



 **AUTOBEAT**

Manuale scritto da Alessio Santini e Simone Fabbri.

Versione del Manuale 1.0 (10/2013)

Versione del Prodotto 1.0 (10/2013)

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

©K-Devices, 2013. Tutti i diritti riservati.

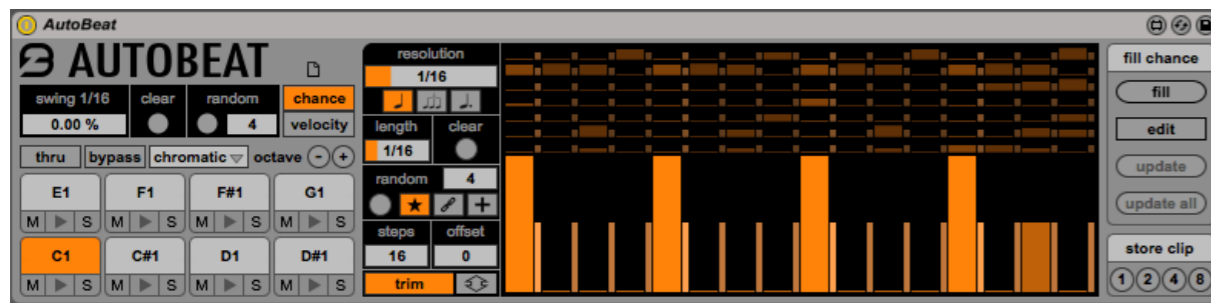
Indice

1. Questo è AutoBeat	4
2. Installazione	4
3. Contenuto del Pack	4
4. Panoramica dell'interfaccia	5
4.1. Global Functions Area	5
4.2. Pad Area	6
4.2.1. Integrazione con 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	11
6. Integrazione con Push	12

1. Questo è AutoBeat

Grazie per aver scelto AutoBeat!

AutoBeat è una device MIDI Max For Live ideata per creare agevolmente beat ritmici di note MIDI con variazioni, in base a probabilità che potrai definire attraverso l'impostazione di alcuni parametri.



Questo documento ti guiderà attraverso una panoramica completa del prodotto. Dopo averlo letto, sarai in grado di utilizzare AutoBeat alla perfezione, quindi ti consigliamo di prenderti tutto il tempo necessario per leggere completamente questa guida.

Per utilizzare AutoBeat sono richiesti Ableton Live 9 e l'Add-On Max For Live (fai riferimento al nostro sito web per sapere quali versioni di Ableton Live sono supportate e consigliate per ogni release): AutoBeat è un dispositivo Max For Live e lavora sia su piattaforma Mac OS® X che Windows®.

AutoBeat è attualmente disponibile come prodotto singolo.

Grazie alla totale integrazione con Max For Live, troverai una descrizione di ogni parametro di AutoBeat nella Ableton Live Info View, e potrai facilmente automatizzare ogni parametro all'interno di Ableton Live.

Ti consigliamo di seguire K-Devices tramite [Facebook](#), [Twitter](#), [Google+](#), o [newsletter](#) al fine di rimanere informato sui futuri aggiornamenti.

K-Devices

2. Installazione

Per installare la device fai doppio click sul file.alp contenuto nel file scaricato. In questo modo saranno automaticamente installati la device, i presets, e la Live Lesson.

La device AutoBeat, presets, instrument racks, drum racks, e drumkit, saranno installati nella libreria di Ableton Live: potrai trovarli nel tab "packs" del browser della Ableton Live Library.

3. Contenuto del Pack

Il Pack di AutoBeat include:

- la device AutoBeat;
- 15 presets;
- 10 Instrument Racks;
- 3 Drum Racks.

4. Panoramica dell'interfaccia

Nota sulla lingua

L'interfaccia utente di AutoBeat è disponibile nella sola lingua inglese, per questo motivo ci si riferirà a parametri e funzioni col loro nome originale, ovvero quello visibile sulla device.



Il pulsante **AutoBeat** mostra la versione del software.

Il piccolo pulsante con icona newfile, simile ad un piccolo foglio, imposta al valore di **default** tutti i parametri della device.

