



III HERSE

Manuale scritto da Alessio Santini e Simone Fabbri.

Versione del Manuale 1.0 (02/2014)

Versione del Prodotto 1.0 (02/2014)

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

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

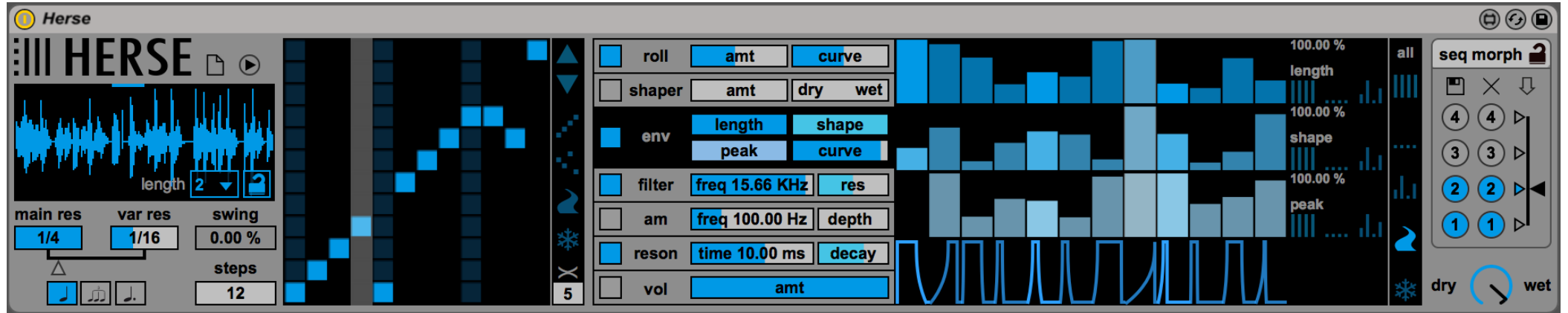
INDICE

| | |
|-----------------------------|----|
| QUESTO È HERSE | 4 |
| INSTALLAZIONE | 5 |
| CONTENUTO DEL PACK | 5 |
| COME FUNZIONA HERSE | 6 |
| SAMPLING AREA | 6 |
| TIME RESOLUTION | 7 |
| SLICER GRID | 8 |
| EFFETTI BASATI SU SEQUENCER | 9 |
| MORPHING | 11 |
| FULL O COMPACT VIEW | 11 |
| DRY / WET | 12 |
| QUICK PARAMETERS | 12 |
| ADVANCED PARAMETERS | 13 |
| SIGNAL FLOW | 14 |
| INTEGRAZIONE CON PUSH | 14 |

1. QUESTO È HERSE

Grazie per aver scelto HERSE!

HERSE è un effetto audio Max For Live sviluppato per spezzettare e processare l'audio in ingresso in molte maniere differenti.



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 HERSE 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): HERSE 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, i Live Set e la Live Lesson.

La device HERSE e i suoi preset saranno installati nella libreria di Ableton Live: potrai trovarli nella tab packs del browser della Ableton Live Library.

3. CONTENUTO DEL PACK

Il pack di HERSE contiene:

- la device HERSE;
- 41 preset;
- 3 Live Sets.

4. COME FUNZIONA HERSE

HERSE è un processore di segnale basato su vari effetti applicati ad una sezione principale di slicing. Ogni effetto ha a disposizione step sequencer esclusivi, per poter applicare amount d'effetto differenti per ogni step: questi effetti includono roll, waveshaper, involuppo d'ampiezza, low pass filter, modulatore d'ampiezza (AM), resonator e controllo del volume d'uscita.

1. SAMPLING AREA

HERSE registra l'audio in entrata in un buffer temporaneo, permettendo lo slicing in tempo reale.



