



III HERSE

Manuel rédigé et traduit par Alessio Santini et Simone Fabbri.

Version du Manuel 1.0 (02/2014)

Version du Produit 1.0 (02/2014)

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

©K-Devices, 2014. Tous droits réservés.

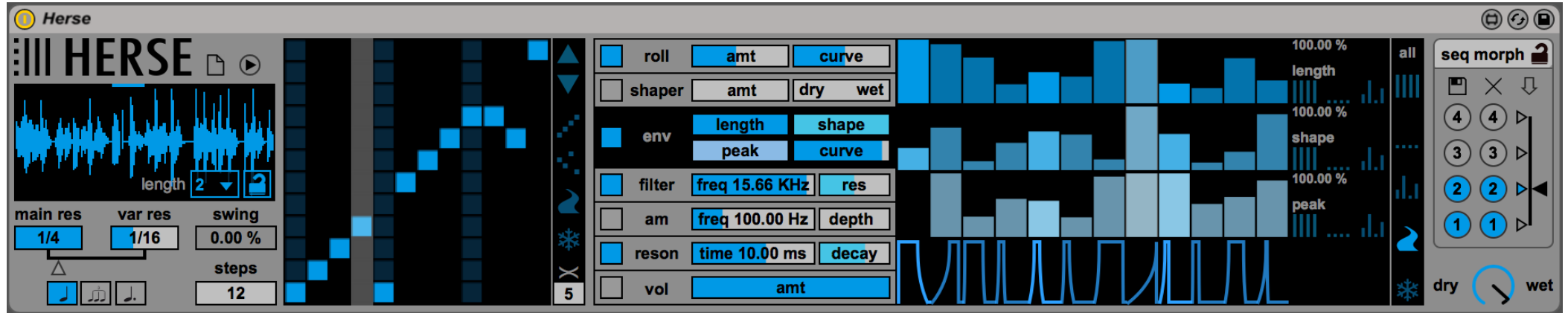
SOMMAIRE

VOICI HERSE	4
INSTALLATION	5
CONTENU DU PACK	5
COMMENT HERSE FONCTIONNE	6
SAMPLING AREA	6
SIGNATURE	7
GRILLE DU SLICER	8
EFFETS BASÉS SUR LES SÉQUENCEURS	9
MORPHING	11
VISION COMPLÈTE OU COMPACTE	11
DRY / WET	12
PARAMÈTRES RAPIDES	12
PARAMÈTRES AVANCÉS	13
FLUX DU SIGNAL AUDIO	14
INTÉGRATION AVEC PUSH	14

1. VOICI HERSE

Merci pour avoir choisi HERSE!

HERSE est un dispositif audio Max For Live dessiné pour manipuler le son et le traiter dans plusieurs manières.



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

3. CONTENU DU PACK

En plus du dispositif Max For Live HERSE, ce pack contient:

- 41 presets;
- 3 Live Sets.

4. COMMENT HERSE FONCTIONNE

HERSE est un processeur du signal audio basé sur des effets et une section pour couper le son en morceaux (*slicing*). Chaque effet exploite un *step sequencer* exclusif, conçu pour avoir un différent niveau d'effet pour chaque étape du séquenceur. Les effets sont: roll, waveshaper, amplitude envelope, low pass filter, amplitude modulation, resonator et volume.

1. SAMPLING AREA

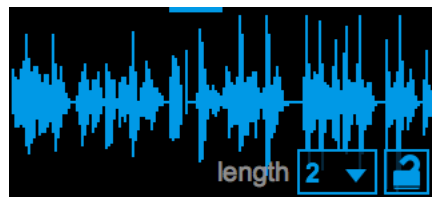
HERSE utilise une mémoire tampon qui permet de couper et réarranger le son en temps réel.



Vous pouvez choisir la durée de la mémoire tampon avec ce paramètre: les valeurs possibles sont 1, 2 et 4 mesures. Il faut considérer que cette durée est relative aux indications temporelles du projet (4/4, 3/4, 6/8, 9/8, etc). Dès que le dernier échantillon a été écrit, l'enregistrement recommence du début de la mémoire tampon, en écrasant le contenu stocké précédemment, échantillon après échantillon.



