

AUDIO VIDEO & MUSIC

26/11 marzo 2011

www.audiovideomusic.it



**PARTECIPA AL CONCORSO!
VINCI UN CABLEGUYS CURVE**



**SE ELECTRONICS
X1 + PSRF BUNDLE**



**MEGA TEST
VIRSYN CANTOR 2**



TEST CASIO PRIVIA PX-3BK



In questo numero

- ➔ NEWS
- ➔ TEST SE ELECTRONICS X1 + PSRF BUNDLE
- ➔ TEST CASIO PRIVIA PX-3BK
- ➔ TEST VIRSYN CANTOR 2
- ➔ NOISE: CABLEGUYS CURVE + CONTEST
- ➔ AUDIO BASICS (Equalizzazione 3)
- ➔ RECORDING WITH RECORD (3)
- ➔ VIDEO MISSION: montaggio video (7)
- ➔ SYNTH TIPS: Jan Hammer solo sound
- ➔ DREAM STUDIO: Real World Studios

**PROJECTLEAD
8° ANNO**



DREAM STUDIO



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



26/11

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 26 - Marzo 2011

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
Nared Luck

Contatti

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

Die Hard



Scrivere il primo editoriale rende sempre un po' nervosi e quindi, per rompere il ghiaccio ho voluto scegliere questo titolo che c'entra ben poco con la trama del noto film americano, ma rimane di fatto che noi di AV&M siamo veramente duri a morire. Eh già, proprio così!

Lo scorso mese abbiamo passato notti insonni a realizzare la rivista, mentre l'impaziente pilota ci stava attendendo in aeroporto per portarci in quel di Bath nello studio di registrazione di Peter Gabriel.

Una volta tornati a casa, i colleghi di redazione ci hanno sventolato davanti gli occhi le bozze dei nuovi ed entusiasmanti articoli, quindi tutto potevamo evitare fuorché rimettersi a lavoro.

Cari lettori, tutto ciò può sembrare una storiella raccontata dal nonno, ma è la pura verità. Nonostante i problemi quotidiani da comuni mortali, l'impegno e la costanza di tenere in piedi questa succulenta rivista è indescrivibile.

Il vostro Recording Man
Simone Pippi

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

CABLEGUYS CURVE CONTEST - VINCI UNA LICENZA!

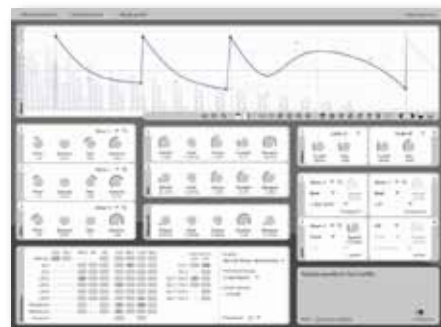
PER I PARTICOLARI TECNICI DEL SOFTWARE, VEDERE L'ARTICOLO DI NOISECOLLECTIVE A PAG. 42.

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 aprile 2011.
- È necessario compilare con i propri dati il modulo online alla pagina 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 verrà estratto 1 vincitore.
- Non verranno considerati validi invii multipli dello stesso partecipante.
- Il premio verrà spedito ai vincitori entro il mese di aprile 2011.
- La partecipazione al concorso implica l'accettazione di questo regolamento.

BUON CONTEST A TUTTI!



UNO STUPENDO ALBUM PER IL GIAPPONE

Mentre il Giappone comincia pian piano a riprendersi dal devastante terremoto e dallo tsunami che lo ha colpito l'11 marzo, i più grandi artisti del mondo rispondono alla tragedia con un album di beneficenza.

I 38 brani comprendono alcuni dei più grandi successi, con un esclusivo remix di "Born This Way" di Lady GaGa, insieme alle versioni originali di "Firework" di Katy Perry, "Talking to the Moon" di Bruno Mars, "Make You Feel My Love" di Adele e altri ancora.

7,04 € saranno devoluti alla Croce Rossa Giapponese per ogni download dell'album mostrato in questa email.

L'importo comprende il 100% del guadagno di iTunes.



Cliccare sul link sottostante per accedere direttamente a iTunes App Store:

<http://itunes.apple.com/WebObjects/MZStore.woa/wa/viewFeature?id=428413642&ls=1>

SYNTH NEWS DI AV&M... OGNI GIORNO!

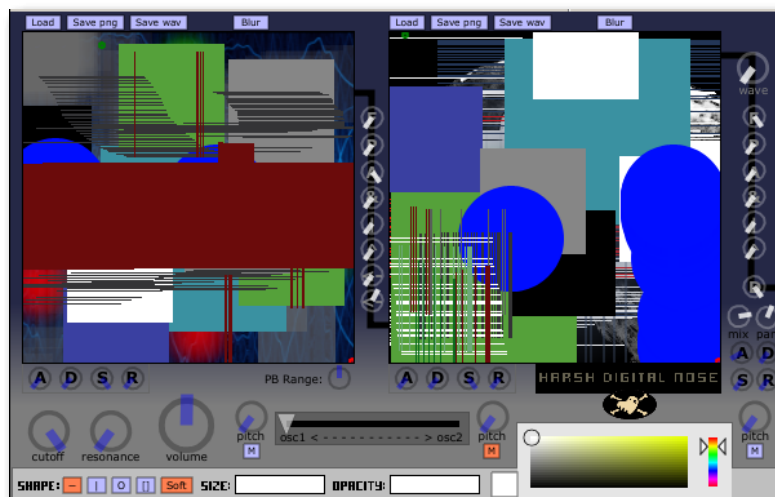
Visto che molti lettori ancora non sanno o non si sono accorti del servizio QUOTIDIANO di synth news del sito di Audio Video & Music, abbiamo deciso di estrapolare qualche esempio delle ultime SYNTH NEWS... Della serie: "cosa aspetti a iscriverti?"

