

C R E A T O P E R P O W E R C O R E



D-coder

## MANUALE UTENTE

 waldorf

DISTRIBUITO DA

**TC WORKS**  
ULTIMATE SOFTWARE MACHINES



# INDICE

DETTAGLI PER CONTATTARCI .....	4
INTRODUZIONE .....	5
PER INIZIARE .....	6
Requisiti di Sistema .....	6
Nota Importante su D-CODER .....	6
Fondamenti del Vocoder .....	6
Per cosa usarlo .....	7
Glossario .....	7
In Generale .....	8
Pannello Informativo .....	8
SEZIONE VOCODER .....	8
Assegnazione .....	9
Filtri di Analisi .....	9
Filtri di Vocoder .....	10
LFO .....	11
Mixer .....	12
SEZIONE SINTETIZZATORE .....	13
LFO .....	13
Glide .....	14
Oscillatori .....	14
Mixer .....	15
Filtro .....	15
Amplificatore .....	16
Inviluppo .....	16
EFFETTI .....	17
EQ .....	17
UV Detector .....	17
Chorus .....	18
TUTORIAL .....	19
Esempi di Impostazioni .....	19
Non sentite nulla? .....	24

## DETTAGLI PER CONTATTARCI

Se volete entrare in contatto con noi mandate un e-mail a: **info@tcworks.de**, contattate il nostro distributore locale o scrivete a:

TC WORKS Soft-& Hardware GmbH  
Customer Support  
Flughafenstrasse 52B  
22335 Hamburg  
Germany

[www.tcworks.de](http://www.tcworks.de)  
e-mail: [info@tcworks.de](mailto:info@tcworks.de)

### **USA:**

TC Electronic Inc.  
TC Works Customer Support  
742-A Hampshire Rd.  
Westlake Village, CA 91361

[www.tcworks.de](http://www.tcworks.de)  
e-mail: [us@tcworks.de](mailto:us@tcworks.de)

# INTRODUZIONE

**Congratulazioni per il vostro acquisto di D-CODER, il Vocoder Sintetizzatore per POWERCORE.**

Waldorf è un rinomato creatore di Sintetizzatori, con prodotti hardware classici come il Microwave e software innovativi come Attack. È naturale che Waldorf sia stata tra i primi a salire a bordo tra gli sviluppatori di Plug-In per POWERCORE.

D-CODER include un sintetizzatore plofonico nella tradizione Waldorf e un potente Vocoder, che può modulare una sorgente sonora esterna o il sintetizzatore. Grazie alla modalità free-run, il Vocoder funziona anche senza alcun ingresso MIDI – e potete lavorare con fino a 100 bande per una risoluzione estremamente ricca e morbida.

Le possibilità di creazione di suono e la qualità rendono D-CODER un nuovo classico virtuale grazie alle fatiche del team di sviluppo Waldorf!

**Buon divertimento!**  
**Il Team TC WORKS**

## **ATTENZIONE!**

QUESTO È UN PLUG-IN PER POWERCORE E NECESSITA CHE TC POWERCORE SIA INSTALLATA NEL COMPUTER! QUESTO PLUG-IN NON PUÒ FUNZIONARE SENZA POWERCORE.

# PER INIZIARE

## REQUISITI DI SISTEMA

### WINDOWS

- POWERCORE PCI o FIREWIRE con versione 1.7 o successiva
- Windows XP
- PIII 1 GHz o superiore
- 256 MB RAM
- Applicazione compatibile VST
- I requisiti del sistema devono essere adeguati all'applicazione utilizzata

### MAC OS X

- POWERCORE PCI o FIREWIRE con versione 1.7 o successiva
- Mac OS X [10.2.4 o superiore]
- G4 / 800 MHz o superiore
- 256 MB RAM
- Applicazione compatibile VST o Audio Units
- I requisiti del sistema devono essere adeguati all'applicazione utilizzata

### POWERCORE REQUIRED!

Il Plug-In D-CODER richiede la presenza di POWERCORE PCI o POWERCORE FIREWIRE. D-CODER necessita della potenza di calcolo DSP fornita da POWERCORE.