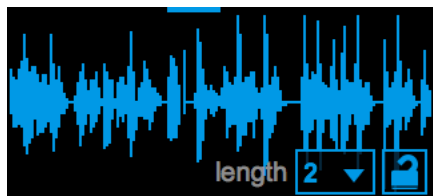
Scegli la lunghezza del buffer di campionamento utilizzando questo parametro: puoi scegliere tra 1, 2 e 4 bars. Tieni presente che queste dimensioni cambieranno in relazione alla time signature in uso (4/4, 3/4, 6/8, 9/8, e così via). Non appena l'ultimo sample viene registrato nel buffer, la registrazione torna da capo, sovrascrivendo il precedente segnale sample dopo sample.



Puoi evitare di sovrascrivere il segnale campionato bloccando il buffer tramite l'icona del lucchetto. Questa feature può essere molto utile per utilizzare solo un loop predefinito in HERSE, e cambiando il segnale sorgente.

Il lucchetto non è quantizzato, quindi si chiude e si apre esattamente quando viene premuto.

La casella della waveform mostra un'anteprima dell'audio memorizzato nel buffer.



La barra blu in alto evidenzia la sezione attualmente in riproduzione. Solitamente apparirà diversa dalle altre parti evidenziate nella slicing grid o nei sequencer. Questo avviene perchè la lunghezza della waveform (1, 2 o 4 bars in base alla time signature in uso) può essere molto differente dalla lunghezza di un ciclo di griglia o sequencer (d'ora in poi lo chiameremo solo "ciclo").

Ecco un esempio: puoi utilizzare 16 step con una lunghezza di 1/4, ottenendo un "ciclo" di 16/4. Se la time signature è 4/4 e il buffer è 1 bar, la barra blu farà 4 cicli. Inoltre, il fatto di poter utilizzare terzine, note puntate, ogni numero di step tra 2 e 16, una time signature di 4/4, 7/4, 12/8, o qualsiasi altra, crea un sacco di possibili combinazioni.

Tieni presente che il buffer si svuota automaticamente quando:

- la device è caricata
- il tempo cambia
- il numeratore o denominatore della time signature cambiano
- il trasporto è in stop e il lucchetto della waveform è aperto

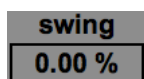
2. TIME RESOLUTION



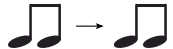

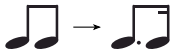

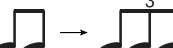





Sia lo slicer che gli effetti sono basati su una time resolution: ciò significa che le colonne nella slicer grid e gli step nei sequencer sono triggerati ad un tempo definito, ed hanno ovviamente una lunghezza definita. HERSE può utilizzare due diverse time resolution: la principale detta main, o la variazione detta var, oppure una combinazione delle due, ottenendo una variazione temporale dinamica. La risoluzione main è strutturata per essere la più lunga, mentre var la più breve: ad esempio 1/4 per la main e 1/8 per la var.



Puoi miscelarle utilizzando questo slider, che imposta quale probabilità ha la var di essere utilizzata.



Quando utilizzi la risoluzione main e la lunghezza normale (non puntata o terzinata), è disponibile la funzione swing: in una sequenza di due note con la stessa lunghezza, lo swing imposta di quanto la prima nota viene allungata e di quanto, di conseguenza viene ritardata la seconda. Il parametro va da 0% ad 87.5%:

-  →  0% - Stessa lunghezza
-  →  50% - La prima corrisponde ad una nota puntata
-  →  66.66% - La prima corrisponde alla somma delle due prime note di una terzina
-  →  75% - La prima nota corrisponde ad una nota con due punti
-  →  87.5% - La prima nota corrisponde ad una nota con tre punti



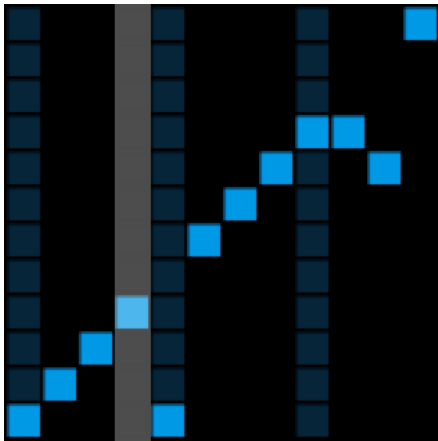
Il numero degli step imposta quanti step e quante righe/colonne verranno usati nei sequencer e nella slicer grid.

