

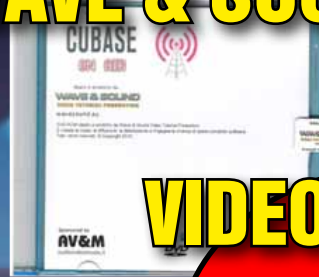
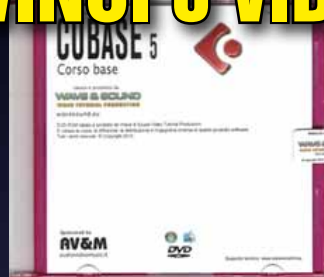
AUDIO VIDEO & MUSIC

23/10 dicembre 2010

www.audiovideomusic.it



PARTECIPA AL CONCORSO!
VINCI 6 VIDEOCORSI WAVE & SOUND



VIDEO TUTORIAL

SR5
PROMINY
ROCK BASS

PROPELLERHEAD
RECORD 1.5



PROJECTLEAD
PC MASTER 3.5



STEINBERG
WAVELAB 7 (2)

In questo numero

- ➔ NEWS + SYNTH NEWS
- ➔ TEST + CONTEST WAVE & SOUND
- ➔ TEST PROJECTLEAD PC MASTER 3.5
- ➔ TEST STEINBERG WAVELAB 7 (2a PARTE)
- ➔ TEST MAGIX PHOTO & GRAPHIC DESIGNER 6
- ➔ TEST + VIDEO TUTORIAL SR5 PROMINY
- ➔ NOISE: IN STUDIO WITH URBANSPACEMAN
- ➔ THE EAR TOUCH: CHITARRA VIRTUALE...
- ➔ Home Mix 12 (Editing MIDI)
- ➔ Video Mission: montaggio video (4)



MAGIX
PHOTO &
GRAPHIC
DESIGNER 6

ProjectLead lancia la sfida

PC Master 3.5

PC Master 3.5 è probabilmente la DAW più potente al mondo.

Doppio Xeon per 16 cores

48 Gb di Ram

7 slot PCIe

E' finalmente possibile sfruttare al massimo livello le prestazioni di qualsiasi sistema audio.



Per la stazione Recording dei laboratori Projectlead abbiamo installato su un PC Master 3.5 di serie: una scheda Solid State Logic MX4 e una scheda RME HDSPe MADI per un totale di 256 canali I/O oltre a due schede Universal Audio UAD Quad, e due schede TC Electronics Powercore. L'ultimo slot PCIe è stato utilizzato per un sistema HD stato solido OCZ Revo Drive con un transfer rate superiore a 1 Gb/s.

Per vedere in azione PC Master e le altre workstation Projectlead puoi venirci a trovare nella nuova showroom di Mandello del Lario telefonando per un appuntamento al numero:
0341-702258



www.projectlead.it - info@projectlead.it - Tel: 0341 702258

AUDIO VIDEO & MUSIC

23/10

Jingle bells!

Audio Video & Music

www.audiovideomusic.it
via Sorgente Moia 41
24020 Cerete BG
P.I. 02459330276

Anno III

Numero 23 - Dicembre 2010

Autorizzazione del Tribunale di
Bergamo n. 11/08 del 4 aprile 2008

Direttore responsabile

Pier Calderan
info@audiovideomusic.it

Caporedattore

Patrick Djivas
patrick.djivas@audiovideomusic.it

Redazione

Giovanna Battistuzzi
giovanna.battistuzzi@
audiovideomusic.it

Collaboratori

di questo numero

Simone Pippi
Paolo Tonelli
Fabio Fracas
Francesco Mulassano
Paolo Russo
Nared Luck

Contatti

Email info@audiovideomusic.it
Tel. 02 898 66 101
Skype ID audiovideomusic

Il bello delle feste tipo Natale è che se uno si vuole immedesimare in uno dei personaggi chiave non ha che l'imbarazzo della scelta. Lasciamo perdere gli intoccabili come Gesù e la Madonna. Nessuno sano di mente avrebbe mai la sfrontatezza di sentirsi uno di loro, anche se in Italia qualcuno che si crede Gesù si trova sempre... Capisci a me!

Per uno che sente la generosità del momento, immedesimarsi in Babbo Natale non sarebbe male anche se un po' troppo impegnativo a mio parere. Avere, anche solo nel pensiero, la responsabilità del povero vecchio signore durante la notte del 24 fa venire i brividi. Allora, più modestamente, io mi immedesimerei in una renna trascinatrice della mitica slitta.

Sempre meglio che essere uno dei Re Magi, un po' troppo servili mi sembra, o addirittura la Befana le cui limitazioni sono evidenti. No, la renna mi sembra la scelta giusta. Magari la Renna Alpha, perché no? per potere correre in prima fila col petto in fuori, consapevole che se inciampi, la parte del pianeta che crede nel tuo boss rimarrà a bocca asciutta...

E poi, più ci penso più la scelta mi sembra azzeccata, sapete perché? Perché più lo guardo, più Pier mi sembra Babbo Natale e non puoi lasciare un amico da solo nel momento del bisogno! Amici, vi mando tanti auguri da togliervi il respiro...

La vostra renna di fiducia
Patrick Djivas



Nota

I testi e le immagini contenuti nella rivista, il materiale allegato alla rivista (audio, video, MIDI, musica ecc.) sono frutto dell'ingegno degli autori che li hanno prodotti e quindi protetti dal copyright internazionale. È consentito l'uso e la fruizione a titolo personale, esclusa la copia, la cessione, la vendita, la distribuzione per scopi commerciali. Siti e strutture commerciali che intendono utilizzare in tutto o in parte i contenuti della rivista e degli allegati sono gentilmente pregati di richiederne l'autorizzazione.

News

Audio, Video, Musica, Eventi

WAVE & SOUND CONTEST MEGA CONCORSO VINCI 6 VIDEOCORSI PROFESSIONALI

QUESTO MESE IN PALIO 6 VIDEOCORSI OFFERTI DA WAVE & SOUND WWW.WAVESOUND.EU

- 2 VIDEOCORSI CUBASE 5 CORSO BASE
- 2 VIDEOCORSI CUBASE ON AIR CORSO COMPLETO
- 2 VIDEOCORSI SAMPLITUDE 11 CORSO COMPLETO

Per conoscere le caratteristiche dei videocorsi si invita a leggere la recensione nelle pagine interne.



SI PREGA DI LEGGERE CON ATTENZIONE QUESTE ISTRUZIONI PER EVITARE DI COMMITTERE ERRORI NELLA PARTECIPAZIONE AL MEGA CONCORSO DI QUESTO MESE.

Regolamento

- Il concorso termina alle ore 24 del 10 gennaio 2010.
- È necessario compilare con i propri dati il modulo online alla pagina <http://www.audiovideomusic.it/avm/1/contest.asp>.
- Verranno presi in considerazione i primi 1000 partecipanti.
- Farà fede la data e l'orario di invio dell'email.
- Fra tutte le email ricevute entro la scadenza verranno estratti 6 vincitori.
- Non verranno considerati validi invii multipli dello stesso partecipante.
- I premi verranno spediti ai vincitori entro il 20 gennaio 2011.
- La partecipazione al concorso implica l'accettazione di questo regolamento.

BUON CONTEST A TUTTI!



SYNTH NEWS DI AV&M...

Visto che molti lettori ancora non sanno o non si sono accorti del servizio quotidiano di synth news del sito di Audio Video & Music, abbiamo deciso di estrapolare qualche esempio, in perfetto stile SYNTH NEWS...

Della serie: "cosa aspettate a iscrivervi?"

MINIMOOGUE VA 2.3

Virtual Synth

GRATIS

- Gli sviluppatori del sito Gunnare, hanno rilasciato l'aggiornamento alla versione 2.3 del Minimogue VA e del Minimogue LUXUS, una emulazione pressoché perfetta del mitico Minimoog in formato VST per Windows.
- Gli aggiornamenti includono un nuovo filtro 24 dB, basso utilizzo della CPU, nuovi suoni e molto altro ancora.
- Il nuovo filtro a 24 dB offre un pulsante per passare da 12 dB a 24dB.
- Osc drive (offset) è stato modificato.
- 10 nuovi suoni da Sinisa Lupis.
- Aggiunto il MIDI Learn per bar-sync e 16 pulsanti Gate Off/On.
- La versione LUXUS ha un nuovo layout di controlli per essere simile al nuovo splendido controller di Mario Jurisch di www.synth-project.de.
- Dalla pagina download è possibile scaricare gratuitamente le due versioni di Minimogue e altri banchi di suoni di autori vari in formato fxb.



Ulteriori info: www.home.no/gunnare/downloads.htm

PLATINUMEARS FL4TT3RY 2

Plug-in effetti

GRATIS

- Platinumears ha rilasciato la versione 2.0 di FL4TT3RY, il "compressore gentile" gratuito per Windows.
- Versione 2.0:
 - Curva di trasferimento leggermente più dolce.
 - Modificato l'attacco per renderlo un po' più aggressivo con le impostazioni più veloci.
 - Modificato il rilascio per dare meno pompa con le impostazioni più veloci.
 - Nuove modalità di rilevamento di picco.
 - Ingressi esterni sidechain.
 - Clic sinistro del contatore per passare a 6, 12 o 18dB.
 - Tasto destro per passare a una riduzione del guadagno o una misurazione della variazione del guadagno (comprende il make-up).
- FL4TT3RY 2 è disponibile come plug-in VST gratuito per Windows. Sono gradite le donazioni.



Ulteriori info: <http://platinumears.com/plugins.html>

SYNTH NEWS DI AV&M...

MELLODRAMA The Mellotron Movie DVD

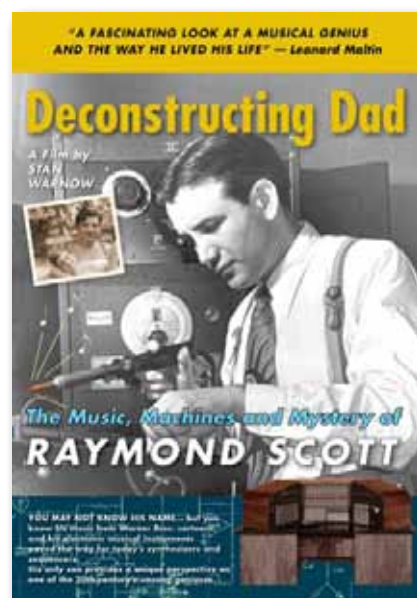
- Mellodrama è un DVD documentario di Dianna Dilworth, che esplora la fortunata ascesa, la caduta e la rinascita del Chamberlin e del suo successore più noto, il Mellotron.
- La stupenda confezione che arriva a casa insieme al DVD paga già da sola il prezzo.
- Una spilla a bottone con la foto del Mellotron, un libretto antologico di 8 pagine, una cartolina e un cofanetto pregiato contenente il DVD.
- Il DVD è ben strutturato in capitoli che ripercorrono la storia dello strumento dalla sua nascita nel 1948 fino alla sua caduta negli anni 80 e alla successiva rinascita nel 2009.
- I filmati originali fanno venire i brividi a chi ha potuto conoscere l'originale da vicino (magari in qualche concerto di gruppi come Genesis, Yes, King Crimson e altri) mentre potranno... far venire i brividi a chi ha solo sentito parlare del mito Chamberlin/Mellotron.
- Insomma, fatevi venire i brividi (consiglio da amico).
- Prezzo: 34,95 USD.



Ulteriori info: www.bazillionpoints.com/mellodrama-the-mellotron-movie-dvd-by-dianna-dilworth/

Deconstructing Dad DVD

- Deconstructing Dad è DVD documentario dedicato a Raymond Scott, uno dei veri geni del secolo scorso. Come (si spera) la maggior parte di voi sapranno, era un musicista, un compositore molto originale e l'inventore di alcuni rivoluzionari strumenti musicali elettronici.
- Una descrizione dettagliata del lavoro di Raymond Scott avrebbe preso troppo spazio qui e si consiglia di dare un'occhiata al sito ufficiale.
- Deconstructing Dad, disponibile su DVD, è diretto e prodotto da Stan Warnow, figlio di Raymond dal suo primo matrimonio. È un atto d'amore, una riconciliazione virtuale con qualcuno che non è mai stato un padre perfetto. Il documentario, pur non essendo molto attento ai dettagli musicali o tecnici, è un viaggio molto interessante nella vita di Raymond Scott.
- Per chi ama i synth e la loro storia sarà interessante vedere videoclip rari di Raymond Scott e qualche sua conversazione telefonica (aveva l'abitudine di registrare le conversazioni private, che facevano parte della sua dipendenza dalla tecnologia).
- Interviste con personaggi come Jeff Winner (co-produttore e fondatore dell'archivio Raymond Scott), Hal Willner, Don Byron, Williams, Herb Deutsch (co-inventore del Moog) e altri per aiutare la comprensione della complessa personalità di Scott.
- Negli anni Cinquanta aveva già creato un sintetizzatore, il Clavivox, e un sequencer polifonico.
- Ma lui voleva di più, sognava una macchina intelligente, capace di generare automaticamente la musica. E creò l'Electronium.
- Raymond Scott è una sorta di moderno Leonardo Da Vinci da cui sono scaturite invenzioni e competenze tecnologiche impensabili ai suoi tempi.
- Il DVD è in vendita dalla pagina sottostante a 29,15 USD (compresa la spedizione).



Ulteriori info: <http://scottdoc.com/dvd/>

Per favore, leggi:
un appello personale del
fondatore di Wikipedia Jimmy Wales



SOSTIENI WIKIPEDIA, FAI UNA DONAZIONE A WIKIMEDIA ITALIA

Un appello dal fondatore di Wikipedia Jimmy Wales

Dieci anni fa, quando iniziai a parlare di Wikipedia alla gente, ricevetti molti sguardi divertiti e quasi di commiserazione.

Diciamo che tanti erano a dir poco scettici all'idea che dei volontari sparsi in tutto il mondo potessero unirsi per creare insieme un notevole compendio della conoscenza umana con il solo intento di condividerlo.

Niente pubblicità. Nessun guadagno. Nessun obiettivo finale recondito.

Dieci anni dopo, ogni mese, più di 380 milioni di persone usano Wikipedia, quasi una su tre di tutte quelle che si connettono a Internet.

È il 5° sito web più popolare del mondo. I primi quattro sono stati creati e vengono mantenuti grazie a miliardi di dollari di investimenti, a enormi staff aziendali e a continue campagne di marketing.

Wikipedia invece è qualcosa di completamente diverso da un sito web commerciale. È il risultato del lavoro di una comunità, scritta da volontari un pezzettino per volta. Anche tu fai parte della nostra comunità. E io oggi ti scrivo per chiederti di proteggere e sostenere Wikipedia.

Insieme possiamo riuscire a mantenerla gratuita e libera dalla pubblicità. Possiamo riuscire a mantenerla disponibile in modo che tutti possano usare le informazioni che contiene come meglio credono. Possiamo farla continuare a crescere, a farla diffondere informazione e cultura ovunque e a mantenerla aperta alla partecipazione di tutti.

Ogni anno, in questo periodo, ci facciamo vivi per chiedere a te e a tutti i membri della comunità di Wikipedia di aiutarci a sostenere il nostro progetto comune con una piccola donazione di 20 €, 35 €, 50 € o quello che vuoi o puoi dare.

Se pensi che Wikipedia sia una fonte di informazione - e una fonte di ispirazione - spero che deciderai di farlo ora.

I miei migliori auguri
Jimmy Wales
Fondatore di Wikipedia

Ulteriori info: <http://www.wikimedia.it/index.php/Donazioni>



MIDI MUSIC NATALE 2010

ACQUISTA entro il 31 Dicembre 2010 presso il tuo rivenditore di fiducia uno dei prodotti EASTWEST/QUANTUM LEAP che partecipano all'offerta e ricevi GRATUITAMENTE un prodotto a tua scelta di valore uguale o inferiore.

MIDI MUSIC Srl
C.so E. De Nicola 8 10128 TORINO

Tel 011/3185602 FAX 011/3186959

Indirizzo Email per informazioni commerciali:
info@midimusic.it



Indirizzo Email per informazioni tecniche e supporto: supporto@midimusic.it

Hot Line assistenza tecnica
dal martedì al venerdì dalle 14.30 alle 18.00

Tel 011/3185602

Ulteriori info: www.midimusic.it

NUOVI BUNDLE A TIRATURA LIMITATA

PRESONUS 1BOX

Tutto ciò che serve per iniziare a registrare: scheda audio Presonus Audiobox USB, DAW Software Presonus Studio One, cuffia, microfono e cavo.

Tutto a soli €225!

Ideale per:

- Registrazione e produzione multitraccia
- Demo
- Performance Live
- Podcasts
- Registrazione a supporto di supporti video



RØDE NT2-A STUDIO SOLUTION

Scopri il pacchetto RØDE NT2-A Studio Solution:

- Microfono RØDE NT2-A
- Sospensione Antishock
- Filtro antipop
- Custodia antipolvere

Tutto a soli €299!

Ulteriori info: www.midimusic.it





NEW! Babyface

interfaccia audio USB 192 kHz mobile e multi formato

10 Ingressi / 12 Uscite

2 x ingressi analogici con pre high-end, bilanciati o sbilanciati

1 x Hi-Z ingresso instrument

4 x uscite analogiche (Main out + Phones)

1 x ADAT I/O o 1 x SPDIF I/O optical

MIDI I/O . Bus-powered operation

TotalMix FX High-End DSP mixer con effetti

Con i più moderni convertitori AD/DA a 192 kHz e due preamplificatori microfonici di altissimo livello, la Babyface offre il massimo della qualità audio all'interno di un'interfaccia alimentata via USB e dal design accattivante.

Quando si tratta di qualità audio e rapporto prestazioni/prezzo, RME rappresenta un caso unico nel settore, e la Babyface non fa eccezione. Come in qualsiasi altro prodotto RME, la Babyface combina un eccellente design dei circuiti analogici con chip di conversione AD/DA di ultima generazione, la cui resa eccellente è garantita dal celebre SteadyClock RME.

Ognuno dei due preamplificatori con controllo digitale ha l'alimentazione 48V dedicata. La possibilità di controllare il gain su una gamma di 55dB ad incrementi di 1dB fino a +65 dB, straordinarie prestazioni EIN anche a bassi livelli di



preamplificazione, e livelli di distorsione THD+N estremamente bassi fanno sì che la qualità di questi preamplificatori superi di gran lunga quelli di unità che costano molto più della Babyface. L'incredibile serie di funzioni della Babyface comprende un ingresso/uscita TOSLINK ottico, che può essere utilizzato come porta ADAT con supporto SMUX o come S/PDIF per sessioni fino a 192 kHz. Come nell'RME ADI-8 DS/QS o

nell'OctaMic II, oltre al convertitore ADAT la Babyface offre una quantità incredibile di I/O analogici: 10 ingressi e 12 uscite.

USB . Made by RME . La Babyface offre l'imbattibile tecnologia USB di RME che garantisce livelli di latenza sorprendentemente bassi sia su Mac che su PC. Su entrambe le piattaforme le latenze disponibili sono semplicemente sbalorditive ed offrono prestazioni senza precedenti.



www.midiware.com



www.rme-audio.de

M-AUDIO MOBILEPRE

M-Audio MobilePre trasforma il tuo computer Mac o Win in un fantastico studio di registrazione e produzione musicale.

Seguendo il successo della celebre Mobile Pre USB, questo nuovo modello è l'ideale per la registrazione di chitarre, tastiere e voci, con una qualità sonora straordinaria.

Grazie al software Pro Tools SE (basato su Pro Tools, lo standard utilizzato negli studi di registrazione professionali di tutto il mondo), e alla ricca dotazione di strumenti ed effetti software inclusi, è possibile registrare e arrangiare la propria musica, senza hardware e software aggiuntivi.

MobilePre è inoltre compatibile con tutti i software musicali più diffusi: Logic, Live, Record, Reason, Fruity Loops, Cubase, Nuendo, Sonar e altri.



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Interfaccia audio USB 2 X 2;
- Possibilità di registrare 2 sorgenti simultaneamente;
- 2 ingressi combo XLR/TRS per microfoni e strumenti con controllo del guadagno;
- 2 ingressi di linea in formato jack da 1/4" 2 uscite di linea in formato jack da 1/4" con controllo del volume;
- 1 uscita cuffie con controllo del livello;
- Phantom power 48V;
- Monitoraggio diretto per registrazioni a latenza zero;
- Alimentata tramite BUS USB;
- Qualità audio a 24 Bit / 48 kHz;
- Nuovi driver (ASIO, Core Audio, WDM);
- Nuovo design; Include il software di produzione musicale Pro Tools SE

Pro Tools SE

- Fino a 24 tracce (16 tracce audio, 8 tracce strumento);
- Tool di apprendimento integrato per facilitare la creazione musicale;
- Sequencer MIDI e score editor;
- 20 effetti audio tra cui: riverberi, eq e simulatori

- di amplificatori;
- 100 strumenti;
- 3 GB di loop audio per cominciare subito a fare musica;
- Possibilità di registrare 2 tracce simultaneamente;
- Compatibile MAC e Win.

Ulteriori info: www.soundwave.it



ONE VOICE

HEADPHONES



MONITORS



ONE VOICE. A SINGULAR PASSION.

KRK, il marchio di riferimento a livello mondiale per gli studio monitor, dopo anni di esperienza nella progettazione e realizzazione di sistemi per l'ascolto nearfield, si cimenta per la prima volta nella produzione di un altro tipo di trasduttore, le cuffie, mantenendo gli standard qualitativi elevatissimi ai quali ci ha da tempo abituato il marchio statunitense.

Le nuove cuffie KRK offrono un'esperienza di ascolto precisa e lineare per tutti i tipi di monitoring, dall'ascolto immediato di nuove idee musicali con un laptop, al project studio avanzato, fino allo studio di registrazione professionale. Sono state progettate pensando all'accuratezza della resa sonora che è diventata il punto di forza del marchio KRK. Le cuffie KRK hanno una risposta in frequenza incredibilmente naturale che assicura un riferimento standard di altissima qualità indipendente dall'ambiente d'ascolto: di giorno o di notte, in studio o a casa, senza disturbare gli altri, senza rovinare un mix preparato in un'altra location. Le nuove cuffie KRK rappresentano la soluzione ideale per tutti coloro che hanno bisogno di un ascolto di alta qualità riproducibile in diversi ambienti.

www.krksys.com

www.midiware.com



Record. Mix. Monitor. Enjoy.



MIDIWARE OFFERTE E PROPOSTE PER IL NATALE 2010

NOVATION LAUNCHPAD OFFER

Progettato insieme da Novation ed Ableton, il Launchpad consente di "suonare Live" nel vero senso della parola. Grazie alla sua griglia di pulsanti multicolore e pulsanti dedicati per lanciare le scene, Launchpad è realizzato appositamente per avviare e manipolare le clip in Live.

- Con Launchpad viene fornita una speciale versione di Ableton Live 8 "Launchpad Edition" che ha tutto ciò che ti serve per iniziare a comporre ed a suonare dal vivo con Ableton Live. Ma Launchpad non è solo per Ableton Live.
- Grazie al software Automap il Launchpad può controllare praticamente qualsiasi software musicale; tutti i plug-in automatizzabili, tutti i sequencer più importanti, e tutte le applicazioni standalone MIDI-compatibili.
- Novation Launchpad è in offerta fino al **31 gennaio 2011** al nuovo prezzo di listino al pubblico suggerito di 159,99 Euro IVA inclusa.



OFFERTE TOONTRACK

Ecco tre offerte davvero speciali proposte da Toontrack e valide per tutto il mese di dicembre.



- Compra EZ Drummer insieme ad una libreria EZX (eccetto EZX Metalheads) al prezzo specialissimo di 122,00 euro! (invece di 183,60 Euro). La disponibilità della libreria EZX gratuita è ad esaurimento, vi suggeriamo di verificare la disponibilità effettiva della libreria scelta in omaggio prima di confermare l'ordine.
- Possiedi già EZ Drummer? Passa a Superior Drummer 2 al prezzo speciale di 122,00 euro!
- (invece di 169,20 Euro)
- Vuoi acquistare direttamente Superior Drummer 2? Lo puoi acquistare fino al 31 Dicembre al prezzo speciale di 183,00 euro! (invece di 234,00 Euro)

Ulteriori info: www.midiware.com

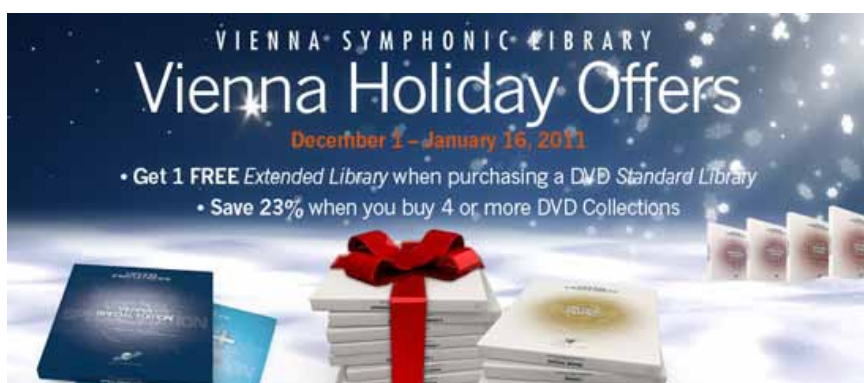
VIENNA SYMPHONIC LIBRARY SPECIAL OFFER

Vienna Symphonic Library ha preparato due straordinarie offerte per questo Natale:

- 1 - Libreria Extended
Gratuita: comprate 1 Vienna Instruments DVD Collection (Standard Library) e avrete diritto ad una Extended Library a scelta...gratis!

Nota

Per poter sfruttare questa offerta è necessario aver già registrato una Vienna Instruments DVD Collection. Se non siete ancora utenti registrati, dovete acquistare due DVD Collections Standard Library per poter ricevere una Extended Library gratuita. Questa offerta è limitata ad una Extended Library gratuita per ogni utente. L'offerta non è valida per l'acquisto delle Standard Library Harps, Special Keyboards e Bösendorfer Imperial. L'offerta è valida fino al **16 gennaio 2011**.



- 2 - 23% di sconto sui bundle personalizzati

Create il vostro bundle personalizzato e risparmiate il 23% sulle librerie Standard e Extended! Proprio come con i nostri bundle a prezzo ridotto (ad esempio Strings Complete, Woodwinds Bundle, Brass Bundle, ecc.), potete assemblare il vostro bundle personalizzato (con un minimo di 4 Instruments) e risparmiare molto, ma solo fino al **16 gennaio 2011**.

