

K-DEVICES

COLORIZE
YOUR
SOUND

 **AUTOBEAT**

Manuel rédigé et traduit par Alessio Santini et Simone Fabbri.

Version du Manuel 1.1 (10/2014)

Version du Produit 1.1 (10/2014)

www.k-devices.com - support@k-devices.com

©K-Devices, 2013-2014. Tous droits réservés.

Contenus supplémentaires fournis par:

Brian Funk a.k.a. AfroDJMac, Federico Ascari, Franz Rosati,
Giona Vinti a.k.a. Hyena, Luca Mucci a.k.a. Piezo, Noah Pred.

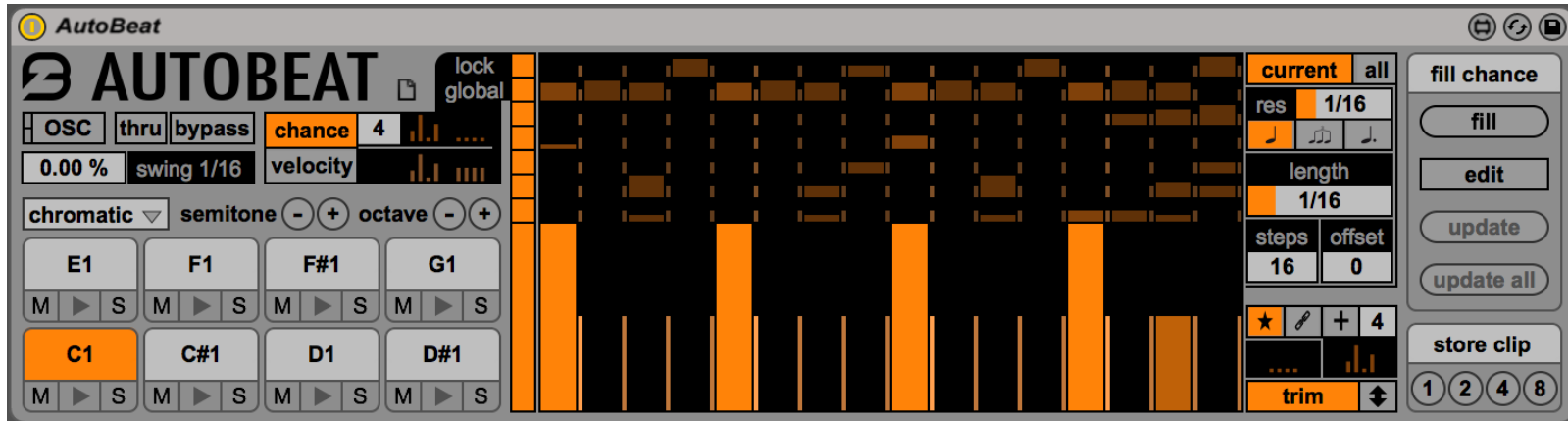
SOMMAIRE

1. VOICI AUTOBEAT	4
2. INSTALLATION	5
3. CONTENU DU PACK	5
4. VUE D'ENSEMBLE DE L'INTERFACE	6
1. GLOBAL FUNCTIONS AREA	7
2. PAD AREA	8
1. INTÉGRATION AVEC DRUM RACK	8
3. EDIT AREA	9
2. MACRO	10
3. STEPS	11
4. FILL AREA	11
5. STORE AREA	13
5. DRUM RACKS	14
6. IMPLÉMENTATION OPEN SOUND CONTROL	16
7. INTÉGRATION AVEC PUSH	22

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 Herse. Nous vous conseillons donc de consacrer le temps nécessaire à la lecture complète de ce texte.

Pour utiliser Herse, il est impératif d'avoir installé sur l'ordinateur une version de Ableton Live 9 et 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. Herse est un dispositif Max For Live et fonctionne correctement sous Mac OS® X and Windows®.

Grâce à l'intégration avec Max For Live, vous trouverez, dans la fenêtre Info d'Ableton Live une description pour chaque paramètre d'HERSE.

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

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;
- 40 Instrument Racks;
- 9 Drum Racks.

4. VUE D'ENSEMBLE DE L'INTERFACE

Le bouton AutoBeat montre la version du logiciel.

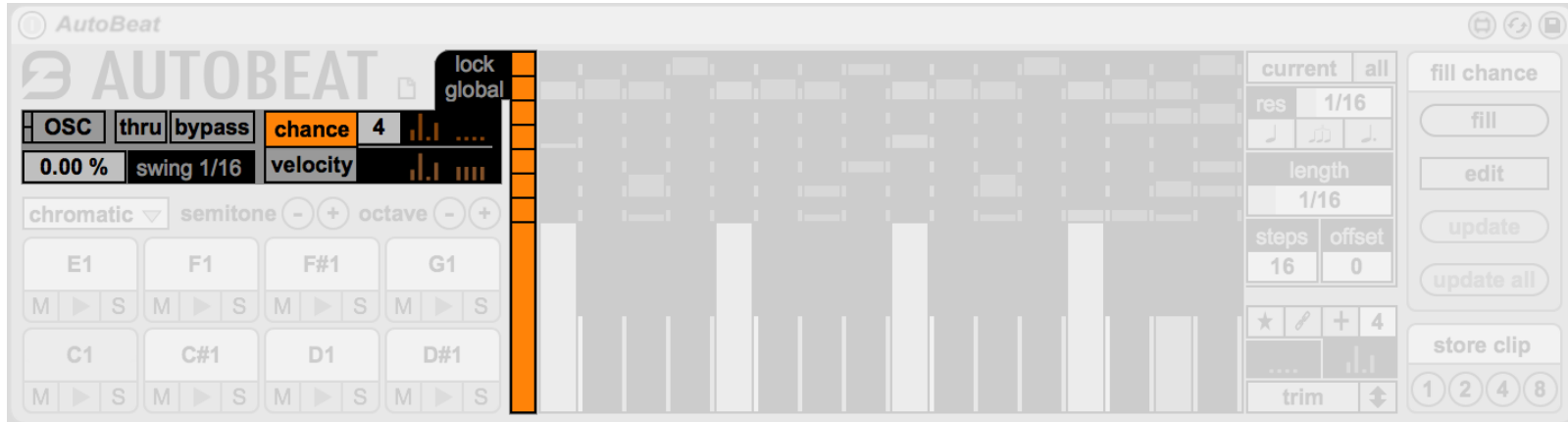
Le petit bouton avec l'icône newfile, rétablit les valeurs par défaut pour tous les paramètres.

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

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

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** applique 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 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.

Les boutons **random** (icône .|.) envoient des valeurs aléatoires sur tous les steps. Pour le paramètre chance, les valeurs aléatoires sont envoyés sur un nombre de steps égal à la valeur indiquée à côté, les autres steps recevront 0.

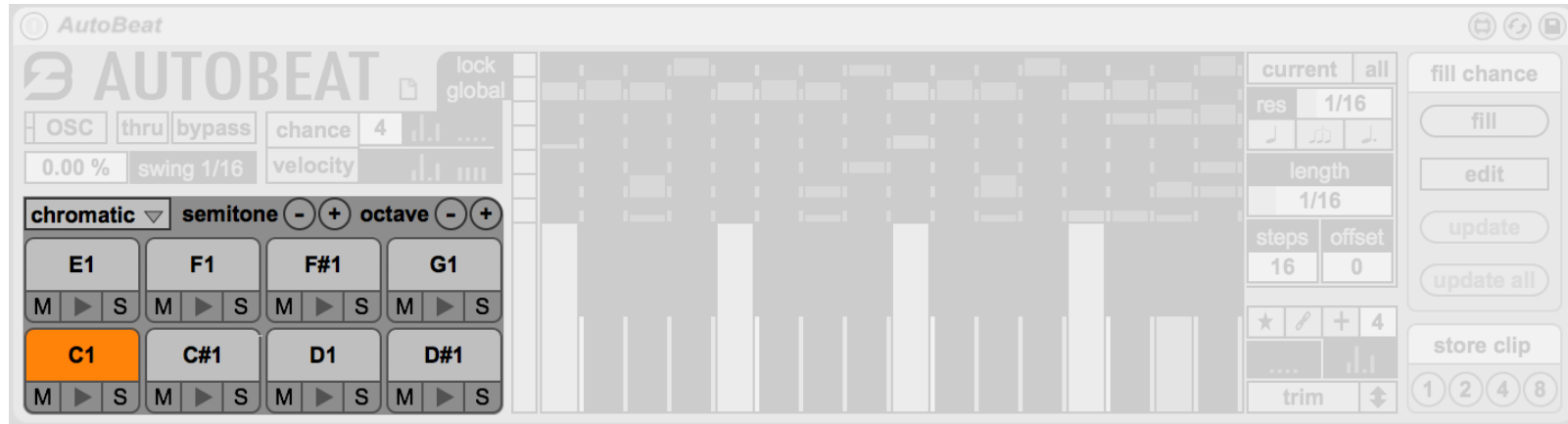
Les boutons **reset** (icône) envoient la valeur 64 sur tous les steps.