NOTA BENE

Il trasporto di HERSE è sempre collegato al trasporto di Live: ciò significa che se premi play da metà battuta, anche lo slicer e i sequencer di HERSE inizieranno da quel punto. In questo modo puoi essere certo che il segnale audio verrà processato allo stesso modo nel trasporto.

Dato che lo slicer e i sequencer hanno bisogno di sapere in anticipo la loro lunghezza per un funzionamento corretto, se la time resolution varia tra main e var, HERSE utilizzerà una sequenza di slices e step non lineare: se non fosse così, durante un cambio di tempo, due risoluzioni sarebbero utilizzate l'una dopo l'altra, scollegando lo slicer e i sequencer dal trasporto.

Questa non linearità preserva il collegamento di HERSE al trasporto.

3. SLICER GRID

La slicer grid può essere utilizzata per selezionare quale slice audio verrà riprodotto in base al numero della colonna.

Funziona da sinistra a destra: ad ogni colonna può essere associato 1 solo slice alla volta (il numero dello slice va dal basso all'alto).

Righe e colonne sono sempre lo stesso numero e, come gli step dei sequencer, fanno riferimento allo steps number.



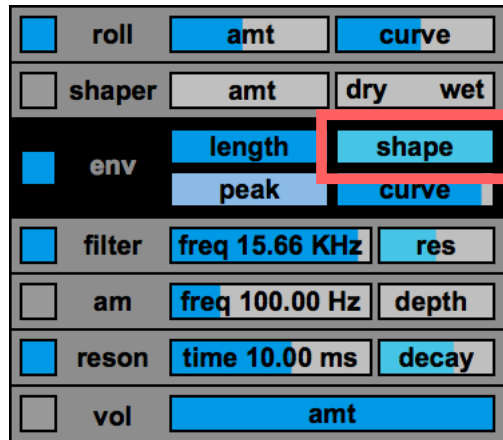
Usa i pulsanti up/down per muovere tutta la griglia su o giù, mantenendo la relazione tra le celle impostate.



Usa il controllo del crossfade per applicare un'interpolazione tra gli slice: può tornare utile quando vengono utilizzati slice non consecutivi, per ridurre le probabilità di avere artefatti nel segnale audio.

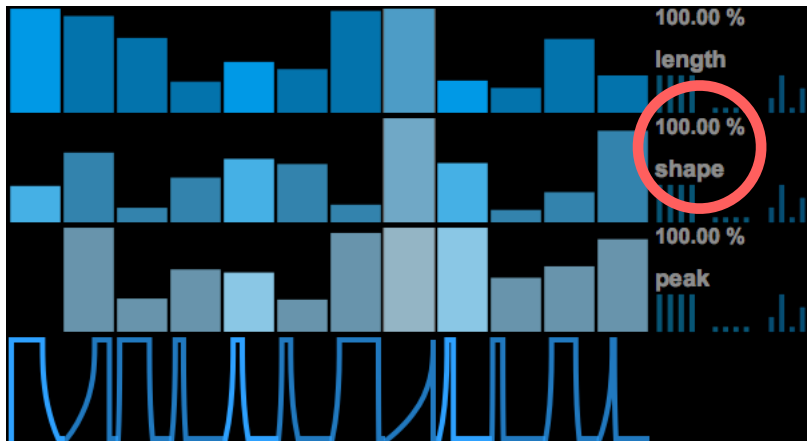
4. EFFETTI BASATI SU SEQUENCER

Il segnale in uscita dallo slicer entra nella sezione effetti: qui tutti gli slice possono venire processati esclusivamente uno dopo l'altro.