L'interfaccia si suddivide in diverse aree:

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

4.1. Global Functions Area

La Global Functions Area è la sezione dove vengono gestiti i parametri che hanno effetto su tutte le 8 voci di AutoBeat.



Lo slider **swing** imposta la percentuale di swing da applicare al pattern. Lo swing si basa sulla risoluzione più piccola adottata per le 8 voci: la sua risoluzione è visualizzata come descrizione accanto al nome swing. Per modificare questo valore è necessario selezionarne uno più piccolo per una delle 8 voci a disposizione (vedi Edit Area). Lo swing funziona, e considera, solo le risoluzioni normali ♩, escludendo quindi terzine ♪ e note puntate ♪.

Il selettore **chance/velocity** definisce su quale parametro l'utente intende agire: permette di modificare gli step corrispondenti, e di utilizzare le funzioni di editing esclusivamente per il parametro selezionato. A seconda della posizione del selettore, gli step corrispondenti aumentano in larghezza, per rendere più semplice l'editing.

Il pulsante **clear** porta a “0” tutti gli step nello step sequencer visualizzato, in base alla modalità selezionata **chance** o **velocity**.

In modalità **chance**, il pulsante **random** randomizza un numero definito di step del parametro selezionato dal selettore **chance/velocity**. In modalità **chance** è possibile anche decidere quanti step per ogni voce dovranno essere soggetti al random; gli altri step avranno valore uguale a “0”.

Gli interruttori **thru** e **bypass** funzionano come segue:

- **thru**: se attivo permette ai messaggi MIDI in arrivo dalla traccia di passare
- **bypass**: AutoBeat cessa di inviare i messaggi MIDI generati, ma se **thru** è attivo continua a far passare gli altri

4.2. Pad Area



In questa area è possibile gestire le note MIDI create da AutoBeat.

Puoi configurare le note cliccando sul note pad interessato e poi trascinando il nome della nota MIDI. Puoi anche servirti del menu “**quick note setup**”, che configura tutti i pad secondo modelli prestabiliti (scala cromatica, per toni, General Midi, maggiore e minore naturale).

Sono inoltre disponibili i pulsanti **octave +** e **-** per trasporre tutte le note di un'ottava rapidamente con solo un click.

Ogni note pad è provvisto dei pulsanti **mute** e **solo**: attivando la funzione **mute** per una o più voci si blocca l'uscita di note MIDI, mentre attivando **solo** si mantiene attiva solo la voce corrispondente. È possibile attivare **solo** su più voci tenendo premuto il tasto cmd (OsX) o ctrl (Win).

Inoltre, tra **mute** e **solo**, è presente il pulsante **play**: questo è utile sia come preview (basta un click sul pulsante per generare la nota MIDI corrispondente) che come riferimento

visivo, in quanto si illumina ogni volta che la voce corrispondente emette una nota MIDI on e si disattiva alla ricezione di nota MIDI off.

4.2.1. Integrazione con Drum Rack

Sebbene AutoBeat funzioni perfettamente con qualsiasi Instrument o plugin di terze parti, è evidente la sua vocazione percussiva, che lo rende particolarmente adatto alla creazione di pattern con drum machines, o strumenti simili.

Se utilizzato assieme a un **Drum Rack**, AutoBeat si arricchisce di features esclusive volte a migliorare l'esperienza dell'utente.