## Nota importante su D-CODER:

Waldorf D-CODER è un Plug-In Ibrido POWERCORE e Nativo. Per massimizzare le prestazioni di questo Plug-In nel vostro sistema mantenendo contemporaneamente il massimo della qualità del suono, la porzione vocoder del Plug-In usa TC POWERCORE, mentre il synth usa la CPU. In normali situazioni di lavoro, il carico della CPU del synth D-CODER sarà minima. come regola generale, più voci usate sul synth, maggiore sarà l'uso della CPU da parte dell'applicazione ospite.

## Fondamenti del Vocoder

Un Vocoder elabora il contenuto in frequenza di un segnale con il contenuto in frequenza di un altro segnale. È per questo che un Vocoder necessita sempre di due segnali per funzionare – uno per l'analisi e uno da elaborare.

Gli elementi chiave di un Vocoder sono un ugual numero di banchi di analisi e di filtri di elaborazione.

Il banco di filtri di analisi suddivide il segnale di analisi (chiamato anche "parlato") in diverse bande di frequenza. Ogni banda ha un envelope per analizzare il volume della banda. L'involuppo risultante controlla il volume del filtro passabanda corrispondente nella banco di filtri di elaborazione – che poi elabora il segnale sintetizzato (chiamato anche "portante"). Ogni filtro di analisi ha la sua controparte nel banco dei filtri di sintesi.

## Per cosa usarlo

Un Vocoder viene normalmente applicato al parlato per creare le “voci robot”, ma può essere allo stesso modo usato per processare materiale ritmico come loop o suoni percussivi.

Se il vostro obiettivo è ricreare il segnale originale nel modo più accurato possibile, il suono sintetizzato utilizzato dovrebbe consistere in un rumore continuo non filtrato. Per voci parlate o cantate, dovrete usare una forma d'onda con molte armoniche, come un dente di sega – la melodia e l'intonazione sono poi controllate dalla frequenza dell'oscillatore. Se l'oscillatore è poi modulato da un LFO con sinusoide lenta, la voce parlata suonerà particolarmente naturale perché l'LFO simula l'enfasi.

## Glossario

### **Analisi (Analysis):**

Il canale “analysis” di D-CODER è il segnale che viene analizzato. Tipicamente, il segnale analizzato sarà un parlato o una esecuzione vocale.

### **Portante (Carrier):**

Il segnale portante (“carrier”) è la sorgente sonora che porta il segnale di analisi. Nel caso di D-CODER, il portante sarà o il sintetizzatore incorporato, o un canale esterno quando viene usato il Plug-In Carrier.

### **Intelligibilità (Intelligibility):**

Si riferisce a quanto bene viene interpretato il segnale. La possibilità di ascoltare le frequenze sibilanti avrà un impatto impressionante sulla chiarezza generale del segnale elaborato.

### **Sibilanti (Sibilance):**

I segnali sibilanti sono caratterizzati da un suono particolare. Questi includono la pronuncia inglese di consonanti quali “f”, “s”, “z”, o “th”.

### **Vocoder:**

'Vocoder' è l'abbreviazione di 'Voice Operated Recorder' (Registratore a Voce). Un Vocoder è un processore audio che cattura gli elementi caratteristici di un segnale audio e poi usa questo segnale caratteristico per modificare altri segnali audio.

### **Voiced:**

Segnali “Voiced” hanno la caratteristica tonale di una limitata banda in frequenza, come i suoni delle vocali “a”, “e”, “i”, “o” e “u”.

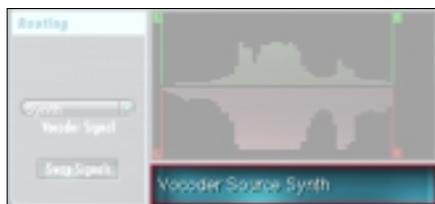
### **Unvoiced:**

Segnali “Unvoiced” hanno la caratteristica tonale di una banda in frequenza piena, come i suoni consonanti che coprono quasi l'intero spettro delle frequenze, come “f”, “s”, “t” e così via.

## GENERALE

### Pannello Informazioni

Il pannello di informazioni blu sotto gli indicatori analysis e vocoder è una finestra attiva e mostra sempre nome e valore del parametro su cui state muovendo il mouse.



## SEZIONE VOCODER

D-CODER consiste di 2 Plug-In in uno: un Vocoder e un Sintetizzatore. Diamo prima un'occhiata alla sezione Vocoder.