Random et reset affectent toutes les voix, exception faite pour les voix qui ont le **commutateur orange** (*allow global edit*) désactivé.

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

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

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 des modèles préétablis.

Les boutons **semitone** et **octave** + e - 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).

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.

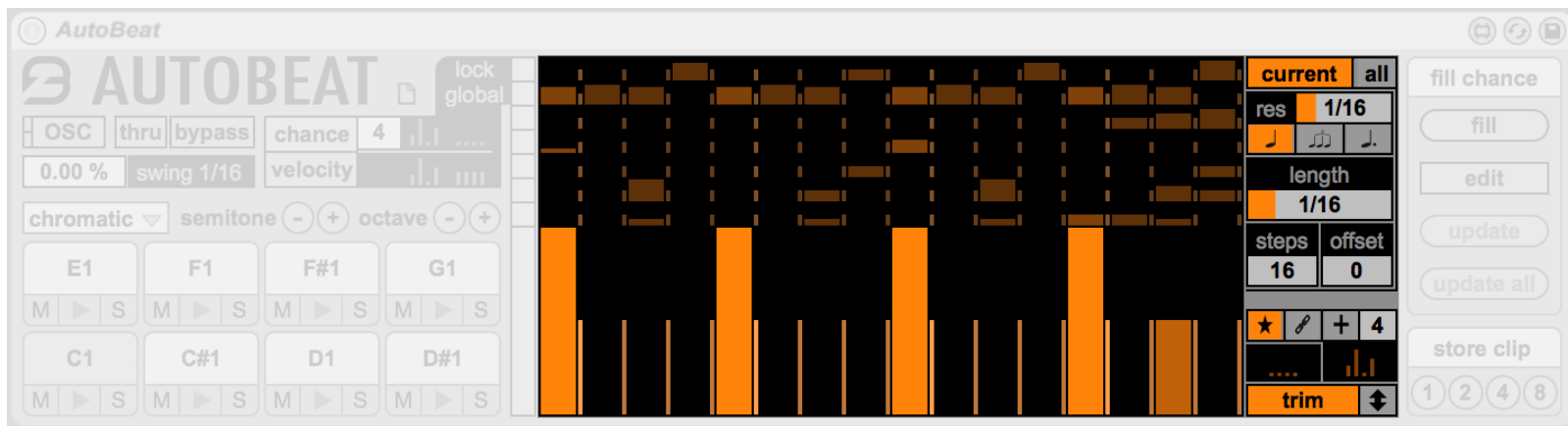
Si AutoBeat et Drum Rack se trouvent sur la même trace:

- 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.

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).

2. MACRO

En mode **current** les paramètres macro agissent seulement sur la voix sélectionnée, en mode **all** ils agissent sur toutes les voix.

Dans le panneau resolution on trouve deux paramètres pour définir la résolution temporelle. 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: 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:

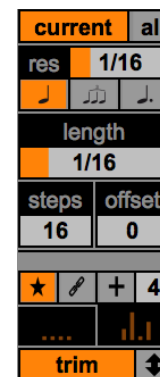
- **new** crée des valeurs aléatoires pour le nombre de steps indiqué à côté, les autres steps recevront 0;
- **chain** relève les steps avec valeur divers de 0 et envoie à ceux ci des valeurs aléatoires;
- **add** ajoute à la séquence actuelle un nombre de steps avec valeurs aléatoires qui est égal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

Le random du paramètre velocity, dispose de deux valeurs pour définir un **range**: à gauche la valeur minimum, à droite la maximal.

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

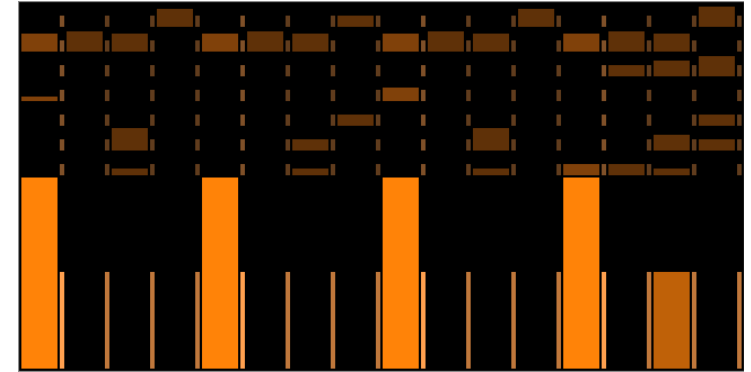
Le commutateur **trim/continued** définit la modalité pour l'édition globale des steps, que l'on emploie en cliquant sur le bouton up/down et en glissant:

- **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.



3. STEPS

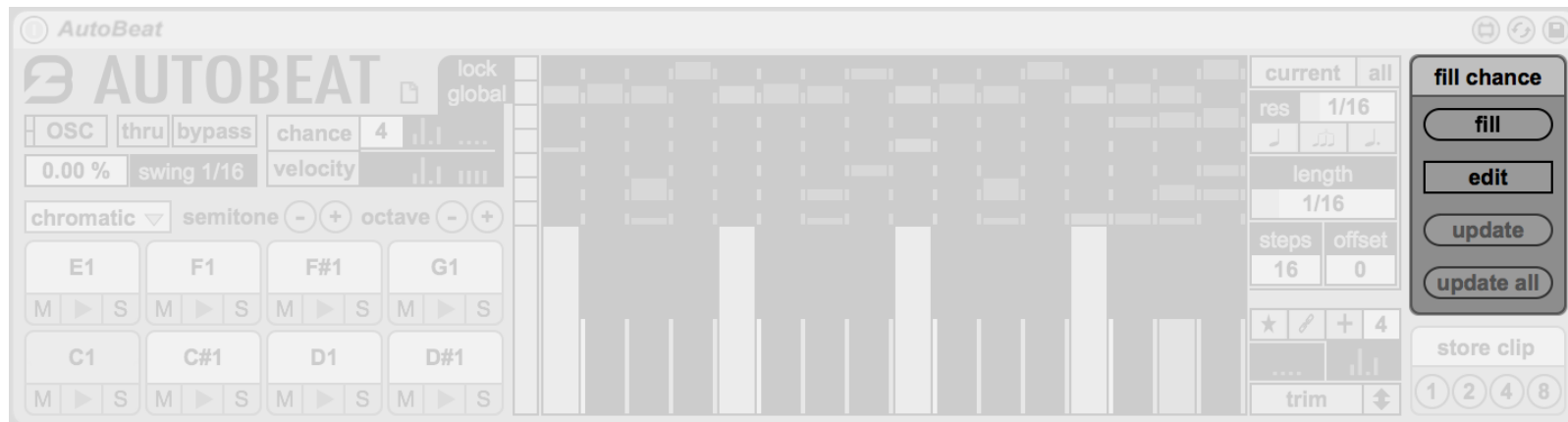
Les **step-sequencer** permettent d'éditer chaque step avec la souris. La souris agit



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. 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.