HARSH DIGITAL NOSE

GRATIS

Virtual Instrument

- Harsh Digital Nose è un sintetizzatore digitale che converte due immagini in due oscillatori con forme d'onda casuali.
- Ci sono due oscillatori basati su immagini. Una volta caricate le due immagini, è possibile applicare un terzo oscillatore con forme d'onda normali.
- La forma d'onda può essere modulata dagli oscillatori "immagine".
- Il tasto "M" sotto la manopola pitch attiva/disattiva l'oscillatore.
- I puntini verdi e rossi sulle immagini sono i punti di inizio e fine della forma d'onda dell'oscillatore.
- Harsh Digital Nose è disponibile come VSTi gratuito per Windows.



Ulteriori info: <http://thepiz.org/plugins/?p=Harsh%20Digital%20Nose>

MAJKEN CHIMERA

GRATIS

Virtual Instrument

- Chimera è sintetizzatore che permette di creare suoni molto originali grazie a un oscillatore noise-driven, basato su rumore bianco filtrato mediante filtri passa banda risonanti.
- Il risultato della sintesi è la creazione di suoni organici che vanno da pad caldi per ambienti a droni fino a suoni percussivi atonali.
- Caratteristiche:
 - Metodo di sintesi unico.
 - Più di 50 preset inclusi.
 - Distorsione stereo con clipper morbido e 2-tap delay.
 - Ampia gamma di opzioni di modulazione, con tre involucri e tre LFO.
 - Matrice modulazione con routing di connessione.
 - Controlli MIDI CC liberamente assegnabili.
- Chimera è disponibile come VSTi gratuito per Windows al link sottostante.



Ulteriori info: www.majken.se/index.php?option=com_content&task=blogsection&id=3&Itemid=9

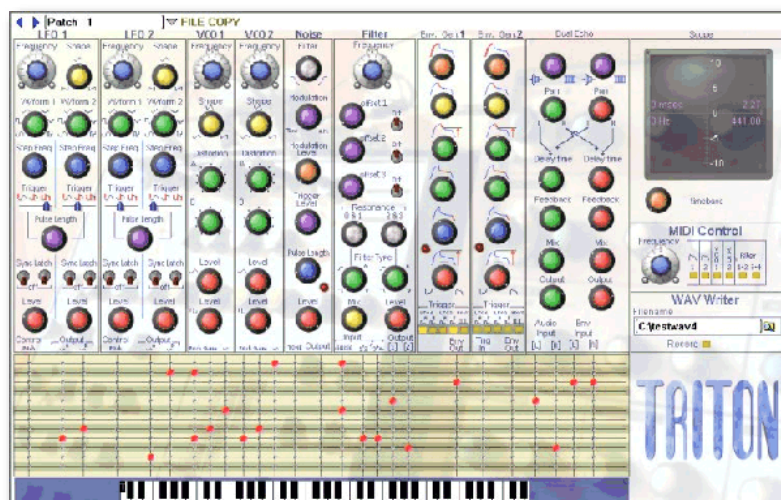
SYNTH NEWS DI AV&M...

TRITON SYNTHESIZER FREE EMS VCS5

GRATIS

Virtual Instrument

- Il sito di Vickers Armstrongs regala Triton, un bel synth di emulazione EMS sotto forma di plug-in VSTi per Windows, che ricorda in tutto un vecchio VCS3.
- Questo synth viene fornito con tre interfacce leggermente modificate e basta cliccare sulla rispettiva immagine per il download immediato.
- Triton è dotato di interfaccia tipicamente a matrice VCS e quindi attenzione a collegare opportunamente gli oscillatori ai vari moduli di uscita e di entrata.



Ulteriori info: www.vickers-armstrongs.co.uk/virtual-area/synthedit/tritons.htm

SAMPLERADAR 462 FREE POP SAMPLES

GRATIS

Libreria Loop

- SampleRadar regala una raccolta di loop molto radio-friendly e chissà che mettendo i suoni nel mondo giusto non ne venga fuori un brano pop da hit-parade.
- I 462 campioni sono divisi in quattro kit di costruzione, ognuno dei quali contiene basso, batteria e synth in un tempo specifico (90, 100, 120 e 130 BPM).
- Tutti i campioni sono forniti in formato WAV file in modo da poter essere importati direttamente in qualsiasi applicazione DAW o campionatore.
- Visto che sono royalty-free, si invita a utilizzare i campioni nella propria musica senza redistribuirli o venderli per trarre qualche profitto. Buon divertimento!



Ulteriori info: www.musicradar.com/news/tech/sampleradar-462-free-pop-samples-406182

10 BUONI MOTIVI PER ISCRIVERSI ALLE SYNTH NEWS

1. Le Synth News sono QUOTIDIANE (365 giorni all'anno).
2. Vengono tradotte direttamente dai siti dei produttori e rielaborate in italiano.
3. Vengono mandate senza SPAM e solo agli utenti che ne fanno esplicita richiesta.
4. NO al software scadente, malfunzionante o non funzionante.
5. NO al software regalato che infrange il copyright.
6. Quando è possibile ci sono demo audio e/o video.
7. L'indirizzo per il download o per la verifica della notizia è sempre presente.
8. Un lettore audio o video sempre presente per ascoltare o visionare i file demo quando disponibili.
9. Il software gratuito viene sempre installato e verificato prima di pubblicare la news.
10. Audio Video & Music non indirizza a blog di privati che spesso "regalano" materiale scadente.

HONEST VOICE

Chiedete a questo artista leggendario perché
usa KRK e riceverete una risposta sincera...