### Display



La metà superiore del display mostra la banda Analysis, quella inferiore le impostazioni per i filtri del Vocoder. Cliccando sulle maniglie "L" o "H", potete spostare i parametri direttamente sul display.

La forma d'onda al centro indica se c'è segnale in ingresso per l'elaborazione. Dovrebbe avere un aspetto simile all'immagine.

Il display blu è multifunzione e indica sempre il parametro selezionato e il suo valore.

## Assegnazione - Routing



### Segnale Vocoder - Vocoder Signal

Determina la sorgente del segnale elaborato. Di default, è impostata sul sintetizzatore interno. In alternativa, potete impostarlo su “Carrier 1” o “Carrier 2”. Notate che impostare il segnale su “Carrier 1” o “Carrier 2” avrà effetto soltanto quando il corrispondente Plug-In Carrier è caricato e attivo!

### Inverti Segnali - Swap Signals

Inverte le sorgenti del segnale portante e di analisi.

## Banco dei filtri di analisi

Il banco dei filtri di analisi determina quale parte dello spettro di frequenza viene analizzato dal Vocoder. Include inoltre l'importantissimo parametro “Bands” che imposta la “risoluzione” dell'intera sezione di vocoder. Questo parametro ha effetto sia sul banco di analisi che su quello Vocoder.



### Lo Frq e Hi Frq / 20Hz...20 kHz

Questi parametri impostano le frequenze della banda di analisi. Per analizzare una voce, Lo dovrebbe stare circa su 220 Hz e Hi su 14 kHz. Per loop e altri segnali, i valori dovrebbero essere 100 Hz e 16 kHz. Le bande comprese tra la minima e la massima sono diffuse in modo omogeneo, con una risoluzione determinata dal numero di bande (parametro bands).

### Attack

Imposta la velocità di attacco del banco dei filtri di analisi. Più basso è il valore, più veloce è l'attacco. Più è alto il valore più è lento – quindi morbido – l'attacco. Di solito verrà impostato su valori compresi tra 0 - 15.

### Release

Imposta il tempo di rilascio del banco dei filtri di analisi. Più è alto il valore, più lungo è il rilascio. Valori bassi creeranno un effetto più percussivo, valori più alti creeranno un effetto tendente al “legato”. Di solito verrà impostato su valori compresi tra 10 - 25.

## Bands



Imposta il numero di bande di filtri. Notate che questo parametro influisce sia il banco di analisi che Vocoder! Entrambe le sezioni avranno sempre la stessa quantità di filtri. Più alto sarà il numero, migliore la risoluzione risultante, più “intelligibili” i risultati lavorando su segnali di parlato. Questo Vocoder può avere da 3 a 100 bande!

*CONSIGLIO: Per effetti di Vocoder classici, dovrete impostare il numero di bande tra 13 e 22. Se le aumentate (oltre 40) il suono potrà essere sempre più “fastidioso”.*

## Banco di filtri Vocoder



### Lo Offset e Hi Offset

Gli offset relativi della banda di sintesi più bassa e più alta comparati alla banda di analisi più bassa e più alta. “0” indica che bande di analisi e sintesi coincidono. Valori negativi indicano che le bande di sintesi sono al di sotto delle bande di analisi, mentre valori positivi indicano che la banda di sintesi più alta è stata spostata più in alto della banda di analisi più alta.

### Resonance

Imposta la ripidità del filtro Vocoder: maggiore il valore, più le bande del Vocoder risuoneranno.

*CONSIGLIO: Aumentando la risonanza del Vocoder potrete aumentare l'intelligibilità del segnale Vocoder.*

### Bandwidth

L'ampiezza delle bande di sintesi. Valori negativi aumentano l'ampiezza delle bande mentre valori positivi la riducono. Il valore di default di “0” è raccomandato per migliori valori di vocoder.

### Attack

Velocità di attacco per le bande di sintesi. Maggiore è il valore, più lento è il tempo di attacco. Per suoni di Vocoder classici, usate valori tra 0 e 15.

### Decay

Tasso di decadimento per le bande di sintesi. Maggiore è il valore, più lungo è il tempo di decadimento. Per suoni classici di Vocoder, usate valori tra 10 e 25.

## LFO



Il LED rosso a fianco all'etichetta indica lo stato del pulsante (On/Off). Quando è rosso, l'LFO è attivo.