Il est possible de préserver le contenu de la mémoire tampon en cliquant sur l'icône du cadenas. Cette fonction se révèle très utile quand vous souhaitez garder le même contenu pour les traitements d'HERSE, tout en le mixant avec du nouveau signal *dry*. Le cadenas n'est pas quantifié, donc il verrouillera la mémoire tampon dès que vous l'activerez.



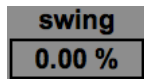
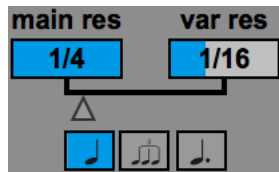
La forme d'onde montre le contenu stocké dans la mémoire tampon. La barre bleu en haut montre quel partie du signal stocké HERSE est en train de lire. Cette barre se comporte pas comme les barres de la grille et des *step sequencer*: la durée de la forme d'onde (1, 2 ou 4 mesures) peut être différente de la durée d'un cycle de la grille ou des *step sequencer* (dorénavant "cycle" dans le texte).

Par exemple: il est possible d'utiliser 16 étapes avec durée 1/4, en obtenant un cycle de 16/4. Si le projet Live est en 4/4, et la mémoire tampon est d'une mesure, alors la barre bleu de la forme d'onde fera quatre cycles. La possibilité de sélectionner des triplés et des notes pointées, un numéro d'étapes de 2 à 16, et n'importe quel signature en Live (4/4, 7/4, 12/8, etc), donne lieu a beaucoup de possibilités.

La mémoire tampon est vidée de façon automatique dans les situations suivantes:

- le dispositif est lancé
- le tempo change
- le numérateur ou le dénominateur de la signature changent
- le transport est en stop, et le cadenas est désactivé

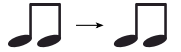

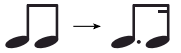



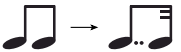



2. SIGNATURE



La grille du *slicer* et les séquenceurs des effets se basent sur une signature: chaque colonne de la grille, et chaque étape des séquenceurs sont déclenchés avec une résolution définie, qui bien sûr affecte aussi leur durée. HERSE peut utiliser deux indications du temps: une principale, et une deuxième que l'on appelle variation. Il est possible de mélanger les deux, en obtenant une variation dynamique et continuée. La résolution principale doit être toujours majeure de la variation (ex: 1/4 la résolution principale et 1/8 la variation).

Ce *slider* permet de régler la possibilité que la variation soit appliquée.

Si vous utilisez la résolution principale et des notes normales, alors vous pourrez activer le *swing*: en considérant deux notes consécutives, le paramètre *swing* définit de combien la première note augmentera sa durée. La quantité de *swing* est de 0% au 87.5%:

-  →  0% - Même durée (aucun effet)
-  →  50% - La première note est égale à une note pointée
-  →  66.66% - La première note est égale à la somme de deux notes d'une triplé
-  →  75% - La première note est égale à une note avec deux points
-  →  87.5% - La première est égale à une note avec trois points

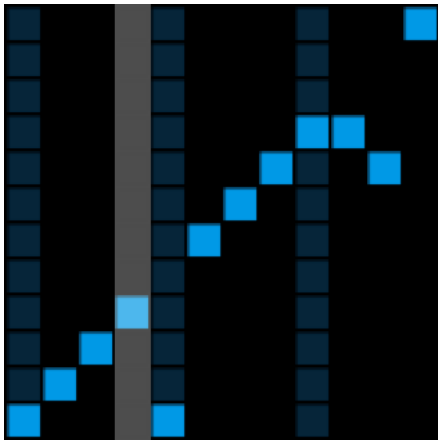
Cette valeur définit combien étapes composent la grille du *slicer* et les séquenceurs.

NOTE

HERSE est toujours synchronisé avec le transport de Live: si on active le transport au milieu d'une mesure, aussi le point de lecture de la grille et des séquenceurs d'HERSE sera sur le même point.

Si on active le *slider* de la variation de signature, il arrivera de voir HERSE déclencher des étapes pas consécutives: ceci est tout à fait normal, car si on a la signature principale en $4n$ et la variation en $8n$, alors la variation effectuera un cycle dans la moitié du temps par rapport à l'autre.

3. GRILLE DU SLICER



La grille du *slicer* est utilisée pour indiquer quel morceau de son doit être lu.

Il est possible de choisir un morceau pour chaque colonne (les morceaux sont énumérés du bas vers l'haut). La grille est lue de gauche à droite.