"Ho bisogno di un monitor che mi sorprenda. E poi, diciamo, quando c'è bisogno di stupire ho bisogno che suoni alla grande. Ho notato che nelle Exposé le medie sono molto definite e non ho dovuto alzare molto il volume per ottenere i dettagli di cui avevo bisogno. Quando lavorate ad un progetto in cui sono coinvolti molti artisti e produttori, tutti devono poter sentire le verità. Le KRK mi dicono come suona veramente.

Stuart Brawley

Producer/Engineer/Juno Nominee

(Co producer/Angelikson production team, Engineer, String Arranger e Musicista in 'Michael,' l'ultimo album di Michael Jackson).

Stuart usa Exposé/VXT/ERGO.

I monitor KRK sono diventati leggendari grazie alla loro risposta onesta, precisa e trasparente della sorgente. Cercate un monitor da studio a cui potete affidare la vostra musica? Non sarà ora di ascoltare una leggenda?



Exposé



VXT Series



Rokit Series



KRK10s



ERGO



KNS Series



Record. Mix. Monitor. Enjoy.

www.krksys.com - www.midiware.com/krk

midiware
music for the future

MIDIWARE SAMPLES-NOW.COM

Ora potete effettuare il download diretto di migliaia di suoni!

- Uno dei portali di riferimento mondiale per il download di suoni, campionamenti e virtual instrument Samples-Now.com è ora 'gemellato' con MidiWare e offre a tutti gli utenti italiani una sezione dedicata del sito per effettuare il download diretto.
- Apple Loops, ReFill, Virtual Instrument, REX, WAV, tutto il materiale necessario per la produzione è disponibile direttamente sul nuovo sito realizzato insieme da MidiWare e Samples-Now.com
- Potrete anche ordinare un buono regalo per il download, con diverse soluzioni disponibili. Il portale include tutti i Virtual Instrument della AMG (come Kick Ass Brass, One e Solo) così come molti Apple Loop in esclusiva e tantissimi file REX e WAV perfetti per ogni tipo di produzione.
- Potete visitare il nuovo sito Samples-Now.com realizzato in collaborazione con MidiWare al link: <http://midiware.samples-now.com/>

Ulteriori info: www.midiware.com

WALDORF BLACK BLOFELD

- Waldorf rende disponibile l'edizione 'All Black' dei suoi sintetizzatori Blofeld e Blofeld Keyboard con tecnologia Virtual Analog.
- Dai loro segretissimi laboratori sotterranei gli scienziati Waldorf annunciano la scoperta del colore che suona meglio. Non giallo, non rosso, né verde... Signore e signori, il suono perfetto si ottiene rivestendo un synth straordinario di puro, incontaminato, inconfondibile colore nero. La spiegazione è alquanto evidente: una maggiore quantità di elettroni penetrano nelle profondità dello strumento andando a raggiungere le componenti digitali e analogiche del Blofeld, ogni bit diventa più pronunciato e il suono è nettamente più dettagliato e definito. Ecco perché il nuovo Black Blofeld suona ancora meglio di prima!
- Blofeld mette a disposizione un modulo con tecnologia Virtual Analog (compatibile con serie Q) e WaveTable (basato sulla tecnologia PPG), multitimbrico a 16 parti con 25 voci, 3 oscillatori per voce, arpeggiatore e connessione USB.



Samples-now.com



ATTENZIONE

Solo per gli iscritti alla newsletter MidiWare buono sconto di benvenuto di 10 Dollari per acquisti superiori a 49 Dollari. Il codice è SNOWM ed è valido fino al 30 aprile 2011.



- Blofeld Keyboard può sempre contare su una solida e potente tecnologia Made in Germany, conservando quella che è una delle caratteristiche più importanti di Blofeld, quella cioè di garantire un prodotto di altissima qualità con un prezzo molto accessibile.
- Il nuovo Black Blofeld è stato realizzato al 100% in Germania ed è disponibile solo sul mercato nero. E, eccezionalmente, presso la rete di rivenditori MidiWare.

Ulteriori info: www.midiware.com



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

SOUNDWAVE NEWS

NUOVO TORQ 2.0

- Ridisegnato completamente dal team di sviluppo software di Avid, il software Torq 2.0 è una soluzione che offre prestazioni elevate e funzionalità avanzate di qualità professionale, nonché nuove opzioni di workflow flessibili per performance DJ creative, remix e produzione musicale in tempo reale. Di seguito alcune delle nuove funzionalità...
- Quattro deck virtuali completi di EQ, controllo del livello, cueing cuffie e crossfade: consentono di riprodurre contemporaneamente quattro tracce per creare missaggi unici, complessi e dinamici.

Tecnologia Traq Morph:

- Questa nuova tecnologia brevettata, combina le tracce musicali in nuovi e interessanti modi, applicando effetti audio intelligenti durante il crossfade.
- Configurazioni aperte e flessibili: consentono ai DJ di utilizzare il software con M-Audio Xponent, Conectiv DJ e altri hardware di terze parti oppure in modalità standalone senza hardware dedicati.

Interfaccia utente e database aggiornati

- Permette agli utenti di ordinare decine di migliaia di tracce, tra cui librerie dell'iTunes Store di Apple, per creare rapidamente missaggi particolari.

13 effetti integrati e supporto degli effetti VST:

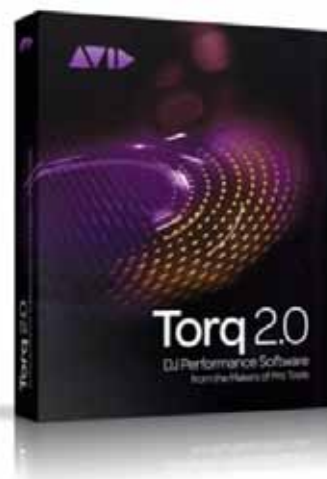
- Consentono di reinventare l'audio stratificando simultaneamente fino a quattro effetti integrati + un effetto VST per deck, per un totale di 20 effetti simultanei.