### Lo Mod e Hi Mod

Questi parametri modificano la quantità di modulazione LFO per le Bande in posizione Lo e Hi del Vocoder. Maggiore è il valore, maggiore l'ampiezza della modulazione.

*CONSIGLIO: Usando l'LFO sulla posizione delle bande, potete ottenere un suono più naturale, dinamico. Per un suono più robotico, non attivate l'LFO.*

### Speed

Velocità dell'LFO. Questo parametro non ha effetto se Sync è attivo!

### Shape

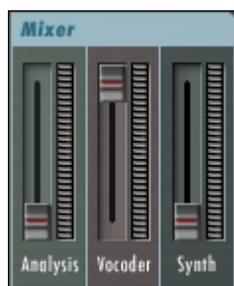
Modifica la forma della modulazione LFO.

### Sync

Il parametro sync vi permette di sincronizzare la velocità del MIDI clock in ingresso in valori musicalmente rilevanti come "1 misura", che risulta in un ciclo intero di LFO lungo esattamente 1 misura. Per la funzionalità di questo parametro è necessario che l'applicazione ospite possa fornire informazioni di clock al Plug-In.

## Mixer

La sezione Mixer permette di modificare i livelli audio delle diverse sorgenti in D-CODER.



### Analysis

Questo cursore imposta il livello “dry” del materiale di analisi. Di solito, lo imposterete a zero per suoni di Vocoder classici.

### Vocoder

Questo cursore imposta il livello del segnale elaborato. Di solito, lo impostarete vicino al massimo per suoni di Vocoder classici e puri.

### Synth

Con questo cursore potrete missare il suono “pulito” del sintetizzatore con le altre due sorgenti. A seconda delle impostazioni di guadagno dell’amplificatore nella sezione synth, potrete voler impostare questo valore sul massimo livello possibile quando usate il D-CODER come sintetizzatore. Per un uso da Vocoder classico, dovrebbe essere impostato su zero.

## SEZIONE SINTETIZZATORE

D-CODER un synth polifonico completo che può anche essere usato indipendentemente dalla sezione Vocoder e suonato come qualsiasi altro synth virtuale VST. E poiché questo è un vero synth WALDORF – aspettatevi qualcosa di interessante!



### LFO



La sezione LFO del sintetizzatore è indipendente dall'LFO della sezione Vocoder – è solo per il sintetizzatore e non ha alcun effetto sul Vocoder stesso!



#### SHAPE

Il parametro Shape offre diverse forme d'onda per l'LFO:

#### Sync

Il parametro sync vi permette di sincronizzare la velocità al MIDI in arrivo in valori musicalmente rilevanti come “1 misura”, che risulterebbe in un ciclo completo di LFO della durata esatta di 1 misura. Per la funzionalità di questo parametro è necessario che l'applicazione ospite sia in grado di fornire informazioni di clock al Plug-In.

#### Speed

Modifica la velocità dell'LFO. Notate che non ha effetto quando Sync è attivo!

## Glide

Il LED rosso a fianco all'etichetta indica lo stato dell'interruttore (On/Off). Quando questo parametro è attivo, i cambi di intonazione suonati faranno "scivolare" l'oscillatore da un'altezza all'altra, creando interessanti colori nell'intonazione.

## Speed

Modifica la velocità dell'effetto Glide. Il comportamento di questo parametro è differente nelle modalità Poly e Mono Trigger. In modalità Free Run non sentirete differenze, perché di solito l'intonazione è fissa.

## Oscillatori



D-CODER offre generazione di toni tramite due oscillatori.

### Semitone

Vi permette di impostare la nota di base, indicata in note musicali (es. "C2").

*CONSIGLIO: Impostare correttamente l'intonazione dell'oscillatore diventa fondamentale quando siete in modalità "Free Run", poiché in questo modo è l'unico controllo tonale che avrete per il segnale in uscita del Vocoder.*

### FM/PW (Osc 1)

Imposta la quantità di modulazione di frequenza (FM). Quando selezionate "Square" come forma dell'oscillatore, questo parametro controlla l'ampiezza dell'impulso (PW).

### Detune (Osc 2)

Questo parametro stona l'Oscillatore 2 rispetto all'Oscillatore 1.

