

K-DEVICES

COLORIZE
YOUR
SOUND

 **AUTOBEAT**

Manuale scritto da Alessio Santini e Simone Fabbri.

Versione del Manuale 1.1 (10/2014)

Versione del Prodotto 1.1 (10/2014)

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

©K-Devices, 2013-2014. Tutti i diritti riservati.

Contenuti forniti da:

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

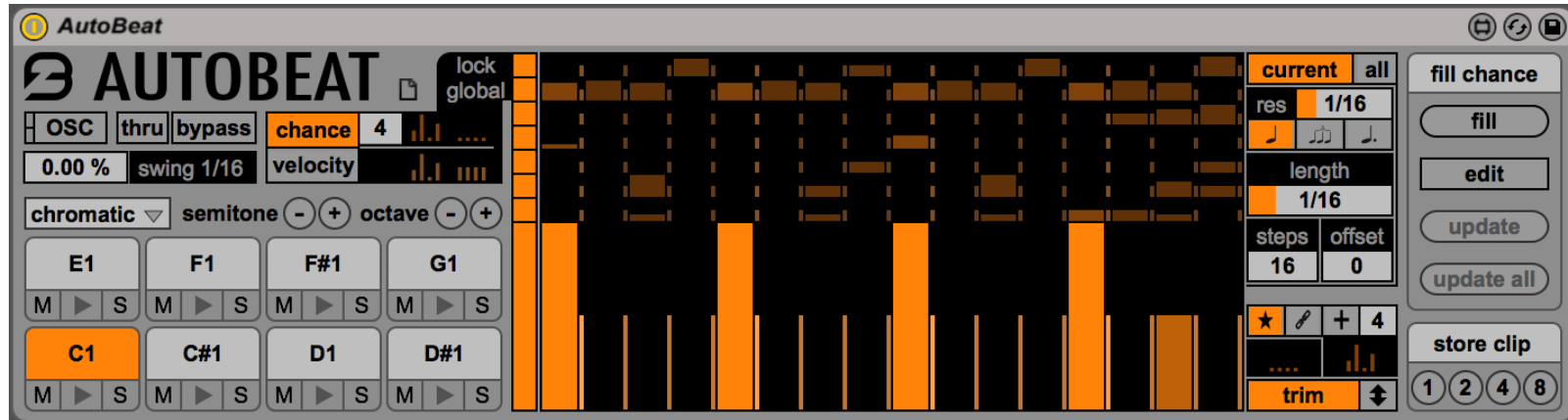
INDICE

1. QUESTO È AUTOBEAT	4
2. INSTALLAZIONE	5
3. CONTENUTO DEL PACK	5
4. PANORAMICA DELL'INTERFACCIA	6
1. GLOBAL FUNCTIONS AREA	7
2. PAD AREA	9
1. INTEGRAZIONE CON DRUM RACK	10
3. EDIT AREA	10
1. MACRO	11
2. STEPS	12
4. FILL AREA	12
5. STORE AREA	14
5. DRUM RACKS	15
6. IMPLEMENTAZIONE OPEN SOUND CONTROL	17
7. INTEGRAZIONE CON PUSH	23

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 HERSE 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 uno strumento Max For Live e lavora sia su piattaforma Mac OS® X che su Windows®.

HERSE è attualmente disponibile come prodotto singolo.

Grazie alla totale integrazione con Max For Live, troverai una descrizione di ogni parametro di HERSE 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](#) o iscrivendoti alla [Newsletter](#), al fine di rimanere informato sui futuri aggiornamenti.

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 preset, gli Instrument Rack, i Drum Rack e la Live Lesson.

La device AutoBeat e i suoi preset 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 contiene, oltre alla device stessa:

- 15 presets;
- 40 Instrument Racks;
- 9 Drum Racks.

4. PANORAMICA DELL'INTERFACCIA

Il pulsante AutoBeat mostra la versione del software.