Ulteriori info: www.midiware.com

TOCCARE PER CREDERE



TANGENT

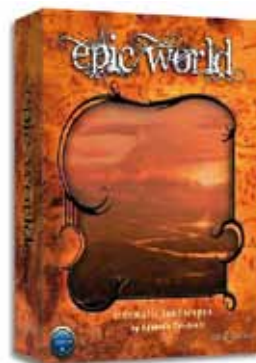
Nuendo, Cubase, Logic, Pyramix, ProTools, Final Cut Pro
Scopri su projectlead.it come SmartAV Tango può migliorare il tuo sistema di lavoro con una accuratezza e una fluidità di controllo mai provate prima.

www.projectlead.it - info@projectlead.it - Projectlead 0341 702258

BEST SERVICE EPIC WORLD

Epic World - Cinematic Landscapes è lo strumento perfetto per compositori e sound designer per creare musiche per film, documentari, video game e musica new age.

- Epic World è una libreria di campionamenti con suoni unici che non troverete altrove. In pochi secondi potrete creare facilmente paesaggi sonori, tappeti e drones.
- Epic World è una libreria da 7GB (24 Bit/ 44.1 kHz) con più di 350 patch che comprendono droni, pad, strumenti, voci, whoosh, effetti sonori e più di 100 loop, strumenti e fraseggi vocali. Contiene un arsenale gigantesco di paesaggi sonori dal chiaro allo scuro, dal morbido al potente e dal magico all'inquietante. Il Best Service ENGINE 2 "more than a sample player" vi offre un'interfaccia gradevole, semplice ed intuitiva da utilizzare.
- Non è necessario utilizzare un altro campionatore.



Ulteriori info: www.midiware.it

MAGIX A.G. (www.magix.com) è l'azienda leader a livello europeo nella produzione di software multimediali per il grande pubblico dedicati alla gestione, l'elaborazione, l'ottimizzazione di musica digitale, foto, e video. Fondata nel 1993 e presente in Italia da più di 10 anni, MAGIX opera maggiormente come azienda di fornitura di servizi online (www.magix-online.com/it/) e di contenuti digitali (www.catooh.com). I prodotti ed i servizi MAGIX, destinati sia al grande pubblico che ad utenti esperti, si caratterizzano per la loro intuitività e per il loro livello tecnologico.

Nell'ambito dello sviluppo della nostra azienda nel mercato dei prodotti audio professionali, ricerchiamo per l'Italia un:

Rappresentante commerciale (M/F)

per la nostra linea di prodotti SAMPLITUDE.

Il candidato si dovrà occupare della vendita delle soluzioni Samplitude presso professionisti del settore e nel campo formativo, nonché assicurare la realizzazione e la cura a livello commerciale di una rete di rivenditori in Italia e online. Il candidato dovrà dimostrare di possedere una solida esperienza in questo mercato ed una conoscenza dei suoi principali attori, nonché disporre di un'eccellente conoscenza delle soluzioni audio professionali. È richiesta una buona conoscenza della lingua inglese. Il candidato riceverà una remunerazione a percentuale sulle vendite.



MAGIX AG
Risorse Umane
e-mail:
risorseumane@magix.net
www.magix.com

I candidati interessati sono pregati di inviare il proprio CV e lettera di presentazione per posta elettronica a:



samplitude®



INFORMA

VERSO UN SUMMIT DELLO STRUMENTO MUSICALE

Il progetto più ambizioso di DISMAMUSICA per il 2011 è quello di un grande **Summit dello strumento musicale**, dedicato a tutti i protagonisti del mercato, produttori, importatori, rivenditori e forza vendita, e finalizzato a fare il punto su alcune tematiche di grande e generale interesse.

- Il programma è attualmente in fase di definizione. Il Summit si svolgerà a Bologna nel mese di maggio 2011 e vedrà la fattiva collaborazione di Bologna fiere.
- Nelle prossime settimane, quando saranno definiti tutti gli aspetti organizzativi, inizierà l'attività di comunicazione dell'evento.

Ulteriori info: www.dismamusica.it



FAI UNA DONAZIONE A THE BOB MOOG FOUNDATION

L'eredità di Bob Moog è quella di trasmettere alle generazioni future l'innovazione attraverso l'educazione e ispirare le persone di tutte le età attraverso lo Student Outreach Program (MoogLab), l'Archive Preservation Initiative attraverso il programma Moogseum.

La tua donazione permetterà di insegnare i principi della musica, della scienza e l'innovazione attraverso le interfacce accattivanti di theremin e sintetizzatori Moog. Grazie per il tuo sostegno!

Ulteriori info: <https://secure.groundspring.org/dn/index.php?aid=11672>

A UN CERTO PUNTO DELLA TUA VITA DI MUSICISTA...

... acquista software originale!
www.dontcrack.com/freeware

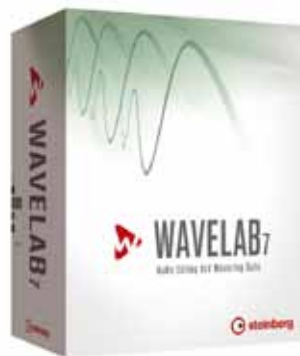
E se usi software gratuito, ricordati anche di donare qualche spicciolo per sostenere gli sviluppatori di software di qualità.



STEINBERG WAVELAB 7

Editor audio

2a
PARTE



di Paolo Tonelli



Continuiamo la nostra esplorazione di WaveLab 7 iniziata il mese scorso andando a dare un'occhiata ai plug-in, dal momento che anche in questa parte del programma ci sono stati dei rivolgimenti significativi.

IL NUOVO CORREDO DEI PLUG-IN

I plug-in sono radunati in cinque cartelle: ASIO, DirectX, Legacy, VST e VST3. Sorvolando su DirectX e VST, che non hanno una dotazione propria, comprendendo quelli importati da altri programmi, e pure su ASIO, che contiene soltanto i soliti Audio Input, ossia ingresso audio, ed External Gear, cioè utilizzo di effetti esterni, vediamo anzitutto i Legacy, il cui elenco è visibile in **Figura 1**.

Come si intuisce dal nome della cartella, che corrisponde all'italiano "eredità", in essa troviamo i plug-in che erano già presenti nelle versioni passate del software, in modo da garantire la piena compatibilità all'indietro, vale a dire la compatibilità tra WaveLab 7 e i progetti realizzati con le sue "vecchie" versioni. Non che questi plug-in siano da buttare via, poiché fanno con onore il loro mestiere, ma per i progetti nuovi è ovviamente preferibile impiegare quelli di ultima generazione, che si trovano nella cartella VST3. Ancora a proposito dei Legacy, c'è da dire che pur essendo rimasti nell'insieme praticamente identici, alcuni hanno beneficiato di un ridisegno grafico, con l'eliminazione di quegli ingombranti rotelloni di una volta, non molto manovrabili con il mouse, sostituiti da più

AutoPan
AutoPanner
Choirus2
Chorus
CleanComp
DeClicker
DeNoiser
Echo
EQ 1
Externalizer
MultiBand Compressor
NaturalVerb
Noise Gate
Puncher
Q
Spectralizer
StereoEcho
StereoExpander
ToolsOne
UV22
UV22 HR
VstDynamics

Fig. 01 – L'elenco completo dei plug-in contenuti nella cartella Legacy.

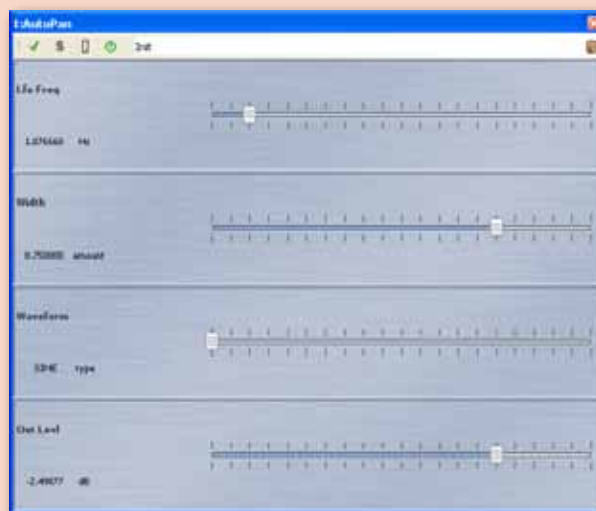


Fig. 02 – AutoPan Legacy.

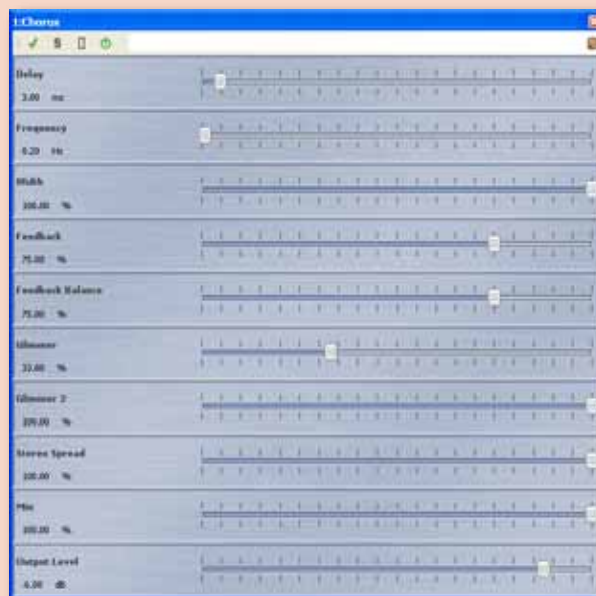


Fig. 03 – Chorus Legacy.

pratici cursori, e con finestre finalmente ridimensionabili, si vedano come esempio l'AutoPan (**Figura 2**), oppure il Chorus (**Figura 3**), o ancora l'Echo (**Figura 4**) o il Puncher (**Figura 5**). In tutti, come evidenziato in **Figura 6** nel MultiBand Compressor, è variata leggermente la striscia delle icone che compare al di sotto

della loro intestazione e che è replicata nella Sezione Master, di cui si dirà più avanti; da sinistra a destra abbiamo una spunta verde per il comando Bypass durante la riproduzione, la S per Solo, il punto di monitoraggio, il pulsante di attivazione/disattivazione e l'area di richiamo dei preset. Ma il bello arriva con la cartella

VST3, che è suddivisa a sua volta in Sonnox e Steinberg. La prima contiene tre rinomati plug-in della casa inglese, ex Sony Oxford, ben nota ai professionisti del settore per l'altissima qualità dei suoi prodotti, a partire proprio dai tre qui presenti dedicati al restauro audio, molto eleganti anche sotto l'aspetto grafico: sebbene siano una versione parecchio semplificata (o *cut-down*, come dicono oltremontana) rispetto agli originali del pacchetto Sonnox Restore, e non potrebbe essere altrimenti, dato che esso costa la bellezza di circa 1.500 euri, e lo scriviamo con la *il*, DeBuzzer (Figura 7), DeClicker (Figura 8) e DeNoiser (Figura 9) consentono ugualmente di eseguire con un buon grado di accuratezza le delicate operazioni di rimozione automatica di disturbi vari costituiti da rumori di sottofondo presenti nel materiale audio, quali scoppiettii, click, ronzii eccetera, innalzando a livelli decisamente superiori rispetto al passato le possibilità di WaveLab in questo campo.

Quanto alla cartella Steinberg, udite, udite: trenta plug-in nuovi nuovissimi (per WaveLab), presi di peso da Cubase e Nuendo e trasferiti qui, a rinnovare in maniera radicale la dotazione del software in tutte le aree del processing e del mastering. Andando dalla A alla Z, o meglio alla V, perché ci si ferma lì, si parte dall'AutoPan (Figura 10, con vista dei suoi preset di fabbrica) e si arriva al VSTDynamics (Figura 11), che di preset ne ha molti di più, ma non mi sembra il caso di mostrarveli, fidatevi. In mezzo ci sta tutto quel che si può desiderare e che occorre per lavorare l'audio come si deve: volete un compressore classico, oppure uno vintage, oppure uno multibanda? Eccoli (Figura 12), e nel multibanda, così come nel VSTDynamics di cui sopra, si nota bene tutta la differenza grafica rispetto agli stessi plug-in del tempo che fu.

Un expander, un gate? Non possono mancare. Un envelope shaper per manipolare i transienti

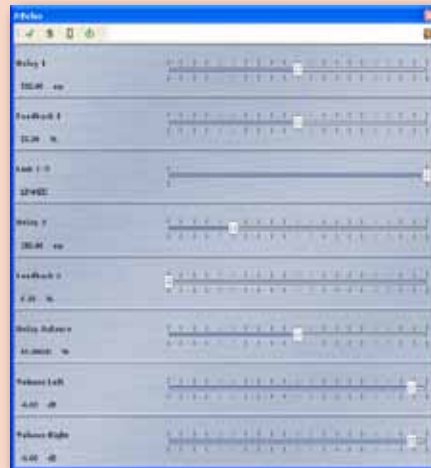


Fig. 04 – Echo Legacy.

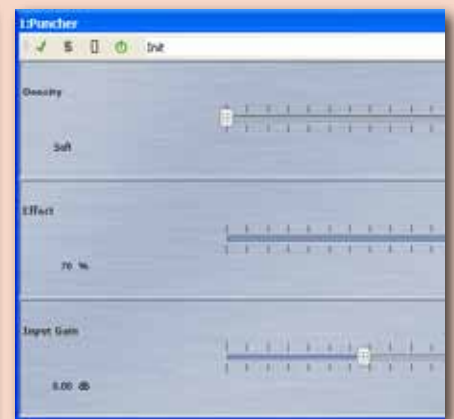


Fig. 05 – Puncher Legacy.

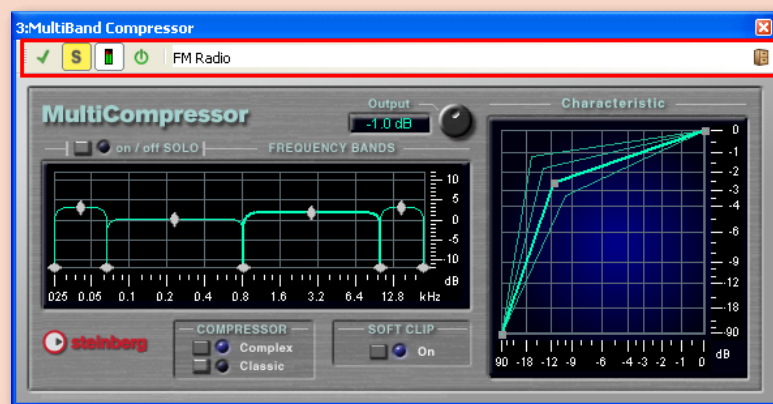


Fig. 06 – MultiBand Compressor Legacy, con evidenziate le nuove icone.



Fig. 07 – Sonnox DeBuzzer.



Fig. 08 – Sonnox DeClicker.



Fig. 09 – Sonnox DeNoiser.

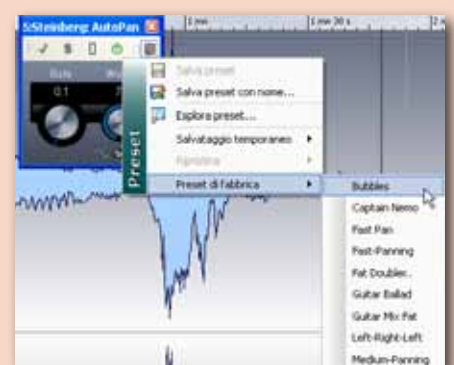


Fig. 10 – Il nuovo AutoPan, importato in WaveLab da Cubase/Nuendo, con vista dei suoi preset di fabbrica.

d'attacco? Prima non c'era, ma adesso, come una nota marca di birra, c'è (Figura 13). Un delay mono, uno stereo, uno ping-pong, uno tennis e uno pallacanestro, naturalmente con sincronizzatore temporale nell'iperspazio? Ci sono, o quasi. Un de-esser, un limiter, un maximizer?

Nessun problema (Figura 14). Abbisognate di controllare i livelli di sei canali surround, o di otto, e di fare un down-mix stereo? Aprite il Mix6To2 o il Mix8To2, che sembrano targhe automobilistiche, ma fanno quel che devono; detto di passaggio, WaveLab 7 supporta qualsiasi tipo di formato surround con un massimo di otto canali, nonché plug-in surround, quali, un esempio non proprio a caso, il pacchetto Steinberg Surround Edition.

Gradite un equalizzatore, o due, o tre? Intanto c'è un parametrico a quattro bande, detto StudioEQ (Figura 15), con editor grafico via mouse, come il buon vecchio Q, del quale sarebbe stato bello riprendesse anche un allegro pizzico di colore invece di quell'elegante, ma piuttosto anonimo e freddo grigio tecno-industrial-sorcio-metallizzato, ma pazienza, almeno adesso è una finestra un po' più grande del francobollo di prima. Epperò, se da una parte ha guadagnato un simpatico pulsante Inv, con il quale volare ribaltandosi in curva, cioè ribaltare al volo la curva di EQ, dall'altro ha disgraziatamente perso l'altrettanto simpatica capacità di impostare curve diverse per i due canali stereo. Seguono due equalizzatori grafici, con un fratello minore a 10 bande e uno maggiore a 30 (Figura 16). Possono poi mancare un distorsore, un octaver, uno stereo enhancer e dei filtri? Certo che no, e merita una menzione particolare il PostFilter (Figura 17), che arriva da Nuendo e che con la nutrita schiera dei suoi severissimi filtri notch è capace di distruggere qualsiasi frequenza indesiderata, e le sue armoniche multiple, che avesse la sfrontata idea di venire a sporcare il nostro prezioso



Fig. 11 – VSTDynamics.

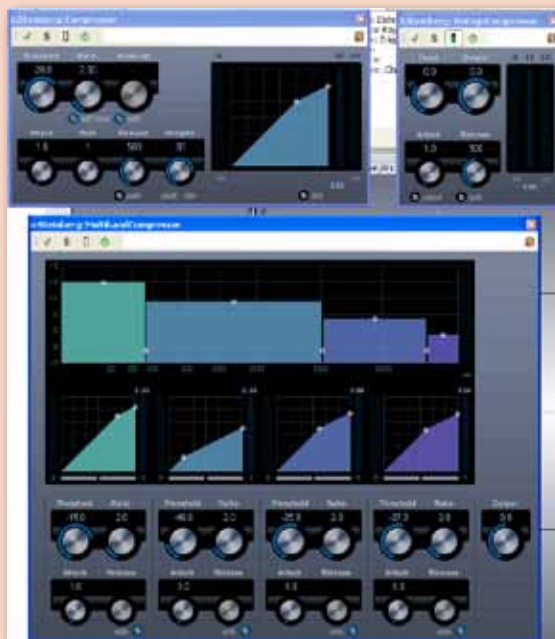


Fig. 12 – Compressore classico, vintage e multibanda.

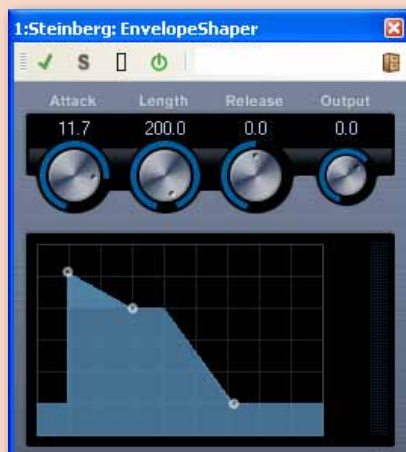


Fig. 13 – Envelope shaper.



Fig. 14 – DeEsser, Limiter e Maximizer.

mix musicale, o i dialoghi del nostro video, dato che il campo di applicazione primario per cui è stato pensato è la post-produzione.

Si può chiudere un brano musicale senza una leggera spruzzata o una decisa inzuppata di riverbero? No che non si può, e allora ecco il RoomWorks (Figura 18), presente anche in una più leggera, per la CPU, versione base, detta SE. Già che c'eravamo ci sarebbe piaciuto trovare anche il Reverence a convoluzione di Cubase/Nuendo, ma bisognava pur lasciare indietro qualcosa da aggiungere, chissà, in WaveLab 8?

Infine, al generatore di segnale presente nel menù Opzioni si aggiunge, sempre tra i plug-in, un pratico Test Generator (Figura 19); aggiungo qui anche la finestra dell'Apogee UV22HR per il dithering, che ha ora un aspetto in linea con la grafica degli altri plug-in (Figura 20) e che ci porta inevitabilmente a parlare della...

... SEZIONE MASTER

Messa a confronto con la precedente (Figura 21), la nuova Sezione Master (Figura 22) appare simile e diversa al tempo stesso, con un ritocco estetico, oppure, se preferite, un *lifting*, che è stato accolto con dei sonori buuhhh e prolungati fischi di disapprovazione da parecchi wavelabiani di lungo corso, convinti, direi non a torto, che fosse più carina e più leggibile prima dell'iniezione di botulino (forse era scaduto o non era stato conservato bene)?

Ma come dice la saggia e dotta citazione latina, *de gustibus non est, com'era, sputandum?*, no, *disputabitur?*, vabbè, fa niente, fatto sta che, al di là delle apparenze più o meno gradite su cui si potrebbe discutere all'infinito, anche quest'altra fondamentale area del software è stata potenziata con due altri slot aggiunti, che diventano dieci, e nuove icone/funzioni, come l'interruttore per mostrare o

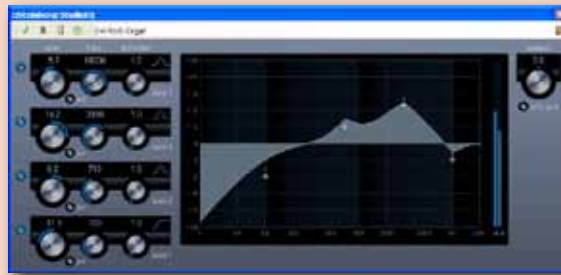


Fig. 15 – StudioEQ.

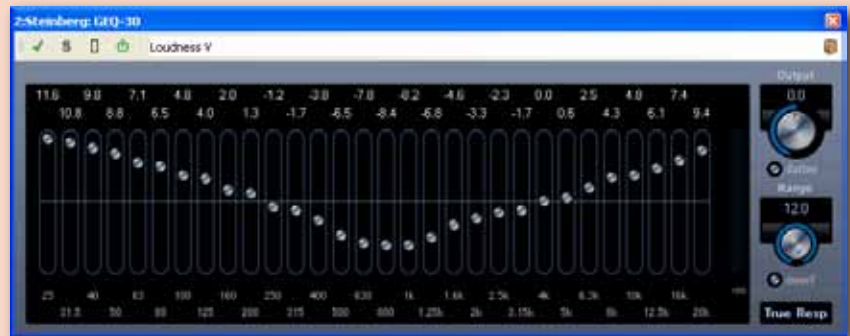


Fig. 16 – GEQ-30.



Fig. 17 – PostFilter.



Fig. 18 – RoomWorks.

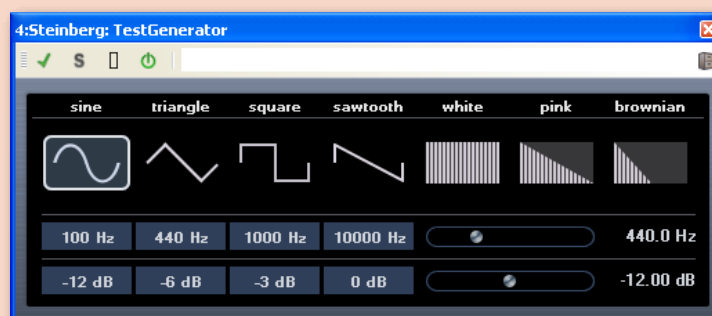


Fig. 19 – TestGenerator.

nascondere le finestre dei singoli plug-in e il lucchetto per renderli inamovibili e indistruttibili a qualsiasi trattamento, dal congelamento ipo-crioteramico al riscaldamento via lanciafiamme; in termini un pochino più precisi, ciò significa che il plug-in caricato nello slot lucchettato diventa insensibile al comando di reinizializzazione generale della Sezione Master, al caricamento di nuovi preset della sezione e al bypass se la funzione Solo è attivata.

E a proposito del bypass, questi adesso è diventato intelligente, scusate la modestia, ma non è uno scherzo, al contrario, è una caratteristica davvero utile: poiché, come si sa, un plug-in modifica sempre, o poco o tanto, il livello audio del segnale in transito, una apposita icona nell'estremità inferiore della sezione apre una finestra che si chiama proprio Bypass intelligente (Figura 23), la quale permette di eseguire una comparazione A/B (con effetti/senza effetti) mantenendo invariato il livello di ascolto, che viene corretto automaticamente.

IMPRESSIONI D'USO PRIMA I PASSI INDIETRO

Cominciamo subito dal dire di quel che non va, o meglio, di quel che manca, così ci togliamo subito il pensiero. Dicevo in apertura alla puntata scorsa che la confezione si è molto ristretta, e volete sapere il doloroso perché? Perché è stato tolto di mezzo (orrore!) il manuale cartaceo, che forse non sarà stata la lettura preferita di milioni di persone, ma che in un software di questo tipo e di questo prezzo è un obbligo, per il produttore. A poco valgono le scuse che tanto lo leggono in pochi (non è vero, il forum su steinberg.net è pieno di proteste per questa eliminazione a tradimento, e aggiungo caldamente anche le mie), o che è per motivi ecologici (non è vero neppure questo, le piante da cui si ricava la carta provengono da boschi appositi



Fig. 21 – La vecchia Sezione Master (da WaveLab 6)...

che hanno rigorosi programmi di ripiantumazione). Sì che la Guida in Linea, o WaveLab Help, è ampia (in Figura 24 il sommario del contenuto a sinistra e una pagina di esempio a destra), scritta bene e, lo abbiamo sottolineato il mese scorso, persino in italiano, con tanto di capitolo “Come faccio a...”, ma non equivale affatto al manuale operativo delle versioni precedenti; perciò, cari tedesco (Steinberg)-franco (Goutier)-nipponici (Yamaha), vedete di provvedere, giacché in molti, tra cui tanti utilizzatori professionali, si sono profondamente irritati, o addirittura scandalizzati, per questo motivo.

Secondo, manca ancora l'automazione dei plug-in, ed è un vero peccato, considerando la cospicua dotazione del software. Terzo, sono sparite alcune funzioni quali l'Audio Database, il piano di backup, la traccia video nell'Audio Montage, il CD Label

Fig. 20 – Apogee UV22HR.

Fig. 22 – ... e la nuova.



Fig. 23 – Bypass intelligente (!).

Sito produttore

- www.steinberg.net

Prezzo indicativo

- 600 EUR IVA inclusa

Distribuito in Italia

- Negozi di strumenti musicali specializzati

Designer e qualcos'altro ancora, funzioni forse secondarie, ma che non sarebbe male fossero reintrodotte in aggiornamenti futuri.