### FM Env / PW Mod (Osc 2: only PW Mod)

Quantità di modulazione FM o PW. Nel caso dell'FM, imposta la quantità di modulazione tramite l'inviluppo "ENV" al di sotto dell'Amplificatore.

### Pitch Mod

Determina la quantità di modulazione dell'intonazione.

### Shape

La forma dell'onda dell'oscillatore. Per effetti di vocoder ottimali, dovrete avere una forma d'onda continua con molte armoniche, come Pulse (Impulso), Sawtooth (Dente di Sega) o Noise (Rumore). La Sinusoide ha poche armoniche, e creerà un effetto molto più sottile.

## Mixer



### Osc 1

Il livello dell'Oscillatore 1.

### Ring Mod

La quantità di Ring Modulation tra Oscillatore 1 e 2. (Entrambi gli Oscillatori devono avere un minimo di livello impostato per RingMod per funzionare propriamente.)

### Osc 2

Il livello dell'oscillatore 2.

## Filtro

### Cutoff

Il Cutoff del filtro. A seconda del tipo di filtro selezionato, la posizione ha diversi significati. Se è selezionato Hi Pass, la posizione all'estrema sinistra è neutrale – se è selezionato Lo Pass, è neutrale la posizione all'estrema destra. Vi consigliamo di provare i diversi tipi di filtro e poi modificare il parametro cutoff in modo da capire come usarlo al meglio.

### Resonance

La posizione di questo parametro imposta la pendenza del tipo di filtro selezionato – più è alto il valore, più l'effetto è udibile. Se selezionate ad es. Lo Pass e spostate il parametro su valori molto elevati, il filtro inizierà a risuonare – da qui il nome!

### Drive

D-CODER offre un circuito di distorsione integrato per il filtro. In questo modo potrete creare suoni di synth realmente estremi senza che ci sia bisogno di effetti esterni.

### Type

Il sintetizzatore fornisce una sezione filtri completa con i seguenti tipi di filtro:

- Low Pass 24 / 12 dB
- Band Pass 24 / 12 dB
- Lo Pass + Band Pass 24 dB
- Hi Pass 12 / 24 dB
- Notch 24 / 12 dB

### Modulation

L'involuppo del sintetizzatore, la velocity della tastiera o l'LFO possono modulare il filtro. Più è alto il valore impostato, più estrema è la modulazione del filtro della sorgente corrispondente.

**Key Track**

Se impostata su valori superiori come ad esempio +100% (estrema destra), la struttura sovratonale del filtro sarà identica lungo tutta la tastiera, e creerà come risultato un suono generalmente più brillante lungo tutta l'estensione della tastiera. Se impostato su valori inferiori come ad esempio -100% (estrema sinistra), più alta è l'intonazione della nota, meno effetti sovratonali saranno presenti nel segnale filtrato. Ciò produrrà un suono più "morbido" o più "scuro" sulle note più alte della tastiera.

**Amplificatore****Attack**

L'attacco dell'involuppo dell'amplificatore. Maggiore è il valore, più lenta è la fase di attacco! Valori ridotti produrranno suoni di synth percussivi, mentre valori superiori risulteranno in suoni con effetto più di legato, tipo archi.

**Release**

Il tasso di rilascio dell'involuppo dell'amplificatore. Maggiore è il valore, più lungo è il tempo di rilascio!

**Trigger**

Poly/Mono/Free Run.

Poly e Mono rispondono alle note MIDI in arrivo per controllare il sintetizzatore. Free run farà semplicemente girare continuamente l'amplificatore dell'Oscillatore.

**Vel**

Questo interruttore attiva/disattiva la velocity della tastiera per la sezione amplificatore.

**Inviluppo**

È possibile assegnare questo involuppo alla modulazione FM dell'Oscillatore 1 e a quella del filtro.

**Attack**

Tempo di attacco. Maggiore è il valore, più lento è il tempo di attacco!

**Decay**

Tempo di decadimento dell'involuppo dell'amplificatore. Maggiore è il valore, più lungo è il tempo di decadimento!

# EFFETTI

## EQ



### Livelli EQ Low e Hi

Controllano l'equilibrio di tutte le bande di sintesi tra +/- 18 dB. Valori uguali risulteranno in volumi uguali in tutta la gamma in frequenza; valori diversi cambiano l'equilibrio lo/hi. Tutti i filtri nel mezzo vengono scalati in maniera proporzionale.