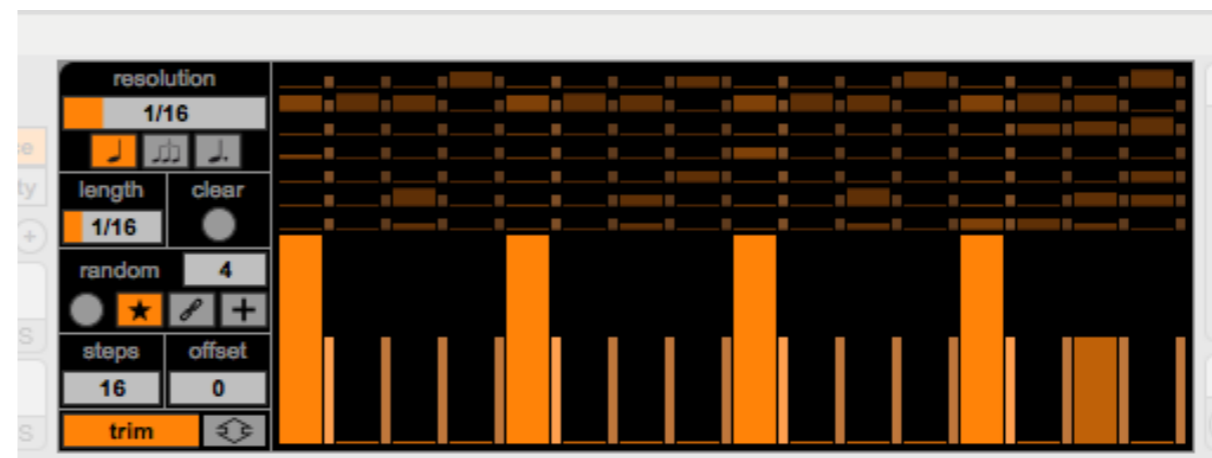
Infatti posizionando un Drum Rack nella traccia assieme ad AutoBeat:

- i note pad si aggiornano mostrando i nomi relativi alla nota MIDI impostata nel pad;
- la selezione dei note pad viene fatta anche tramite Drum Rack; in questo modo editando un drum pad presente nel drum rack, AutoBeat si aggiornerà mostrando le impostazioni del relativo note pad.

Se il Drum Rack viene posto dentro ad un Instrument Rack, è consigliabile spostare anche AutoBeat all'interno dello stesso.

4.3. Edit Area

Questa sezione ospita i parametri per editare ogni singola voce (step sequencer per chance e velocity, e varie funzioni). Possiamo considerarla divisa in due parti: l'area detta **macro** a sinistra, e gli **steps** a destra.



Per selezionare una voce e quindi poterla editare basta un click su un note pad o su un step sequencer (gli step sequencer non attivi vengono oscurati leggermente per tenerli in secondo piano e non distrarti durante l'editing).

4.3.1. Macro



I parametri della macro fanno riferimento alla voce selezionata, ed agiscono esclusivamente su quella.

Nel pannello **resolution** si trovano due parametri per definire la risoluzione temporale per la voce selezionata. È possibile scegliere la risoluzione tramite lo slider (da 1/32 a 1/1), e definire poi il modo tramite il selettore a tre vie (note normali

♪, terzine 🎵, note puntate ♪).

Length definisce la lunghezza delle note create dalla voce selezionata: questo parametro è molto utile se si utilizza AutoBeat con strumenti non percussivi (linee di basso, arpeggiatori etc.).

I pulsanti dei pannelli **clear** e **random**, agiscono solo sul parametro definito in quel momento dal selettore **chance/velocity**. Il pulsante **clear** porta a "0" tutti gli step. Il pulsante **random** (nella modalità **chance**) può creare configurazioni semi-aleatorie secondo tre modalità, definite dal selettore a tre vie in basso:

- **new** ★ randomizza tanti step quanti indicati dal numbox e porta gli altri a "0";
- **chain** ✂ rileva gli step con valore diverso da "0" e ne randomizza i valori;
- **add** + aggiunge alla configurazione attuale tanti step con valore random, quanti indicati dal numbox, rimpiazzando però i soli step con valore uguale a "0" (è quindi ovviamente ininfluenza se tutti gli step hanno valore differente da 0).

Gli slider **steps** e **offset** definiscono quali e quanti step devono essere attivi.

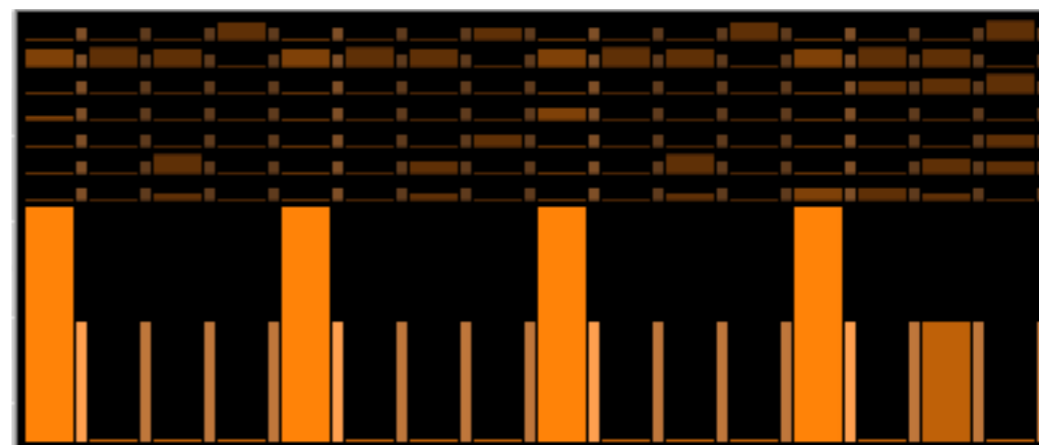
Il selettore **trim/continued** imposta la modalità per la modifica globale degli steps, che si utilizza trascinando verso l'alto o il basso il pulsante **up/down** ⇄:

- **trim**: una volta raggiunta la soglia minima o massima del multislider, gli step assumono valore minimo o massimo. AutoBeat mantiene in memoria il loro valore iniziale,

cosicché, invertendo la direzione del mouse, puoi ritrovare la relazione originale tra gli step;

- **continued**: un volta raggiunta la soglia minima o massima del step sequencer, gli step assumono il primo valore della soglia opposta, continuando nella direzione indicata dal trascinamento del mouse.

4.3.2.Steps



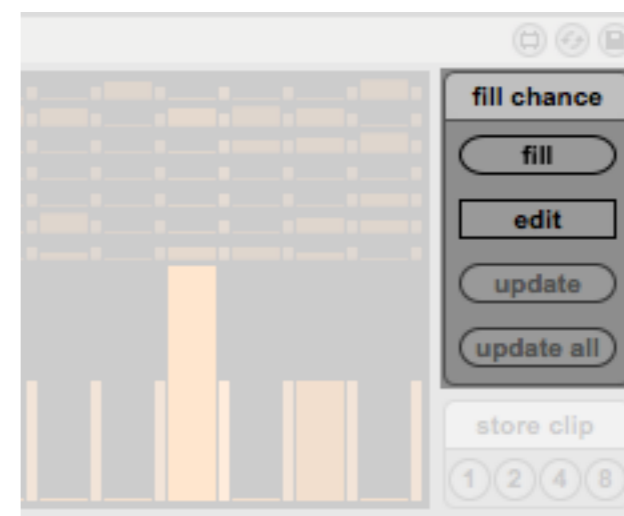
Gli step sequencer ti permettono di editare i singoli step della voce selezionata tramite il mouse. Le modifiche agiscono esclusivamente sugli steps della modalità selezionata dal selettore globale **chance/velocity**; gli step del parametro in questione vengono evidenziati con una larghezza maggiore, ma puoi sempre vedere in background i valori della modalità non attiva. Gli steps di **velocity** hanno inoltre una colorazione differente rispetto da quelli della modalità **chance**, e si trovano sempre alla loro destra.

Gli step di **chance** definiscono la possibilità che lo step emetta un messaggio MIDI note on: da uno 0% (quindi nessuna nota verrà mai generata) a un 100% (questo step genererà sempre

una nota, con velocity pari al valore del relativo step della modalità velocity).

Gli step di **velocity** definiscono appunto la velocity della possibile nota MIDI generata sul relativo step per la voce selezionata. È importante quindi considerare che gli step con velocity uguale a 0% e chance 100% non suoneranno mai in quanto produrranno una nota MIDI con velocity 0, equivalente ad un note off.

4.4. Fill Area



Questa sezione ti permette di scrivere una variazione dei parametri **chance**, richiamabile con un click. È molto utile per creare dei fill per variare il pattern principale e poter tornare all'impostazione principale al volo.