E QUELLI IN AVANTI

Per chi non ha mai usato WaveLab e comincia con questa versione, sul rinnovo dell'interfaccia non c'è nulla da dire, nel senso che trova un ambiente completamente nuovo e pertanto da imparare partendo da zero. Non c'è dubbio invece che per chi proviene dalle

versioni precedenti la prima impressione lascia un attimo perplessi, perché il programma si presenta alquanto diverso dal solito, e si capisce subito che la modifica non è solo estetica. Quando uno è abituato a vedere un software per anni in un modo e acquisisce determinati automatismi relativi al suo funzionamento, la prima sensazione davanti a un consistente rimescolamento di carte è di solito più di fastidio che di piacere: all'inizio, infatti, si soffre e si sbuffa, per colpa delle preferenze che si sono sparpagliate di qua e di là, delle scorciatoie da tastiera che sono in parte cambiate (tanto per dirne una: fare clic sulla X in alto a destra non fa più uscire dal programma, ma dall'ambiente di lavoro corrente, nel caso ne siano aperti più d'uno. Il nuovo comando di chiusura "totale", scorciatoia equivalente a Etichette > Chiudi, è ora CTRL+Q), per le quattro nuove icone che rimangono tra i piedi sempre e ovunque, persino quando si passa a un'altra applicazione eccetera.

Poi poco per volta anche WaveLab 7 comincia a farsi apprezzare, poiché si scopre che ci sono ragioni logiche dietro queste modifiche (naturalmente le vecchie scorciatoie si possono ripristinare, sebbene non in maniera automatica, ma ricreandole da Opzioni > Personalizza i comandi, **Figura 25**), che le quattro icone, utilissime per carità, ma per altri versi rompiscatole, si chiamano nel loro insieme Finestra Commutatore e, quando passiamo a un altro programma, ce ne possiamo finalmente sbarazzare togliendo il segno di spunta dal menù Opzioni > Preferenze Globali (**Figura 26**), e che il tanto enfatizzato e reclamizzato "nuovo concetto di spazio", in effetti, sotto il fumo nasconde anche un bel piatto di buon arrosto.

In sintesi, WaveLab 7 rispetto al passato offre anzitutto la possibilità di essere veramente configurabile a piacere in ogni minimo dettaglio, anche differenziando l'aspetto complessivo per

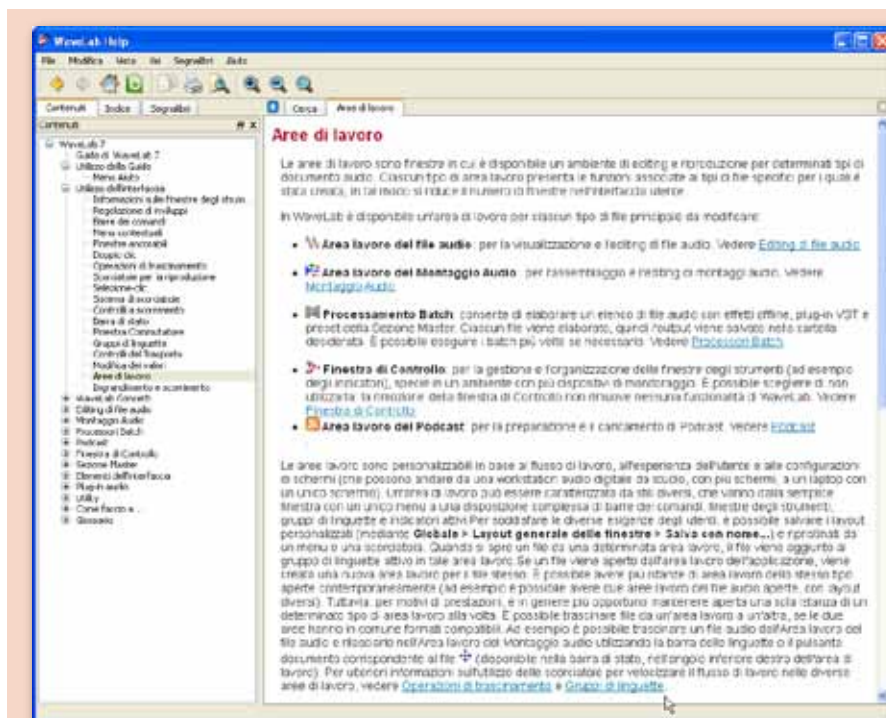


Fig. 24 – La Guida in Linea (WaveLab Help), con il sommario del contenuto a sinistra e una pagina di esempio a destra.

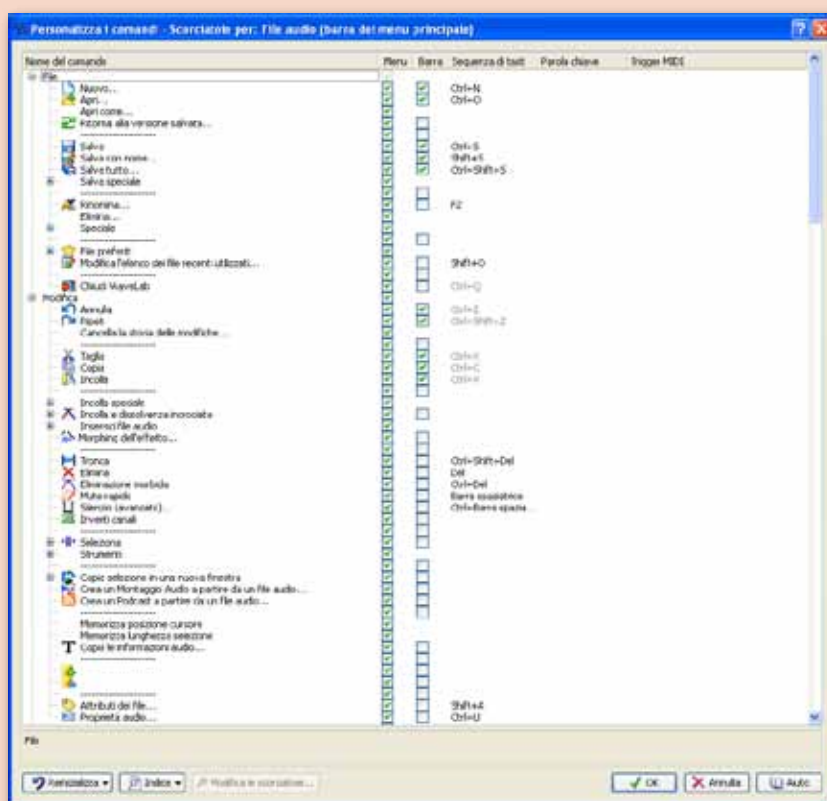


Fig. 25 – Finestra Personalizza i comandi.

tipologie di lavori da eseguire, per esempio creando e salvando layout di finestre diverse per il restauro audio e per il mastering, cosa che abbinata al supporto multischermo (anche più di due) fa esclamare un "adesso sì!", sottinteso "che va bene"; per la prima volta nella sua storia gira su Mac, e non è poco (!), ha tanti nuovi e buoni plug-in Sonnox e

VST 3 di derivazione Cubase-Nuendo, che fanno fare un bel salto in avanti a tutto l'insieme, ha un batch-processor più potente e che adesso opera in sottofondo permettendo di continuare nel frattempo altre manovre, ha un motore di masterizzazione per CD e DVD audio totalmente riscritto e a prova di errore, ha una visuale a 360° continui e una maggiore finezza di analisi degli spettri armonici (Figura 27: la rotella per fare il giro panoramico a 360° intorno allo spettro è in alto a sinistra), ha algoritmi di time-stretching e pitch-shifting di assoluto valore, possibilità di scripting avanzato per i programmatori iper-esperti, una sezione podcast più completa e il supporto per i formati Broadcast WAV e MPEG 1 Layer 2, segno di attenzione anche per il mondo delle trasmissioni digitali.

CONCLUSIONI

Occorre inizialmente un attimo di pazienza per prenderci la mano, ma WaveLab 7 è un deciso avanzamento rispetto alla versione precedente, anche in senso tecnologico, come dimostra l'espansione su piattaforma Mac e l'abbandono ufficiale del supporto per Windows XP e Vista (sui quali, tuttavia, gira senza particolari problemi). È un software da anni riconosciuto come uno standard di riferimento nella sua categoria, e questa nuova versione non fa che confermarlo ai vertici di eccellenza, dimostrando una volta di più la passione, e la competenza, del suo programmatore.

Coloro che, per ragioni di costi o per il fatto di non avere necessità iper-professionali, non potessero permettersi o non fossero interessati alla versione completa, troveranno le funzioni essenziali nel più spartano, ma pur sempre qualitativamente valido, WaveLab Elements 7. **AV&M**

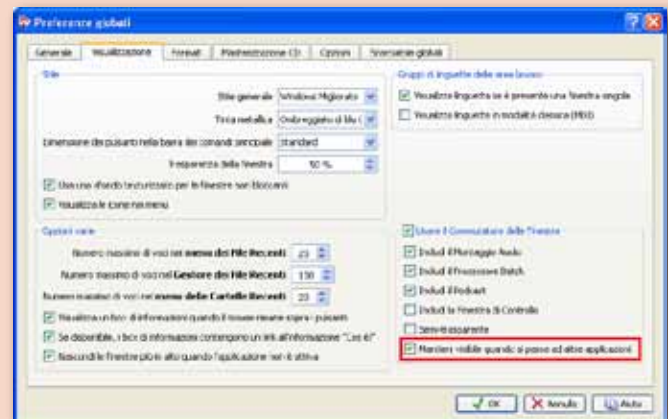


Fig. 26 – Finestra Preferenze Globali, con evidenziata la casella da deselectare per togliere di mezzo la Finestra Commutatore quando si passa a un altro programma.

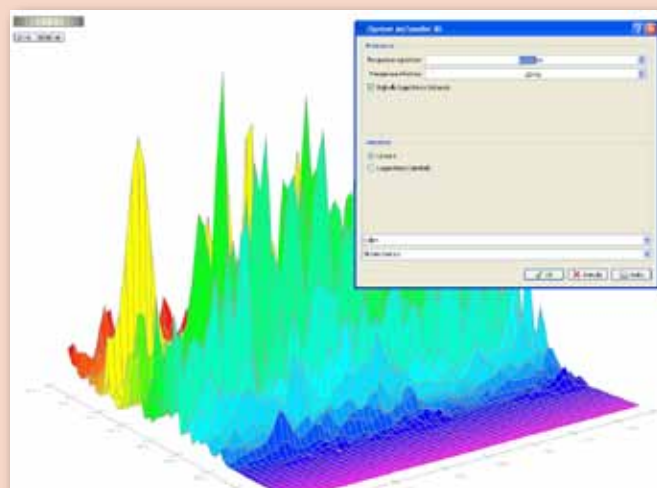


Fig. 27 – Finestra di analisi degli spettri armonici; in alto a sinistra la rotella per fare il giro panoramico a 360° intorno allo spettro.

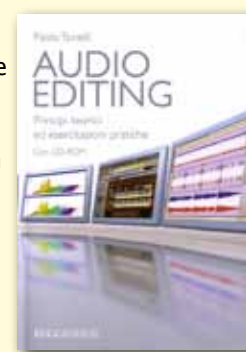
L'autore: Paolo Tonelli

Classe 1965, appassionato di greco classico quanto di chimica, si laurea in Farmacia presso l'Università di Pisa mentre studia teoria e solfeggio, storia della musica, pianoforte complementare, organo e composizione organistica al Conservatorio di La Spezia. Folgorato dai progressi fatti nel frattempo dalle tastiere elettroniche e imbattutosi per caso in un negozio di musica nel numero 20 della rivista Midi Songs, si butta sui sintetizzatori facendosi mandare tutti gli arretrati di MS e qualche tempo dopo (1998) vince un concorso di programmazione di basi MIDI, momento che segna il suo passaggio da lettore della rivista a collaboratore fisso.

Da quel giorno segue l'evoluzione della computer music scrivendo rubriche didattiche e recensioni per tutte le riviste italiane di settore (Midi Songs, Cubase Magazine, CM2, Strumenti Musicali, Now Making Music, Computer Music & Project Studio), specializzandosi in particolare nel campo degli strumenti virtuali.

Autore SIAE più volte premiato in concorsi e arrangiatore (ha seguito, tra gli altri, seminari con i Maestri Renato Serio e Peppe Vessicchio), amante sia del rock, che di swing e di tanti altri generi musicali, ha suonato per anni come pianista in tre formazioni corali gospel, partecipando a decine di concerti live e alla registrazione di due CD, per poi dedicarsi di recente a studi privati di direzione d'orchestra. Per Rugginenti ha edito un monumentale testo teorico-pratico di divulgazione sulla manipolazione dei segnali audio digitali.

- Titolo: Audio Editing. Principi teorici e esercitazioni pratiche. Con CD-ROM
- Autore: Paolo Tonelli
- Anno: 2007
- Pagine: 695
- Editore: www.rugginenti.it



Prominy SR5 Rock Bass



**GUARDA
I VIDEO
TUTORIAL**

di Patrick Djivas



Un vero basso elettrico StingRay con motore Kontakt

Prominy SR5 Rock Bass

Dopo aver testato varie volte la qualità dei prodotti Prominy su questa pagine (vedi recensioni su SC Stratocaster Electric Guitar, PCP-80 e LPC Les Paul Custom Guitar) è arrivato il momento anche del basso elettrico. Non un basso qualsiasi, ma un vero Stingray a 5 corde. Le metodologie di campionamento

di Akihito Okawa ormai le conosciamo già e sappiamo bene con quanta meticolosità e perizia riesca a rendere così bene il suono di uno strumento virtuale. Quello che manca di sapere è come si possa creare una vera traccia di basso che suoni realisticamente. I due video tutorial online parlano da soli, quindi vi invito a seguirli

per scoprire come in realtà sia facile e soprattutto efficace scrivere le parti di basso con SR5. Alla fine, nessuno (o quasi) potrà dire che siano tracce di basso "finto". Buona visione a tutti! **AV&M**



Caratteristiche principali

- La libreria include oltre 15 GB
- 14.000 campioni circa.
- Incredibile suonabilità in tempo reale
- SR5 SPM (Super Performance Multi)
- Monitor del manico
- Auto Stroke Detection
- Slide Legato in tempo reale
- Key Switch assegnabili
- Campioni della nota più bassa (B basso-D# basso).
- Segnali diretti dal basso
- Suoni campionati di tutte le posizioni sul tasto su ogni corda.
- Rumori Picking registrati su tutti i tasti e corde.
- Con SR5 SPM (Super Performance Multi) è possibile riprodurre le prestazioni ultra realistiche in tempo reale. È possibile accedere a varie tecniche di esecuzione istantaneamente senza fermare l'esecuzione e creare le tracce di un basso convincente molto rapidamente.

Lista di effetti riproducibili:

- Realtime Legato Slide
- Realtime Hammer-on & Pull-off
- Realtime Trill
- Realtime picking Tremolo
- Mute & picking noise
- Gliss down
- Natural Harmonics
- Fret noise

- Tap noise
- Pick stop noise
- Bridge mute noise
- Release noise
- Special FX
- Noises

Acquisto online

- SR5 Rock Bass \$ 99 (anziché 149)
- Prominy www.prominy.com



PC MASTER 3.5

di Pier Calderan

Inimmaginabile potenza al terza potenza, anzi alla terza punto cinque!

Abbiamo già avuto modo in queste pagine di osannare la perfezione dei sistemi Projectlead, soprattutto con l'avvento della tecnologia a 64 bit (vedi AV&M n. 15). Finalmente! avevamo detto allora e lo ripetiamo oggi, tutti i problemi sono risolti definitivamente. È la pura verità. Punto.

Abbiamo però preso l'abitudine di non credere mai fino in fondo solo alle cose dette e, da bravi San Tommaso, abbiamo sempre voluto mettere le nostre manacce su qualsiasi cosa prima di diffondere notizie ed emettere giudizi.

Certo, con Projectlead siamo tranquilli. Ma come si fa a stare tranquilli quando c'è un uomo che non dorme la notte per elaborare sistemi ancora più impensabili, più inarrivabili, più...

Insomma, Giovanni Zucchi ci ha sorpreso ancora una volta e ci ha portato un **PC Master 3.5**, ovvero la macchina da sogno o, per meglio dire, quella che al momento attuale supera ogni immaginazione.

Diamo prima un'occhiata alle caratteristiche e poi ne parliamo.

PC MASTER 3.5

- 16 CORE in Hyper Threading Technology 2.4 GHz, con dissipatori silent
- 2 Processori Intel XEON E5620
- 2 Socket 1366, CHIPSET Intel 5520 - SouthBridge Intel ICH10R
- 7 PCI-E
- 10 USB (pannello posteriore) + 4 USB (sul case di fronte) + 2 USB 3.0 (sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE PCI-e Texas instruments
- 2 e-Sata 3Gb/s connettore (pannello posteriore) + 1 e-Sata (sul case di fronte)
- 48 GB RAM DDR3 garantite a vita ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500 Gb SATA II 7200 RPM
- 3 HD da 1 Terabyte SATA II 7200 RPM ad altissime prestazioni con: perpendicular magnetic technology
- Scheda video ATI 5670 supporta fino a tre monitor contemporaneamente alla risoluzione di 1600x900@60HZ almeno uno dei quali con ingresso Display Port,
- Alimentatore 850 watt professionale, PFC attivo
- 3 ventole da 140 mm, poste sul pannello anteriore, per raffreddamento HD, 1 ventola da 140 mm per uscita flusso d'aria superiore, 1 ventola silent da 120 mm per il reflusso d'aria.



- 1 controller per ventole per regolare la velocità e garantire in ogni condizione il raffreddamento e la silenziosità della macchina
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- Windows 7 PRO 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

In questo elenco di caratteristiche, manca solo il prezzo... ma lo vediamo dopo e ci sarà una sorpresa. Cerchiamo di capire cosa c'è dentro a questo bel case nero che si illumina di azzurro.

CPU

Innanzitutto una DAW con una CPU a 16 CORE non si era mai vista fino ad ora. Significa che ci sono due processori Intel XEON E5620 montati in configurazione da server. E si sa che i server sono macchine che una volta accese, di solito, non si spengono mai. Basterebbe dire solo questo per

decidere di fare il grande passo e portarsi a casa un server... per la musica!

XEON E5620

La stessa Intel è chiara sull'argomento: "Il processore Intel Xeon serie 5600 regola automaticamente il consumo energetico e modifica intelligentemente le prestazioni del server a seconda dei requisiti delle applicazioni, massimizzando il risparmio sui costi energetici e le prestazioni. Il segreto di questa combinazione è la nuova microarchitettura Intel a 32 nm.



La tecnologia Intel Intelligent Power di questa microarchitettura consente di ridurre i costi energetici rispetto ai server single-core attivando automaticamente la modalità a più basso consumo disponibile per la CPU e la memoria, mentre la tecnologia Intel Turbo Boost regola intelligentemente le prestazioni in base ai requisiti delle applicazioni.

Inoltre, la tecnologia di virtualizzazione integrata basata su hardware con Intel VT FlexMigration offre la potenza e la flessibilità per virtualizzare generazioni diverse di server basati su processori Intel Xeon nello stesso pool di virtualizzazione". Vi basta? No, e allora ecco l'Hyper-Threading...

Hyper-Threading

Il processore XEON 5620 è un Quad Core, cioè ha 4 Core fisici. La tecnologia Hyper-Threading consente ad ogni Core di elaborare contemporaneamente due thread, quindi i thread gestibili sono pari al doppio dei Core fisici del processore.

In pratica, il sistema operativo "vede" il doppio dei Core fisicamente presenti. Nel caso degli XEON 5620 che hanno 4 core "fisici", se viene abilitata dal BIOS la tecnologia SMT, il sistema operativo vede 8 Core "logici". Dal punto di vista software, sono esattamente la stessa cosa di 8 Core fisici. Quindi, essendo installati nel PC Master 3.5 due processori XEON 5620, vengono visti dal sistema 16 Core.

Infine, il clock a 2.4 GHz dei due XEON 5620 consente di far lavorare i processori in scioltezza senza eccessivi surriscaldamenti.

RAM

In un sistema a 64 bit, quando si dice "avere molta memoria", si pensa a 8 GB, a 16 GB, a 24 GB... ma se invece si hanno a disposizione 48 GB di RAM? Allora è davvero tanta!

Avere tanta memoria a disposizione significa non pensare più a quanti plug-in si possono caricare nel nostro progetto. E scusate se è poco. Significa non avere più l'assillo di vedere comparire il fastidioso pop-up "memory full" quando si cerca di caricare un ulteriore plug-in.

Quanti plug-in si possono mettere? Non si sa di preciso, perché dopo avere tentato di riempire la RAM con centinaia di plug-in ci siamo stufati di cliccare sul mouse... probabilmente ce ne stanno a migliaia.

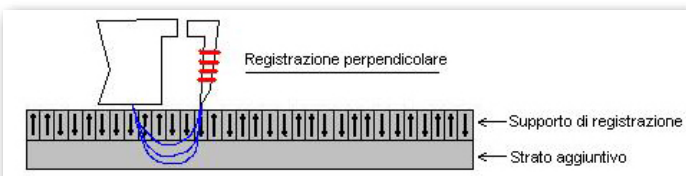
La memoria installata nel **PC Master 3.5** sono 12 banchi di RAM DDR3 da 4 GB ognuno ($4 \times 12 = 48 \text{GB!}$). Ricordiamo che la tecnologia DDR (Double Data Rate) permette il trasferimento dei dati su entrambi i fronti del bus (salita e discesa) raddoppiando la velocità di trasferimento che nelle DDR3 può andare da 800 Mbit a 1,5 Gbit al secondo.

Hard disk

Lo spazio non è mai troppo e nel **PC Master 3.5** abbonda, anzi sovrabbonda. Ben tre dischi rigidi da 1 terabyte ciascuno possono servire egregiamente all'immagazzinamento delle sessioni di lavoro, delle librerie e dei backup.

Un quarto disco da 500 GB basta e avanza al sistema operativo e ai programmi di lavoro. Naturalmente i dischi sono SATA II ultra veloci e con tecnologia Perpendicular Magnetic Recording Technology, ovvero registrazione perpendicolare sul disco.

Ricordiamo che la registrazione perpendicolare è una tecnologia che permette di realizzare hard disk con capacità fino a 10 volte superiori a quelle precedenti. In pratica, sulla superficie magnetica del disco si possono scrivere con testine particolarmente sottili, con orientamento perpendicolare alla superficie, aumentando così la densità dei dati scritti.



Scheda video

Che il **PC Master 3.5** fosse una DAW per lavori di un certo tipo, era scontato. Lo dice anche la scheda video ATI Radeon HD 5670 che possiede ben tre uscite video: una VGA classica, una DVI digitale e una Display Port ad alta definizione.

Ormai, si sa, tre monitor per lavorare in studio sono diventati quasi un obbligo, soprattutto quando si hanno lavori grossi da portare a termine e poco tempo da perdere. Quindi la sicurezza di poter spalmare le videate dei software su tre bei monitor da 22 pollici o più, è una bella notizia.



Silenziosità

Una DAW così grossa e potente deve essere ben raffreddata, e le ventole, ahimè, fanno rumore. Grazie al controller incorporato al **PC Master 3.5** è possibile controllare la quantità di aerazione forzata proveniente dalle grosse ventole, che comunque sono di tipo silent di grande diametro, quindi super silenziose.

Diciamo che, nei moderni studi, ormai da tempo, si tende a mettere il computer in un locale diverso dalla control room per evitare comunque di sentirlo anche solo "respirare". Pertanto, anche se non è un fattore determinante nella scelta, va detto che il **PC Master 3.5** è uno dei più silenziosi al mondo!

Test

Come si può vedere dalla figura qui sotto, i test effettuati sul PC Master 3.5, con la RAM riempita a forza fino a 48 GB, le 16 CPU sotto sforzo e tutti gli hard disk sotto stress, non hanno prodotto il benché minimo errore.

Garanzia e assistenza

Una cosa su cui non si scherza facilmente è la garanzia di funzionamento di un prodotto. Projectlead, da sempre, ha abbracciato la filosofia della garanzia "48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio". Quindi, state pur certi che la macchina esce dal box con la massima garanzia di affidabilità.

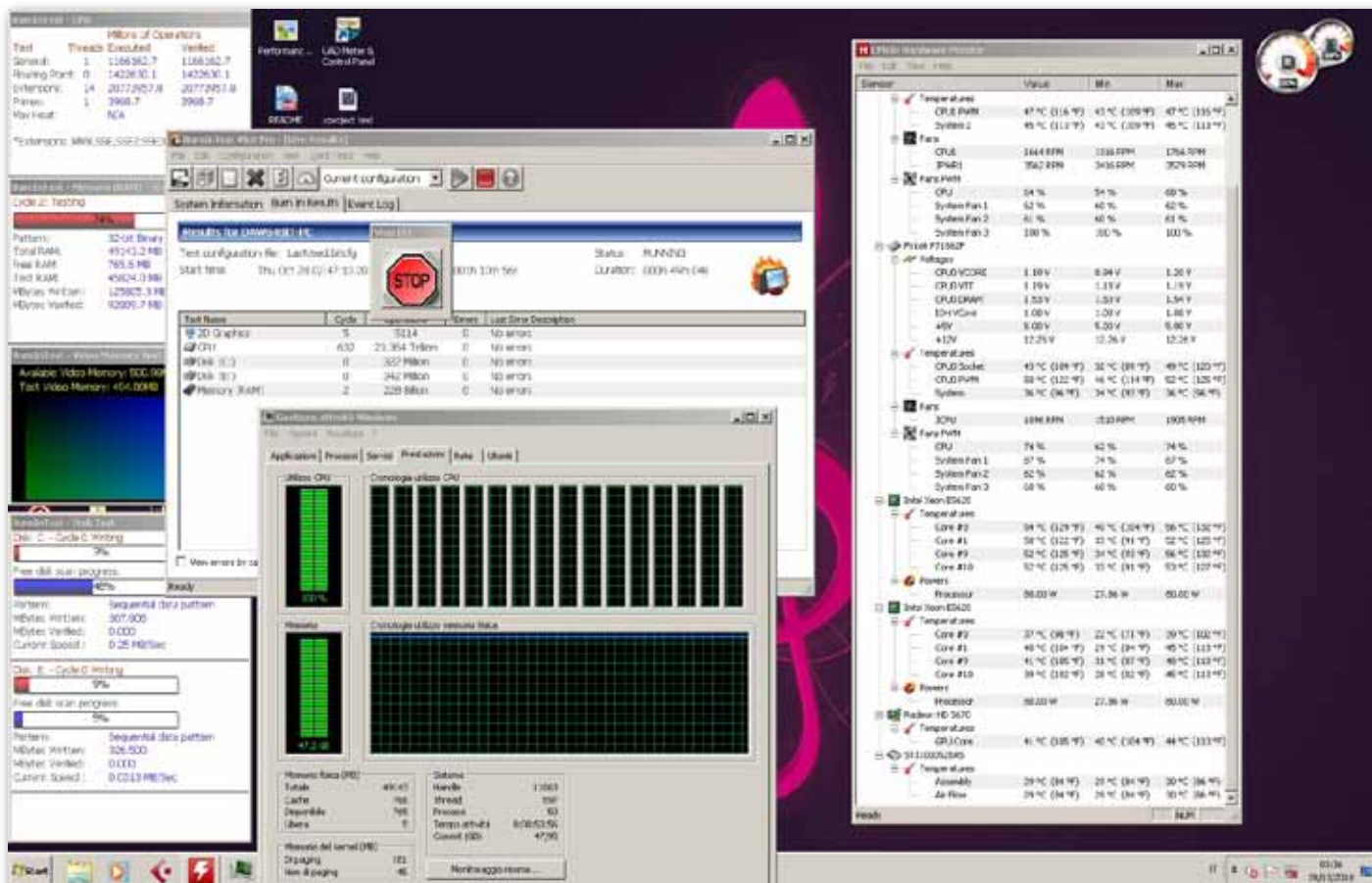
Prezzo speciale AV&M

Una stazione come la **PC Master 3.5** è sicuramente da sogno. Solo il pensiero di poter lavorare senza paura con qualsiasi software audio e video e qualsiasi hardware professionale, nella massima silenziosità e sicurezza, fa venire voglia di mettere mano al portafoglio.