### EQ Mid

Imposta la banda pilotata dal Mid Level. Le bande circostanti vengono scalate di conseguenza al mid EQ.

### Mid Level

Taglia o incrementa la banda media selezionata di +/- 18 dB.

*CONSIGLIO: Modificando i livelli EQ cambiate l'intelligibilità del segnale elaborato. Per suoni più femminili, provate a incrementare Hi Level, e a ridurre Lo Level.*

## UV Detector

UV è l'abbreviazione di "Un-Voiced". Di default, questo parametro sta nella posizione UnVoiced. Incrementando il valore di questo parametro, aggiungerete al segnale una piccola quantità di rumore, migliorando l'intelligibilità delle frequenze sibilanti. Il LED rosso a fianco all'etichetta indica lo stato dell'interruttore (On/Off).



## Chorus

Il LED rosso a fianco all'etichetta indica lo stato dell'interruttore (On/Off). Se è rosso, il Chorus è attivo. L'effetto di Chorus integrato è l'ultimo passaggio nella catena del segnale e viene applicato a tutte e tre le sorgenti nella sezione Mixer.

*CONSIGLIO: Il Chorus può ridurre l'intelligibilità del Vocoder. Se il suono del Vocoder è "impastato", provate a spegnere Chorus.*



### Speed

Determina la velocità dell'effetto Chorus.

### Depth

Imposta la quantità di effetto Chorus.

### Phat

“Spinge” l'effetto e crea un Chorus extra-ricco.

## Esempi di Impostazioni

In questa sezione sarà nostro piacere darvi un paio di esempi di impostazioni. In sostanza, è possibile usare D-CODER in tre situazioni fondamentali:

1. Come effetto Vocoder “Free Run” usando il synth interno senza ingresso MIDI.
2. Come Vocoder classico con l’intonazione pilotata via MIDI usando il sintetizzatore interno.
3. Come effetto Vocoder per una portante interna (ovvero senza usare il synth interno).

### 1. Vocoder Free Run

Ottimal eper alterare in modo veloce ed effettivo il suono di una voce (specialmente le voci “robot”) o di percussioni, poiché l’intonazione non viene controllata esternamente.

1. Selezionate la traccia di cui volete elaborare l’audio.
2. Caricate D-CODER direttamente in Insert sul canale.
3. Verificate le impostazioni nella sezione Mixer. Deve essere alzato soltanto “Vocoder”, come mostrato nell’immagine.



4. Nella sezione Amplificatore, selezionate “Free Run”.



- Assicuratevi di aver selezionato “Synth” come segnale Vocoder nella sezione di Assegnazione.



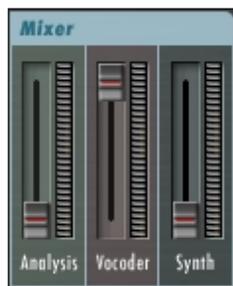
- Aviate la riproduzione nell'applicazione, e siete pronti!
- A seconda del segnale sorgente, enfatizzate le frequenze sibilanti per migliorare l'intelligibilità agendo sul parametro UV Detector. Assicuratevi che sia attivo (indicato dal LED) e modificate il parametro secondo le vostre necessità.



## 2. Vocoder controllato via MIDI

Questa è la tipica impostazione per usare il Vocoder in modo musicale, ad es. per creare un effetto di Vocoder melodico, usando di solito il sintetizzatore interno. Se volete elaborare una sorgente sonora esterna è ovviamente possibile anche questo, ma in questo caso è necessario che usiate l'impostazione 3 nei modi “Poly” o “Mono”.

- Selezionate la traccia il cui audio volete sia elaborato.
- Caricate D-CODER direttamente in Insert nel canale.
- Controllate le impostazioni nella sezione Mixer. Come mostrato nell'immagine, deve essere sollevato soltanto “Vocoder”.



4. Selezionate “Poly” o “Mono” nella sezione Amplificatore, a seconda che preferiate avere un Vocoder polifonico o monofonico.