Opzioni di registrazione avanzata:

- Sarà possibile registrare l'intera performance tramite il registratore integrato, intervenire successivamente con l'editing o creare dei podcast. Grazie al supporto ReWire, i DJ possono inoltre creare, mixare e registrare con Pro Tools o applicazioni DAW di terze parti, dal vivo o direttamente nello studio di registrazione.

CARATTERISTICHE

- Fino a 4 deck per la riproduzione dei brani, ciascuna con preascolto, EQ, controllo del livello e crossfade
- Interfaccia grafica completamente ridisegnata
- 6 cue point
- Funzioni di CUE, beat-match e missaggio di file audio (inclusi MP3, AIFF, WAV, WMA, AAC e CD Audio)
- Database con possibilità di contenere decine di migliaia di tracce, ricerca e organizzazione in base al bit rate, tipo di file, anno ed etichetta



- Compatibile con la libreria di iTunes
- Supporto ReWire per l'utilizzo con Pro Tools M-Powered o altri software di produzione musicale
- Funzionamento in modalità standalone
- Controllo dei deck in stile vinile e CD
- Controllo delle tracce tramite giradischi o lettori CD
- Skip Protection (consente di non interrompere la riproduzione del brano se il CD/vinile di controllo si interrompe momentaneamente)
- True Key Lock (mantiene la tonalità del brano costante pur variando la velocità)
- Controllabile via mouse, tastiera o qualsiasi controller MIDI
- Tempo Anchors (possibilità di indicare le variazioni di tempo in un brano e di correggerle per facilitare il missaggio)
- Master Tempo
- Tecnologia zplane élastique
- 13 effetti di altissima qualità
- Supporto per effetti in formato VST sincronizzabili al BPM del deck
- Fino a quattro effetti insert per ciascun deck
- Possibilità di raggruppare gli effetti creando concatenazioni di effetti
- Crossfade con funzione Traq Morph
- Include 100 MB di campioni
- Campionatore con 18 slot sincronizzabili al BPM
- Registratore integrato
- QuickLoop per la divisione dei loop in stile CDJ
- Quandizzazione precisa per start e stop
- Preascolto del brano prima del caricamento nel deck
- Drag and drop di una song dal browser al deck
- Toolbar e indicatori MIDI/tempo estremamente intuitivi
- Metronomo selezionabile (udibile in cuffia)
- Auto regolazione del guadagno delle tracce caricate nei deck
- Prezzo di listino IVA Inclusa: 229,00 Euro.

Ulteriori info: www.soundwave.it

Diamo Forma...ai Tuoi Sogni : OroVivo Recordings Studio & Masterings Facility:



*Pre - Post Produzioni, Editings Audio, Masterings Analogico Digitale,
Distribuzione Online Digitale etichetta PolyOro -
Laboratorio Musicale, Corsi Di formazione Audio e Tecnico del Suono -
Sede: Via Giovanni XXIII° n. 23 Gatteo (FC)
Infoline: 393 8196 958 - Infoweb: info@orovivo.it - P.Iva: 01205070418*

MIDIWARE DISTRIBUISCE KSDIGITAL

MidiWare distribuisce ora KSdigital, marchio tedesco che da oltre 10 anni porta innovazione nel design dei monitor da studio.

- Da oltre un decennio KSdigital progetta e costruisce monitor da studio di altissima qualità. Lo sviluppo si fonda sulle innovazioni nell'ambito dell'elettroacustica, della propagazione del suono e del processamento digitale del segnale, solo dove si mostra superiore alla tecnologia analogica in termini di precisione e neutralità del suono.
- La combinazione fra la tecnologia digitale e 20 anni di esperienza nella costruzione di monitor e nella progettazione e implementazione del sound engineering in centri di broadcast, teatri e arene per i festival (ad esempio il Reichstag a Berlino) ha portato alla nascita di una nuova generazione di monitor nel 1997.
- Molte innovazioni brevettate nei settori dell'elettroacustica, della propagazione del suono e del processamento digitale del segnale vengono implementate nei prodotti KSdigital.

Tecnologia FIRTEC

- Ad esempio L'ADM 20, il primo monitor da studio ad implementare un filtro FIR, ha rivoluzionato l'ambiente dello studio con una propagazione spaziale della musica senza precedenti, una qualità straordinaria confermata dai risultati dei test condotti da riviste specializzate e tecnici del suono illustri. KSdigital ha sviluppato un sistema unico per implementare i filtri FIR chiamato FIRTEC™, che ha una latenza 'analogica' di soli 5 ms - vale a dire funziona con la stessa sincronizzazione del labiale e la stessa latenza di un monitor con equalizzatore analogico.
- Utilizzando la tecnologia FIRTEC, la risposta ad impulsi del sistema viene pre-equalizzata matematicamente in modo che il flusso della riproduzione musicale venga riprodotto correttamente.
- Questo significa automaticamente che anche l'ordine di grandezza e la risposta in frequenza vengono rese lineari. "Nell'ambito della progettazione dei monitor, è stato già scoperto tutto".
- La frase pronunciata da un visitatore della conferenza sull'ingegneria del suono del 1996, in cui KSdigital ha presentato per la prima volta un monitor con equalizzatore ad ampiezza e fasi lineari che implementava la tecnologia FIRTEC, testimonia che l'importanza del cosiddetto 'ultimo anello' nella catena di trasmissione del segnale viene da sempre sottovalutata. E dunque spesso è il più debole.