Il prezzo di listino di 5.300 euro non è alla portata di tutti, ma non neppure è proibitivo, se si pensa che si acquista un "server" vero e proprio al "servizio" della musica. Ma la bella notizia è che basta telefonare a Projectlead e dire che avete letto questo articolo per ottenere immediatamente uno **sconto di ben 300 EURO!**

Affrettatevi perché lo sconto vale fino al 16 gennaio 2011. Ciao! **av&m**

Projectlead: tel. 0341 7022058
www.projectlead.it



PROJECTLEAD 3.5

PC MUSIC 3.5

- Processore Intel Core i3-540 4 CORE in Hyper Threading Technology 3.06 GHz con dissipatore silent
- CHIPSET Intel H57 Express chipset, L3 cache
- 2 PCI-Express + 2 PCI
- 4 USB (sul pannello posteriore) + 6 USB (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- 2 USB (sul case frontale) + 2 USB 3.0 10x super speed (sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- 1 e-SATA 3 Gb/s connettore (pannello posteriore)
- Scheda Video dual monitor con S-VGA, DVI-D port, HDMI port
- 4 GB ram DDR3 (espansione Max 16 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza,
- 3 HD da 500 GB SATA II 7200 RPM ad altissime prestazioni: perpendicular magnetic technology
- Alimentatore 460 watt professionale
- 2 ventole da 120 mm per raffreddamento HD e uscita flusso d'aria
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- Windows 7 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 1.000,00



PC STUDIO 3.5

- Processore Intel Core i5-661 n.4 CORE in Hyper Threading Technology 3,33 GHz con dissipatore silent
- CHIPSET Intel H57 Express chipset, L3 cache
- 2 PCI-Express +2 PCI
- 4 USB (sul pannello posteriore) + 6 USB (supporti opzionali per gli attacchi USB interni) +
- 2 USB (sul case frontale) + 2 USB 3.0 10xsuper speed (sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- 1 e-SATA 3 Gb/s connettore (pannello posteriore)
- Scheda Video dual monitor con S-Vga, DVI-D port, HDMI port
- 8 GB ram DDR3 (espansione Max 16 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza,
- 1 HD da 500 GB sata II 7200 RPM
- 2 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni: perpendicular magnetic technology
- Alimentatore 460 watt professionale,
- 2 ventole da 120 mm per raffreddamento HD e uscita flusso d'aria superiore
- Masterizzatore 20x DVD, mouse e tastiera,
- Windows 7 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 1.300,00



PC PRO 3.5

- Processore Intel Core i5-680 n.4 CORE in Hyper Threading technology 3,60 GHz con dissipatore silent
- CHIPSET Intel H57 Express chipset, L3 cache
- 2 PCI-Express + N.2 PCI
- 4 USB 2.0 (sul pannello posteriore) + 4 USB 2.0 (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- + 4 USB 2.0 (sul case frontale) + 2 USB 3.0 10xsuper speed (sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE 400(pannello posteriore)
- 1 e-SATA 3 Gb/s connettore + 2 e-SATA sul case frontale
- Scheda Video dual monitor con S-Vga, DVI-D port, HDMI port
- 8 GB ram DDR3 (espansione Max 16 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza,
- 1 HD da 500 GB sata II 7200 RPM
- 2 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni: perpendicular magnetic technology
- Alimentatore 550 watt professionale
- 1 ventola da 170 mm per uscita flusso d'aria superiore
- 2 ventole da 120 mm per raffreddamento HDe uscita flusso aria retro-case
- 2 controller per ventole per regolare la velocità e garantire in ogni condizione il raffreddamento e la silenziosità della macchina
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- Windows 7 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 1.500,00

**PC PROJECT 3.5**

- Processore Intel Core i7-930 n.8 CORE in Hyper threading Technology 2.80 GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel X58 Express - SouthBridge Intel ICH10R
- 5 PCI-E + N.1 PCI
- 4 USB(sul pannello posteriore) + 4 USB (sul case frontale) + 2 USB 3.0 (porta sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore)
- 2 e-SATA 3 Gb/s connettore (pannello posteriore) + 2 e-SATA (sul case frontale)
- 12 GB ram DDR3 (espansione Max 24 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500 GB sata II 7200 RPM
- 3 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con: perpendicular magnetic technology
- Scheda video ATI 5670 supporta fino a tre monitor contemporaneamente alla risoluzione di 1600x900@60HZ almeno uno dei quali con ingresso Display Port
- Alimentatore 550 watt professionale
- 1 ventola da 170 mm per uscita flusso d'aria superiore
- 2 ventole da 120 mm per raffreddamento HDe uscita flusso aria retro-case
- 1 controller per ventole per regolare la velocità e garantire in ogni condizione il raffreddamento e la silenziosità della macchina
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- Windows 7 PRO 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 2.000,00



PC POWER 3.5

- Processore Intel Core i7-950 n.8 CORE in Hyper threading Technology 3.06 GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel X58 Express - SouthBridge Intel ICH10R
- 5 PCI-E + N.1 PCI
- 4 USB(pannello posteriore) + 4 USB (sul case frontale)+ N. 2 USB 3.0 (port sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (sul case frontale)
- 2 e-SATA 3 Gb/s connettore (pannello posteriore) + 1 e-SATA (sul case frontale)
- 24 GB ram DDR3 ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500 GB sata II 7200 RPM
- 3 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con: perpendicular magnetic technology
- Scheda video ATI 5670 supporta fino a tre monitor contemporaneamente alla risoluzione di 1600x900@60HZ almeno uno dei quali con ingresso Display Port
- Alimentatore 850 watt professionale, PFC attivo
- 3 ventole da 140 mm, poste sul pannello anteriore, per raffreddamento HD, 1 ventola da 140 mm per uscita flusso d'aria superiore, 1 ventola silent da 120 mm per il reflusso d'aria.
- 1 controller per ventole per regolare la velocità e garantire in ogni condizione il raffreddamento e la silenziosità della macchina
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- Windows 7 PRO 64 bit ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 3.000,00



I-RACK EX 3.5

- Case a 4 unità rack
- Processore Intel Core i7-950 n.8 CORE in Hyper threading Technology
- 3.06 GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel X58 Express - SouthBridge Intel ICH10R
- 5 PCI-E + N.1 PCI
- 4 USB (pannello posteriore) + 4 USB (sul pannello anteriore) + 2 USB 3.0 (porta sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (sul pannello anteriore)
- 2 e-SATA 3 Gb/s connector (pannello posteriore) + 1 e-SATA (sul pannello anteriore)
- 24 GB ram DDR3 Triple channel garantite a vita ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500 GB sata II 7200 RPM
- 3 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con tecnologia perpendicular recording
- Scheda video ATI 5670 supporta fino a tre monitor contemporaneamente alla risoluzione di 1600x900@60HZ con almeno uno dei quali con ingresso Display Port, + 1 DVI + HDMI
- Alimentatore 850 watt efficienza 80% (certificazione 80plus Bronze) PFC attivo
- 1 ventola da 140mm per raffreddamento HD e 1 ventola da 80mm in uscita
- Case leggerissimo in alluminio satinato di alta qualità progettato per garantire la massima silenziosità con anti-vibration kit, dotato frontalmente di uno sportello per accedere facilmente ai 4HD montati su slot
- Multi-media wireless remote controller con telecomando.
- Comode maniglie cromate per un facile trasporto
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- Windows-7 PRO 64 bit Ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 2.900,00



G-RACK

- Case a 1 unità rack
- Processore Intel Core 2 Duo 2,93 GHz, 1066 MHz FSB
- CHIPSET Intel G45 Express
- 4 USB, 1 FIREWIRE
- Porte Video VGA e DVI integrate sistema Intel HD Video
- 4 Gb ram DDR2 800 (espansione Max 8Gb) garantite a vita ad alte prestazioni e bassa latenza,
- 1 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con tecnologia: perpendicular magnetic recording
- 3 Ventole da 40mm
- Masterizzatore DVD 8x, mouse e tastiera,
- Windows-7 64 bit Ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio



Prezzo al pubblico Iva compresa € 850,00

I-RACK 3.5

- Case a 2 unità rack
- Processore Intel Core i5-661 ,4 CORES in Hyper Threading Technology,
- 3,33 GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel H57 Express chipset, L3 cache
- 2 PCI-Express + 2 PCI
- 4 USB (pannello posteriore) + 8 USB (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- 2 USB 3.0 10xsuper speed (pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (optional bracket connected to the internal firewire headers)
- 1 e-Sata 3Gb/s connector (pannello posteriore)
- Scheda Video dual monitor con S-VGA, DVI-D port, HDMI port
- 8 Gb ram DDR3 (espansione Max 16Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500 Gb sata II 7200 RPM
- 2 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con tecnologia: perpendicular magnetic recording
- Alimentatore 350watt professionale
- 2 Ventole da 80mm e n.1 ventola da 60mm in uscita
- 1 controller per velocità ventole (Studio/Live)
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- Windows-7 64 bit Ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio



Prezzo al pubblico Iva compresa € 1.450,00

I-RACK STUDIO 3.5

- Case a 4 unità rack
- Processore Intel Core i5-661, 4 CORES in Hyper Threading Technology, 3,33GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel H57 Express chipset, L3 cache
- 2 PCI-Express +2 PCI
- 4 USB (sul pannello posteriore) + 4 USB (supporti opzionali per gli attacchi USB interni)
- 4 USB (sul pannello anteriore) + 2 USB 3.0 10xsuper speed (pannello posteriore)

- 1 FIREWIRE 400 (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE400 (sul pannello anteriore)
- 1 e-Sata 3Gb/s connector (pannello posteriore) + 1 e-Sata (sul pannello anteriore)
- Scheda Video dual monitor con S-VGA, DVI-D port, HDMI port
- 8 Gb ram DDR3 (espansione Max 16Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza,
- 1 HD da 500Gb sata II 7200 RPM
- 3 HD da 1 Terabyte sata II 7200 rpm ad altissime prestazioni con tecnologia: perpendicular magnetic recording
- Alimentatore 550watt professionale
- 1 ventola da 140mm per raffreddamento HD e 1 ventola da 80mm in uscita
- Case leggerissimo in alluminio satinato di alta qualità progettato per garantire la massima silenziosità con anti-vibration kit, dotato frontalmente di uno sportello per accedere facilmente ai 4HD montati su slot
- Multi-media wireless remote controller con telecomando.
- Comode maniglie cromate per un facile trasporto
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- Windows-7 64 bit Ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 1.680,00



I-RACK PRO 3.5

- Case a 4 unità rack
- Processore Intel Core i7-930 n.8 CORE Hyper Threading Technology
- Frequenza 2.80 GHz, con dissipatore silent
- CHIPSET Intel X58 Express - SouthBridge Intel ICH10R
- 5 PCI-E + N.1 PCI
- 4 USB (pannello posteriore) + 4 USB (sul pannello anteriore)
- 2 USB 3.0 (porta sul pannello posteriore)
- 1 FIREWIRE (pannello posteriore) + 1 FIREWIRE (sul pannello anteriore)
- 2 e-Sata 3Gb/s connector (pannello posteriore) + 1 e-Sata (sul pannello anteriore)
- 12 Gb ram DDR3 (espansione Max 24Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- 1 HD da 500Gb sata II 7200 RPM
- 2 HD da 1 Terabyte sata II 7200 RPM ad altissime prestazioni con tecnologia: perpendicular magnetic recording
- Scheda video ATI 5670 supporta fino a tre monitor contemporaneamente alla risoluzione di 1600x900@60HZ almeno uno dei quali con ingresso Display Port, + 1 DVI + HDMI
- Alimentatore 550watt professionale,
- 1 ventola da 140mm per raffreddamento HD e 1 ventola da 80mm in uscita
- Case leggerissimo in alluminio satinato di alta qualità progettato per garantire la massima silenziosità con anti-vibration kit, dotato frontalmente di uno sportello per accedere facilmente ai 4HD montati su slot
- Multi-media wireless remote controller con telecomando.
- Comode maniglie cromate per un facile trasporto
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- Windows-7 PRO 64 bit Ottimizzato per applicazioni Audio
- Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit
- 48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio

Prezzo al pubblico Iva compresa € 2.150,00



PROPELLERHEAD RECORD 1.5

Recording Software for Musicians

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



Record 1.0 nasce nel 2009 dall'azienda svedese Propellerhead. Vede la luce esattamente il 09/09/09 dopo 9 anni dall'ultima creazione, Reason.

Si presenta subito come l'ennesima innovazione tecnologica: ReCycle, ReBirth, Reason, ReWire, ReFill, Reload... Record.

Dal 1994, tutti i software, pittorescamente chiamati con l'iniziale "R", hanno sempre lasciato il segno.

Con la versione 1.5 di Record, disponibile ufficialmente dal 25/08/2010, oggi quel segno da lasciare, molto probabilmente, è ancora più evidente.

Alcune nuove implementazioni fanno di Record 1.5 un prodotto appetibile anche ai più restii a usare un sequencer diverso da quello di tutti i giorni.

Innanzitutto, Record (non si chiama così per caso) offre potenti funzioni di registrazione e di editing del materiale audio e MIDI. Poi, grazie a un rack di strumenti virtuali e processori continuamente aggiornabile ed espandibile all'infinito, la creatività è praticamente illimitata.

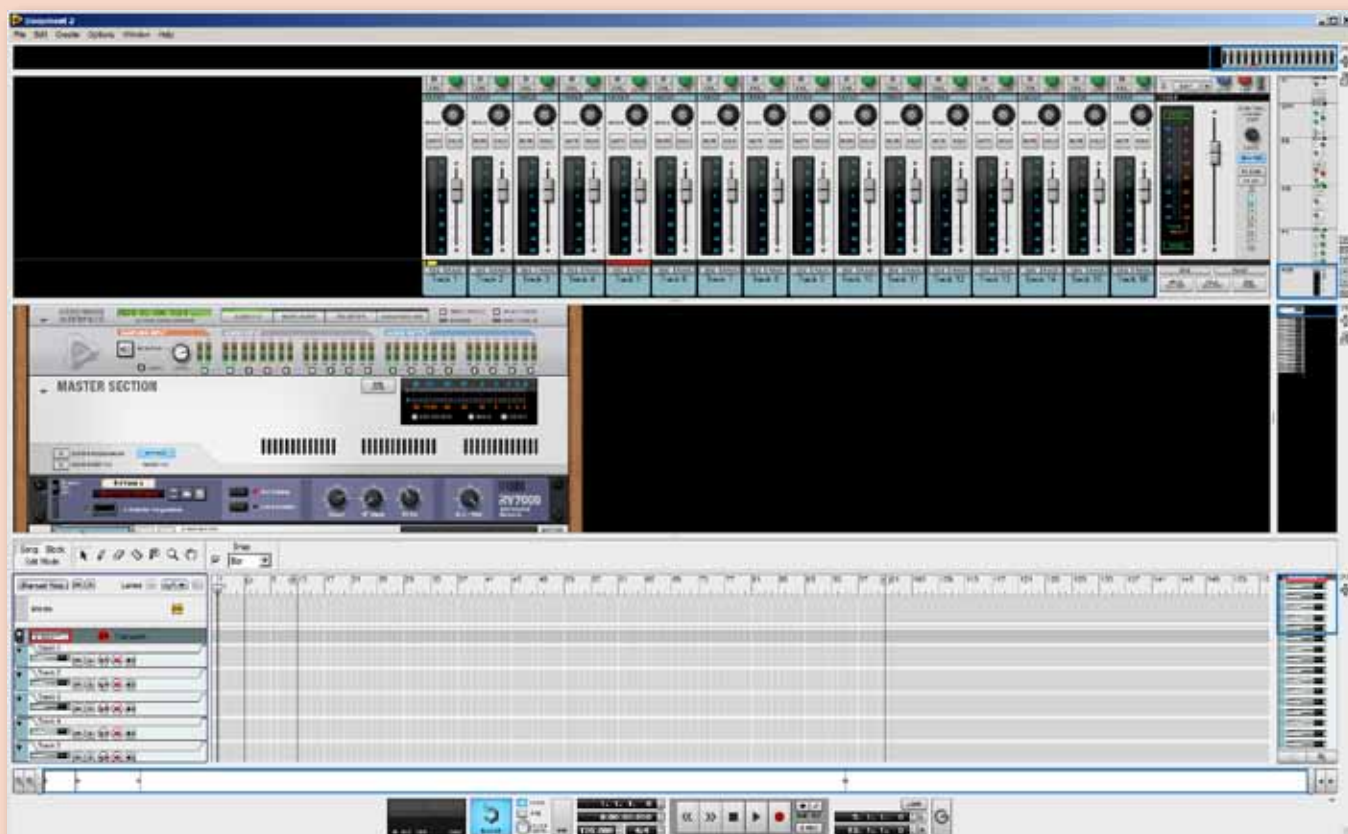
Delle numerose meraviglie di questo software, oggi ci occuperemo delle due caratteristiche più eclatanti:

Blocks

Record 1.5 introduce un nuovo modo di concepire il sequenziamento: l'organizzazione a blocchi permette di costruire un brano con la stessa facilità della costruzione a pattern in una drum machine. I blocchi possono essere combinati insieme per creare arrangiamenti ed editare le parti comuni in un attimo.

Neptune

Il nuovo dispositivo, il cui nome suona come un neologismo "nep-tune", è uno strumento di correzione del pitch e anche un sintetizzatore vocale di sorprendente qualità. Neptune trasforma le parti cantate (ma non solo) in grandi performance corali, controllabili da una tastiera MIDI in tempo reale.



Propellerhead Record 1.5: videata principale.

Panoramica e installazione

Prima di cominciare a lavorare con questo stupendo programma sono necessarie alcune operazioni per l'installazione e l'attivazione del prodotto.

Prima dell'acquisto della versione completa, è possibile scaricare una versione di prova andando a visitare la pagina www.propellerheads.se/download. Qui, oltre a Record 1.5 demo, si possono scaricare anche gli aggiornamenti, altri file demo e ulteriore documentazione.

Notare che nella stessa pagina di download si possono scaricare le versioni di prova di **Reason 5** e **Recycle**, altro storico prodotto di Propellerhead.

All'avvio del setup, si aprirà la finestra **Record Setup Wizard** in cui è necessario selezionare la lingua di installazione del programma (Figura 1).

Nel secondo passaggio apparirà la pagina di benvenuto e, nel caso si tratti di una versione demo, nel testo sottostante verrà specificato che si sta utilizzando una versione di prova, che comunque permette di creare e salvare i progetti senza poter esportare i file musicali.

Inoltre, se è già installato **Reason 5** nel proprio sistema, tutti i dispositivi interni di quest'ultimo verranno abilitati all'interno di Record.

Dalla schermata **Audio Setup** del Wizard, è necessario configurare la scheda audio e impostare la frequenza di campionamento desiderata (Figura 2).

Se si dispone di una tastiera MIDI e la si vuole configurare con il programma, nella schermata **Master Keyboards Setup**, basta premere il pulsante **Auto-detect** oppure configurarla in un secondo momento premendo il tasto **Skip** (Figura 3) e aprendo successivamente il menu **Preferences**. Arrivati al termine della configurazione guidata, nella schermata appariranno le opzioni per il tipo di progetto con cui cominciare a lavorare.

A questo punto, è possibile avviare una delle tre opzioni di progetto e, inoltre, se si desidera leggere la guida introduttiva, basterà aggiungere la spunta su **View the Getting Started Tutorials** (Figura 4).

Blocks

La prima grossa novità rispetto alla versione 1.0 di Record è la innovativa tecnologia denominata **Blocks** (Figura 5). Ecco in breve di cosa si tratta. Nella scrittura di brano, nella maggior parte dei casi, la struttura musicale viene suddivisa in intro, strofa, ritornello, ponte, coda ecc.

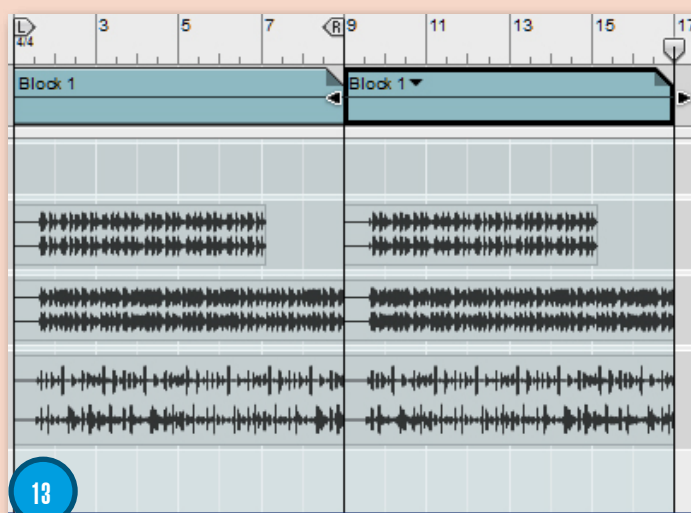
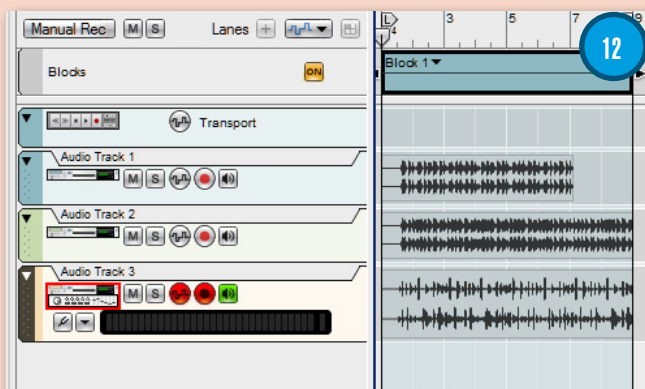
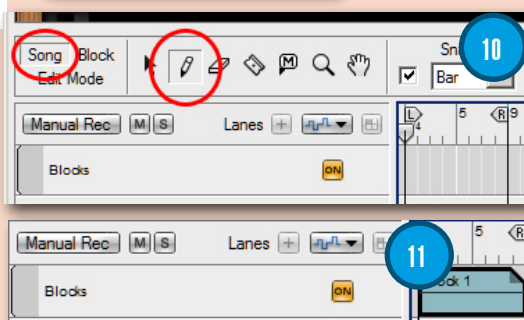
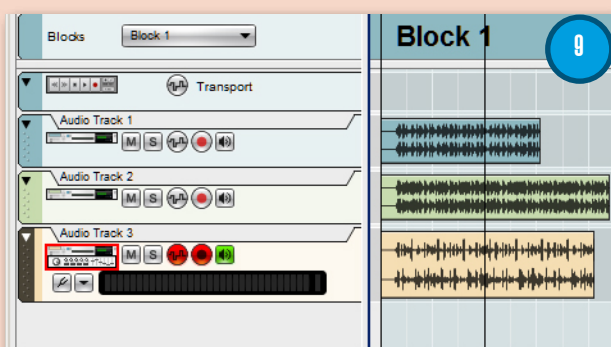
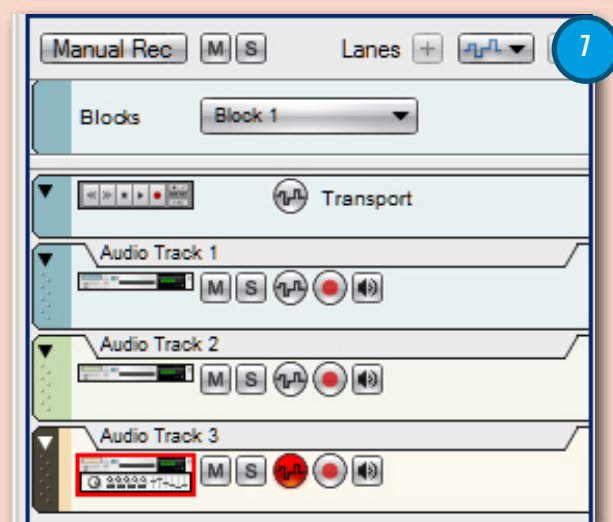
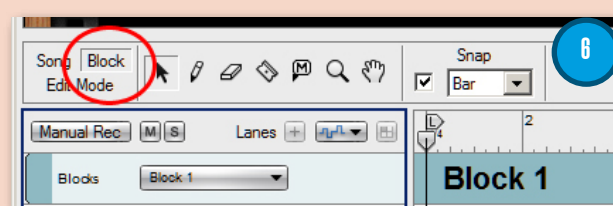
In pratica, Record 1.5 consente di strutturare le tracce del proprio brano in "blocchi" che possono essere utilizzati, riutilizzati e modificati con molta facilità. Questo aiuta enormemente la composizione del brano.

A questo punto è molto più facile spiegare il funzionamento di Blocks con un esempio semplicissimo.

1. Aprire un nuovo progetto di Record e attivare il tasto **Block** situato in alto della schermata



- arrangiamento (Figura 6).
2. Aggiungere una o più tracce audio nell'elenco delle tracce, facendo un clic con il tasto destro del mouse e selezionando **Create Audio Track** dal menu **Create**. Si vedrà qualcosa di simile alla Figura 7.
3. Selezionare una delle tracce appena create, aprire il menu **File** e selezionare **Import Audio File** (Figura 8). Individuare un file audio e importarlo nella traccia. Si può procedere all'importazione di altri file anche sulle altre tracce, ricordando di selezionarne una ogni volta altrimenti la parte precedente verrà sovrascritta da quella importata (Figura 9).
4. È ovvio che, invece di importare i file, si può registrare l'audio direttamente sulle singole tracce.
5. A questo punto, attivare la funzione **Song** e selezionare lo strumento **Matita** (Figura 10).
6. Posizionare il mouse nell'arrangiamento della traccia **Blocks**, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinarlo da sinistra verso destra in modo da creare un segmento (Figura 11).
7. Appena si rilascia la matita, automaticamente verranno visualizzati i segmenti audio nelle rispettive tracce (Figura 12).
8. Se il blocco appena impostato è, per esempio, la "strofa" del brano e si desidera ripeterla per due o più volte, basta copiare il blocco tramite la consueta combinazione **Control+C** e incollarlo con **Control+V** (Figura 13).



Notare che oltre a importare o registrare materiale audio all'interno delle tracce Block, è possibile importare o registrare con la stessa facilità anche materiale MIDI.

Ogni blocco può ovviamente essere rinominato a piacere, per un più facile riconoscimento all'interno del brano.

Si possono costruire fino a 32 blocchi all'interno di un singolo progetto, più che sufficienti anche per le strutture più complesse.

Per effettuare determinate modifiche su un singolo blocco, incluse le automazioni, è possibile attivare in qualsiasi momento la visualizzazione Block dall'apposito pulsante. In altre parole, in ogni blocco si possono effettuare tutte le modifiche sul materiale audio come su normali tracce audio. Tutte le operazioni di modifica sulle tracce all'interno del blocco come taglia, copia, incolla, cancella, sposta, Mute, volume e così via, verranno automaticamente aggiornate nella struttura della Song contenente quei blocchi.

La comodità e il risparmio di tempo è totale: una volta composto il proprio brano con i vari Blocks, basterà modificare l'audio sui singoli blocchi per modificare contemporaneamente le parti del brano corrispondenti a quei blocchi.

Neptune

Appena si carica la demo song in Record 1.5 c'è un nuovo oggetto dal nome un po' ambiguo... Stiamo parlando di **Neptune** (Figura 14) un eccellente dispositivo dedicato alla correzione dell'intonazione ma non solo. **Neptune** include molte più caratteristiche di un normale plug-in di correzione del pitch, in quanto integra le funzioni **Audio Transposer** e **Voice Synth** entrambe dedicate alla trasposizione delle scale, la modulazione vocale e l'armonizzazione. **Neptune** può essere caricato all'interno di

un qualsiasi progetto facendo un clic con il tasto destro del mouse e dal menu contestuale selezionare l'apposita voce. In questo modo si conatterà automaticamente all'**Insert** della traccia audio selezionata (Figura 15). La prima funzione che agisce in riproduzione è il **Pitch Adjuster**, ovvero la regolazione dell'intonazione in tempo reale. Può essere monitorata dal display centrale (Figura 16).

In questo modo, la correzione della tonalità agirà sull'intera ottava, ma è possibile impostare una qualsiasi scala di riferimento dalla casella **Scale** (Figura 17).

In basso sulla destra sono allocati due controlli: **Bend** e **Vibrato**. Il **Bend** è un controllo "a molla" simile a quello integrato sulle tastiere e synth hardware che consente di "glissare" manualmente le note. Per impostare il **Pitch Range** è necessario fare un clic sulle apposite frecce e nel display sulla sinistra verrà riportato il numero

dei semitoni su cui agirà il **Bend** (Figura 18).

Il **Vibrato** è un controllo dedicato all'impostazione manuale dell'effetto vibrato, molto simile al tremolo. Se il controllo è impostato verso il basso, l'effetto è disattivato, quindi per regolarne l'intensità è necessario trascinarlo verso l'altro. Il **Vibrato**, inoltre,



dispone dello switch **Rate** che consente di impostare la velocità delle vibrazioni sul segnale audio (Figura 19).

Sulla parte destra dell'interfaccia di **Neptune** sono disponibili altrettante sezioni, tra cui: **Pitch Adjust** correlata alla correzione della tonalità precedentemente analizzata.

Tramite gli switch **Correction Speed** e **Preserve Expression** è possibile impostare la velocità dell'attacco di intonazione e la tenuta delle note nel tempo (Figura 20).

La sezione **Transpose** dispone di due caselle dedicate alle impostazioni corrispondenti. Nella casella **Semi** vengono impostati i semitoni. Per una correzione della tonalità molto più precisa è possibile regolare i centesimi di semitono dalla casella **Cent** (Figura 21).

Il controllo **Shift**, allocato nella sezione **Formant** (Figura 22) effettua una modifica del timbro originale della voce, ma non della tonalità come avviene con il **Transpose**.

Infine, i fader della sezione **Mixer** consentono di regolare il mix del segnale in uscita sia del **Pitch Adjuster**, sia del **Voice Synth** (Figura 23).

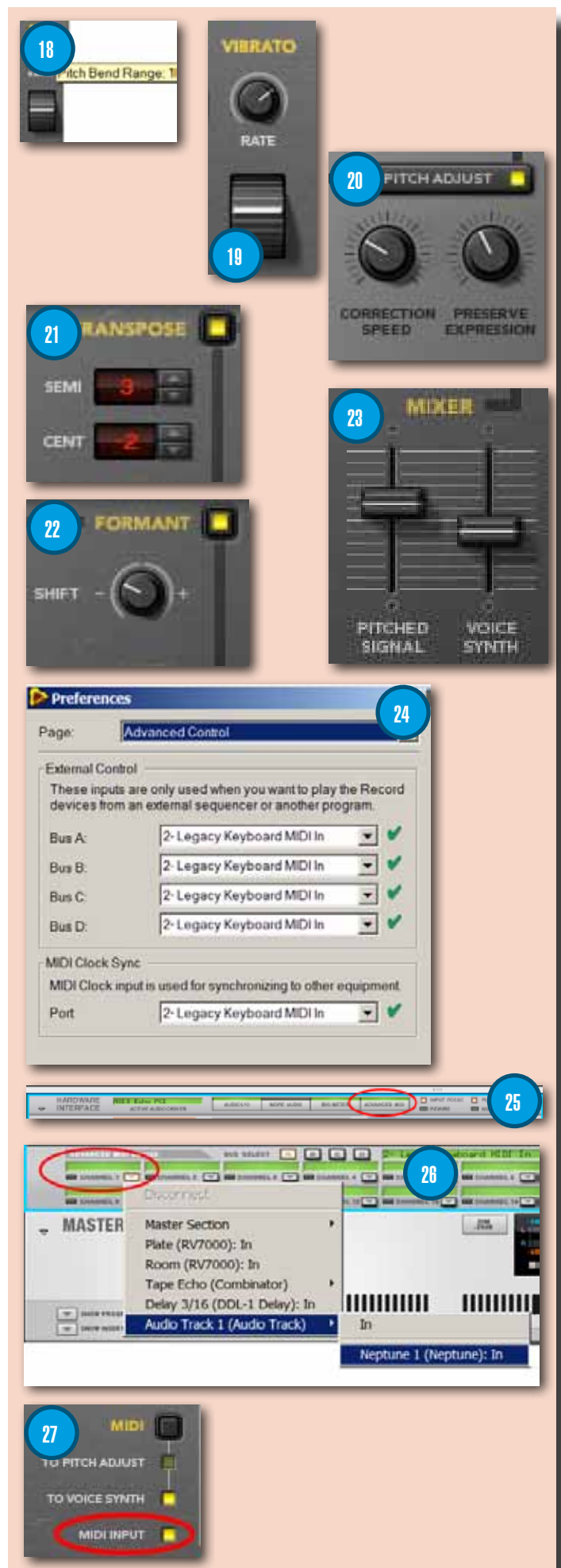
Per una maggior comprensione di tutto ciò, abbiamo registrato appositamente alcuni file demo, utilizzando Neptune su un nostro acappella (un grazie ad Alessandro Mounce):

- RECORD_1.5_NEPTUNE_BEND.mp3
- RECORD_1.5_NEPTUNE_VIBRATO.mp3
- RECORD_1.5_NEPTUNE_TRANSPOSE.mp3
- RECORD_1.5_NEPTUNE_FORMANT.mp3
- RECORD_1.5_NEPTUNE_PITCH_ADJUST.mp3

Armonizzare con Neptune

Ma le potenzialità di **Neptune** non finiscono qui. Come già accennato, **Neptune** può armonizzare le parti vocali (o qualsiasi altra parte, ovviamente) regolando la tonalità in base a una scala e costruendo gli accordi tramite il controllo MIDI esterno in tempo reale. Un esempio esplicativo è d'obbligo:

1. Se si dispone di una tastiera MIDI esterna, è necessario innanzitutto aprire il menu **Edit** e selezionare **Preferences**. Dal menu **Page** impostare la visualizzazione **Advanced Control** e dal menu **External Control** impostare il dispositivo di ingresso MIDI a cui è connesso la tastiera MIDI (Figura 24).
2. Selezionare la traccia dedicata alla voce e aggiungere il dispositivo **Neptune**. Dopo di che, dal dispositivo principale **Audio Interface** attivare la visualizzazione dei canali MIDI dall'apposito pulsante (Figura 25).
3. Fare un clic sulla freccia nel **Canale MIDI 1** e dal menu che apparirà aprire il sotto-menu della traccia vocale. Subito dopo, selezionare l'ingresso MIDI di **Neptune** (Figura 26).
4. Far scorrere il rack fino alla visualizzazione di **Neptune** e verificare la corretta connessione



premendo i tasti del dispositivo esterno. In questo modo, si illuminerà il led **MIDI INPUT** di colore giallo (Figura 27).

5. Attivare la modalità **TO PITCH ADJUST**, avviare la riproduzione e suonare la tastiera esterna per controllare l'intonazione.
6. Durante la riproduzione del brano, si può attivare anche la modalità **TO VOICE SYNTH** ed effettuare gli accordi sempre dalla tastiera **MIDI** esterna.

Per meglio capire cosa produce l'effetto con le impostazioni Pitch Adjust e To Voice Synth, ascoltare i file:

- RECORD_1.5_PITCH_ADJUST_MIDI.mp3
- RECORD_1.5_VOICE_SYNTH_MIDI.mp3

L'interfaccia di Record

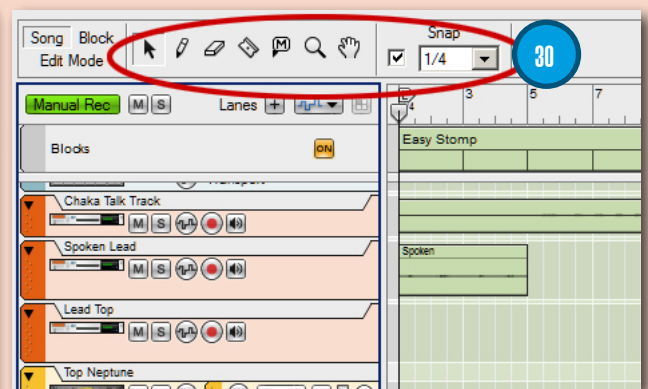
A beneficio di chi non conosce Record dalla prima versione, abbiamo pensato di fare cosa gradita dare un breve sguardo alla finestra principale e a qualche funzione essenziale.

Per iniziare a capire Record è consigliabile caricare un brano dimostrativo. Nell'esempio di Figura 28 abbiamo usato la demo song "PurpleRibbons" del rapper **Chaka Blackmon**, la cui foto appare nella finestra **Song Information** all'interno della videata principale. Una volta chiusa la finestra di presentazione e quella degli strumenti **Tool Window** (Figura 29) che riporta l'elenco degli strumenti virtuali e effetti, la finestra principale appare meno affollata e quindi più facile da gestire, soprattutto per chi inizia.

Premendo Play sulla barra di trasporto o la barra spaziatrice, si può ascoltare la demo song che fa intuire subito le strabilianti potenzialità di Record.

Schermata progetto

La schermata di **Record** è divisa principalmente in tre sezioni: la schermata **Sequencer** che riporta



l'elenco delle tracce audio/MIDI con ognuna il pannello dei controlli e dei dispositivi virtuali e/o i dati audio e MIDI.

Per l'editing degli eventi, si può accedere agli "attrezzi" posizionati nella barra in alto (Figura 30):

- Strumento selezione (freccia)
- Strumento disegna (matita)
- Strumento cancella (gomma)
- Strumento taglia (lametta)
- Strumento Mute (M)
- Strumento zoom (lente)
- Strumento sposta (mano)
- Strumento Snap (con valori da Bar fino a 1/64).

Tramite il mouse si può ridurre la schermata progetto per dare più spazio alla sezione dei **Dispositivi**, un elegante mobile in legno dove verranno caricati i dispositivi disponibili come, per esempio, drum machine, virtual synth, equalizzatori, compressori, effetti di modulazione ecc. (Figura 31).

La cosa interessante è che ognuno dei dispositivi allocati nel rack viene connesso di default al mixer in base alle proprie funzionalità. In altre parole, un virtual synth verrà connesso automaticamente a un canale del mixer, mentre un effetto audio verrà cablato a uno dei controlli Send e Return, entrambi presenti nel mixer.

Se però si desidera effettuare dei cablaggi personalizzati, basta premere il pulsante **TAB** della tastiera per visualizzare il retro degli apparecchi a rack e tramite il mouse trascinare i cavi da un connettore all'altro.

I collegamenti ovviamente seguono una logica ben definita, come in un vero e proprio studio di registrazione (Figura 32).

Far scorrere la sezione dispositivi verso il basso della schermata per visualizzare la sezione **Mixer** che riporta tutti i canali del progetto, ognuno dei quali equipaggiato di fader e controlli a switch come un vero mixer (Figura 33).

Per scorrere verticalmente le svariate sezioni del mixer (Send, Insert, EQ, Compressore e Linea d'ingresso) è necessario trascinare l'area di navigazione



riportata sulla parte destra (Figura 34), oppure in maniera più pratica, posizionare il mouse all'interno di una sezione e utilizzare la rotella. Nella stessa maniera è possibile navigare sia nella sezione dispositivi (Figura 35), sia nella schermata Sequencer (Figura 36).

Infine, nella parte bassa della schermata è posizionata la barra di trasporto la quale offre i consueti controlli per la riproduzione, la registrazione e impostare altre funzioni (Figura 37). È utile sapere le finestre del Mixer e del Rack possono venire staccate e la cosa può diventare davvero utile specie se si usano due display. Si possono spostare queste finestre su un secondo display per una maggiore flessibilità.

Impostare un nuovo progetto

All'avvio di Record, per prima cosa, se si desidera realizzare un progetto contenente parti audio da registrare, è consigliabile aprire il menu **Edit** e selezionare **Preferences**. Nel menu situato in alto, selezionare la visualizzazione delle impostazioni audio e verificare che gli ingressi della scheda siano attivi (Figura 38).

Stessa procedura può essere effettuata per i canali di uscita facendo un clic sull'apposito pulsante. Inoltre, per configurare in maniera ottimale il buffer della scheda audio, premere il pulsante **Control Panel**.

A questo punto fare un clic con il tasto destro nella **Sezione Mixer** e dal sotto-menu **Create** selezionare **Create Audio Track** che creerà una traccia nella schermata Sequencer con il rispettivo canale nel mixer.

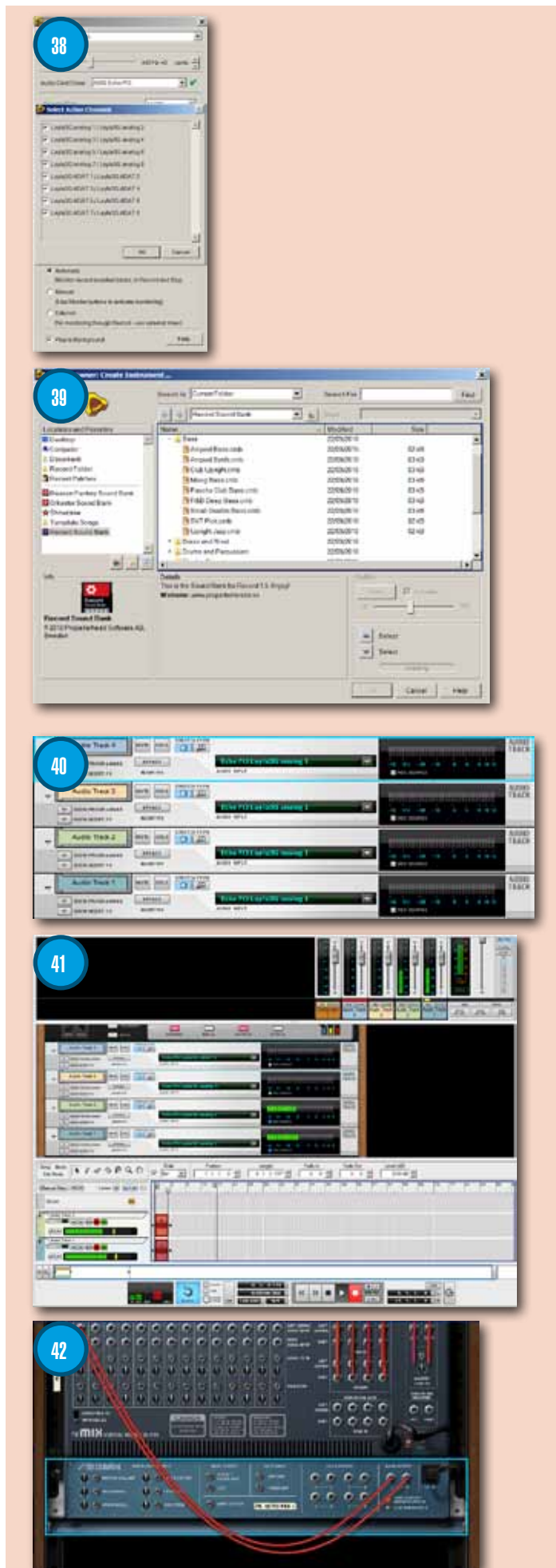
Seguendo questo semplice procedimento è possibile aggiungere altrettante tracce audio, mentre nel caso in cui si desidera ampliare il progetto con **Instrument** e effetti, basta aprire il menu contestuale e selezionare **Create Instrument** o **Create Effect**.

In questo modo, si aprirà un browser per la ricerca e la selezione di un qualsiasi pattern ritmico o un banco di suoni o altro ancora (Figura 39).

Una volta effettuata la selezione del preset desiderato, oltre alla creazione della rispettiva traccia e canale si aggiungerà il dispositivo nel rack di progetto. Stessa procedura, se viene selezionata la funzione **Create Effect**: fare doppio clic su un qualsiasi preset e il rispettivo dispositivo verrà posizionato assieme agli altri effetti già presenti nel progetto. Questa opzione integrata in Record permette un'efficace e rapida ricerca, in particolare modo quando stiamo lavorando con un copioso numero di dispositivi virtuali.

Registrazione l'audio

Di default, le tracce precedentemente create vengono anche collegate nel rack assieme ai dispositivi, e dal menu **Audio Input** è possibile



impostare un qualsiasi ingresso della scheda audio (Figura 40). Una volta attivata la registrazione sulle tracce interessate (se necessario attivare la funzione monitoraggio) basta premere il tasto Record e iniziare la registrazione sulle tracce armate (Figura 41).

Dispositivi Instrument

Come già detto, sono presenti due colonne di rack che possono essere organizzate nel seguente modo: quello di destra, dove sono presenti i dispositivi **Audio Track**, verranno caricati solo i dispositivi di modulazione del segnale audio, mentre quello di sinistra lo dedicheremo al caricamento di generatori di suoni o, meglio, batterie elettroniche, sintetizzatori, preamplificatori per basso e chitarra e ulteriori mixer a 6 o 14 canali dedicati alla gestione dei dispositivi appena citati. Per aggiungere un qualsiasi dispositivo è necessario fare un clic con il destro e selezionare quello desiderato. Facciamo un esempio...

Dal menu contestuale selezionare un mixer di tipo 14:2 e la batteria elettronica **Dr. Octo Rex**, la quale verrà connessa automaticamente al mixer appena aggiunto (Figura 42).

Per importare un loop all'interno di **Dr. Octo Rex** basta fare un clic sull'apposita cartella (Figura 43), e dal browser che apparirà, selezionare **Reason Factory Sound Bank**. A questo punto, aprire una qualsiasi cartella che riporta il nominativo **Dr. Rex** (Figura 44) e dalle sotto-cartelle **Category** individuare e selezionare un qualsiasi preset facendo doppio clic.

Notare che tutti i dispositivi interni a Record possono essere aperti o chiusi dalle apposite frecce situate sul bordo sinistro (Figura 45).

Il loop selezionato è caricato all'interno di **Dr. Octo Rex** ma per poterlo riprodurre assieme alle tracce appena registrate, è necessario premere il pulsante **Copy Loop to Track** situato nel pannello sottostante dell'interfaccia di **Dr. Octo Rex** (Figura 46). In pochi istanti il loop di **Dr. Octo Rex** verrà importato nella rispettiva traccia (Figura 47) pronto per essere editato nel progetto.

Prossimamente su queste pagine...

Record è un programma di facile apprendimento, ma per poter dare il giusto merito all'ennesima innovazione delle teste propulsive svedesi, abbiamo pensato di creare una serie di appuntamenti a partire dal mese prossimo. Quindi, rimanete sintonizzati! **AV&M**

Sito produttore

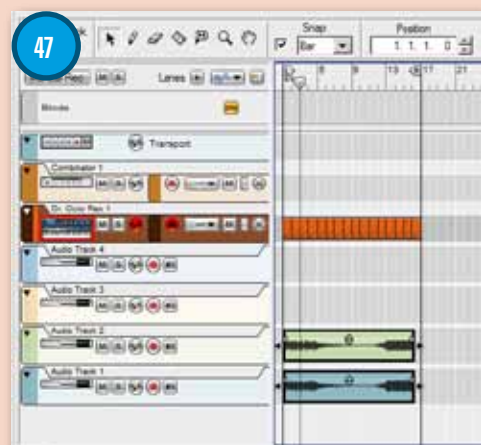
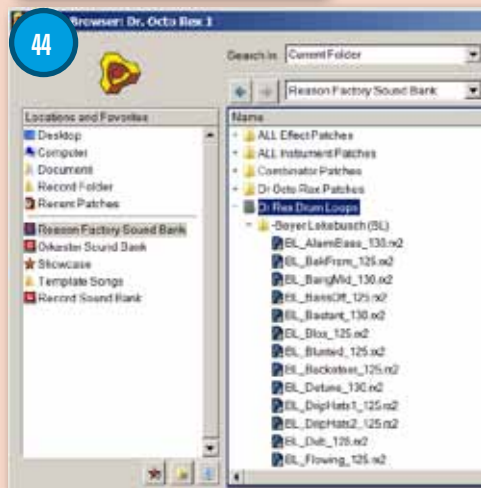
• www.propellerheads.se

Prezzo indicativo

• 279 EUR IVA inclusa

Distribuito in Italia

• MidiWare
www.midiware.com



WAVE & SOUND VIDEO TUTORIAL PRODUCTION

Il nuovo sito www.wavesound.eu dove acquistare videocorsi professionali

Cubase 5 – Corso Base

Il primo di una serie di tre, **Cubase 5 Corso Base** è più che un videocorso di introduzione in quanto, nelle **tre ore e mezzo** di durata, vi permetterà di approcciarvi alla registrazione e produzione audio e MIDI in maniera professionale. Ma vediamo meglio nel dettaglio!

Questo videocorso, vi arriverà a casa in un comodo e pratico slim box sigillato dall'apposito sigillo di garanzia che dovrà essere conservato in caso di malfunzionamenti del DVD e quindi, una eventuale sostituzione del prodotto.

Appena viene inserito il DVD (**Figura 1**) nell'apposito lettore del PC si avvierà l'**Autoplay** del contenuto, tra cui l'eseguibile di **Flash Player: Cubase_5_corso_base.exe** (**Figura 2**). Ovviamente il videocorso può essere acquistato e analizzato sia da utenti **Windows** che **Macintosh**.

Fare doppio clic sull'eseguibile e apparirà l'interfaccia del player strutturata in tre sezioni: sulla sinistra è disponibile l'elenco dei capitoli che possono essere avviati facendo un clic sulla dicitura (**Figura 3A**), nella schermata centrale è possibile visualizzare il video selezionato (**Figura 3B**) mentre, in basso, è allocata la sezione riproduzione (Play, Pause, Stop, fader volume, Mute) e la possibilità di monitorare la durata del video, il tempo trascorso e addirittura quello rimanente (**Figura 3C**).