Gli effetti sono:

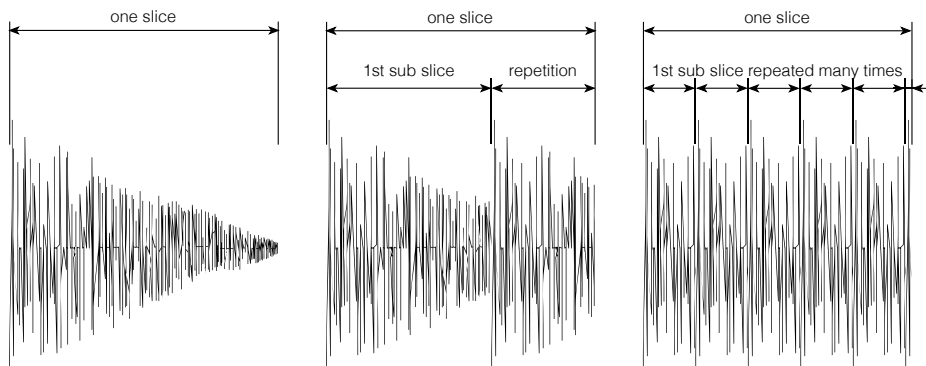
- roll
- waveshaper
- inviluppo d'ampiezza
- low pass filter
- modulazione d'ampiezza (AM)
- resonator
- volume d'uscita



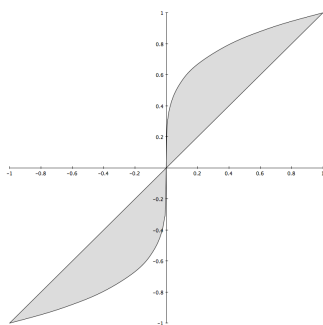
Tutti i parametri degli effetti (fatta eccezione dei due curve) sono basati sulla combinazione di un amount massimo principale (vedi l'immagine sopra) e uno step sequencer esclusivo (vedi l'immagine a lato, in questo caso i sequencer dell'envelope): con l'amount massimo puoi impostare un livello massimo d'effetto e rifinirlo utilizzando lo step sequencer. Le quantità di effetto per ogni step tra i 13 sequencer sono sempre direttamente collegate.

Tieni presente che l'amount massimo è sempre visualizzato (in percentuale) in alto sulla destra di ogni sequencer, sopra al nome del parametro.

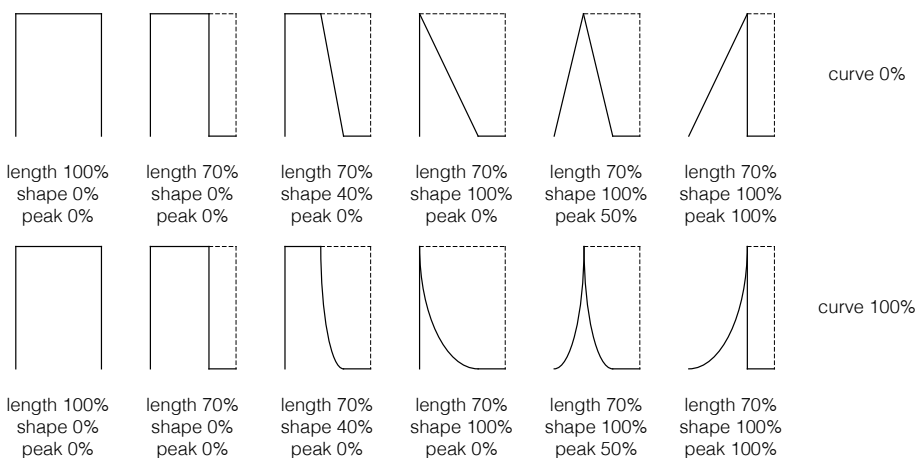
Puoi bypassare ogni effetto utilizzando il relativo bypass sulla sinistra di ogni effetto.



L'effetto roll può creare effetti di ripetizione molti utili e creativi, ripetendo una piccola porzione di audio varie volte per ogni slice. L'amount del roll imposta la lunghezza dei sub slice: queste porzioni verranno riprodotte alla velocità di default, in modo da non alterare il pitch. Dato che ogni sub slice è più piccolo dello slice stesso, quando terminerà la playhead tornerà a riprodurlo dall'inizio. Più aumenti l'amount, più si accorcia il sub slice. In situazioni estreme, questo può portare ad un cambio di pitch, in base alla frequenza di ripetizione del sub slice.