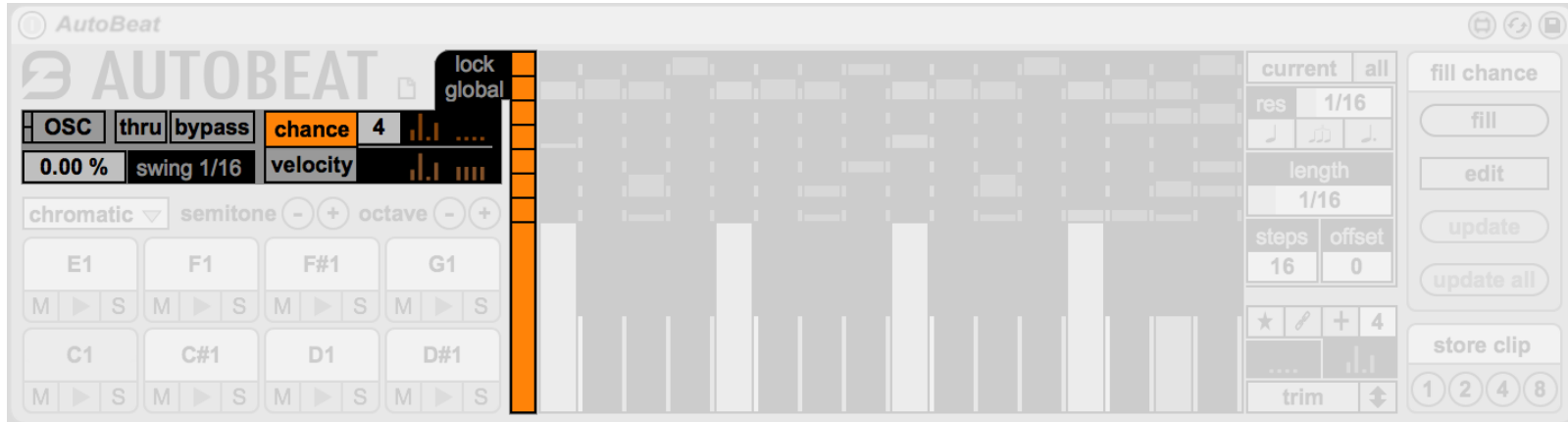
Il piccolo pulsante con icona newfile, simile ad un piccolo foglio, imposta al valore di default tutti i parametri della device.

L'interfaccia si suddivide in diverse aree:

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

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.

I pulsanti icona **random** 🎲 randomizzano tutti gli step del parametro corrispondente. Per il parametro chance, è possibile anche decidere quanti step per ogni voce dovranno essere soggetti al random, gli altri step avranno valore uguale a 0.

I pulsanti icona **reset** 🔄 portano a 0 tutti gli step chance, e a 64 tutti gli step velocity.

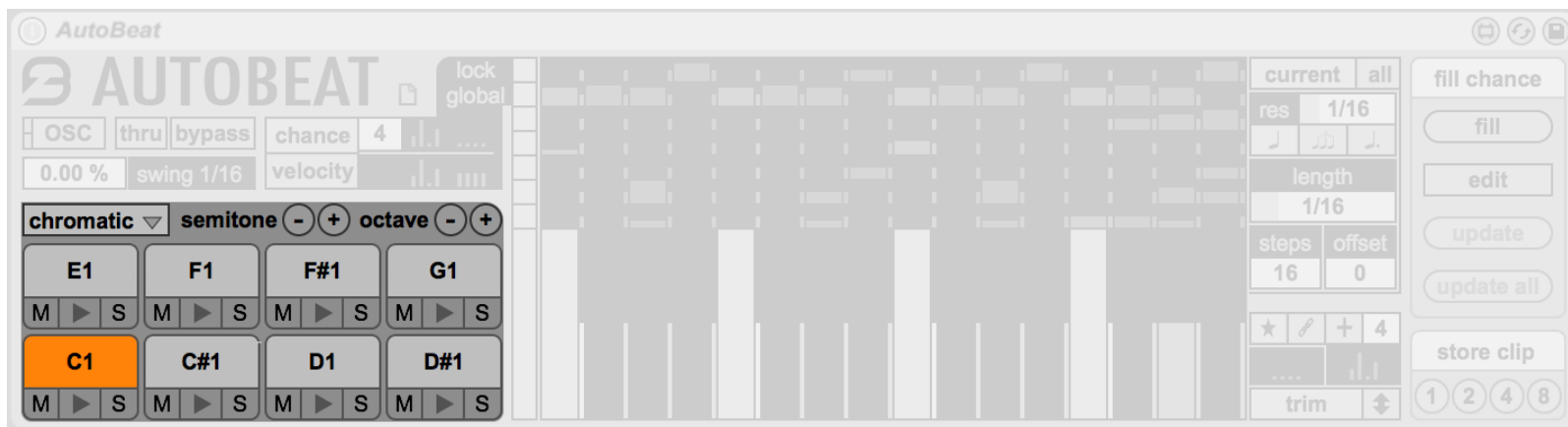
I pulsanti clear e random agiscono su tutti gli step sequencer, ad esclusione di quelli per cui è stato disattivato l'interruttore a sinistra. Questa feature permette di preservare alcune sequenze dalla randomizzazione globale.

