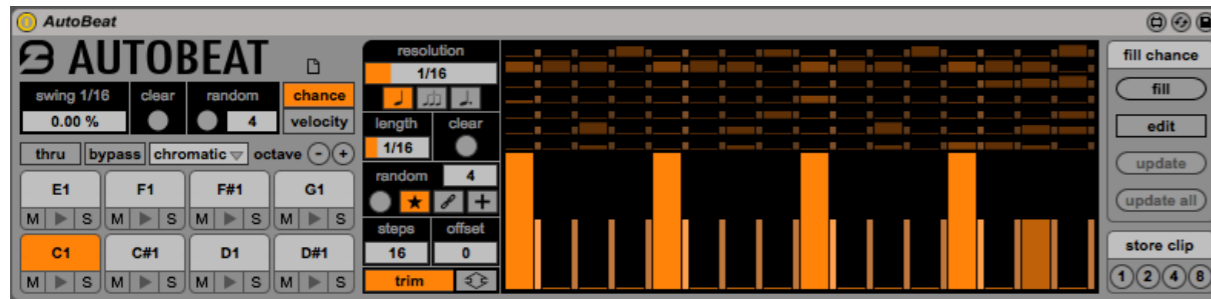
Sommaire

1.Voici AutoBeat	4
2.Installation	4
3.Contenu du Pack	4
4.Vue d'Ensemble de l'Interface	5
4.1.Global Functions Area	5
4.2.Pad Area	6
4.2.1.Intégration avec Drum Rack	7
4.3.Edit Area	7
4.3.1.Macro	7
4.3.2.Steps	8
4.4.Fill Area	9
4.5.Store Area	10
5.Drum Racks	10
6.Intégration avec Push	11

1. Voici AutoBeat

Merci pour avoir choisi AutoBeat!

AutoBeat est un dispositif MIDI Max For Live pour la création de beats et variations, générés selon des probabilités que vous pourrez établir en utilisant les paramètres à disposition.



Ce document vous offrira une vue d'ensemble complète du produit. Après avoir lu le manuel vous serez en condition d'utiliser parfaitement AutoBeat. Nous vous conseillons donc de consacrer tout le temps nécessaire à lecture complète de ce texte.

Pour utiliser AutoBeat, il est impératif d'avoir installé sur l'ordinateur une version de Ableton Live Suite 9 (ou Live 9 + Max For Live). Nous renvoyons à notre site internet pour des informations plus détaillées et à jour sur la compatibilité de nos produits avec les différentes versions d'Ableton Live et Max For Live. AutoBeat est un dispositif Max For Live et fonctionne correctement sous Mac OS® X et Windows®.

Grâce à l'intégration avec Max For Live, vous trouverez dans la fenêtre Info d'Ableton Live une description pour chaque paramètre de AutoBeat; vous pourrez également dessiner des automatisations pour tous les paramètres.

Pour suivre les prochaines sorties et mises à jour, nous vous invitons à rester en contact avec K-Devices sur [Facebook](#), [Twitter](#), [Google+](#), ou [newsletter](#).

K-Devices

2. Installation

Pour installer le logiciel il est suffisant un double clic sur le fichier .alp inclus dans le fichier comprimé que vous avez téléchargé.

Le dispositif AutoBeat et le contenu du pack seront accessibles sous l'onglet "Packs" du browser d'Ableton Live.

3. Contenu du Pack

Le pack AutoBeat contient:

- le dispositif AutoBeat
- 15 presets
- 10 Instrument Racks
- 3 Drum Racks

4. Vue d'Ensemble de l'Interface

Note sur la langue

En étant l'interface utilisateur de AutoBeat disponible seulement en anglais, on décrira dans ce texte le logiciel en utilisant le nom originel des paramètres, c'est à dire celui visible dans le dispositif.



Le bouton **AutoBeat** montre la version du logiciel.

Le petit bouton avec l'icône *newfile*, rétablit les valeurs par **défaut** pour tous les paramètres.

L'interface utilisateur de AutoBeat se compose des sections suivantes:

- Global Functions Area;
- Pad Area;
- Edit Area;
- Fill Area;
- Store Area.

4.1. Global Functions Area

La Global Functions Area est la sections où on trouve les paramètres qui affectent toutes les voix d'AutoBeat (8).



Le slider **swing** sert à appliquer un certain pourcentage de swing au pattern. Le swing est basé sur la résolution la plus petite parmi celles adoptées dans les 8 voix: la résolution est affichée en tant que texte à côté du paramètre. Modifier cette valeur est possible en en sélectionnant une plus petite pour une des 8 voix (voir Edit Area). Le swing marche seulement avec les résolutions normales ♩, en excluant donc triplets ♪♪ et notes pointées ♩̣.

Le commutateur **chance/velocity** sélectionne le paramètre que l'utilisateur veut éditer: il permet de modifier les steps correspondants et d'employer les fonctions d'editing pour le paramètre sélectionné exclusivement. Selon la position du commutateur, les steps augmentent en largeur, ce pour permettre d'agir sur ceux ci de manière confortable.

Le bouton **clear** envoie valeur "0" sur tous les steps du step-sequencer sélectionné, selon le paramètre activé (**chance** ou **velocity**).

En mode **chance**, le bouton **random** envoie des valeurs aléatoires sur un nombre de steps égal à la valeur indiquée à côté; les autres steps recevront valeur "0".

En mode **velocity**, le bouton **random** envoie des valeurs aléatoires vers tous les steps.

Les commutateurs **thru** et **bypass** agissent comme indiqué de suite:

- **thru**: laisse passer les messages MIDI en entrée
- **bypass**: AutoBeat arrête d'envoyer les messages MIDI générés (si **thru** est activé, les autres messages continueront à passer)

4.2. Pad Area



Cette section permet de gérer les notes MIDI créés par AutoBeat.

Vous pouvez configurer les notes en cliquant sur le *note pad* concerné pour le sélectionner, et puis en glissant la souris sur le nom de la note MIDI. Il est possible de se servir du menu "quick note setup" pour configurer tous les *pad* selon modèles préétablis (échelle chromatique, par tons, General Midi, majeure, et mineure naturelle).

Les boutons **octave +** et **octave -** permettent de transposer toutes les notes juste avec un click.

Chaque *note pad* dispose des boutons **mute** et **solo**: en activant la fonction **mute** pour une ou plusieurs voix on bloque la sortie des notes MIDI; en activant **solo**, seulement la voix sélectionnée reste active. Il est possible d'activer **solo** sur plusieurs voix en utilisant la touche cmd (OsX) ou ctrl (Win).

Entre **mute** et **solo**, on trouve le bouton **play**: ceci est pratique en tant que *preview* (il suffit d'y cliquer pour reproduire la note

MIDI correspondante), que comme retour visuel, vu qu'il clignote chaque fois que un *step* génère une note (il s'allume avec message *note on*, et il s'éteint avec message *note off*).

4.2.1. Intégration avec Drum Rack

Même si AutoBeat fonctionne parfaitement avec n'importe quel instrument ou plugin, sa vocation percussive est évidente, il est donc très performant pour la création de patterns avec drum machines et dispositifs similaires.

Si on l'utilise avec **Drum Rack**, AutoBeat s'enrichit de caractéristiques exclusives qui améliorent l'expérience utilisateur.

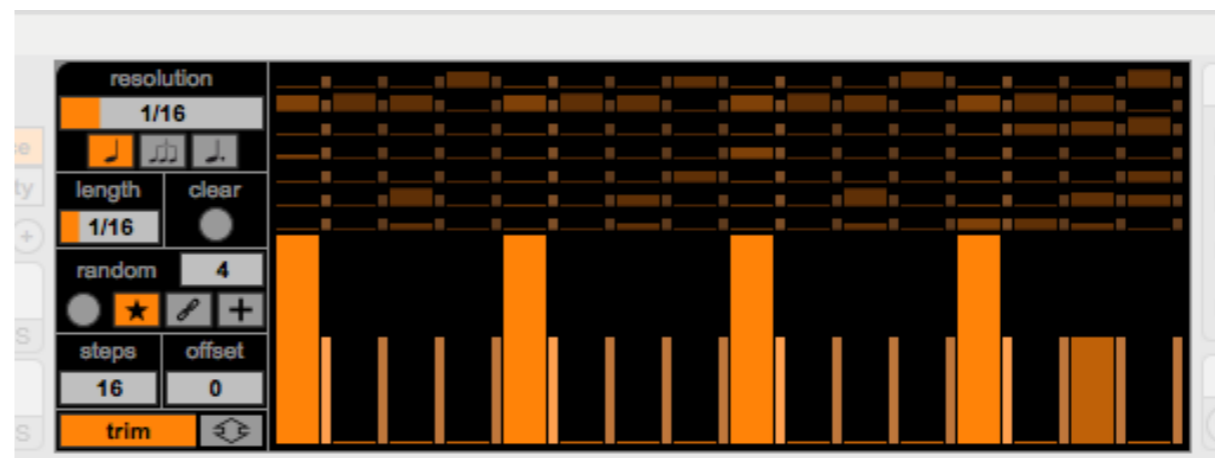
Si AutoBeat et Drum Rack se trouvent sur la même trace:

- les *note pad* d'AutoBeat se mettent à jour en affichant les noms des *note pad* correspondants sur Drum Rack;
- si on sélectionne un *pad* sur Drum Rack, le correspondant sur AutoBeat est sélectionné automatiquement; de cette manière il est possible de s'occuper d'un *pad* Drum Rack toujours en sachant quel est son pattern.

Si le Drum Rack se trouve dans un Instrument Rack, il est préférable de placer AutoBeat aussi dans ceci.

4.3. Edit Area

Cette section contient les paramètres pour l'édition de chaque voix (step-sequencers pour chance et velocity, et des fonctions). On peut la considérer partagée en deux: la section dite **macro** à gauche, les **steps** à droite.



Pour éditer une voix il est nécessaire de la sélectionner: cliquer sur *note pad* ou step-sequencer correspondant (les step-sequencer des voix non sélectionnées deviennent plus foncés et petits pour mettre à l'aise l'utilisateur dans l'édition de la voix sélectionnée).

4.3.1. Macro



Les paramètres macro agissent seulement sur la voix sélectionnée.

Dans le panneau **resolution** on trouve deux paramètres pour définir la résolution temporelle de la voix sélectionnée. Il est possible de choisir la résolution avec le slider (de 1/32 à 1/1), et définir ensuite le mode par le biais du triple

sélecteur (notes normaux ♩, triplets ♩♩♩, notes pointées ♩.). **Length** définit la durée des notes créés dans la voix sélectionnée: ce paramètre est très utile quand on utilise AutoBeat avec des instruments non percussifs (par ex. des synthétiseurs).

Les boutons des panneaux clear et random, agissent sur le paramètre défini par le sélecteur **chance/velocity**. Le bouton **clear** envoie 0 sur tous les steps. Le bouton **random** (en mode chance) permet de créer des séquences semi-aléatoires selon trois modes:

- **new** ★ crée des valeurs aléatoires pour le nombre de steps indiqué à côté, les autres steps recevront 0;
- **chain** ✂ relève les steps avec valeur divers de 0 et envoie à ceux ci des valeurs aléatoires;
- **add** + ajoute à la séquence actuelle un nombre de steps avec valeurs aléatoires qui est égal à la valeur du numbox à côté. Il agit seulement sur les steps avec valeur 0.

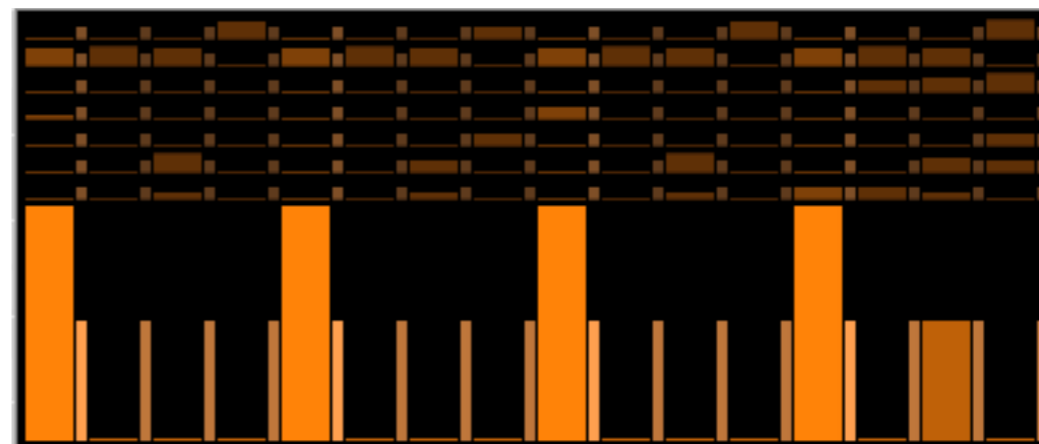
Les slider **steps** et **offset** définissent les steps actifs.

Le commutateur **trim/continued** définit la modalité pour l'édition globale des steps, que l'on emploie en cliquant sur le bouton **up/down** ⇄ et en glissant:

- **trim**: dès que on rejoint le seuil minimale ou maximale des valeurs du step-sequencer, les steps assument valeurs minimale ou maximale aussi. AutoBeat garde en mémoire la configuration initiale des steps, donc en changeant direction, la relation originelle entre les steps réapparaît.;
- **continued**: dès que on rejoint le seuil minimale ou maximale des valeurs du step-sequencer, les steps

assument la première valeur du seuil opposé, en continuant dans la direction indiquée par le mouvement de la souris.

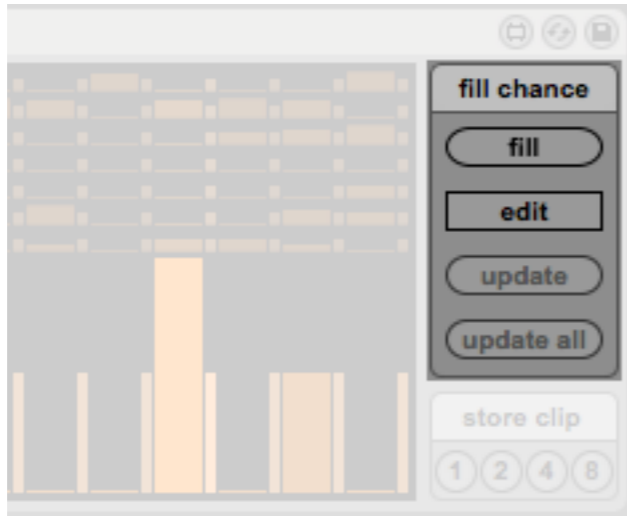
4.3.2.Steps



Les step-sequencer permettent d'éditer avec la souris chaque step de la voix sélectionnée. La souris agit exclusivement sur les steps du mode sélectionné par le commutateur global **chance/velocity**; les steps du paramètre sont mises en évidence par une majeure largeur, même si on peut continuer à voir les autres. Les steps velocity ont une couleur différente, et ils se trouvent toujours à la droite du step chance correspondant.

Les steps **chance** définissent la probabilité que chaque step émet un message MIDI note on: de 0% (pas des possibilités que un message MIDI soit créé) à 100% (le step enverra un message MIDI toujours, avec velocity égale à la valeur du step velocity correspondant). Les steps **velocity** définissent la velocity de la possible note MIDI générée. Il est important de rappeler que les steps avec velocity égale à 0, même si ont valeur chance égale à 100%, ne produiront jamais du son.

4.4. Fill Area



Cette section permet d'écrire une variation des paramètres **chance**, que l'on peut lancer avec un clic. Il est très utile pour créer des *fill*: lancer des variations en rapport au pattern principal et y retourner avec juste un bouton.

Le bouton **fill** lance la variation.

En activant le sélecteur **edit**, AutoBeat entre en mode d'écriture du fill. Les steps chance deviennent rouges et le curseur disparaît, pour indiquer que AutoBeat est en train de jouer la séquence chance actuellement pas visible. Cette choix a été faite pour permettre aux utilisateurs d'éditer la séquence du fill tout en gardant le pattern principal actif, ce qui est très pratique surtout dans un contexte performatif.

La configuration chance écrite en mode **edit** sera activée avec le bouton **fill**.

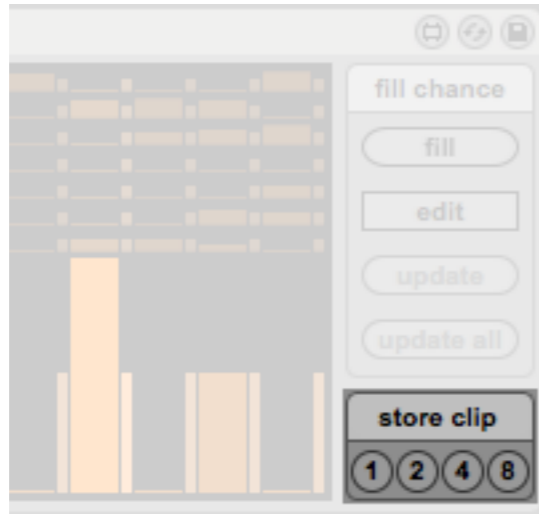
Les boutons **update** rendent plus confortable l'écriture d'une variation basée sur le pattern principal:

- **update** copie les step du pattern principal dans la configuration du fill, seulement pour la voix sélectionné;
- **update all** effectue la même opération, sur toutes les voix.

En appuyant donc sur **update all**, on obtient la même configuration du pattern principal, que l'on pourra ensuite modifier afin de créer le fill.

4.5. Store Area

La Store Area, permet d'utiliser AutoBeat en tant que **outil pour écriture assistée**.



Une fois qu'on a créé le pattern principal, il est possible de fixer dans le temps les variations générées par AutoBeat, en cliquant sur les boutons de cette région. Un click sur 1, 2, 4, ou 8 suffit pour créer des clips MIDI dont les notes dépendent de la configuration chance/velocity du pattern principal.

Les clips auront durée égale au nombre de mesures indiqué sur le bouton employé, et prendront place dans le premier slot disponible de la trace sur laquelle se trouve AutoBeat.

5. Drum Racks

Le pack AutoBeat contient 15 Instrument Rack presets réalisés avec AutoBeat et 3 Drum Rack.

Concretism Concretism c'est un Drum Rack créé pour AutoBeat par [K-Devices](#) et Federico Ascari. Tous les sons ont été créés en utilisant des pièces de métal et les objets qu'on peut retrouver dans un atelier de réparation, comme par exemple des outils de soudage.

nz_tx nz_tx c'est un Drum Rack créé pour AutoBeat par [Franz Rosati](#), sound/visual artist, electronic music producer et compositeur.

Tous les sons ont été créés sur le synthétiseur FM [Yamaha Tx81z](#), et ensuite édités dans Ableton Live.

sydrums Sydrums c'est un Drum Rack créé pour AutoBeat par [Hyena](#), electronic music producer a.k.a. Ableton Live certified trainer [Giona Vinti](#).

Tous les sons ont été méticuleusement conçus sur un synthétiseur FM vintage, le fabuleux [Yamaha SY99](#), et ensuite enregistrés en format 24bit, en 4 différents niveaux de velocity afin de reproduire toutes les variations générées par la velocity dans un algorithme FM, et ajouter plus de dynamique.

Le Drum Rack s'enrichit d'[Ableton Audio Effets](#), soigneusement mappés sur des *macros*, pour manipuler vos patterns de façon subtile, ou extreme.

6. Intégration avec Push

AutoBeat est compatible avec Ableton Push. Dans ce tableau on retrouve la configuration des paramètres.

1st page	1	2	3	4	5	6	7	8
	swing		clear		random	random n		chance/vel
2nd page	9	10	11	12	13	14	15	16
	oct +	oct -			fill	fill edit	update	update all
3rd page	17	18	19	20	21	22	23	24
	midi thru		bypass		store 1 bar	store 2 bars	store 4 bars	store 8 bars
4th page	25	26	27	28	29	30	31	32
	note pad 1	note pad 2	note pad 3	note pad 4	note pad 5	note pad 6	note pad 7	note pad 8
5th page	33	34	35	36	37	38	39	40
	solo 1	solo 2	solo 3	solo 4	solo 5	solo 6	solo 7	solo 8
6th page	41	42	43	44	45	46	47	48
	mute 1	mute 2	mute 3	mute 4	mute 5	mute 6	mute 7	mute 8