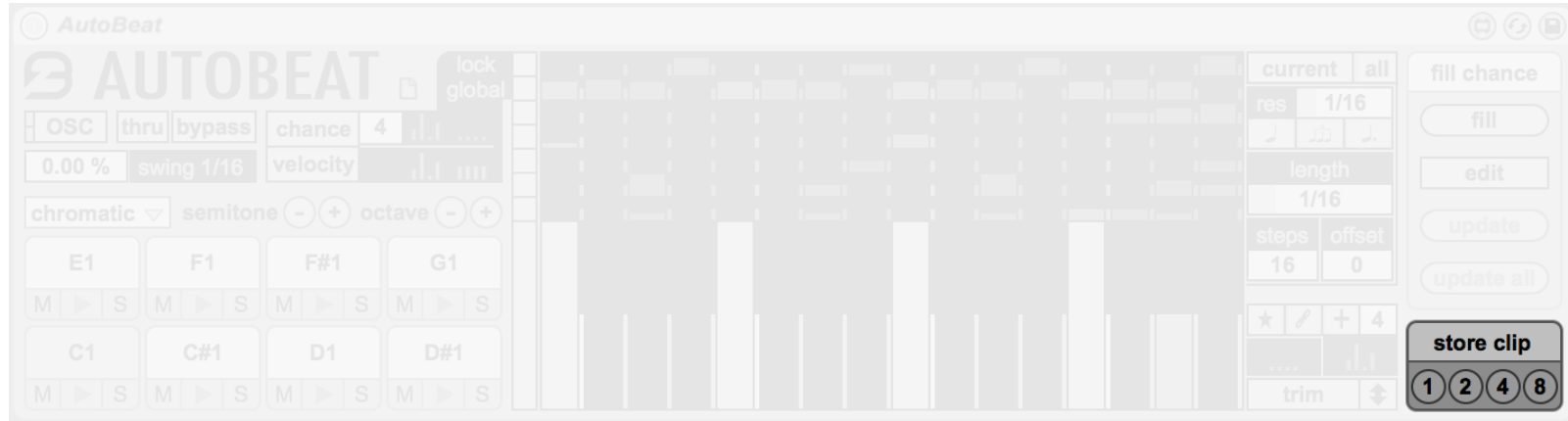
Les boutons update rendent plus confortable l'écriture d'une variation basée sur le pattern principal:

- **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.

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 40 Instrument Rack presets réalisés avec AutoBeat et 9 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.
- Vinyl & Chippy** Vinyl et Chippy sont deux Drum Rack créés pour AutoBeat par AfroDJMac, compositeur, producteur et Ableton Certified Trainer.
Les Drum Rack offrent contrôles individuels et effets audio pour chaque son. Tous les sons sont issus de la librairie "99 Drum Samples" et sont utilisés ici avec permission de l'auteur Tomislav Zlatic (<http://99sounds.org>).
- Cut Kit & Dub Kit** Cut Kit et Dub Kit sont deux Drum Racks créés pour AutoBeat par Noah Pred, producteur, remixeur et Ableton Certified Trainer.
Ces sons analogiques ont été générés avec une Elektron Analog RYTM, enregistrés à 24 bits, et édités avec effets numériques pour en augmenter l'impact sonore. Les contrôles macro assurent sons electro futuristes, et adventures extra dub.

My Shiny Green Car & Dank Veg

My Shiny Green Car et Dank Veg sont deux Drum Racks créés pour AutoBeat par Luca Mucci, aka Piezo, electronic music producer, dj et Ableton Certified Trainer.

Ces sons ont été générés par une DSI Tempest, un Modulus 002, des field recordings et autres échantillons traités; les Drum Rack incluent aussi des effets audio Ableton.

Les contrôles macro jouent un rôle important: mappez les sur un MIDI controller, et c'est parti pour le fun!