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

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, considerando il pad in basso a sinistra come root.

Sono inoltre disponibili i pulsanti **semitone** e **octave** + e - per trasporre tutte le note 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.

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.

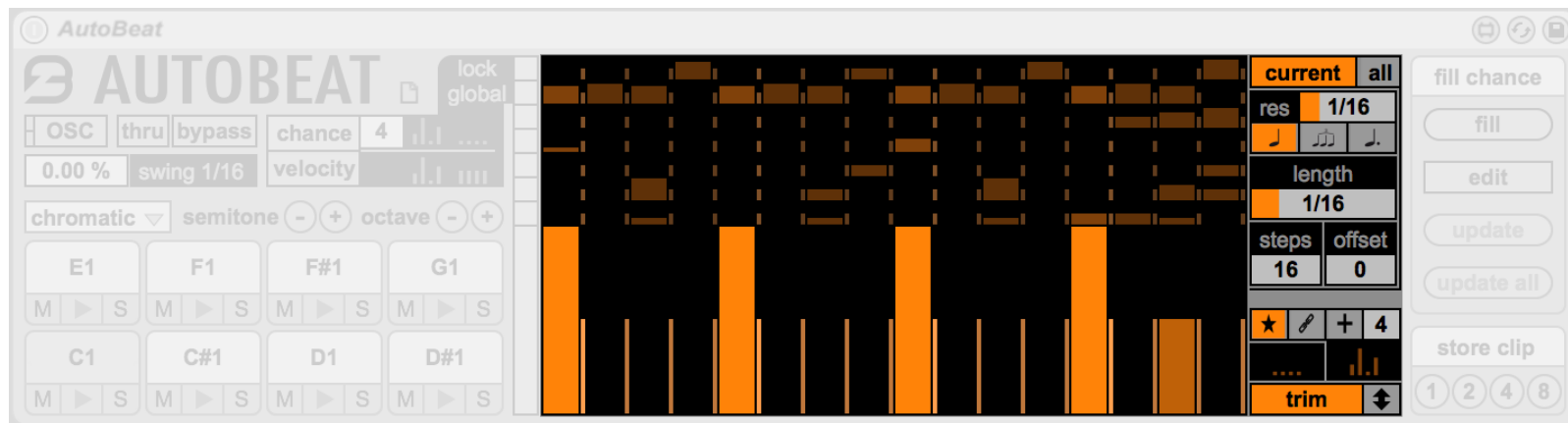
Infatti posizionando un Drum Rack nella traccia assieme ad AutoBeat:

- 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.

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 destra, e gli **steps** a sinistra.



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).

1. MACRO

I parametri della macro fanno riferimento alla voce selezionata, ed agiscono esclusivamente su quella, se la modalità **current** è selezionata; in modalità **all** agiscono su tutte le voci.

Nel pannello **resolution** si trovano due parametri per definire la risoluzione temporale. 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:

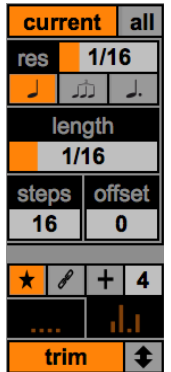
- **new** randomizza tanti step quanti indicati dal numbox e porta gli altri a 0;
- **chain** rileva gli step con valore diverso da 0 e ne randomizza i valori;
- **add** aggiunge alla configurazione attuale tanti step con valore random, quanti indicati dal numbox, rimpiazzando però i soli step con valore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

In modalità velocity, random dispone di due valori per definire un range. A sinistra il valore minimo, a destra il massimo.