Il pulsante **fill** permette di attivare la variazione.

Attivando **edit**, AutoBeat entra in modalità di scrittura. Gli step chance diventano rossi, ed il cursore scompare, per indicarti che AutoBeat sta eseguendo la modalità chance, attualmente non visibile, che continua dunque a suonare in background. Abbiamo creato l'edit proprio per permettere di editare / creare variazioni anche dal vivo, senza interrompere la generazione dal pattern principale.

La configurazione chance scritta in modalità **edit** è quella che verrà attivata tramite **fill**.

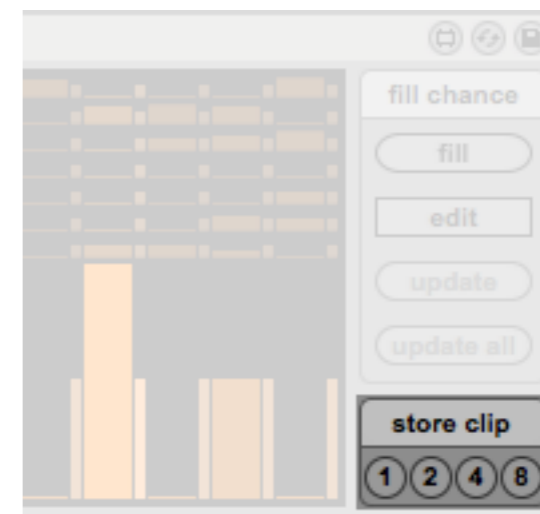
I pulsanti update sono stati inseriti per agevolarti la scrittura del fill basato sul pattern principale:

- **update** copia gli step del pattern principale nella configurazione di fill, della sola voce selezionata;
- **update all** esegue la stessa operazione di update su tutte le voci.

Premendo quindi **update all**, si ottiene la configurazione chance identica a quella del pattern principale, modificabile poi direttamente col mouse tramite lo step sequencer fill.

4.5. Store Area

La Store Area, trasforma AutoBeat da strumento per la generazione di continue variazioni semi-aleatorie, in **assistente di scrittura**.



Una volta creato il pattern principale, puoi fissare nel tempo le variazioni generate da AutoBeat, cliccando sui pulsanti di quest'area per creare clip MIDI di 1, 2, 4, o 8 battute. Queste clip sono riempite con note le cui caratteristiche sono generate direttamente dalla configurazione delle voci, dei parametri chance e velocity, e dai parametri globali (incluso anche i note pad con mute attivo)

Le clip vengono create nel primo slot libero della traccia che ospita AutoBeat.

5. Drum Racks

AutoBeat include 15 preset per 15 Instrument Rack realizzati con AutoBeat e 3 Drum Racks esclusivi.

Concretism Concretism è un Drum Rack realizzato per AutoBeat da [K-Devices](#) e [Federico Ascari](#). Tutti i suoni sono stati creati utilizzando pezzi di metallo, legni e oggetti “da garage”, incluse attrezzature da saldatura.

nz_tx nz_tx è un Drum Rack realizzato per AutoBeat da [Franz Rosati](#), sound/visual artist, produttore di musica elettronica e compositore. Tutti i suoni sono stati creati tramite [Yamaha Tx81z](#), e successivamente editati in Ableton Live.

sydrums Sydrums è un Drum Rack realizzato per AutoBeat da [Giona Vinti](#), aka [Hyena](#), produttore di musica elettronica ed Ableton Live Certified Trainer.

Tutti i suoni sono stati forgiati tramite il sintetizzatore FM [Yamaha SY99](#), poi registrati a 24 bit, per poi comporre 4 differenti layer di velocity. In questo modo è possibile enfatizzare le differenze timbriche della sintesi FM.

Il drum Rack è stato poi arricchito con degli [Ableton Audio Effects](#) e mappato sulle macro per gestire con facilità i parametri principali.

6. Integrazione con Push

AutoBeat è compatibile con Ableton Push. Ecco la tabella di implementazione dei parametri automatizzabili.

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