6. IMPLÉMENTATION OPEN SOUND CONTROL

OSC address (add /herse/ as prefix)	data type	range		interp. exp.	out	in	description
		min	max				
bypass	int	0	1	-	O	O	
chance_vel	int	0	1	-	O	O	
clear_chance	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
default_vel	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
fill/fill_trigger	int	0	1	-	O	O	
fill/fill_edit	int	0	1	-	O	O	
fill/update	int	0	1	-	O	O	works on transition from 0 to 1
fill/update_all	int	0	1	-	O	O	works on transition from 0 to 1
midi_thru	int	0	1	-	O	O	
notes/note1/mute1	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note1/notepad1	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note1/solo1	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note2/mute2	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note2/notepad2	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note2/solo2	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note3/mute3	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note3/notepad3	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note3/solo3	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note4/mute4	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note4/notepad4	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note4/solo4	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note5/mute5	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note5/notepad5	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note5/solo5	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note6/mute6	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.

AUTOBEAT MANUAL - FRA

OSC address (add /herse/ as prefix)	data type	range		interp. exp.	out	in	description
		min	max				
notes/note6/notepad6	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note6/solo6	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note7/mute7	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note7/notepad7	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note7/solo7	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/note8/mute8	int	0	1	-	O	O	Mute this drum pad.
notes/note8/notepad8	int	0	17	-	O	O	Sets the note used by this drum pad.
notes/note8/solo8	int	0	1	-	O	O	Solo this drum pad.
notes/oct_min	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
notes/oct_plus	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
notes/semitone_min	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
notes/semitone_plus	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
random_chance	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
random_n	int	1	16	-	O	O	
random_vel	int	0	1	-	X	O	works on transition from 0 to 1
slide1/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.
slide1/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide1/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide1/offset	int	0	15	-	O	O	
slide1/steps	int	1	16	-	O	O	
slide1/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide1/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide2/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.

AUTOBEAT MANUAL - FRA

OSC address (add /herse/ as prefix)	data type	range		interp. exp.	out	in	description
		min	max				
slide2/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide2/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide2/offset	int	0	15	-	O	O	
slide2/steps	int	1	16	-	O	O	
slide2/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide2/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide3/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.
slide3/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide3/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide3/offset	int	0	15	-	O	O	
slide3/steps	int	1	16	-	O	O	
slide3/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide3/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide4/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.
slide4/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide4/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide4/offset	int	0	15	-	O	O	
slide4/steps	int	1	16	-	O	O	
slide4/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide4/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide5/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.

OSC address (add /herse/ as prefix)	data type	range		interp. exp.	out	in	description
		min	max				
slide5/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide5/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide5/offset	int	0	15	-	O	O	
slide5/steps	int	1	16	-	O	O	
slide5/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide5/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide6/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.
slide6/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide6/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide6/offset	int	0	15	-	O	O	
slide6/steps	int	1	16	-	O	O	
slide6/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide6/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide7/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.
slide7/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide7/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide7/offset	int	0	15	-	O	O	
slide7/steps	int	1	16	-	O	O	
slide7/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide7/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
slide8/chance	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step.

OSC address (add /herse/ as prefix)	data type	range		interp. exp.	out	in	description
		min	max				
slide8/fill	float list (16x)	0.	1.	1	O	O	Modify these steps to modify chance to trigger a note on the step in fill mode.
slide8/length	int	0	5	-	O	O	1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1
slide8/offset	int	0	15	-	O	O	
slide8/steps	int	1	16	-	O	O	
slide8/time_res	int	0	17	-	O	O	32nt 32n 16nt 32nd 16n 8nt 16nd 8n 4nt 8nd 4n 2nt 4nd 2n 1nt 2nd 1n 1nd
slide8/velocity	int list (16x)	0	127	-	O	O	Modify these steps to modify velocity used for a triggered note on the step.
swing	float	0.	100.	1	O	O	
store	int	1	8	-	X	O	Works only with values 1, 2, 4 and 8.

7. INTÉGRATION AVEC PUSH

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 -		apply to all	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
7th page	49	50	51	52	53	54	55	56
	allow global edit 1	allow global edit 2	allow global edit 3	allow global edit 4	allow global edit 5	allow global edit 6	allow global edit 7	allow global edit 8