Tecnologia DMC

- Un'altra innovazione unica nel settore è l'introduzione di un altoparlante per basse regolato. Qui il comportamento dell'impulso al livello delle basse viene corretto nello stesso modo attraverso la tecnologia FIRTEC regolando la vibrazione della membrana. Il risultato è un timbro sulle basse estremamente profondo, dettagliato e privo di riverberazione.

Tecnologia NeXT

- L'ultima novità proveniente da KSdigital migliora la diffusione del suono dal monitor alla posizione di ascolto utilizzando la propagazione cilindrica delle onde. Il raggio d'azione near-field del monitor viene ampliato in modo che le caratteristiche acustiche dell'ambiente risultano praticamente irrilevanti.

Ulteriori info: www.midiware.com

SOUNDWAVE NEWS JAM BY APOGEE

- JAM porta la leggendaria qualità sonora di Apogee su iPad, iPhone e Mac. Da oggi ogni chitarrista potrà avvalersi di un'interfaccia audio professionale plug and play ad un prezzo senza precedenti, e utilizzare gli amplificatori per chitarra e gli effetti contenuti in GarageBand di Apple, o in altre applicazioni compatibili.
- JAM è un convertitore digitale di altissima qualità caratterizzato dalla nuova tecnologia di Apogee PureDIGITAL che permette di acquisire il suono della chitarra in modo estremamente fedele e senza latenza, su iPad, Mac o altri dispositivi basati su iOS.

Caratteristiche

- Tecnologia PureDIGITAL a latenza zero
- Preamplificatore con qualità professionale e guadagno fino a 40dB
- Conversione AD con qualità 44.1 kHz, 24-bit
- Ideale per chitarra elettrica e basso
- Auto Soft Limit per un livello del segna di ingresso sempre ottimale
- Non necessita di alcuna configurazione, completamente plug and play
- Creata per GarageBand, Logic, e MainStage

- Regolazione facile del livello di ingresso
- Indicatore a led multicolore
- Connettore con bloccaggio per un collegamento sicuro ad iPad, iPhone e Mac (via USB)
- Auto-alimentata da iPad, iPhone o Mac
- Cavo da 0.5m per il collegamento ad iPad e iPhone
- Cavo da 1m per il collegamento ad un Mac
- Striscia in velcro per il fissaggio
- Prezzo di listino IVA inclusa: 99,00 Euro

Ulteriori info: www.soundwave.it



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

SOUNDWAVE NEWS

SOFTSTEP

- SoftStep è una rivoluzionaria pedaliera USB/MIDI robusta, ultra leggera e dalle dimensioni ridotte, realizzata in fibra di carbonio, ideale per il controllo di software musicali o per DJ (tra i quali Pro Tools, Logic, Live, Torq, Traktor) e ogni tipo di apparecchio MIDI (quali effetti per chitarra e basso, sintetizzatori, effetti luce).



Per l'utilizzo di SoftStep con apparecchi MIDI è necessario collegare l'apposito accessorio opzionale SoftStep MIDI Expander.

SENSORE CON NUOVA TECNOLOGIA MULTI-TOUCH

- Grazie ad una tecnologia multi-touch estremamente avanzata e a 10 foot-pad illuminati, sensibili alla pressione sugli assi X, Y e alla rotazione, sarà possibile inviare fino a 6 controlli MIDI differenti per ciascun pad (per un totale di 60 controlli MIDI). Inoltre gli speciali pad di SoftStep non sono dei semplici switch, bensì consentono di regolare controlli MIDI a variazione continua come volume, filtro, wah-wah e pitch.

SOFTWARE EDITOR

- La programmazione di SoftStep è facilitata da un software editor (compatibile Windows e Mac), che consente di assegnare a piacimento controlli MIDI ai singoli pad, nonché di impostare tutti i parametri relativi alla pressione dei 10 foot-pad.
- In aggiunta, SoftStep è in grado di memorizzare preset singoli e scene dell'intera pedaliera con la possibilità di richiamarli mediante pratici controlli di selezione, e di visualizzare sul display multicolore a 4 cifre, il nome del preset selezionato.

Caratteristiche

- Pedaliera MIDI/USB;
- 10 pulsanti multi-touch;
- Invio di 6 messaggi MIDI per ciascun pad tra cui note, CC, pitch bend, program changes, MMC e OSC;
- Sensibilità alla pressione sugli assi X, Y, e sulla rotazione;
- Display alfanumerico a quattro caratteri multicolore;
- Alimentazione tramite bus USB;
- 2 Porte USB (per la connessione al computer e al dispositivo SoftStep MIDI Expander);
- Connettore jack da 1/4" per pedali di espressione;
- Corpo in fibra di carbonio e finiture in gomma;
- Dimensioni: 105 x 450 x 24 mm;
- Dimensioni pad: 40 x 40 mm;
- Peso: 566 g;
- Include cavo USB da 5 m e adattatore per expression pedal.

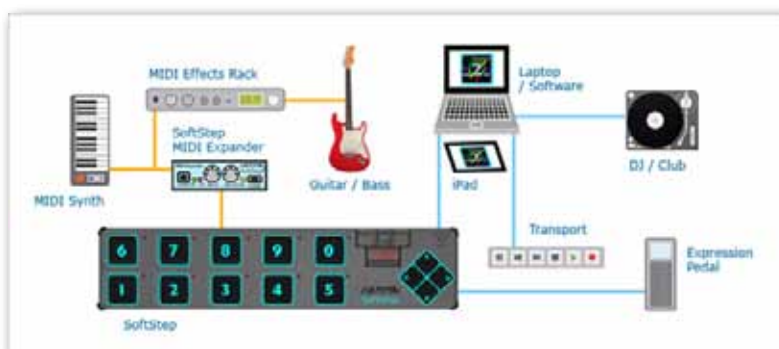
SoftStep MIDI Expander

- SoftStep MIDI Expander è un dispositivo che consente alla pedaliera SoftStep di controllare apparecchiature MIDI come effetti per chitarra e basso, sintetizzatori o effetti luce. Grazie ad una porta MIDI addizionale, MIDI Expander permette interfacciare un ulteriore controller o master keyboard, allo stesso computer a cui è collegata SoftStep, inviando messaggi MIDI per il controllo di software musicali o per DJ. Con SoftStep MIDI Expander sarà possibile utilizzare la pedaliera Softstep in modalità standalone, per il controllo diretto di apparecchiature MIDI, senza la necessità di computer.