Il primo video è di introduzione a **Cubase 5**, ovvero una veloce panoramica di ciò che riuscirete a creare con questo software professionale ormai diffuso in tutto il mondo musicale, sia amatoriale che professionistico. Il menù dei filmati può essere navigato tramite la rotella del mouse e poter analizzare i **119** filmati realizzati interamente in italiano dal nostro redattore **Simone Pippi** esperto di Home e Professional Recording. Purtroppo non abbiamo la disponibilità di elencarvi tutte le tematiche di questo videocorso ma vedremo di anticiparvi qualche cosa nel seguente elenco:

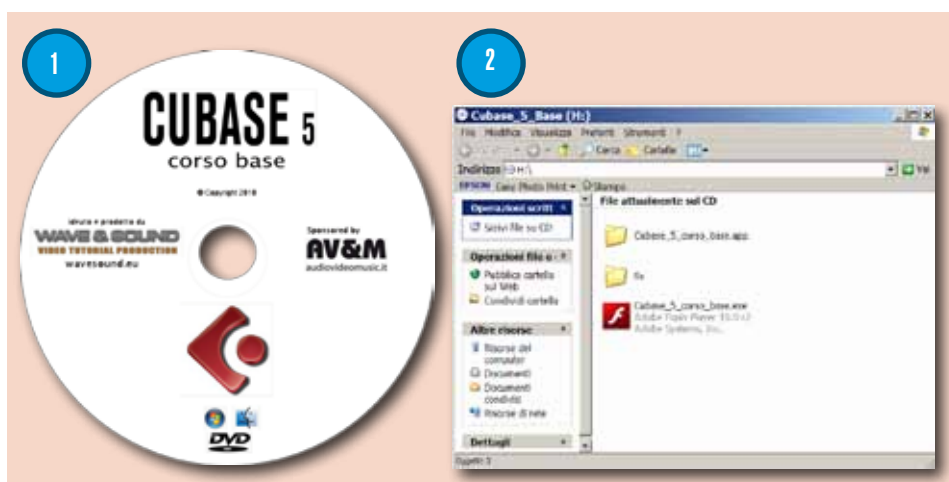
- Creare Tracce Audio
- Registrazione ciclica
- Monitoraggio ASIO Direct Monitoring
- Registrare con gli effetti

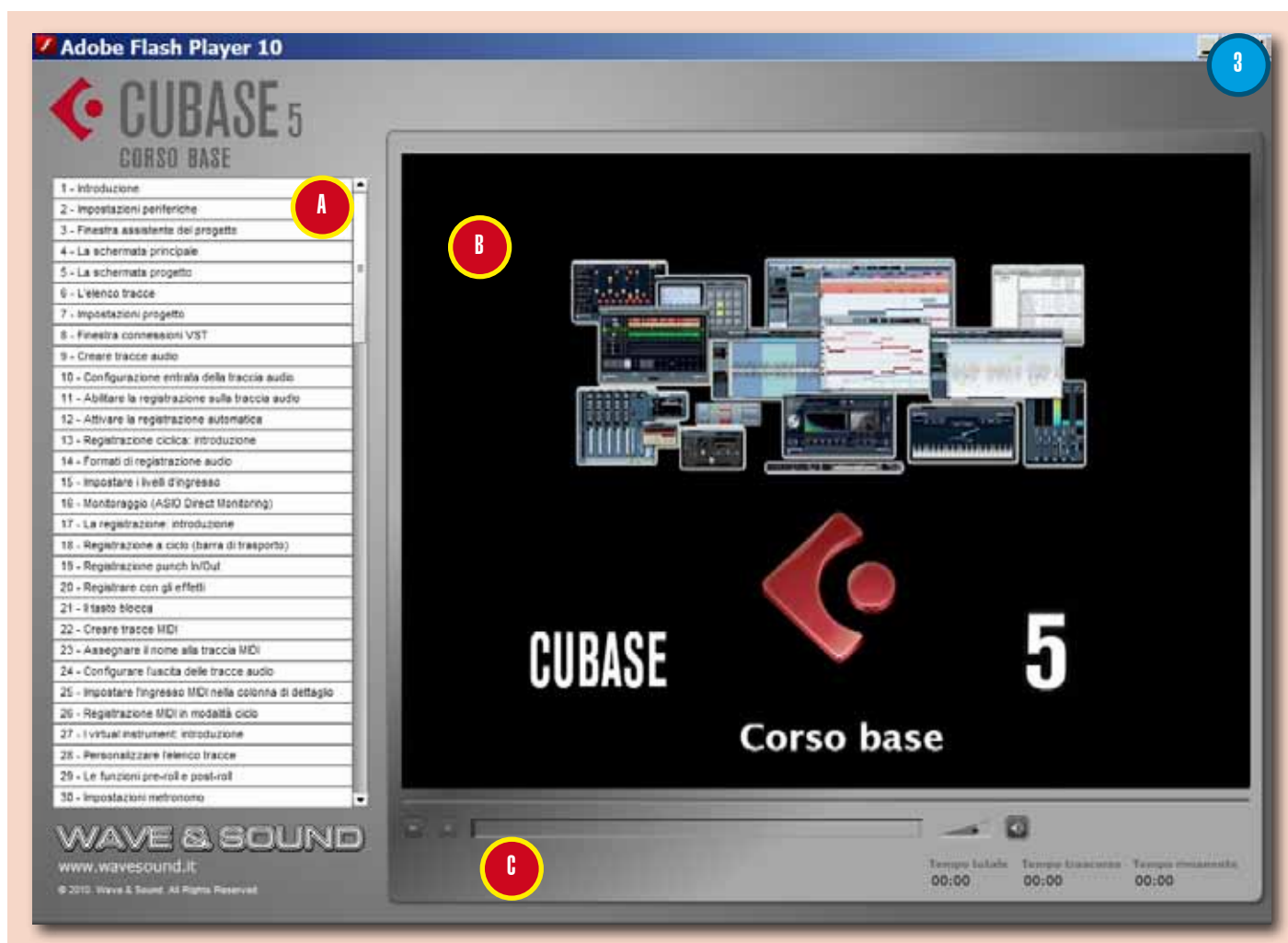


- Creare Tracce MIDI
- Registrazione MIDI in modalità ciclo
- Impostazioni metronomo
- Pre-roll e Post-roll
- Creare le dissolvenze incrociate
- Creare la Traccia Arranger
- Panoramica del mixer di progetto
- Pulsante Ascolta
- Creare i Canali Gruppo
- Panoramica dettagliata della Control Room
- Smart Plug-in Processing
- Caricare un effetto in Insert
- Creare Tracce FX
- La tecnica Ducking Delay
- La tecnica Side Chain
- Caricare un Virtual Instrument
- L'automazione
- Processamento eventi audio
- Analisi spettrale
- Editor dei Campioni
- e molto altro ancora!

Per chi desidera seguire il videocorso con l'ausilio delle istruzioni in formato elettronico, sempre dal sito **Wave & Sound** è possibile acquistare l'**E-book** dedicato!

Prezzo: € 30 (IVA inclusa)





Samplitude 11 – Corso Completo

L'azienda tedesca **MAGIX** ha creato la nuova rivoluzionante versione del **Sequencer** audio digitale **Samplitude**. Ovviamente **Wave & Sound** non poteva NON realizzare il corso completo strutturato per l'apprendimento della versione 11 e la versione 11 Professional.

Il DVD-ROM ha una bellissima serigrafia stampata su di esso che riporta uno dei curiosi ritratti che **MAGIX** ha creato per la nascita di questo software (Figura 4). Appena inserito il DVD si avvierà l'**Autoplay** del contenuto (Figura 5) nel quale sarà necessario fare un doppio clic sull'eseguibile **Samplitude11_corso_completo.exe**.

Lo scorrere delle oltre **quattro ore** di durata procedono molto bene in quanto, la maggior parte dei filmati illustrano in maniera dettagliata tutte le svariate funzioni di questo programma, con esempi da realizzare sul momento. Inoltre, per alcune particolari tecniche di editing o la totale presentazione dei **Plug-In**, sono stati realizzati filmati con l'aggiunta di materiale audio di

alta qualità, in modo da far apprendere la qualità di **Samplitude 11**. Anche questo videocorso contiene ben 119 filmati tra i quali:

- Impostazioni di sistema
- Cos'è un VIP
- La Traccia Revolver
- Registrazione audio e MIDI
- Processo degli oggetti di progetto
- Il percorso segnale degli effetti
- Mastering CD
- Tecniche di lavoro
- I Marker



- Editor Wave
- Funzione Scrubbing
- I menù Manager
- Il Mixer
- I Bus Submix
- I Bus AUX
- Editor Stereo
- Elastic Audio
- Il Surround Panning
- Editor oggetti audio
- Editor oggetti MIDI
- Il routing degli Strumenti Virtuali
- Suonare gli strumenti virtuali dal vivo
- Il Side Chain
- La funzione Freeze
- L'automazione
- Esportare un progetto Stereo
- Esportare un progetto Surround
- Il video editing in Samplitude
- e inoltre quattro sezioni dedicate ai trucchi per lavorare in modo ottimale!

Per chi desidera seguire il videocorso con l'ausilio delle istruzioni in formato elettronico, sempre dal sito **Wave & Sound** è possibile acquistare l'E-book dedicato!

Prezzo: € 30 (IVA inclusa)

Cubase On Air

Cubase On Air (Figura 6) è un videocorso dedicato a utenti che vorrebbero realizzare una stazione radiofonica con un **Personal Computer** e un software professionale come lo è **Cubase**

5. In pratica, la nuova versione del **Sequencer** audio digitale dell'azienda **Steinberg** mette a disposizione non solo una completa varietà di funzioni legate alla registrazione e all'editing, ma anche la **Control Room**, ovvero una stanza di controllo virtuale per il monitoraggio dei flussi audio di una vera sala regia.

Il videocorso (Figura 7) comprende dieci volumi con i quali verrete accompagnati passo passo:

- Volume 1: Impostazioni di Cubase 5
- Volume 2: Organizzare un progetto
- Volume 3: Configurazione IN/OUT e Mixer
- Volume 4: Control Room e



configurazione IN/OUT

- Volume 5: Gestione del mixer Control Room
- Volume 6: Gestione chiamate telefoniche, spot pubblicitari e jingle
- Volume 7: Registrare una trasmissione radiofonica
- Volume 8: Editare le tracce audio
- Volume 9: Modello di lavoro
- Volume 10: Controllare Cubase 5 da remoto

Anche questo videocorso, come quello di **Cubase 5**, può essere acquistato sia da utenti **Windows** che **Macintosh**.

Prezzo: € 30 (IVA inclusa)

Ulteriori informazioni: www.wavesound.eu



Magix Photo & Graphic Designer 6

di Fabio Fracas



Se amate la grafica e la fotografia, Magix Photo & Graphic Designer 6 è il prodotto giusto per voi. L'ultima versione del software, appena rilasciata da Magix si fa notare sia per la qualità, sia per il prezzo più che conveniente

Fotografare con una macchina digitale è semplice e immediato. I risultati, però, spesso non sono all'altezza delle aspettative. Soggetti male illuminati o in controluce, ombre, occhi rossi e così via. Sono tanti gli inconvenienti che possono trasformare un'immagine potenzialmente perfetta in un file da cestinare. Non sempre, poi, si ha la possibilità di realizzare un secondo scatto e allora l'unica soluzione possibile è quella di ricorrere ai programmi per il fotoritocco. Photo & Graphic Designer 6 è un software completo, dedicato a tutti gli appassionati e i professionisti, in grado di aiutarci sia a migliorare le nostre fotografie sia a gestirne tutti gli aspetti grafici. Un software dalle grandi potenzialità in grado di soddisfare tutte le principali esigenze!

Gestione integrata

Magix, per mantenere sempre aggiornati i propri software, con cadenza annuale propone le nuove versioni dei principali programmi. Molte volte, però, non si tratta di semplici revisioni o aggiornamenti ma di vere e proprie evoluzioni dei prodotti originali e così è successo anche con Magix Photo & Graphic Designer 6. Ecco perché, rispetto alle precedenti edizioni, si è scelto di modificare il nome del pacchetto sopprimendo quell'Xtreme che lo caratterizzava. Photo & Graphic Designer 6, pur ereditando molto dai propri predecessori, riesce comunque a essere più completo e funzionale

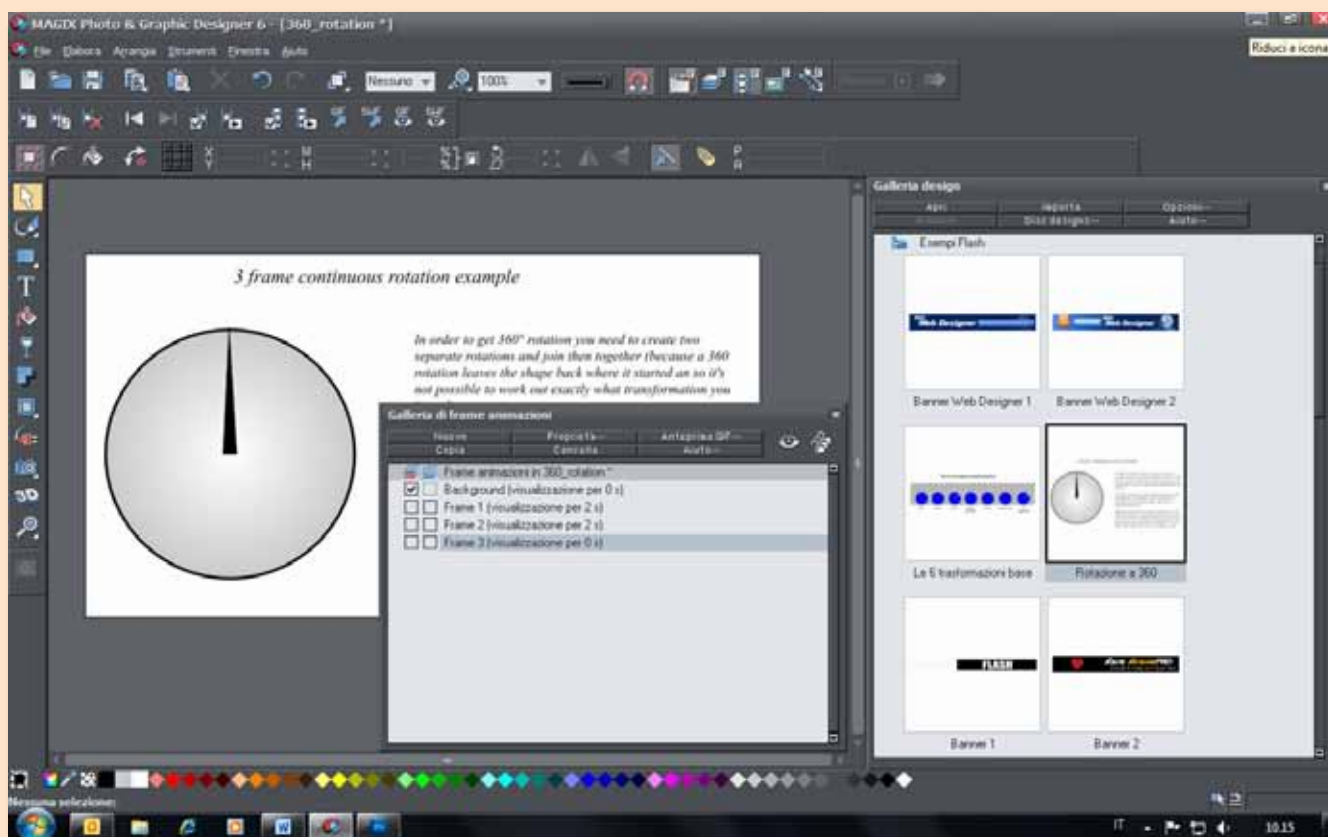


Fig. 1 - La finestra Flash.

rispetto a questi ultimi. Completezza e funzionalità che si manifesta anche in un pannello di gestione iniziale, chiamato Starter, più semplice e immediato che nel passato.

La necessità della presenza del pannello Starter deriva dalla particolare natura di Photo & Graphic Designer 6 che, nella pratica, non è un unico software ma una piccola suite composta da tre differenti programmi: Magix Photo & Graphic Designer 6, Magix Photo Designer 7 e Magix Foto Manager 9. Tramite il pannello Starter (Figura 2), è possibile lanciare singolarmente ciascuna applicazione oppure avviare il software più indicato per le nostre necessità, selezionando l'attività che desideriamo realizzare.

Subito al lavoro

Nel pannello Starter, sono presenti quattro differenti schede di lavoro: Foto, Grafica, Webdesign e infine, Online World. Ognuna di esse contiene un elenco delle principali attività realizzabili tramite il software. Questo particolare tipo di approccio, che non richiede una completa conoscenza delle potenzialità di ciascun elemento della suite risulta molto utile per sfruttare al meglio il software. Non solo: anche chi già utilizza da tempo i principali programmi per la grafica può servirsene per risparmiare tempo e per concentrarsi esclusivamente sull'attività che dev'essere realizzata. Per esempio, selezionando Animazioni (Flash, Figura 1) dalla scheda Webdesign verrà lanciato Photo & Graphic Designer 6 con la Galleria

design già attiva. Una comodità non trascurabile! Molto utile e interessante è anche il contenuto della sezione Online World. Attraverso quest'ultima è possibile pubblicare gratuitamente i propri album fotografici online, accedere alle risorse della Multimedia Community e infine sfruttare Catooh (Figura 3): un catalogo di oggetti multimediali a pagamento. Per usufruire di questi servizi, è necessario effettuare la registrazione.

Interfaccia e gestione dei file grafici

Lanciando direttamente Photo & Graphic Designer 6, oppure richiamandolo tramite una delle attività a esso collegate, possiamo scoprire le molte novità introdotte in questa nuova edizione. L'interfaccia,



Fig. 2 - La finestra Starter per aprire i programmi.

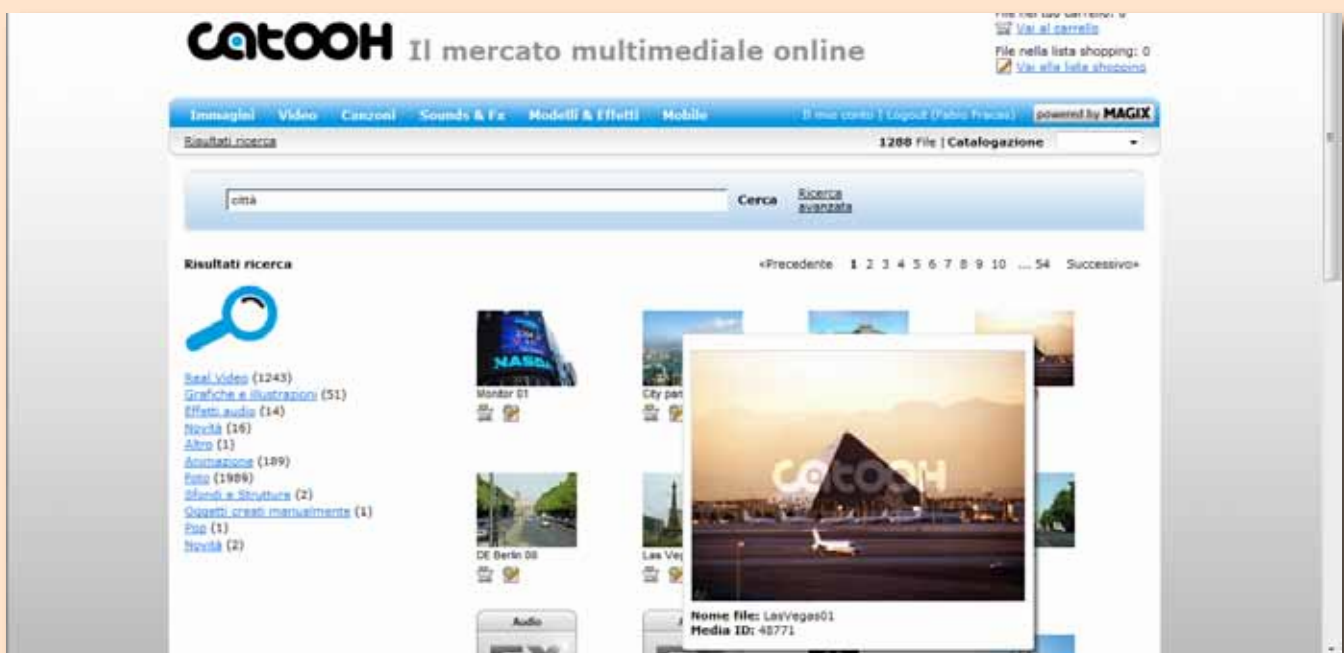


Fig. 3 - La finestra Catooh.

pur mantenendo l'impostazione delle precedenti edizioni, appare più pulita e funzionale e le barre comandi che si attivano in base agli strumenti selezionati permettono di non avere troppi elementi presenti contemporaneamente sullo schermo. La gestione dei file grafici avviene all'interno del documento aperto e questo permette di avere sempre in evidenza le dimensioni delle immagini in relazione all'area di stampa. Purtroppo, nelle prove del prodotto, i modelli dei documenti in italiano sono risultati mancanti. È bastato sostituirli con quelli in inglese, regolarmente presenti, per consentire il corretto avvio del software. In alternativa, basta eseguire l'aggiornamento del software tramite il canale online.

Tornando ai comandi, molto utili sono i nuovi strumenti Ridimensiona foto con la protezione dei contenuti e Correzione linee convergenti. Il primo consente di scalare le dimensioni delle fotografie mantenendo inalterate le proporzioni degli elementi desiderati mentre il secondo permette di raddrizzare le linee rese curve dagli effetti prospettici. Nuove sono anche le tecniche di mescolatura foto, un'evoluzione del copia incolla su immagini raggruppate e il ritocco in serie che

permette di agire più facilmente su più fotografie. Migliorata, infine, anche la funzione Crea panorama necessaria per ricomporre in un'unica immagine più

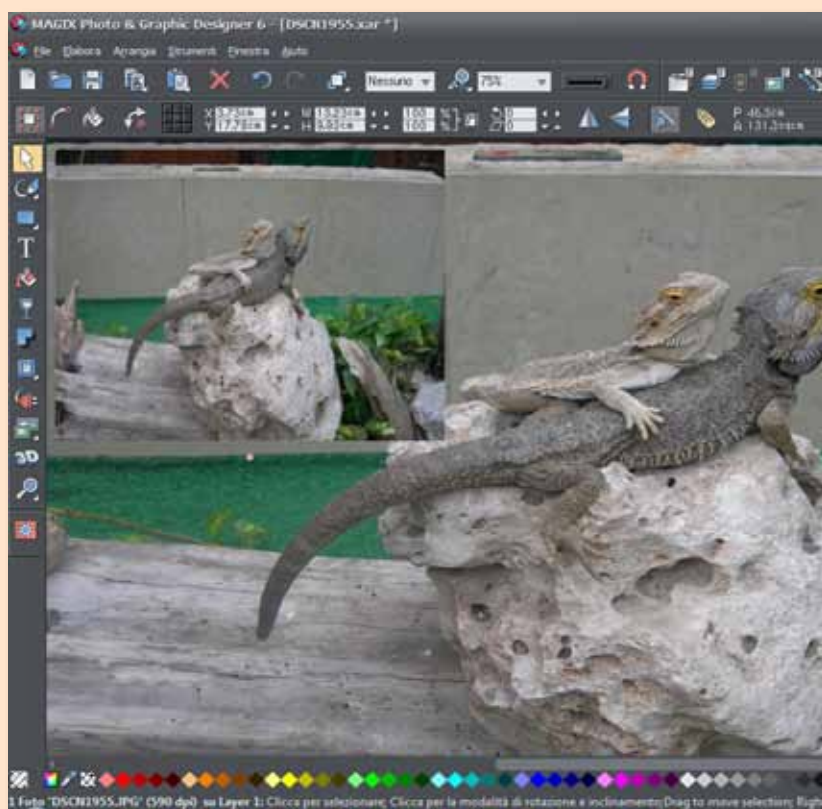


Fig. 4 - La finestra Crea Panorama.

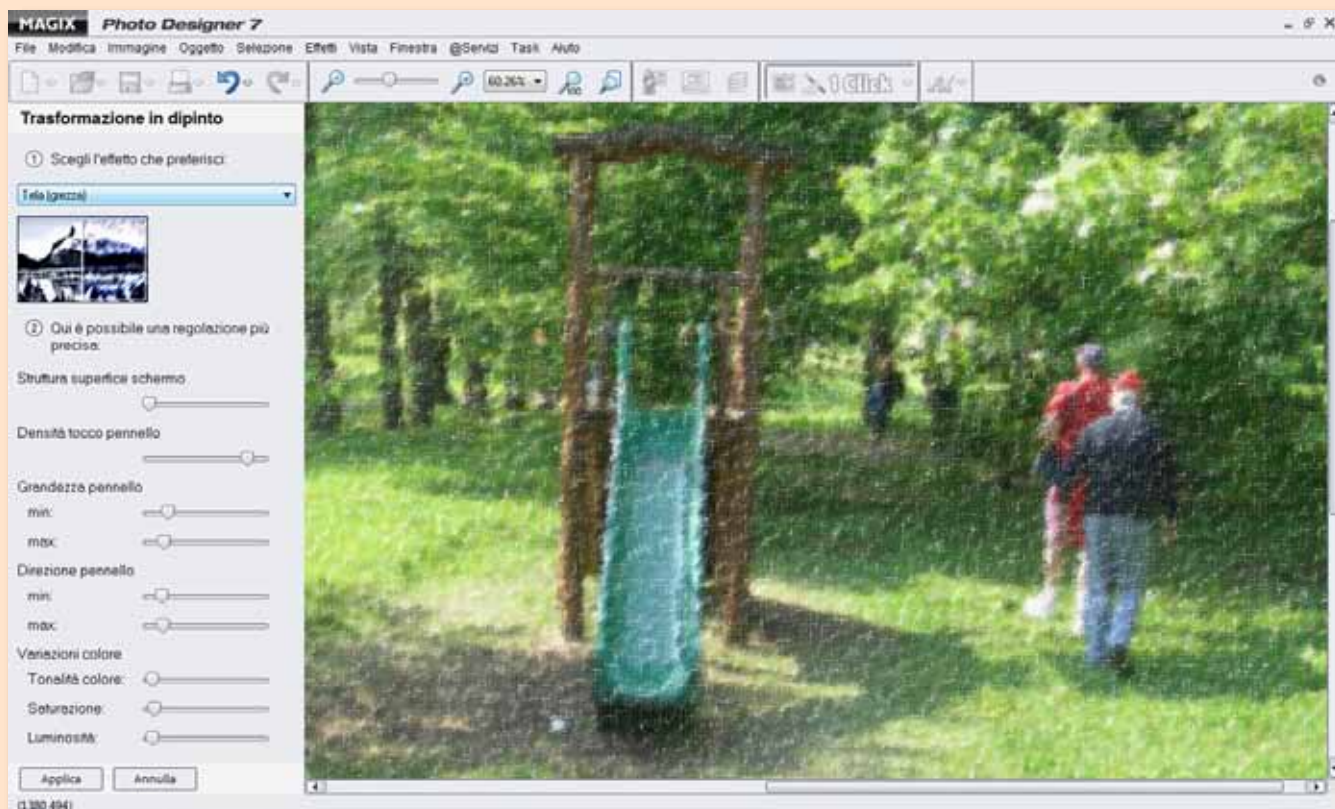


Fig. 5 - La finestra Trasformazione di Photo Designer 7.

scatti di uno stesso soggetto (Figura 4).

Gli altri software

Magix Photo Designer 7 (Figura 5) rappresenta la necessaria integrazione di Photo & Graphic Designer 6 dato che permette la completa gestione delle immagini in formato raster come, per esempio .JPG e .BMP. Il suo naturale riferimento è Adobe Photoshop e come quest'ultimo, consente sia di modificare i singoli pixel sia di agire sull'intero file grazie a una nutrita serie di effetti. Il programma è dotato di una interfaccia specifica, differente da quella di Photo & Graphic Designer 6: le icone sono più grandi e appariscenti e l'impressione generale è leggermente retrò.

Si tratta di una scelta che rischia di disorientare inutilmente l'utente e che, in un futuro, Magix potrebbe rivalutare. Le principali novità introdotte in questa versione sono sostanzialmente due: la gestione della sensibilità alla pressione, per l'utilizzo delle tavolette grafiche, e un completo set di strumenti dedicato all'elaborazione del testo.