Lignes et colonnes se composent toujours du même numéro, qui est celui indiqué par le paramètre *steps*. Les étapes des séquenceurs sont aussi liées à cette valeur.



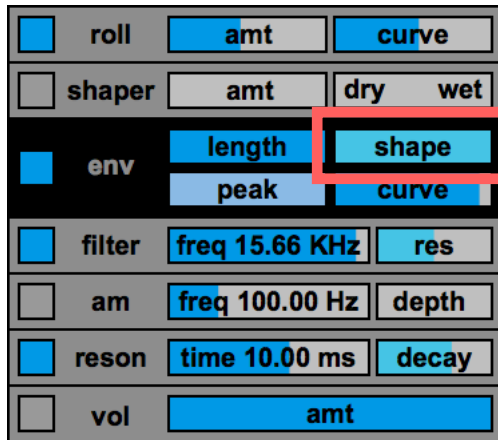
Ces boutons permettent déplacer toute la configuration de la grille vers le haut ou le bas.



Le *crossfade* applique une interpolation entre les morceaux. Cette fonction est très utile quand des morceaux non consécutifs sont sélectionnés pour la lecture: il baisse sensiblement la possibilité d'avoir des clicks dans le signal audio.

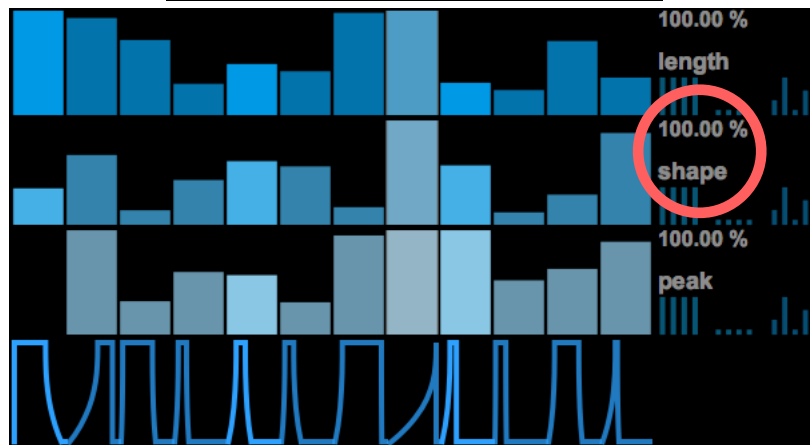
4. EFFETS BASÉS SUR LES SÉQUENCEURS

Le signal audio en sortie de la grille est envoyé vers la section effets, où chaque morceau sera traité.



Les effet disponibles sont:

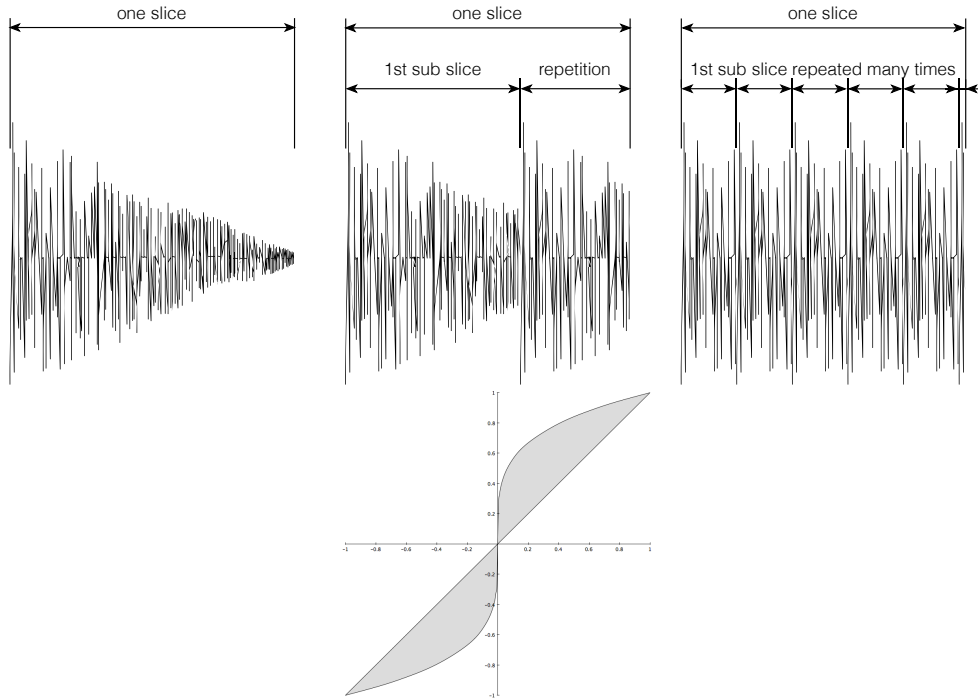
- roll
- waveshaper
- amplitude envelope
- low pass filter
- amplitude modulation
- resonator
- output volume