Caratteristiche

- 1 Porta MIDI IN
- 1 Porta MIDI OUT
- 1 Porta USB di tipo A
- 1 Porta USB di tipo B
- Indicatori a led di alimentazione, MIDI IN e MIDI OUT
- Prezzo di listino IVA inclusa: 49,00 Euro

Esempio di collegamento



Ulteriori info: www.soundwave.it



PROFESSIONAL ENTERTAINMENT TECHNOLOGY EXHIBITION | BERGAMO > 2011



SHOW WAY 2011 BERGAMO, 15-17 MAGGIO 2011

A Show Way tre giorni di incontri internazionali per l'industria dello spettacolo con architetti, ingegneri, registi, scenografi, lighting e sound designers di fama mondiale.

All'unico salone nazionale dedicato ai professionisti delle tecnologie dell'intrattenimento e dello spettacolo riflettori puntati su una "3Days" ricca di incontri con i più grandi protagonisti mondiali della produzione scenica e dell'installazione. Una ghiotta opportunità per le imprese di interagire attivamente con una platea di star del settore.

Tra gli ospiti di IFSArts a Show Way, nomi eccellenti quali ARUP, società di ingegneria strutturale multidisciplinare e di consulenza di portata senza precedenti. Con novanta uffici sparsi in tutto il mondo e oltre diecimila progetti attivi, ARUP è formata da designer, architetti, progettisti, ingegneri sound e lighting designers, consulenti e tecnici specializzati; JON JERDE PARTNERSHIP, studio di architetti americani operante in USA, Europa e Asia.

Annovera importanti progetti nel settore degli spazi pubblici a tema, destinati al commercio e all'intrattenimento, capaci di attirare ogni giorno milioni di persone; ROGER LABEYRIE, architetto, designer, scenografo, produttore e filmmaker francese, fondatore della "Labeyrie & Associés", società di consulenza specializzate nel multimedia, audiovisivi e scenografia in connessione con l'architettura; GILBERT MOITY, Lighting Designer francese di fama internazionale e grande professionista del settore: tra i suoi interventi, citiamo le illuminazioni a Parigi dell'Arco della Défense e della Piramide del Louvre.

Ulteriori info: www.showway.com

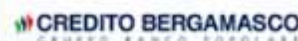
Show-way è un'iniziativa



sponsorizzata da



L'ECO DI BERGAMO



organizzata da



supportato da



official web partner



Real World Studios

**GUARDA
IL VIDEO**

Real World Studios è una stupenda struttura residenziale adibita a studio di registrazione, voluta e ideata dal mitico Peter Gabriel. Si trova a Box, nelle vicinanze di Bath nello Wiltshire. Una tappa obbligata per chi vuol vivere una giornata in un mondo... reale.

Approfittando del compleanno di Peter Gabriel, 13 febbraio 1950, in contemporanea con quello di Giovanna Battistuzzi, 13 febbraio 19XX, (la nostra segretaria di redazione), abbiamo deciso con Simone Pippi e relativa compagna Valentina Magrini di programmare un viaggio a dir poco esaltante verso quello che è ritenuto lo studio di registrazione più bello del mondo.

Spinti dalla grande curiosità di sentire come "suona" questo studio, abbiamo lasciato da parte i pasticcini e ci siamo letteralmente immersi nella perlustrazione minuziosa della famosa Big Room.

Cronaca

Dopo una tappa obbligatoria a Carnaby Street per lo shopping tradizionale, abbiamo affrontato 180 km di viaggio in auto per arrivare direttamente agli studios.

Giunti felicemente a destinazione, non senza chiedere indicazioni ai locali e dopo aver sbagliato strada due o tre volte (il navigatore è perfettamente inutile), per prima cosa si entra negli uffici della reception per annunciare il nostro arrivo a Owen Leech, il general studio manager di RWS.

Dalla sua altezza da pivot ci dirige verso gli studios, illustrandoci brevemente il programma della mattinata e parcheggiandoci momentaneamente per un caffè in un tipico salottino inglese.

Fra un sorso di caffè e l'altro il sottoscritto ha cominciato a buttar giù qualche appunto per la stesura del presente articolo.

Ecco il resoconto delle...

... prime impressioni

La concezione degli Real World Studios si distingue in maniera totale dalla grande maggioranza delle strutture di registrazione esistenti.

È stato ideato e progettato avendo in mente la cosa più importante che spesso viene sottovalutata



Simone Pippi e Pier Calderan davanti ai RWS.

e cioè, la musica. È di vitale importanza offrire un ambiente favorevole alla creazione di musica, fornendo allo stesso tempo la tecnologia allo stato dell'arte. Come viene riportato nel depliant illustrativo: "Real World Studio è un luogo in cui la registrazione dell'arte è più importante dell'arte della registrazione".



La famosa Big Room.

Location

Immersi nella più tranquilla campagna inglese, è suggestivo arrivare a un mulino ad acqua vecchio di duecento anni, circondato da ampi giardini verdissimi che infondono un'atmosfera di serenità e pacatezza. Un ambiente veramente invitante alla pace e all'ispirazione.