Il terzo e ultimo prodotto inserito all'interno della suite è Magix Foto Manager 9: un utile visualizzatore per le immagini. Il software, prima di poter essere utilizzato, dev'essere installato a parte: basta selezionare l'apposita opzione nella finestra generale di installazione del CD. **AV&M**

Scheda tecnica

Sistema operativo

- Windows XP, Vista e 7

Requisiti minimi di sistema

- Processore Intel Pentium III o AMD da 700 MHz o superiore, 256 MB RAM

Ulteriori requisiti di sistema

- Scheda grafica SVGA con minimo 32 MB RAM risoluzione minima 1.024 x 600 pixel 16 bit High Color
- 250 MB per i file dei programmi
- 600 MB con i modelli clipart di esempio
- Per usufruire dei servizi online è consigliato un collegamento ISDN o aDSL e Microsoft Internet Explorer versione 6.0 o successiva

Prezzo

- 69,99 IVA Inclusa

Sito

- www.magix.it

L'autore: Fabio Fracas

Classe 1967, laurea in Fisica presso l'Università di Padova. Comincia la propria formazione musicale verso la fine degli anni '70 prima con gli studi di chitarra, con il m.o Comandini di Rimini, e poi con quelli di pianoforte che, nel 1978, lo portano ad accedere al conservatorio "G. Rossini" di Pesaro. Nel 1981 si dedica alla musica elettronica e sotto la guida del m.o Eugenio Giordani – allievo di Walter Branchi – si diploma nel 1985 nel Corso Sperimentale di Musica Elettronica. Alla fine degli anni '90 si iscrive al conservatorio "C. Pollini" di Padova e riprende gli studi con il m.o Nicola Bernardini. Si diploma in Musica Elettronica nel 2000, con la votazione di 10/10 e, sempre con il m.o Bernardini, svolge anche il successivo Tirocinio biennale. Nel 2002 si iscrive, sempre a Padova, al corso di Laurea Triennale Sperimentale in Tecnico di Sala di Registrazione dove può studiare, fra gli altri, con i m.i Claudio Ambrosini e Pietro Revoltella. Si laurea nel 2005 con 110 e lode/110. Attualmente compone e scrive articoli e libri sulla musica e sulle tecnologie informatiche e musicali.



- Titolo: Informatica I - Seconda edizione
- Autore: Fabio Fracas
- Editore: Alpha Test
- ISBN: 88-483-1128-1
- Anno: 2010
- Collana: Gli Spilli
- Genere: Informatica
- Numero Pagine: 192



- Titolo: Cubase 4. Musica digitale. Guida pratica per diventare musicisti digitali. Con CD-ROM
- Autore: Fracas Fabio
- Editore: Sprea Media Italy (collana Come fare)
- ISBN: 9788862670036
- Anno: 2008
- Numero Pagine: 128.

Editing MIDI

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



Realizzare ed editare un progetto MIDI

Prima di cominciare...

Visto che siamo in ambito natalizio, noi di **AV&M** abbiamo pensato fosse cosa gradita effettuare un remix di **Jingle Bells**. Sì, proprio così! Ci divertiremo a far suonare questo famoso motivetto come non l'avete mai sentito!

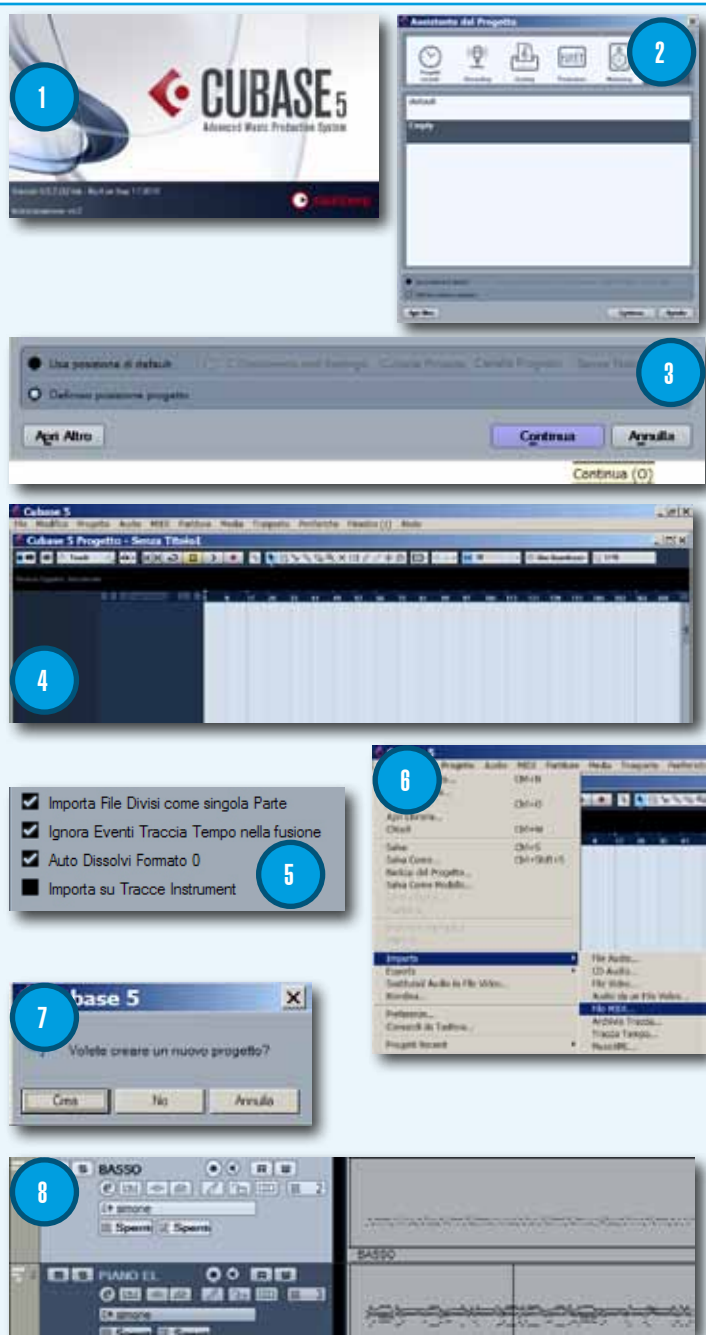
Fase 1: impostare un progetto

1. Scaricate e scompattate l'archivio "Jingle_Bells.rar" e avviare **Cubase 5** (Figura 1).
2. Dalla finestra di dialogo **Assistente del Progetto**, selezionare **Altro/Empty** (Figura 2).
3. Selezionare l'opzione **Definisci posizione progetto** e premere il tasto **Continua** (Figura 3).
4. Nella finestra **Imposta Cartella del Progetto** selezionare la directory in cui creare una nuova cartella.
5. Premere il pulsante **Crea nuova cartella**, rinominarla **AVM_CHRISTMAS** e premere **Invio**.
6. A questo punto, premere **OK** e in pochi istanti verrà caricato un progetto di **Cubase** (Figura 4).

NOTA: prima di procedere con l'importazione del file **MIDI**, è necessario aprire la finestra **Preferenze** dal menù **File** e dall'elenco di sinistra selezionare **MIDI File**. Nella finestra centrale togliere la spunta dalla voce **Importa su Tracce Instrument** (Figura 5).

Fase 2: importare file MIDI

1. Aprire il menù **File** e selezionare **Importa/File MIDI** (Figura 6).
2. Apparirà una finestra di dialogo che verrà chiusa fare clic sul pulsante **No** (Figura 7).
3. Nella finestra dedicata all'importazione del file, selezionare "jingle_bells.mid" e subito dopo premere il pulsante **Apri**.
4. Adesso tutte le tracce verranno create automaticamente nell'**Elenco Tracce**, le quali riportano gli eventi **MIDI** (Figura 8).

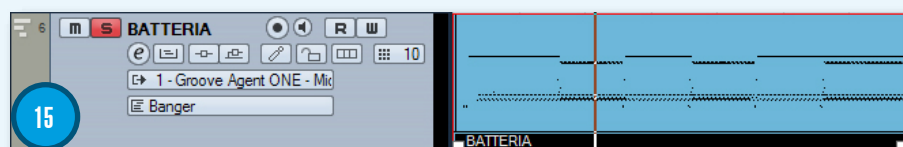
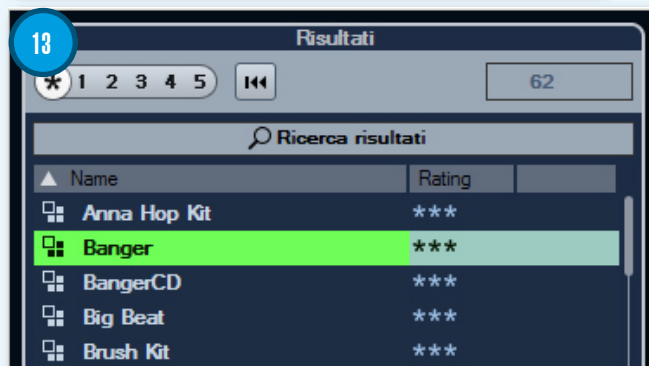


NOTA: prima di passare alla fase successiva, è necessario salvare il progetto. Aprire il menù **File** e fare clic su **Salva come**. Nella finestra che apparirà digitare il nome, ad esempio, "AVM_MERRY_CHRISTMAS_001" e premere **Salva** per confermare (Figura 9).

Fase 3: caricare i Virtual Instrument

Se viene avviata la riproduzione potrete ascoltare in anteprima il brano **MIDI**, in quanto l'uscita di ogni traccia viene configurata automaticamente con il sintetizzatore di **Microsoft** (Figura 10). Come si può notare i suoni delle singole tracce hanno una scarsa risoluzione audio, quindi sarà necessario utilizzare i **Virtual Instrument**.

1. Aprire il menù **Periferiche** e selezionare **VST Instrument**.
2. Cliccare nel primo slot, selezionare il menù **Steinberg/Drum/Groove Agent ONE**.
3. Apparirà una finestra di dialogo in cui verrà premuto il pulsante **Annulla** (Figura 11). Subito dopo apparirà l'interfaccia della drum machine di **Cubase 5** (Figura 12).
4. Cliccare sull'icona a forma di cubo e selezionare **Carica preset**. Nella finestra di dialogo selezionare il preset **Banger** (Figura 13).
5. Chiudere **Groove Agent ONE** e selezionare la **Traccia MIDI BATTERIA**.
6. Nella **Colonna di Dettaglio** fare un clic sul menù **Assegnazione Uscita** (Figura 14) e selezionare la voce "1- Groove Agent ONE- Midi In".
7. Per verificare che i messaggi **MIDI** siano riprodotti correttamente dal **Virtual Instrument**, attivare la modalità **SOLO** della traccia di batteria e avviare la riproduzione.
8. Dopo di che, selezionare l'evento e dal menù **Seleziona colori**, attribuire un qualsiasi colore alla traccia appena configurata (Figura 15).
9. A questo punto aprire nuovamente il pannello **VST Instrument** dal comando rapido **F11** e negli slot sottostanti caricare i seguenti strumenti musicali con



i propri preset (Figura 16):

- **Mystic: Dream Pling** (Figura 17)
- **HalioneOne: DX100 Bass** (Figura 18)
- **HalioneOne: Agogo** (Figura 19)
- **HalioneOne: Nylon Guitar VX** (Figura 20)
- **4Front Rhode** (Figura 21) (ottimo freeware che potrete scaricare da www.yohng.com/rhode.html).

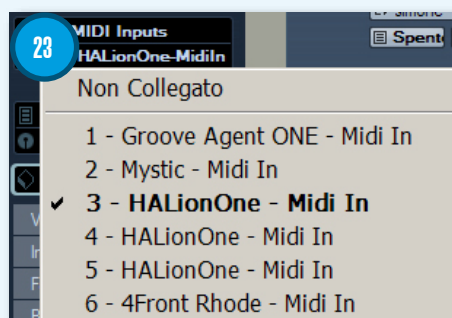
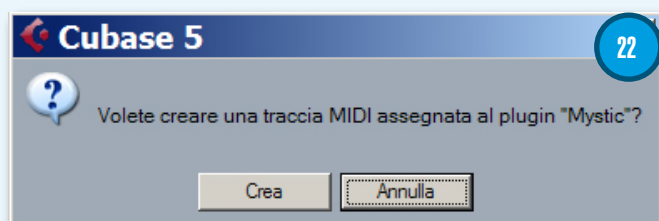
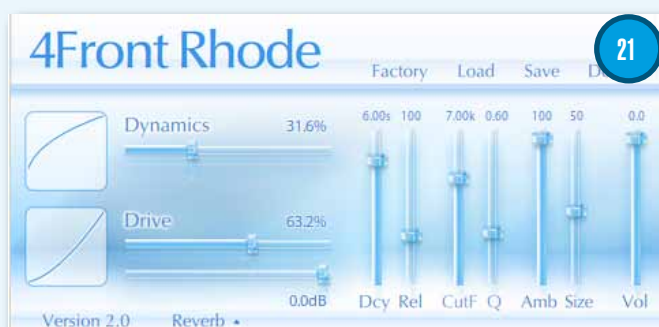
NOTA: ad ogni caricamento dei **Virtual Instrument**, premere il pulsante **Annulla** nella finestra di dialogo riguardante le opzioni di impostazione delle **Tracce MIDI** (Figura 22).

Fase 4: connettere i Virtual Instrument

Come abbiamo già visto per la traccia di batteria, anche le altre tracce dovranno essere connesse una per una al rispettivo **Virtual Instrument**.

1. Attivare la **Traccia MIDI** rinominata **BASSO**.
2. Dal menù **Assegnazione Uscita** selezionare lo slot **Instrument 3** (Figura 23) e assegnare un qualsiasi colore all'evento.
3. Attivare la traccia rinominata **PIANO EL** e connettere lo slot **Instrument 6**
4. Attivare la traccia rinominata **CHITARRA CL** e connettere lo slot **Instrument 5**
5. Attivare la traccia rinominata **CAMPANACCIO** e connettere lo slot **Instrument 4**
6. Infine, attivare la traccia rinominata **PAD** e connettere lo slot **Instrument 2**

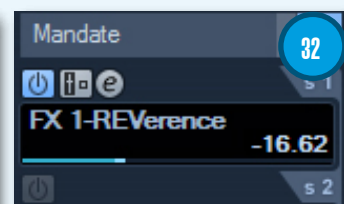
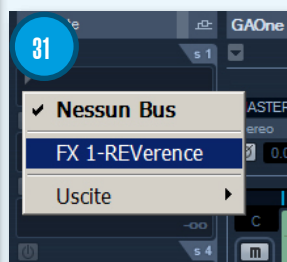
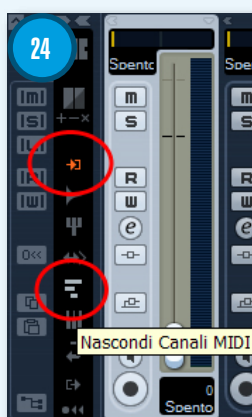
Ogni evento **MIDI** presente nelle tracce può essere colorato come è già stato eseguito per la batteria e il basso.



Fase 5: editare la Traccia Instrument BATTERIA

Innanzitutto, aprire il mixer di progetto per ottimizzare la visualizzazione delle tracce, attivando le funzioni: **Nascondi Canali Ingresso** e **Nascondi Canali MIDI** (Figura 24). In questo modo saranno presenti solo le **Tracce Instrument** e il **Master** (Figura 25).

1. Attivare la funzione **SOLO** al canale **GAOne 1** (**Groove Agent ONE**) e dal primo slot **Insert** caricare il **Plug-in Compressor**, selezionabile dal menù **Steinberg/Dynamics**.
2. Dall'icona a forma di cubo, fare clic su **Carica Preset** e selezionare **Fat Dance Master**. Nell'interfaccia del **Compressor** settare il **Make-Up** al valore di **3 dB** (Figura 26).
3. Aprire l'**Inspector** della traccia e dal menù preset dell'equalizzatore, selezionare **Hip Hop BD** (Figura 27).
4. Come potrete notare il segnale audio presenta dei picchi, quindi è necessario attenuare il volume dall'apposito fader al valore di **-3 dB** (Figura 28).
5. Chiudere il mixer e fare un clic con il destro nell'**Elenco Tracce**. Dal menù che apparirà selezionare **Aggiungi Traccia Canale FX**. Nella finestra di dialogo impostare la traccia in modalità **STEREO** e nella casella **Effetto** aprire il menù **Steinberg/Reverb** e selezionare **ReVerence** (Figura 29). Premere il pulsante **Aggiungi Traccia** e per il momento chiudere l'interfaccia del riverbero.
6. Aprire l'**Inspector** della traccia **Instrument GAOne 1** (Figura 30), fare clic nella prima mandata e selezionare la traccia **FX1-ReVerence** (Figura 31).
7. Attivare la mandata dall'apposito pulsante e regolare il livello del segnale dallo slider orizzontale sottostante (Figura 32).
8. Mettere in **SOLO** la **Traccia Instrument** e si attiverà la medesima modalità anche sulla **Traccia FX**.



9. Premere **Play** e aprire l'interfaccia dell'effetto riverbero **ReVerence**.
10. Fare un clic sull'icona a forma di cubo e selezionare **Carica Preset**. Nella lista dei preset disponibili selezionare **Grand NY Ballroom b (SR)** e impostare il controllo **Output** sul valore massimo (Figura 33).

Fase 6: editare la Traccia Instrument CHITARRA CL

1. Attivare la modalità **SOLO** sulla **Traccia Instrument HALioneOne (3)** e aprire il proprio **Inspector**.
2. Fare clic sull'icona a forma di cubo della sezione **EQ** e selezionare **Spanish Guitar**.
3. Sempre nell'**Inspector** cliccare nel primo slot **Insert**, selezionare il **Plug-In Vintage Compressor** (Figura 34) disponibile nel menù **Steinberg/Dynamics** e caricare il preset **Picked Ac Guitar**.

Fase 7: editare la Traccia Instrument PIANO EL

1. Selezionare la **Traccia Instrument 4Front Rhode** e premere il pulsante **SOLO** per un ascolto dettagliato.
2. Fare clic nel slot **Insert** e caricare l'effetto **Chorus** selezionabile dal menù **Steinberg/Modulation**.
3. Dall'icona a forma di cubo aprire la lista dei preset e selezionare **Smoth Wurly** (Figura 35).

Fase 8: editare la Traccia Instrument BASSO

Togliere la modalità **SOLO** alla traccia **4Front Rhode** e attivarla a quella **HALione One**.

1. Aprire l'**Inspector** della **Traccia Instrument** e dal menù preset della sezione **EQ**, selezionare **Loudness** (Figura 36). In questo modo il basso si presenterà molto più corposo!
2. Fare un clic nel primo slot **Insert**, aprire il menù **Steinberg** e nel sotto menù **Distortion** selezionare il **Plug-In AmpSimulator**.
3. Dal menù preset selezionare **Big Twin Clean** (Figura 37).

Fase 9: missaggio Tracce Instrument

Durante le fasi di equalizzazione e compressione dei **Virtual Instrument**, i segnali audio hanno avuto una notevole modifica anche nella loro presenza, quindi è necessario modificarne il volume. In figura 38 sono disponibili le impostazioni dei singoli fader e le regolazioni di Pan Pot.



Fase 10: editare il canale Master

Prima di esportare **Jingle Bells** in un file audio stereo, è necessario applicare alcuni effetti sul canale **Master** del mixer di progetto in modo da enfatizzare il suono globale.

1. Fare un clic nel primo slot **Insert** e dal menù **Steinberg/Dynamics** selezionare l'effetto **Multiband Compressor**.
2. Dal menù preset selezionare **Rock Master 3** (Figura 39).
3. Sempre dall'interfaccia di **Multiband Compressor** impostare lo switch **Output** sul valore **0 dB**.
4. A questo punto, fare un clic nel secondo slot **Insert** e caricare l'effetto **Limiter**, selezionabile dal menù **Steinberg/Dynamics**.
5. Fare clic sull'icona a forma di cubo e selezionare **Carica Preset**. Dal menù preset caricare **Mastering-Jazz** (Figura 40).



Fase 11: effettuare il Bounce audio

1. Aprire il menù **File** e selezionare **Esporta/MixDown Audio**.
2. In pochi istanti si aprirà la finestra di dialogo in cui dovremo digitare il nome del brano, ovvero **AV&M_Jingle_Bells** e nella casella **Percorso** è necessario impostare la directory in cui salvare il file audio (Figura 41A).
3. Nella sezione **Formato File** impostare **File Wave** mentre, nella sezione sottostante impostare la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit (**44,1KHz/16 bit**) (Figura 41B).
4. Infine, premere il pulsante **Esporta** e attendere l'elaborazione di esportazione. **Buon Natale!**

Ascoltate il file:
AV&M_Jingle_Bells.mp3



L'autore: Simone Pippi



Fondatore e titolare di Wave & Sound (www.wavesound.eu), un portale dedicato alla produzione e alla vendita di videocorsi professionali riguardanti programmi specifici per l'audio. Wave & Sound organizza e dirige corsi di approfondimento sull'Home e Professional Recording, il Video Editing e la cultura musicale.

Il montaggio video (4)

di Simone Pippi



Le transizioni video.

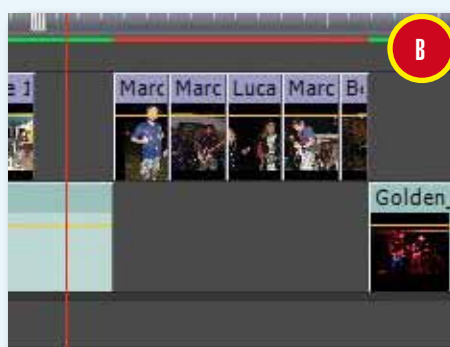
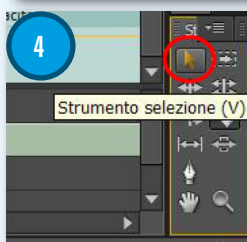
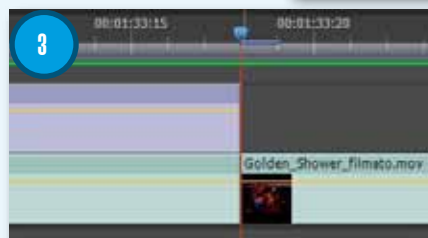
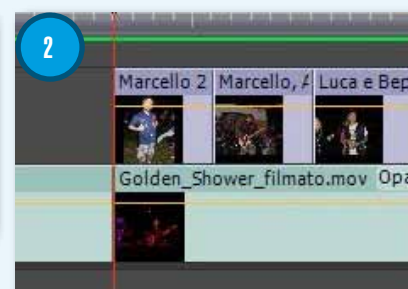
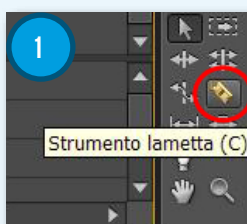
Prima di cominciare...

Nella scorsa puntata abbiamo importato ed editato le immagini che accompagnano il filmato dei Golden Shower, ma il montaggio non è ancora concluso in quanto, abbiamo da “rilegare” il tutto con gli effetti di dissolvenza. Avviate Premiere Pro e continuate a leggere.

Missione 11: eliminazione delle parti di un filmato

A circa un minuto dall'inizio del filmato c'è una variazione strumentale dove sono state allocate delle immagini. Durante la riproduzione delle immagini, il filmato sottostante dovrà essere eliminato. Vediamo come...

1. Allocare il cursore della **Timeline** alla misura **00:01:11:00**.
2. Selezionare lo **Strumento Lametta** (Figura 1).
3. Effettuare un taglio del filmato in prossimità del cursore. Dove è stato effettuato il taglio apparirà automaticamente una nuova anteprima della traccia video (Figura 2).
4. Un'ulteriore taglio verrà effettuato alla misura **00:01:33:18**. Anche in questo caso apparirà una nuova anteprima in prossimità del taglio (Figura 3).
5. Cliccare lo **Strumento Selezione** (Figura 4).
6. Selezionare il segmento appena tagliato e premere **Can** per l'eliminazione (Figura 5a e 5b). Da notare che, ad ogni modifica effettuata nelle tracce della **Timeline**, **Premiere Pro**



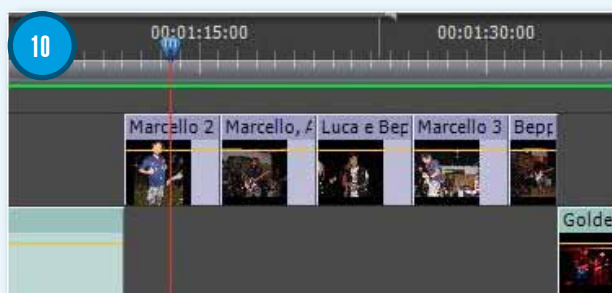
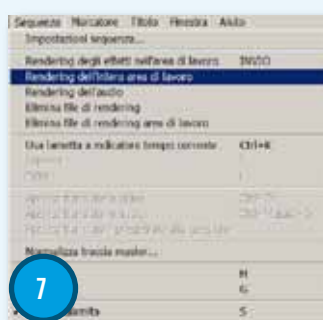
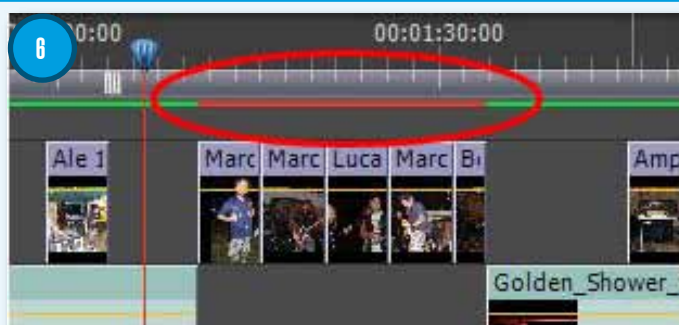
richiede il rendering dell'anteprima audio/video per una corretta visualizzazione (Figura 6).

7. Cliccare sul menù a tendina **Sequenza** e selezionare la voce **Rendering dell'intera area di lavoro** (Figura 7).
8. Attendere la corretta elaborazione di rendering (Figura 8) e la linea orizzontale è nuovamente di colore verde (Figura 9).

Missione 12: ridimensionare le immagini nel Monitor Programma

Nella scorsa puntata abbiamo ridimensionato le proporzioni delle foto tramite **Photoshop CS4 Extended**, ma a volte è necessario rivedere le proporzioni anche nel **Monitor Programma** di **Premiere Pro**.

1. Posizionare il cursore della **Timeline** sul valore di **00:01:13:10** (Figura 10), ovvero sopra la foto **Marcello 2.JPG**.
2. Potrete notare che la foto non è perfettamente centrata nel **Monitor Programma**, quindi fare un click sull'immagine e apparirà un'area dedicata allo spostamento e ridimensionamento della foto stessa (Figura 11).
3. Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e trascinare la foto verso il basso (Figura 12).
4. Deselezionare la foto cliccando sullo sfondo nero del **Monitor Programma** (Figura 13).
5. Considerando che la foto è stata nuovamente editata, è necessario effettuare un rendering dell'area di lavoro selezionando **Sequenza/Rendering dell'intera area di lavoro**.
6. Al termine del rendering cliccare in un punto vuoto della **Timeline** per deselegionare la foto appena editata.



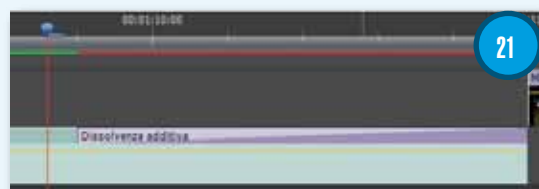
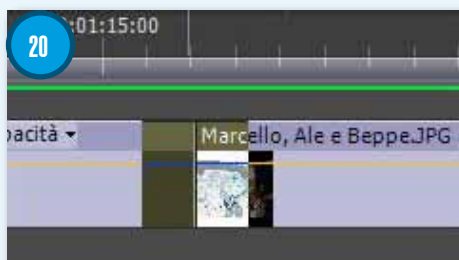
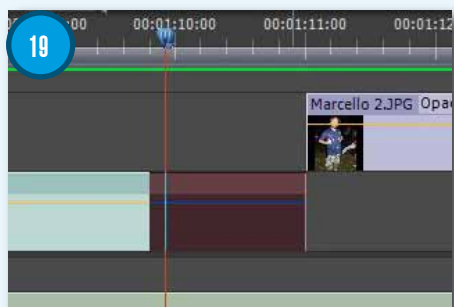
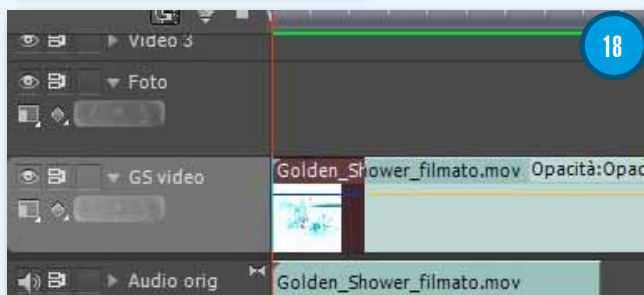
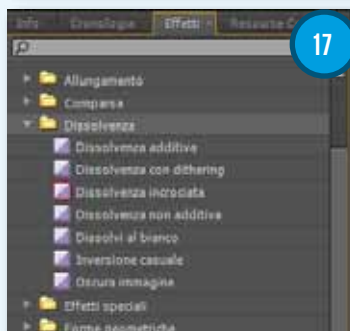
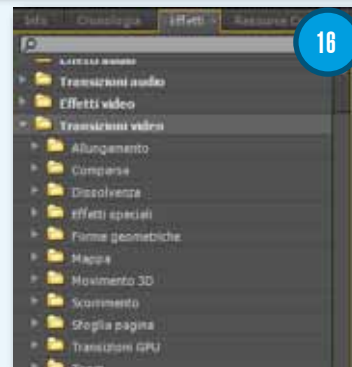
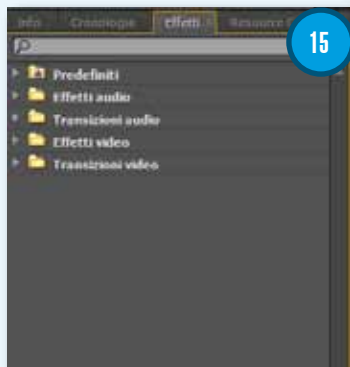
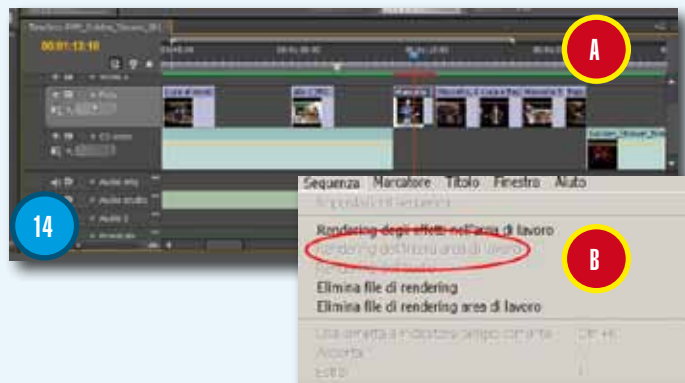
NOTA: quando viene effettuato un qualsiasi rendering dell'area di lavoro, assicurarsi che sia selezionata la **Timeline** (Figura 14a), altrimenti non sarà possibile selezionare la voce **Rendering dell'intera area di lavoro** (Figura 14b).

Missione 13: utilizzare le dissolvenze

Premiere Pro mette a disposizione molti effetti e transizioni sia per l'audio che per il video. Nella schermata principale del programma, in basso a sinistra, è allocata la sezione **Effetti** (Figura 15).

1. Effettuare un doppio clic sulla cartella denominata **Transizioni video**. All'interno troverete le cartelle che raggruppano le transizioni video per tipologia (Figura 16).
2. Fare un'ulteriore doppio clic sulla cartella denominata **Dissolvenza** e all'interno troverete le transizioni dedicate al **Fade In** e **Fade Out**, entrambe apportabili sia al materiale video, sia alle immagini (Figura 17).
3. Per impostare la transizione **Dissolvenza additiva** selezionarla e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla in prossimità dell'inizio del filmato (Figura 18).
4. Per applicare la transizione **Dissolvenza additiva** anche alla fine del filmato, selezionarla nuovamente dalla sezione **Effetti** e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla in prossimità della fine (Figura 19).
5. Effettuare i passaggi N.3 e N.4 per applicare la transizione video alla seconda parte del filmato e alle immagini.

IMPORTANTE: se una sequenza di immagini è stata assemblata in modo contiguo, le transizioni possono effettuare il loro corretto funzionamento soltanto se vengono applicate nel mezzo tra le due immagini (Figura 20). Inoltre, ogni transizione applicata riporta il nome della propria funzione (Figura 21).

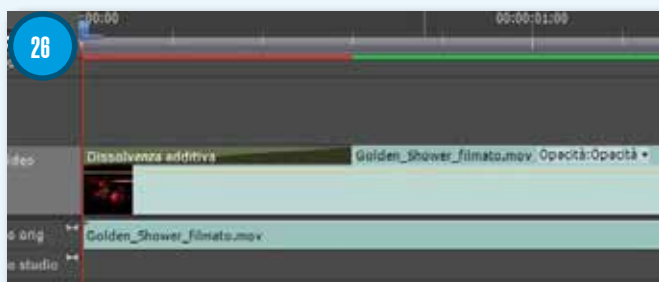
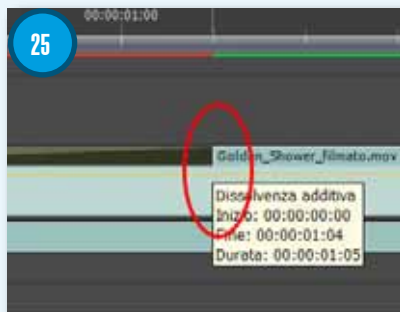
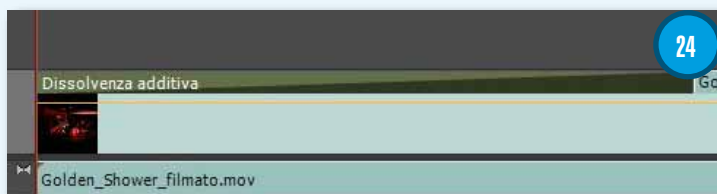
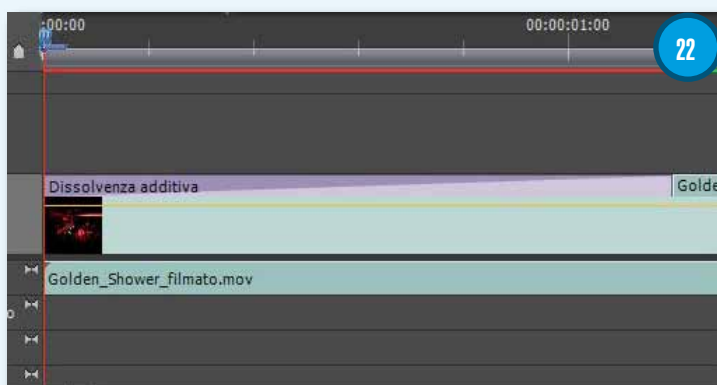


Missione 14: modificare la durata delle transizioni

Premiere Pro, di default, imposta la durata delle transizioni a **00h:00m:01s:05ms**, ma può essere modificata.

1. Portare il cursore all'inizio della sequenza (**00:00:00:00**) ed effettuare lo **Zoom In** della **Timeline** (**Figura 22**).
2. Per apportare le modifiche alla transizione precedentemente applicata, cliccare sulla denominazione **Dissolvenza additiva** (**Figura 23**). Se la transizione è selezionata correttamente diventerà di colore verde (**Figura 24**).
3. A questo punto, per modificarne la durata, avvicinare il puntatore del mouse in prossimità della fine della transizione (**Figura 25**) e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, accorciare la transizione trascinandola verso sinistra (**Figura 26**).
4. Per deselezionare la transizione appena modificata, fare un clic in un qualsiasi punto vuoto della **Timeline**.
5. Per modificare la durata di tutte le altre transizioni, seguire i passaggi dal N.1 al N.4. Infine, effettuare il **Rendering** dell'intera area di lavoro.

NOTA: al termine di ogni "missione" è consigliato procedere con un **"Salva con nome"** dal menù a tendina **"File"**, al fine di creare un nuovo file del progetto di **Premiere Pro** (es. **Video_Mission_003, 004, 005, 006** ecc). **AV&M**



L'autore: Simone Pippi



Fondatore e titolare di Wave & Sound (www.wavesound.eu), un portale dedicato alla produzione e alla vendita di videocorsi professionali riguardanti programmi specifici per l'audio. Wave & Sound organizza e dirige corsi di approfondimento sull'Home e Professional Recording, il Video Editing e la cultura musicale.

THE EAR TOUCH

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Paolo Russo



Programmare una chitarra elettrica virtuale...

Eccomi di nuovo! Questa volta l'argomento è "come programmare una chitarra elettrica virtuale che suoni come una vera".

La prima cosa che bisogna avere è la conoscenza di quali siano le sonorità e le ritmiche che si possono ottenere con una vera chitarra elettrica.

Se non si ha un'esperienza reale, ovvero si sa suonare lo strumento, un buon metodo può essere quello di andare su YouTube e visionare diversi filmati che contengano esecuzioni di chitarristi.

Tralasciando quelle eccessivamente elaborate e sofisticate (tanto a un fine didattico non servirebbero a niente per la difficoltà nel seguirle) cercate quelle più semplici da analizzare, non dovete diventare chitarristi seguendo un video-corso ma solo cercare di comprendere come si ottengono determinati suoni.

Non è una conoscenza che si ottiene immediatamente alla prima visione, ma l'attenta osservazione dei movimenti della mano sinistra sui tasti e quello della mano destra con il plettro sulle corde, può sicuramente facilitare il compito.

D'altronde se si vogliono ottenere certi risultati è necessario impegnarsi con metodo, come se si studiasse uno strumento.

Flusso di lavoro

Per quel che mi riguarda, scrivo le note MIDI direttamente nella finestra Editor dei tasti in Cubase (Key Editor), partendo generalmente dall'ottava C3 e scegliendo una nota che mi piaccia per la sua sonorità. Non si tratta di una preventiva analisi o di una qualche precedente pianificazione, è piuttosto una questione istintiva che nasce in quel preciso momento.

Precedentemente scelgo lo strumento virtuale che voglio utilizzare, in questi esempi si tratta di SC Prominy, una bella Stratocaster campionata a meraviglia (www.prominy.com), poi mi dedico alla scelta dell'amplificatore, del modello da utilizzare per gli effetti a pedale e dei moduli rack che voglio inserire fino a quando non ottengo il tipo di suono che mi sono prefissato di ottenere.

Questa fase la considero particolarmente importante come la scelta dello strumento stesso, infatti la voce che caratterizzerà la chitarra elettrica è determinante per una buona riuscita della simulazione stessa.

Dopo aver selezionato il tempo, imposto qualche battuta in ripetizione in modo da concedermi qualche successiva inevitabile sovraincisione e



Fig. 1 - Il Key Editor di Cubase con la parte di chitarra di SC Prominy.

inizio a scrivere una linea melodica. Nell'esempio (Figura 1) che potete anche ascoltare scaricando il file ho utilizzato quattro key switch differenti:

- il primo è un **5th_legato_slide** che lega in modo naturale l'esecuzione delle prime due note, aggiungendo le quinte
- il secondo inserisce un **trill_whole** cioè un trillo a nota intera che conferisce quel tocco di virtuosismo alle note eseguite
- il terzo è di nuovo un **5th_legato_slide**
- il quarto è un **single_legato_slide** per escludere la quinta e tornare alla nota singola.

La seconda e l'ultima nota più lunghe, non sono key switch, ma hold keys e servono per arrestare il suono in un determinato modo, in questo caso un breve glissato.

Si intuisce come i key switch abbiano un ruolo fondamentale nell'esecuzione in quanto ne determinano la corrispondente sonorità, potendoli inserire quando si vuole, anche su ogni singola nota MIDI, si possono ottenere delle esecuzioni veramente realistiche con estrema facilità e rapidità.

I key switch corrispondono ognuno a una metodologia di esecuzione differente che può essere rapidamente utilizzata in fase di scrittura delle note che verranno eseguite durante la riproduzione.

Messa a punto

Ascolto molte volte il suono prodotto nel modo più critico e distaccato possibile, valutando se una chitarra elettrica sarebbe in grado di eseguire in modo credibile quello che sto realizzando. Se mi accorgo di fare qualcosa di inverosimile o di strampalato mi fermo subito, interrompo la scrittura e passo alla sezione ritmica, prima alla batteria e successivamente al basso elettrico.

Ascolto nuovamente con l'aggiunta della ritmica e se proprio non quadra, incomincio a effettuare modifiche sempre più consistenti fino a ottenere un suono eseguibile con un vero strumento.

Generalmente la ritmica mi aiuta moltissimo come se avessi inserito un correttore della melodia oltre che per la quantizzazione, sicuramente perché l'ascolto, in questo modo più completo, mi avvicina a quello che sarà il risultato finale.

In pratica, mi permette un'analisi del brano in costruzione più efficace.

Il problema per me non è mai quello di iniziare un brano, quello che più mi impegna è il suo



Fig. 2 - Amplitube 3 pedali e rack effetti.

successivo sviluppo e la sua conclusione. Ho sempre la sensazione di girargli intorno senza concludere realmente. Forse sarà proprio così...

Devo dire in tutta franchezza che un programma come Cubase semplifica molto la vita, permettendomi qualsiasi manipolazione mi venga in mente. Assolutamente fantastico!

Scusatemi, ma sono letteralmente innamorato di questo programma. Ogni volta riesce a soddisfare le mie esigenze completamente in modo ineccepibile. Ho avuto modo di utilizzare diversi programmi ma niente che si avvicinasse a Cubase per completezza, versatilità e immediatezza. Se poi lo si collega alla sua scheda audio FireWire MR816CSX, è garantita una registrazione senza latenza e un sistema di monitoraggio a controllo intuitivo configurato per l'interazione totale. Alla prossima! **AV&M**

L'autore: Paolo Russo

La Musica: ha iniziato la sua esperienza con la musica a otto anni sul pianoforte. A dodici anni ha iniziato a prendere lezioni di chitarra classica e ha continuato per cinque anni, a quattordici ha iniziato a studiare batteria. Appassionato di computer music, ma colpito da SLA da più di sedici anni, compone tutta la sua musica tramite una DAW, servendosi di un sistema hardware/software che gli consente il controllo tramite il movimento degli occhi. Ulteriori informazioni: www.russopaolo.com

IN STUDIO WITH URBANSPEACEMAN

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Siamo andati a trovare Urbanspaceman nel suo quartier generale. Ecco cosa ci ha raccontato...

Parafrasando una serie di articoli e video della stampa estera, questo mese vi porto direttamente sul campo facendovi toccare con mano gli strumenti che uso, sia hardware che software, per le mie produzioni.

Potete ascoltare qualcosa su <http://soundcloud.com/urbanspaceman> dove presto inserirò altri brani.

Il software

La stesura delle idee avviene tutta in Ableton Live 8 (Figura 1), piattaforma che con il tempo ho imparato a conoscere ed apprezzare per la sua incredibile versatilità, sia su produzioni più sperimentali e quindi slegate da un contesto ritmico/temporale, sia su quelle che richiedono una 'quadratura' ritmica importante ma che al tempo stesso lascino via libera alla creatività del momento.

Occupandomi prevalentemente di Ambient, una parte fondamentale delle mie composizioni è affidata ai pad e ai suoni d'atmosfera, per la realizzazione dei quali mi affido di volta in volta a sorgenti di tipo diverso. Che siano Synth o stralci di Field recording un buon punto di partenza è questa suite di ben 23 plug-in completamente gratuita e disponibile (purtroppo) solo per Mac, scaricabile a questo indirizzo:

www.michaelnorris.info/soundmagicspectral. Provate ad esempio il plugin Spectral DroneMaker (Figura 2) applicato ad una semplice onda quadra, con un pizzico di reverbero, con un po' di pratica il risultato è garantito.

Un altro importante e irrinunciabile plug-in, sempre gratuito e disponibile sia per Mac che per Win Xp lo trovate qui

<http://mdsp.smartelectronix.com/livecut> un tool perfetto per la realizzazione di ritmiche in stile Aphex Twin, esistono anche software commerciali che negli anni si son fatti strada per coprire questo range sonoro (Effectrix, The Finger, Artillery... per citarne alcuni), ma a mio avviso Livecut (Figura 3) rimane il più immediato.

Sul fronte ritmico, l'approccio è diverso ogni volta che inizio la stesura di un brano. Alcune volte utilizzo sample creati da me lavorando su estratti



Fig. 1

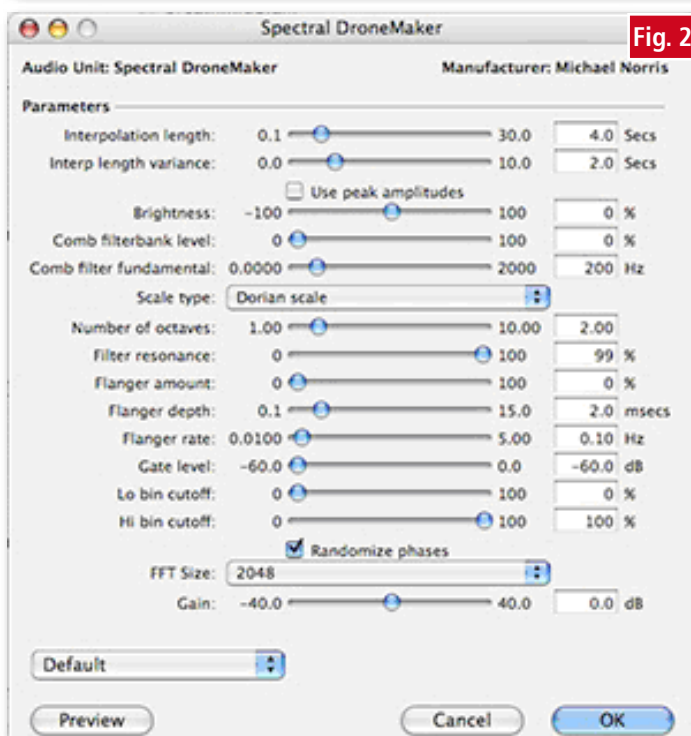


Fig. 2

del già citato fields recordings, piccoli frammenti audio che poi carico nelle drumrack di Ableton, oppure mi costruisco i suoni da zero utilizzando alcuni software di sintesi dedicati ai suoni percussivi, uno dei quali è l'ottimo e gratuito SBX 2049 (Figura 4), nome dietro al quale si cela una versatilissima quanto semplice batteria elettronica, il cui suono è prodotto non da samples ma da un procedimento matematico che riproduce il comportamento degli oscillatori hardware, un po' come avveniva per la famosissima TR-808 di casa Roland. Per poter utilizzare questa drum machine occorre avere Ableton Live 8 e Max4Live installati sul proprio sistema. Potete scaricare gratuitamente questo software a questo indirizzo <http://openskinnerbox.blogspot.com> su questo blog inoltre trovate schemi, codice e istruzioni per costruire un controller basato su arduino e dedicato proprio all'SBX 2049.

Fields Recording

Per la realizzazione dei sample che utilizzo nelle mie composizioni mi affido molto al registratore digitale Zoom H4 (Figura 5) che si dimostra ancora un valido compagno di viaggio per la cattura di suoni e rumori ambientali che rielaboro poi con i vari software già citati.

L'hardware

Un aspetto molto importante per la mia attività musicale è senz'altro l'hardware, da buon appassionato di sintetizzatori non possono mancare nel ciclo produttivo anche alcuni outboard, il consiglio che mi sento di dare è proprio quello di avere in casa almeno una macchina analogica, o virtual analog, avere sotto mano un vero Korg o un vero Moog crea un mood nella fase creativa che difficilmente ritrovo utilizzando solo strumenti software.

Uno degli strumenti che utilizzo di più in questo ultimo periodo è il Dronelab (Figura 6) di Casperelectronics www.casperelectronics.com, rigorosamente comprato in kit e saldato pezzo per pezzo da buon DIYER. Una splendida macchina con quattro oscillatori, un filtro passa banda, un filtro passa basso e una sezione distortion per arricchire il suono di

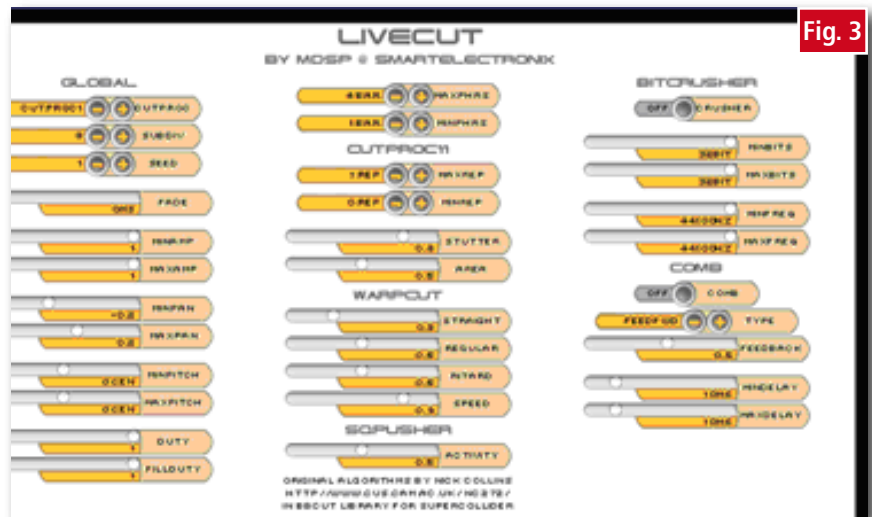


Fig. 3

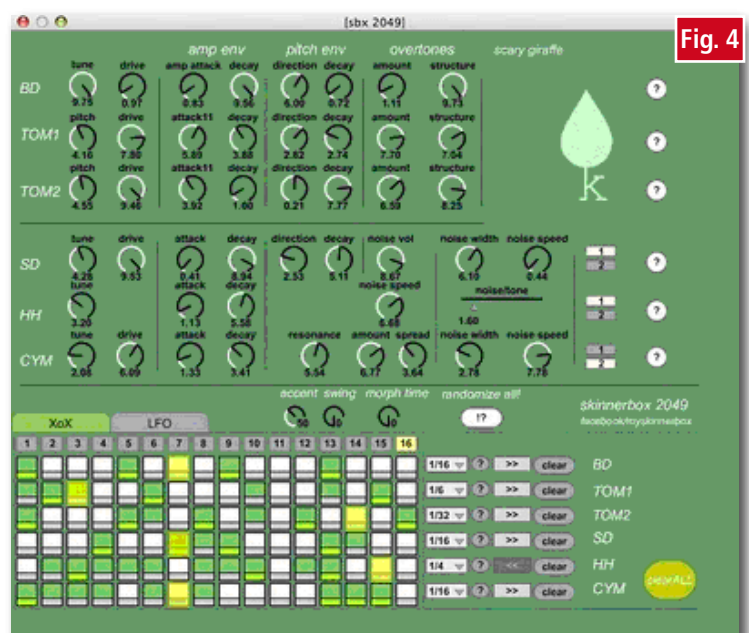


Fig. 4

armoniche (utile se si utilizzano i plugin di Michael Norris). Per chi vuole spingersi oltre sul sito e sul forum dedicato al Dronelab, sono disponibili gli schemi per la realizzazione del circuito (richiede un po' di esperienza).



Fig. 5

Fig. 6

Synth

Un altro synth che è entrato a pieno nella catena dei miei generatori è il Nordlead Micromodular (Figura 7), sfortunatamente il software di editing non viene più supportato e quindi sui nuovi Mac Intel non gira più... Per poterlo programmare abbiamo però un paio di possibilità, la prima (quella che uso io) è la creazione di una macchina virtuale WinXp utilizzando Parallels, in questo modo possiamo utilizzare l'editor originale in ambiente Windows senza problemi. L'altra possibilità è quella di utilizzare un editor open source (purtroppo non più sviluppato) che troviamo a questo indirizzo <http://nmedit.sourceforge.net/index.html> ma onestamente non sono mai riuscito a farlo funzionare a dovere.

Per gli amanti dell'analogico puro e per quanti sono curiosi di sapere cosa Urbanspaceman nasconde nella cripta, si aggiungono all'elenco.

- Moog Prodigy (Figura 8)
- Korg MS-20 (Figura 9)
- JEN-SX1000 (Figura 10)
- Novation Bass Station (Figura 11)

Controller

Chiudo questa breve panoramica con la sezione dedicata ai controller che negli ultimi anni si sono ritagliati una grande fetta di mercato, tanto da spingere alcuni produttori (vedi Akai e Novation) a produrre quasi esclusivamente questo tipo di dispositivi abbandonando o tralasciando quello che era il settore di partenza (synth per Novation e campionatori per Akai).

Dell'arsenale fanno parte (Figura 12):

- Monome (www.monome.org) autocostruito (A)
- Novation Zero SL (B)
- Novation Launchpad (C)

Soprattutto Launchpad si è rivelato un vero e proprio coltellino svizzero dei controller, grazie anche all'integrazione di software quali 7UP (www.makingthenoise.com/sevenup/) nativo per il Monome ma utilizzabile con grandi risultati anche su LaunchPad, con l'apposito emulatore Monomeemu: <http://code.google.com/p/monomeemu>.

Grazie dell'attenzione e alla prossima! **AV&M**



Fig. 7



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



A



B



C

Fig. 12