I parametri **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 multislidder, 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.

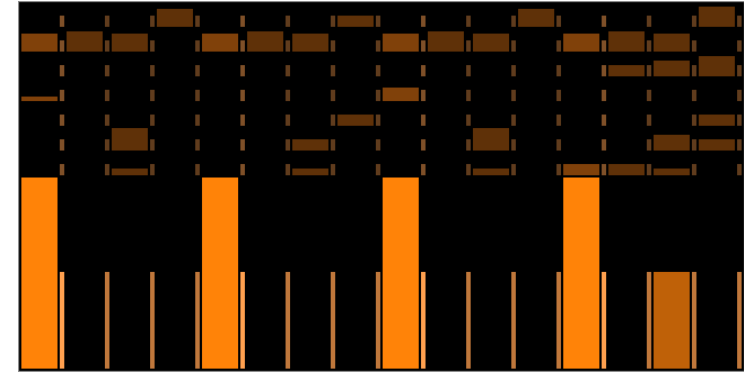


2. STEPS

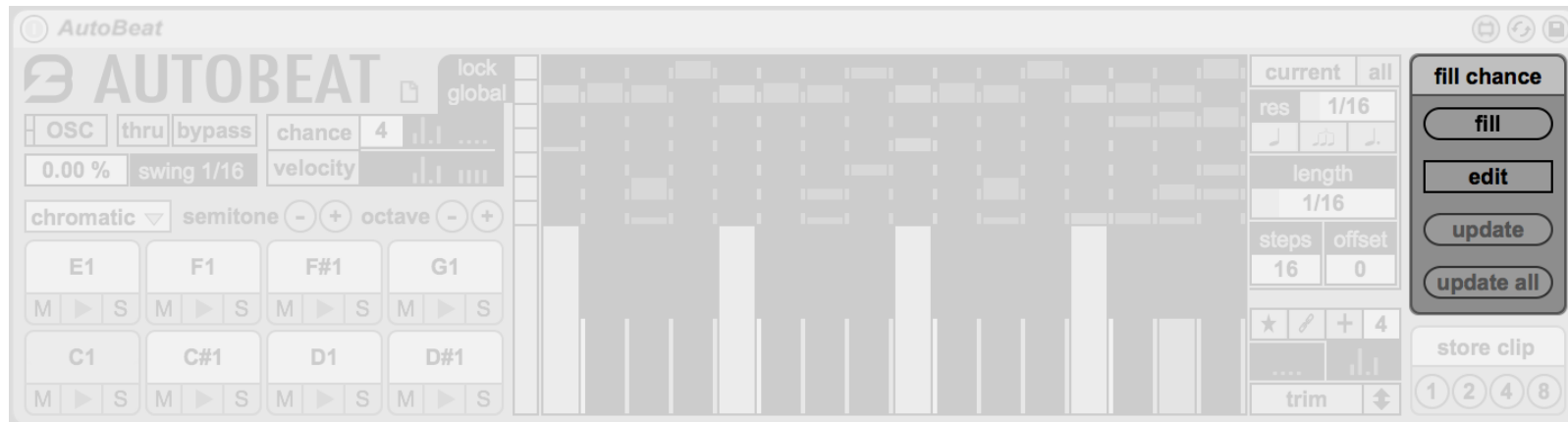
Gli **step sequencer** ti permettono di editare i singoli step della voce selezionata tramite il mouse. Le modifiche agiscono esclusivamente sugli steps della modalità selezionata dal selettore globale chance/velocity; gli step del parametro in questione vengono evidenziati con una larghezza maggiore, 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. 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.

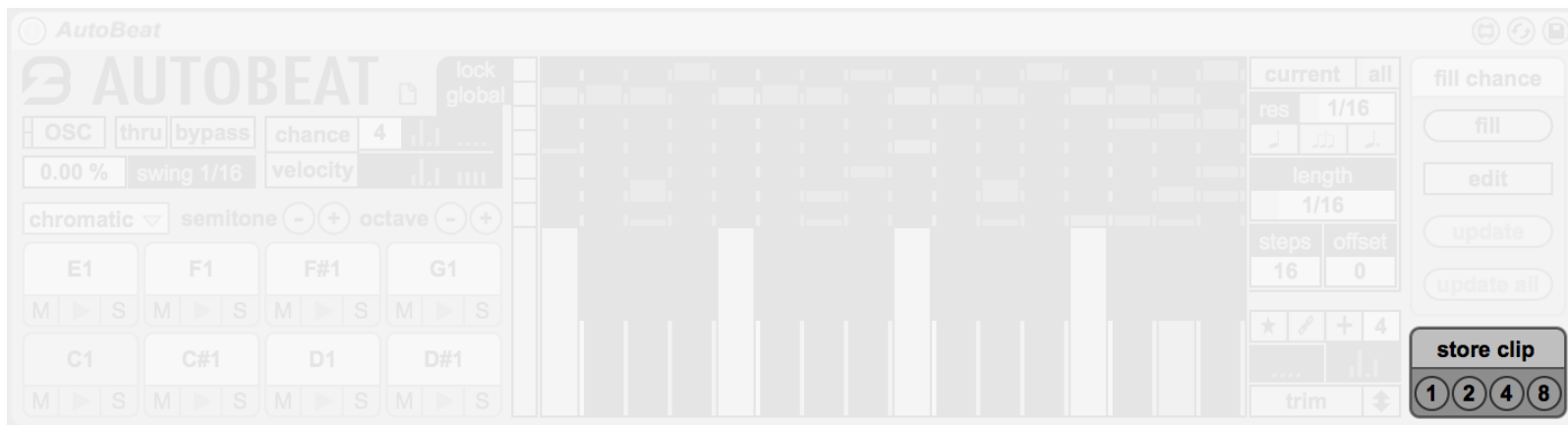
I pulsanti update sono stati inseriti per agevolarti la scrittura del fill basato sul pattern principale:

- **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.

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 40 preset per Instrument Rack realizzati con AutoBeat e 9 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.
- Vinyl & Chippy** Vinyl e Chippy sono due Drum Rack realizzati per AutoBeat da AfroDJMac, compositore, produttore e Ableton Certified Trainer.
Il Drum Rack offre il controllo individuale di ogni suono, ed effetti audio. Tutti i suoni provengono da “99 Drum Samples” e sono stati utilizzati con il permesso di Tomislav Zlatic del sito <http://99sounds.org> .
- Cut Kit & Dub Kit** Cut Kit e Dub Kit sono due Drum Racks realizzati per Autobeat da Noah Pred, produttore, remixer e Certified Ableton Trainer Noah Pred.
Questi suoni analogici sono stati generati con una Elektron Analog RYTM, registrati a 24 bits e processati digitalmente per ottenere il massimo impatto. L'utilizzo dei controlli macro garantisce futuristici suoni electro, e avventure extra dub.
- My Shiny Green Car & Dank Veg** My Shiny Green Car e Dank Veg sono due Drum Racks disegnati esclusivamente per AutoBeat da Luca Mucci, aka Piezo, electronic music producer, dj e Ableton Certified Trainer.
I suoni sono stati creati con una DSI Tempest, un Modulus 002, alcuni field recordings e altri samples processati; i Drum Racks includono anche degli effetti audio della libreria Ableton.
Le Macro giocano un ruolo fondamentale: mappali su un MIDI controller, e buon divertimento!

6. IMPLEMENTAZIONE 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.

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.

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. INTEGRAZIONE CON PUSH

	1	2	3	4	5	6	7	8
1st page	swing		clear		random	random n		chance/vel
	9	10	11	12	13	14	15	16
2nd page	oct +	oct -		apply to all	fill	fill edit	update	update all
	17	18	19	20	21	22	23	24
3rd page	midi thru		bypass		store 1 bar	store 2 bars	store 4 bars	store 8 bars
	25	26	27	28	29	30	31	32
4th page	note pad 1	note pad 2	note pad 3	note pad 4	note pad 5	note pad 6	note pad 7	note pad 8
	33	34	35	36	37	38	39	40
5th page	solo 1	solo 2	solo 3	solo 4	solo 5	solo 6	solo 7	solo 8
	41	42	43	44	45	46	47	48
6th page	mute 1	mute 2	mute 3	mute 4	mute 5	mute 6	mute 7	mute 8
	49	50	51	52	53	54	55	56
7th page	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