Si può dire che tutto lo Wiltshire è così, ma la collocazione dello studio in un luogo così remoto e isolato rende assolutamente impossibile qualsiasi tipo di inquinamento acustico.

Lo studio è immerso in un lago artificiale con l'acqua raccolta da un ruscello naturale che scorre poco distante.

Anche il migliore degli studi di registrazione, solitamente fa sentire quel senso di claustrofobia dovuto all'assenza di aperture verso l'esterno. Nei RWS, è stato studiato un sistema di ariose finestre che aprono sul verde e sul suddetto laghetto.

Terra, aria, acqua... manca il fuoco, quello della musica. Quello lo dobbiamo fornire noi. Il suono caldo e naturale che si produce dalle strutture interne è l'elemento che in assoluto completa il tutto. E anche se la temperatura esterna è ancora invernale, un impianto di riscaldamento assolutamente discreto e silenzioso rende l'atmosfera piacevole sopra ogni aspettativa.

Big Room

La grande stanza per cui Real World è diventato giustamente famoso è davvero... grande. Qualunque fonico che abbia la fortuna di sedere davanti alla console SSL XL 9000 K Series a 72 canali, non può che raggiungere l'orgasmo... tecnologico, s'intende. Una console analogica? Ma certo! Qualcuno forse è convinto che oggi non si possano più usare le anticaglie. Invece no, andate a sentire come suona una SSL analogica e vi renderete conto che probabilmente il miglior amico dell'orecchio è proprio il suono missato in analogico.

Come se non bastasse, una vasta serie di moduli Neve vintage coronano il tutto per il trattamento del segnale del messaggio allo stato dell'arte (scaricatevi i PDF con l'elenco delle apparecchiature dal sito RWS). Lo stesso Peter Gabriel, l'ideatore del concetto di Real World Studios, aveva ben chiaro di come dovesse essere condotta una sessione di registrazione e l'idea tradizionale di separare l'artista dal fonico in stanze isolate gli sembrava un ostacolo al processo creativo. Ecco l'idea della Big Room in cui possono convivere fonico e musicista per un connubio artistico-creativo, reso facile dall'ambiente spazioso, ben illuminato e con una vista mozzafiato sul verde, l'acqua e il cielo.

In seguito sono state aggiunte anche altre sale per soddisfare le più disparate esigenze di altri gruppi e artisti che nel frattempo hanno partecipato al progetto di Real World Music.

Per gli amanti della geometria, la Big Room è di circa 230 metri quadrati.

La sonorità della Big Room è impressionante. Già la forma della stanza è un perfetto sistema LEDE multiplo (Live End Dead End) in cui nessuna riflessione naturale può creare onde stazionarie come rimbombi e risonanze a determinate frequenze. Il suono riflesso viene intercettato da un complesso sistema di rifrazione e diffrazione acustica progettata fin nei minimi dettagli e composta da pannelli fonoassorbenti costruiti ad hoc in legno, posti sulle pareti.



Un po' di outboard... Sotto, i pannelli acustici.





La console SSL XL 9000 K Series a 72 canali

Notare che i pannelli sul soffitto sono incurvati in modo da seguire l'andamento non lineare della riflessione degli echi dovuto all'altezza del soffitto stesso, il quale, fra l'altro, è stato costruito a gradoni per non creare il classico parallelismo fra soffitto e pavimento. Anche il pavimento è dotato di una fossa per ospitare la console e l'outboard, creando così una superficie non piana rispetto al soffitto.

Ovviamente neanche le pareti sono parallele e gli ampi finestroni con vetrocamera con vista sul lago sono isolati da altre finestre sull'esterno, le quali sono separate da un'intercapedine studiata per effettuare una bass-trapping, cioè la cattura di qualsiasi vibrazione dei bassi da e verso l'esterno. Da sottolineare che il riverbero non è nullo. E qui bisognerebbe aprire un'ampia parentesi sul perché non deve essere nullo eccetera eccetera... diciamo solamente che se il riverbero fosse nullo, come per esempio in una camera anecoica, non saremmo in grado di apprezzare il suono come quello prodotto in un ambiente naturale. La Big Room offre un riverbero talmente naturale e caldo che, potendo, non si vorrebbe più andar via. Il sottoscritto ha chiesto di "abitare" per sempre nella Big Room, ma la risposta è stata un sorriso di benevolenza... Anche solamente parlare nella Big Room è piacevole, tant'è che si rimane ammutoliti quando il fonico di turno nella Big Room ha sparato un mix nelle Exigy MHS2 e S215B.

Non per farci impressione (per il fonico è semplice routine) ma per farci godere come delle... (qui Simone Pippi si mette a ridere)... delle, delle... non mi viene in mente nient'altro. Ovviamente ci sono anche altri tipi di ascolto, compreso quello classico su normali NS-10.

Il fatto di avere tanti metri cubi a disposizione, ha permesso al signor Peter Gabriel di produrre i dischi più belli rendendo onore alle frequenze che sorreggono il mondo... e le frequenze basse non le produci se non hai i metri per permettere il loro sviluppo (lunghezza d'onda = v/f).

Immaginate per un solo istante Tony Levin con il



I mixer tape-strip appesi alle finestre

basso a cinque corde che suona un SI della prima corda e sentirlo in tutta la sua naturalezza dai subwoofer Exigy della Big Room.

Wood Room

Se il suono caldo è quello che ci piace di più, un ambiente come quello delle Wood Room non può esserlo di più.



Una stanza ricoperta totalmente in legno offre un'acustica che tende naturalmente verso un suono caldo. L'architettura a piani rialzati anche qui offre la stessa soluzione di riverberazione controllata e comunque molto simile a quella di un chalet di montagna piuttosto che di una discoteca con la pista in acciaio. Se poi ci mettete un pianoforte Yamaha C3 a coda da 186 cm...