5. Assicuratevi di aver selezionato “Synth” come segnale Vocoder nella sezione di assegnazione.



6. Aviate la riproduzione nell'applicazione, e siete pronti... ma non sentirete ancora nulla. Dovete prima assegnare una traccia MIDI del sequencer all'ingresso MIDI di D-CODER MIDI! Come questo viene fatto dipende dalla gestione dei VST Instrument del vostro sequencer. Segue un esempio di impostazione per Cubase.



7. A seconda del segnale sorgente, enfatizzate le frequenze sibilanti per migliorare l'intelligibilità agendo sul parametro UV Detector. Assicuratevi che sia attivo (indicato dal LED) e modificate il valore secondo le vostre esigenze.



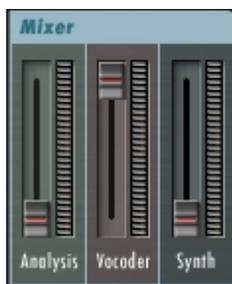
### 3. Vocoder con portante esterna

Questa impostazione è ideale per processare l'involuppo di una traccia con quello di un'altra. Per i migliori risultati, dovrete usare suoni continui tipo pad come portante e suoni percussivi come segnali di analisi.

1. Selezionate la traccia il cui audio volete sia elaborato.
2. Caricate in Insert il secondo Plug-In fornito con D-CODER , il cosiddetto D-CODER Carrier sul canale Portante (il canale il cui audio volete sia processato – non il Plug-In D-CODER principale. Il Plug-In portante non ha interfaccia utente (UI) nè parametri modificabili. Assicuratevi che sia attivo e chiudete l'UI.



3. Ora caricate D-CODER sul canale che deve controllare il suono di D- CODER, il suono di analisi o parlato.
4. Controllate le impostazioni nella sezione Mixer. Deve essere attivo soltanto "Vocoder" come mostrato nell'immagine.



5. Selezionate “Poly”, “Mono” o “Free Run” nella sezione amplificatore, a seconda che vogliate controllare D-CODER esternamente o internamente. Per semplificare le cose, per ora selezionate “Free Run”.



6. Assicuratevi di aver selezionato “Carrier 1” nella sezione di assegnazione come segnale di Vocoder. In questo modo D-CODER non userà il synth interno come sorgente il segnale portante.



7. Aviate la riproduzione nell'applicazione, e buon divertimento.
8. A seconda del segnale in ingresso, enfatizzate le frequenze sibilanti per migliorare l'intelligibilità agendo sul parametro UV Detector. Assicuratevi che sia (indicato dal LED) e modificate il valore secondo le vostre necessità.



## Non sentite nulla?

OK, avete seguito uno degli esempi di impostazione e non sentite nulla? Verifichiamo i classici errori di impostazione – D-CODER è uno strumento molto potente, e considerando che ci sono sia un Vocoder che un sintetizzatore integrati in questa piccola finestra, si può parlare di elevata integrazione!

1. Controllate l'ingresso del "Segnale Vocoder" – se volete usare il synth interno, non deve essere "Carrier 1" o "Carrier 2". Se usate l'impostazione 3, deve essere "Carrier 1".



2. Controllate il modo Trigger nell'amplificatore – se non usate controller MIDI esterni, deve stare su "Free Run", in modo che possiate sentire qualcosa non appena avviate la riproduzione. Se usate una traccia MIDI per pilotare il Vocoder, dovrebbe essere impostato su "Poly" o "Mono". Ricordate che sentirete qualcosa soltanto quando eventi MIDI arriveranno dalla traccia MIDI assegnata!



3. Controllate la sezione Mixer del Vocoder. Se volete sentire soltanto il segnale in uscita dal Vocoder, dovrebbe avere esattamente questo aspetto.



4. Controllate la sezione Mixer del sintetizzatore, se lo usate! Naturalmente almeno uno degli Oscillatori deve essere tirato su.



5. Controllate nelle sezioni Filtro e Amplificatore se Cutoff o Attack e Release hanno impostazioni strane.
6. Controllate le impostazioni del banco di filtri di analisi. Impostatele così:



7. Controllate le impostazioni del banco di filtri Vocoder. Impostatele così:



8. ANCORA NON SENTITE NULLA? Caricate i preset di fabbrica per verificare se il problema è relativo all'ambiente o a Se nel display di forma d'onda del Vocoder non compare nulla non c'è segnale in ingresso. Il display dovrebbe avere un aspetto simile a quello mostrato qui sotto:

