



Manuale scritto da Alessio Santini e Simone Fabbri.

Versione del Manuale 1.1 (10/2013)

Versione del Prodotto 1.0 (03/2013)

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

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

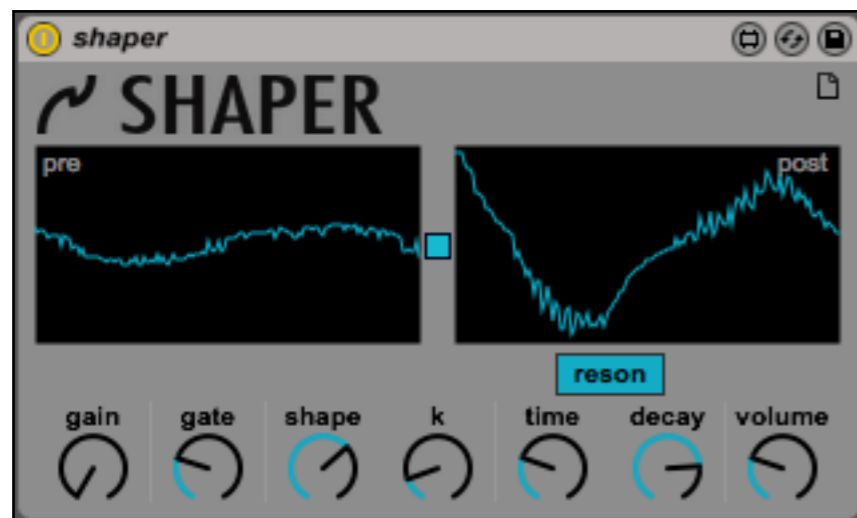
Indice

1. Questo è Shaper	4
2. Contratto di Licenza	5
3. Installazione	5
4. Panoramica sull'Interfaccia	6
4.1. Parameter Area	6

1. Questo è Shaper

Grazie per aver scelto Shaper!

Shaper è una device audio Max For Live focalizzata sulla distruzione dei segnali audio.



Shaper contiene, oltre al software, una copia di questo manuale, che potrà aiutarti a meglio comprendere il software e il suo potenziale.

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

Per utilizzare Shaper 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): Shaper è uno strumento Max For Live e lavora sia su piattaforma Mac OS® X che su Windows®.

Shaper è attualmente disponibile come prodotto singolo.

Grazie alla totale integrazione con Max For Live, troverai una descrizione di ogni parametro di Shaper 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. Contratto di Licenza

Installando la device sul tuo computer, significa che hai letto e accettato il K-Devices End-User License Agreement. Ne hai una copia nel file compresso che hai scaricato assieme a questo software.

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

4. Panoramica sull'Interfaccia

Nota sulla lingua

L'interfaccia utente di Shaper 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.

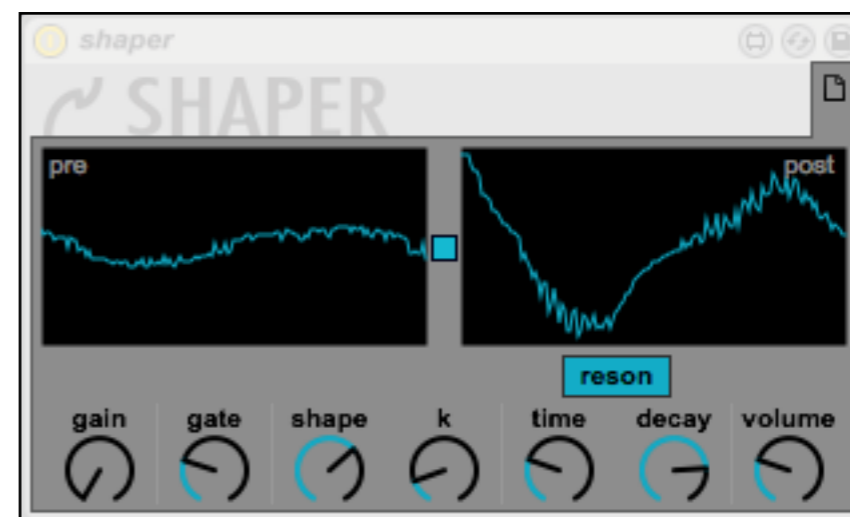
Il pulsante **Shaper** mostra la finestra "about", che include la versione del software, e i link al sito internet K-Devices e ai social networks.



L'interfaccia è composta da un area principale, denominata Parameter Area.

4.1. Parameter Area

La Parameter Area include tutti gli strumenti necessari per una perfetta distruzione sonora, due monitor visualizzanti le forme d'onda e il pulsante per ripristinare tutti i parametri al valore di default etc.