Tous les paramètres des effets (à l'exclusion des deux "curve") sont le résultat de la combinaison d'une valeur maximale (image en haut dans cette page) et d'un *step sequencer* exclusif (image à côté, dans ce cas l'enveloppe d'amplitude). La valeur maximale, comme le nom le dit, définit le seuil maximal que le paramètre peut rejoindre, les étapes des séquenceurs permettent ensuite de définir des valeurs différentes pour chaque morceau/étape.

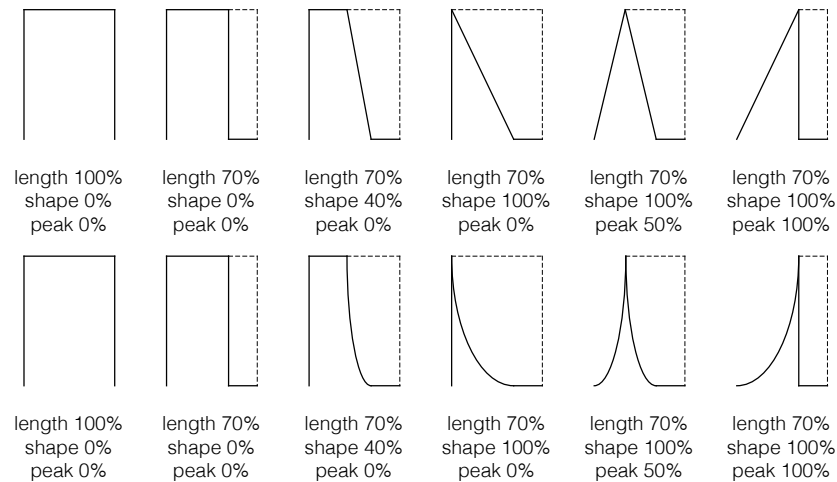
La valeur maximale est toujours affichée (en pourcentage) avec le nom du paramètre à la droite de chaque séquenceur, en haut.

Il est possible de désactiver chaque effet à l'aide du bouton correspondant, situé à la gauche du nom de l'effet.



Roll permet de créer un effet “drill”, en lisant en boucle une petite portion du morceau, et en la répétant pour la durée du morceau même. Le paramètre amount définit la durée de ces portions: en étant d’une durée inférieure à celle du morceau, une fois que la portion est terminée, la lecture recommence au début du morceau. Des hautes valeurs d’amount correspondront à des portions très courtes, répétées plusieurs fois pour chaque étape.

Le waveshaper traite le signal en entrée en modifiant sa forme; il se base sur une fonction variable. Cet effet a deux paramètres: amount, qui modifie la fonction variable, et dry/wet, qui définit le mixage entre signal en entrée et signal traité.



Amplitude envelope permet de créer des enveloppes divers pour chaque étape. Les enveloppes dépendent de la durée définie des étapes: ce qui signifie que les paramètres n’ont pas des valeurs de temps absolus, mais plutôt des pourcentages. À 120 bpm chaque note d’1/4 dure 500ms; avec length égale à 50% on obtient des enveloppes de 250ms.

Length définit la durée maximale de l’enveloppe. Shape change la forme de l’enveloppe: au minimum on a une forme rectangulaire, en augmentant sa valeur on retrouve une forme de trapèze, jusqu’au triangle. Peak définit l’orientation de la forme. Curve permet de changer la montée vers la valeur 1. et le retour vers la valeur 0. de l’amplitude.

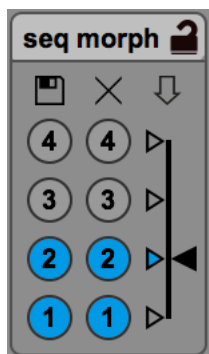
Le filtre utilisé dans HERSE est un passe-bas avec deux pôles, il fonctionne comme on l'attend de un filtre: frequency change le point de travail du filtre, resonance gère la résonance.