Il waver shaper è un processore di segnale che modifica la forma d'onda dell'audio in ingresso in base ad una funzione. Questo effetto ha due parametri: l'amount, che modifica la funzione stessa, e il dry/wet, che definisce il bilanciamento tra l'audio in ingresso e il segnale processato.



Con l'involuppo d'ampiezza puoi modellare ogni step diversamente. Tutti questi involuppi sono relativi alla lunghezza dello step stesso: ciò significa che non stai impostando tempi assoluti in ms, ma piuttosto una percentuale di forma, ad esempio a 120 bpm ogni 1/4 dura 500ms, ogni 1/8 dura 250 ms, quindi impostando una lunghezza del 50% otterrai involuppi di 250 e 125 ms per 1/4 e 1/8.

Length imposta la lunghezza massima dell'involuppo. Shape, al valore minimo, corrisponde ad un involuppo piatto/rettangolare, mentre aumentandolo cambierai la forma tra trapezoidale, fino ad arrivare, al valore massimo, ad ottenere un triangolo. Con Peak puoi decidere la direzione del triangolo e aumentando Curve, puoi cambiare la forma utilizzata dall'involuppo per passare dal valore minimo al massimo e vice versa.

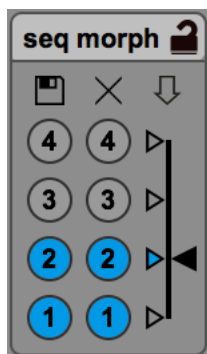
Il filtro adottato in HERSE è un low pass a due poli e funziona come ogni altro filtro: puoi agire sulla frequenza di taglio col parametro freq e sulla risonanza tramite il parametro res.

La modulazione di ampiezza (AM) è ottenuta moltiplicando il segnale audio con una onda sinusoidale unipolare. Puoi impostare la frequenza di questo oscillatore, e impostarne la profondità di modulazione.

Il resonator è basato sul feedback del segnale audio, ed è simile ad un delay molto breve. Puoi impostare il ritardo del feedback tramite il parametro time e impostarne l'ampiezza tramite il parametro decay.

Tramite il volume puoi decidere l'ampiezza massima che ogni step può raggiungere: è molto utile quando utilizzato con certi tipi di effetti a monte (come il roll, il filtro, se con molta risonanza, il modulatore di ampiezza (AM) o il resonator).

1. MORPHING



Puoi salvare e richiamare fino a 4 configurazioni per gli step sequencer per ogni preset, tramite la sezione “seq morph”.

La prima colonna di pulsanti è utilizzata per salvare l'attuale configurazione nello slot scelto, la seconda è utilizzata per cancellarla.

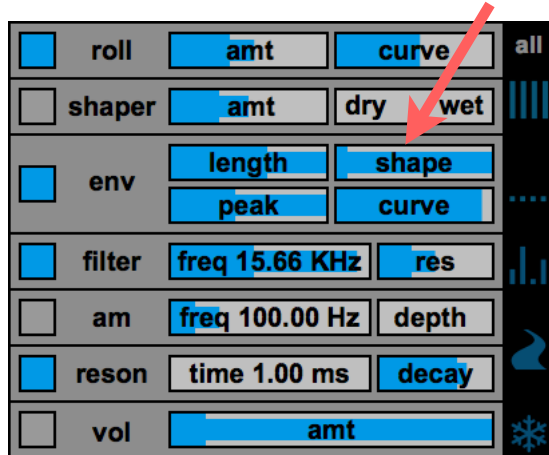
Tramite lo slider sulla destra puoi muoverti tra queste configurazioni miscelandole linearmente: utilizza i piccoli triangoli sulla sinistra dello slider per raggiungere la configurazione voluta al volo senza interpolazione.

L'icona del lucchetto, in alto a destra accanto al titolo “seq morph”, serve a disabilitare i pulsanti store e delete: ciò può tornare utile per evitare qualsiasi modifica accidentale ai dati salvati.