L'icona in alto a destra, il foglietto vuoto, ripristina tutti i parametri al loro valore di default.

Poi troviamo, come area principale dell'interfaccia, i due monitor per visualizzare la forma d'onda: il primo sulla sinistra mostra la forma d'onda dopo il parametro **gain**. Il secondo a destra mostra la forma d'onda dopo il parametro **volume** (ossia il vero suono che esce da Shaper). Se non ti interessa vedere le forme d'onda in tempo reale puoi salvare disabilitare i monitor attraverso il quadrato blu al centro: in questo modo salverai anche CPU.

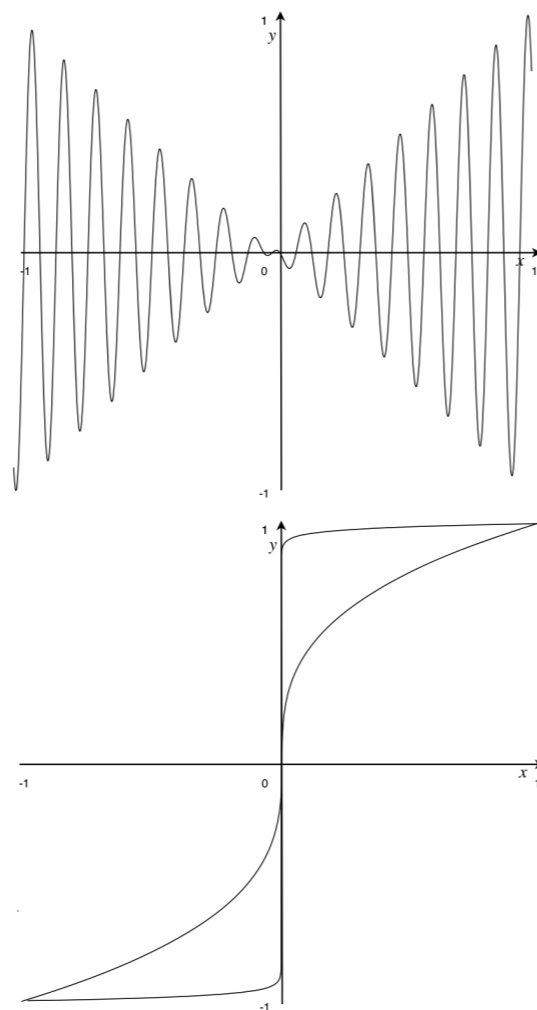
Tutti i parametri per la manipolazione sonora sono posizionati nella parte inferiore dell'interfaccia e vanno da sinistra a destra nel vero ordine in cui processano il suono.

Il primo è **gain**: va utilizzato per “livellare” l’ampiezza del segnale audio in ingresso. Il suo range va da x1 a x5. Posizionare il parametro al massimo significa moltiplicare l’ampiezza del segnale per 5 volte prima che entri nel modulo di wave-shaping.

Subito dopo il **gain** è posizionato un sistema di hard clipping per evitare indesiderati eccessi d’ampiezza.

Il suono quindi entra in un tanto semplice quanto efficace **glitch gate**. Pensiamo che la sua modalità di lavoro è la migliore per un effetto distruttivo come shaper. Puoi solo impostare un livello di threshold: il segnale che passa sotto a quel livello verrà portato a zero! In questo modo potrai ottenere un suono più clippato, anche senza wave-shaping.

A questo punto il suono entra in un modulo wave-shaper a 2 vie. **Shape** ti permette di modulare il segnale pulito con quello processato. Posizionando **shape** esattamente a metà otterrai un suono pulito, mentre muovendolo a destra o sinistra potrai miscelare il segnale pulito con quello processato. Mettendolo a destra verrà modificato come da prima immagine in alto a destra. La funzione va letta con x come segnale di ingresso ed y come segnale processato di uscita.



Mettendo invece il dial **shape** verso destra la forma d’onda risultante tenderà sempre più verso un’onda **quadra**. Il potenziometro **k** ti permette di modulare il contenuto armonico dell’onda quadra enfatizzando le ampiezze d’onda minori.

Puoi anche scegliere di far risuonare il suono risultante con un semplice effetto di feedback. Resonator è infatti una specie di delay/comb filter. Il parametro **time** lavora da 1 a 2000 samples (SI samples, significa che lavorando a 44.1KHz di samplerate il tuo tempo di delay sarà al massimo 45.3 millisecondi!). Ovviamente, usando un tempo basso, aumenterà la possibilità di ottenere un effetto comb filter con alta cancellazione di fase. Utilizza decay per impostare il decadimento del segnale in feedback.

L’ultimo parametro è **volume**, e il suo range modifica l’ampiezza da x0.5 a x2.