Amplitude modulation multiplie le signal audio avec un oscillateur sinusoïdal unipolaire. On peut définir la fréquence du modulateur, et la profondeur de modulation.

Le resonator fonctionne comme un ligne de retard très courte, en introduisant un *feedback* dans le signal audio. Time permet de définir la quantité de retard, decay définit l'amplitude du signal retardé.

Volume peut limiter l'amplitude maximale pour chaque étape; c'est très utile quand on utilise certains effets: roll, filter (si utilisé avec beaucoup de résonance), amplitude modulation ou resonator.

1. MORPHING



Il est possible de stocker jusqu'à 4 configurations des séquenceurs pour chaque preset. À l'aide du *fader* présent dans cette section il sera ensuite possible de créer des interpolations linéaires entre configurations.

Les boutons de la première colonne servent pour sauver les configurations courants, dans la deuxième colonne on trouve les boutons pour les effacer.

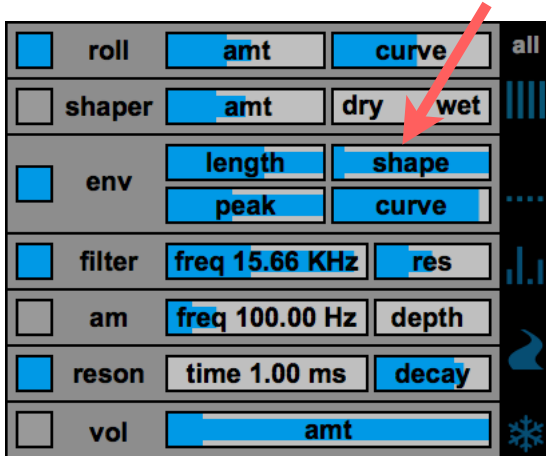
Sur la droite de la section on trouve les objets qui permettent de rappeler les configurations sauvées: les triangles, pour rappeler instantanément les configurations, le *fader* pour interpoler entre deux configurations consécutives.

L'icône du cadenas en haut à droite permet de désactiver les boutons, très utile pour éviter de sauvegarder/effacer des configurations accidentellement, par exemple en contexte de performance.

2. VISION COMPLÈTE OU COMPACTE



HERSE peut être utilisé en deux modalités: vision complète (par défaut), ou compacte. La modalité compacte cache les séquenceurs; ce permet de gagner de l'espace, si nécessaire, dans la section d'Ableton Live qui hôte les dispositifs.



Quand HERSE se trouve en modalité de vision compacte, les configurations des séquenceurs restent bien sur actives. Dans ce cas, les *slider* des valeurs maximales affichent une deuxième valeur (image à coté) qui montre le niveau de l'effet étape après étape. Il sera encore possible de désactiver les effets, ou changer la valeur maximale. Dans ce dernier cas on verra que la deuxième valeur, est toujours recalculée en fonction de la nouvelle valeur maximale.

5. DRY / WET



Ce potentiomètre permet de mixer le signal en entrée avec celui traité.

6. PARAMÈTRES RAPIDES



Ce bouton rétablit les valeurs par défaut pour tous les paramètres.



Ce bouton rétablit la configuration par défaut dans la grille du *slicer*.



Ce bouton change tous les valeurs de la grille de manière aléatoire.



Ce bouton assigne la valeurs maximale à tous les *slider* des séquenceurs.



Ce bouton assigne la valeurs minimale à tous les *slider* des séquenceurs.



Ce bouton change tous les valeurs des séquenceurs de manière aléatoire.