2. FULL O COMPACT VIEW



HERSE può essere utilizzato in due maniere differenti: la full view (impostata di default) e la compact view. Quest'ultima nasconde tutti i sequencer ed è utile per guadagnare spazio nell'Ableton Live Device View.



Tutte le modulazioni create dagli step sequencer saranno sempre e comunque applicate. Puoi muoverti tra queste configurazioni utilizzando l'apposita sezione di morph precedentemente descritta e verificare come funzionano step dopo step nei parametri principali degli effetti: gli sfondi degli slider saranno lievemente differenti in questa modalità, mostrandoti sia il valore massimo impostato che il livello effettivo per quello step. Puoi comunque agire sull'amount massimo o bypassare l'effetto: modificando l'amount massimo vedrai che il valore finale verrà scalato in base all'amount impostato.

5. DRY / WET



Tramite il parametro dry-wet, puoi miscelare il segnale audio pulito che entra in HERSE con il segnale processato dalla griglia e dagli effetti.

6. QUICK PARAMETERS



Questo pulsante resetta tutti i parametri della device al valore di default.



Questo pulsante riporta la griglia alla posizione di default.



Questo pulsante randomizza la griglia.



Questo pulsante imposta tutti gli step del relativo step sequencer al valore massimo.



Questo pulsante imposta tutti gli step del relativo step sequencer al valore minimo.



Questo pulsante randomizza tutti gli step del relativo step sequencer.

7. ADVANCED PARAMETERS



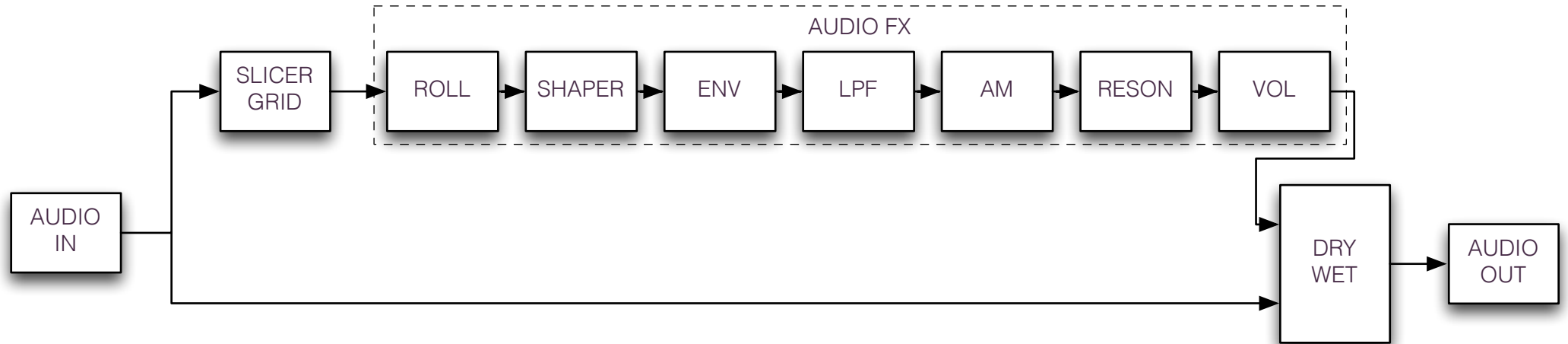
Questo pulsante congela la griglia o tutti gli step sequencer allo step attuale, ripetendo il relativo slice, valore o involuppo.



Questo pulsante attiva la modalità drunkwalk: in questa modalità gli step o gli slice verranno triggerati in maniera casuale.

Tieni presente che HERSE è sempre collegato al trasporto: ciò significa che appena disattivi questa funzione, HERSE tornerà a riprodurre lo step o lo slice che dovrebbe suonare in quel momento.

5. SIGNAL FLOW



6. INTEGRAZIONE CON 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 - ITA

| | | | | | | | | | |
|-----------|------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------|-----------------|------------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| | 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 |