7. PARAMÈTRES AVANCÉS



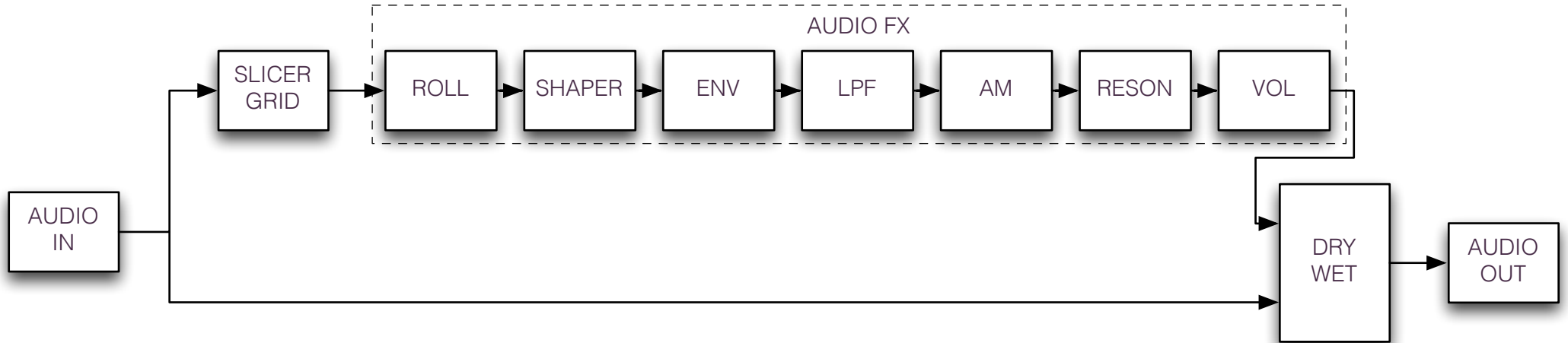
Ce bouton bloque (*freeze*) le point de lecture de la grille ou des séquenceurs; ces objets répéteront alors les valeurs correspondantes à l'étape sur laquelle l'on se trouvait quand le bloque a été activé.



Ce bouton active la modalité drunkwalk: toutes les étapes de la grille et des séquenceurs seront déclenchées alors de manière aléatoire.

HERSE reste toujours synchronisé au transport de Live, par conséquent en désactivant la modalité drunkwalk HERSE déclenchera à nouveau l'étape correspondante à la position du transport.

5. FLUX DU SIGNAL AUDIO



6. INTÉGRATION AVEC PUSH

1st page	1	2	3	4	5	6	7	8
	Steps N	Main Res	Var Res	Res Kind	Time Var	Swing	Morph	Dry Wet
2nd page	9	10	11	12	13	14	15	16
	Length	Lock Buf	Grid Def	Grid Rand	Grid Up	Grid Down	Grid Freeze	Grid Drunk
3rd page	17	18	19	20	21	22	23	24
	Roll Amt	Roll Curve	Shap Amt	Shap D-W	Env Length	Env Shape	Env Peak	Env Curve

HERSE MANUAL - FRA

	25	26	27	28	29	30	31	32	
4th page	Flt Freq	Flt Res	AM Freq	AM Depth	Rsn Time	Rsn Decay	Vol Amt	X-Fade	
	33	34	35	36	37	38	39	40	
5th page	FX Select	Roll Byp	Shap Byp	Env Byp	Flt Byp	AM Byp	Rsn Byp	Vol Byp	
	41	42	43	44	45	46	47	48	
6th page	Seq Full	Seq Empty	Seq Rand	Hide Seq			Seq Freeze	Seq Drunk	
	49	50	51	52	53	54	55	56	
7th page	Roll Amt Full	Roll Amt Empty	Roll Amt Rand				Vol Amt Full	Vol Amt Empty	Vol Amt Rand
	57	58	59	60	61	62	63	64	
8th page	Shap Amt Full	Shap Amt Empty	Shap Amt Rand				Shap D-W Full	Shap D-W Empty	Shap D-W Rand
	65	66	67	68	69	70	71	72	
9th page	Env Length Full	Env Length Empty	Env Length Rand				Env Peak Full	Env Peak Empty	Env Peak Rand
	73	74	75	76	77	78	79	80	
10th page	Env Shape Full	Env Shape Empty	Env Shape Rand						
	81	82	83	84	85	86	87	88	
11th page	Flt Freq Full	Flt Freq Empty	Flt Freq Rand				Flt Res Full	Flt Res Empty	Flt Res Rand
	89	90	91	92	93	94	95	96	
12th page	AM Depth Full	AM Depth Empty	AM Depth Rand				AM Freq Full	AM Freq Empty	AM Freq Rand
	97	98	99	100	101	102	103	104	
13th page	Rsn Time Full	Rsn Time Empty	Rsn Time Rand				Rsn Decay Full	Rsn Decay Empty	Rsn Decay Rand