Millside

Owen ci ha anche fatto vedere il Millside Studio in fase di riorganizzazione e ristrutturazione, pregandoci di non fare foto dei lavori in corso. Dovrebbe essere disponibile a metà 2011.

Sala prove

Chiamala sala prove! Avendo in mente come sono fatte le claustrofobiche sale prove, nella quasi totalità dei casi, non c'è paragone...



La sala prove.

Un grande spazio a disposizione (fra l'altro ha ospitato molti musicisti leggendari e non solo Peter Gabriel), dotato di tutto. Basta portarsi dietro solo gli strumenti e inserire i jack.

Post-produzione

Fra i molti servizi offerti da RWS non poteva mancare la post-produzione. Da qualche anno la Big Room è stata adibita anche per soddisfare l'esigenza di mixare in Surround.

Per la proiezione del film, si abbassa uno schermo di 6m x 4m, mentre la console SSL 9000 viene fatta scorrere su un binario per posizionarla verso il centro della sala, in maniera ottimale davanti allo schermo di proiezione.

È stata aggiunta anche la Red Room per il missaggio Surround 5.1 suono-immagine e sincronizzazioni ADR (Automated Dialogue Replacement), sia per il cinema che per la TV, così come una grande Foley Room (la più grande in UK), adatta a qualsiasi esigenza per la produzioni di effetti foley (rumori) in post-produzione.

Altre strutture

Nei RWS si può vivere benissimo. Lo staff è a disposizione per mantenere il buon funzionamento di tutti gli alloggi e garantire un soggiorno al massimo del comfort. Dopo la musica, vitto e alloggio rendono il lavoro al Real World un'esperienza totalizzante.

Nella casa principale ci sono sale da pranzo e un salottino per il relax in poltrona sorseggiando il tè. La cucina supervisionata da Jerome e il suo staff, offre cibo ottimo con menu sempre vari e fantasiosi, utilizzando ingredienti freschi e anche rispondendo a particolari esigenze alimentari degli ospiti.

I fonici residenti

Il ruolo del fonico è fondamentale. Per creare un giusto rapporto con l'artista i fonici che lavorano ai RWS hanno l'esperienza maturata attraverso il lavoro con molti clienti di livello internazionale. Ed è comunque confortante sapere che dietro alla



Sopra, il salottino da tè. Sotto, da sx, Pier Calderan, Owen Leech, Simone Pippi e Giovanna Battistuzzi

console ci sia uno che sappia dove mettere le mani. Una squadra residente di tecnici specializzati affianca il lavoro in studio per qualsiasi problema che possa insorgere durante una lavorazione. Sono previsti interventi immediati e risolutivi senza dover perdere tempo e soprattutto denaro.

Quanto costa?

Meno di quanto si possa immaginare. Non ci sono tariffe fisse, anche perché le tipologie dei servizi offerti sono talmente diversificate che non è possibile quantificare a priori. Se volete registrare il vostro prossimo album e contemporaneamente vivere una esperienza da sogno, contattate Owen che sarà ben lieto di fornirvi tutte le indicazioni adeguate al vostro budget. Buon Real World Studios a tutti! **AV&M**

Per informazioni e contatti:

Real World Studios:

Owen Leech

+44 (0) 1225 740600

www.realworldstudios.com

VIRSYN CANTOR 2

di Paolo Tonelli



Virtual instrument di sintesi vocale



LA GEOGRAFIA

Lo stato federale del Baden-Württemberg, nel sud-ovest della Germania, posto tra la Baviera alla sua destra e la Francia alla sua sinistra, è considerato, insieme alla nostra Lombardia, alla Catalogna spagnola e alla regione del Rodano-Alpi francese, una delle quattro "ruote motrici" dell'intera Europa. I suoi abitanti lo sanno e se ne fanno vanto, con qualche buon motivo: tale regione, che ha come capitale Stoccarda, è la culla del settore automobilistico mondiale, dato che da quelle parti aveva bottega un certo Herr (Signor) Karl Benz, ovvero colui che per primo ha brevettato la moderna automobile, e dal quale discende la Daimler-Mercedes-Benz, acerrima rivale della tedesco-bavarese BMW.

Ma nel Baden-Württemberg troviamo pure la Porsche e la Bosch, il più grande fornitore di componenti automobilistici al mondo, e il famoso circuito di Hockenheim. E restando sempre nel campo dei trasporti, chi tra gli appassionati di modellismo non conosce i trenini della Märklin? E a proposito di giochi, chi non si è mai divertito con qualche fantasiosa creazione, per esempio un puzzle, della Ravensburger? E chi non ha mai sentito parlare dei dirigibili Zeppelin? Viene tutto da lì, così come tante altre realizzazioni di alta ingegneria meccanica, a partire dal primo abbozzo della bicicletta moderna, la draisina, inventata da Karl Drais.

Da quelle parti però non ci sono soltanto motori: ci sono anche un clima relativamente mite, bellezze paesaggistiche quali un tratto della valle del Reno e la Foresta Nera, da cui nasce il bel Danubio Blu, ora purtroppo piuttosto scolorito, e città storiche che hanno dato un enorme contributo alle scienze, alla tecnica, alla filosofia e alle arti.

Basterebbe nominare Tubinga, con la sua università di antichissime tradizioni, cui il nostro Lucio Battisti rese omaggio con la testualmente criptica canzone omonima nel suo ultimo album "Hegel" del 1994 (andatela a riascoltare, è di una modernità impressionante), dove Hegel è uno dei grandi filosofi tedeschi che proprio a Tubinga hanno studiato.

Si potrebbe citare anche Costanza, sul lago dallo stesso nome suddiviso tra Germania, Austria e Svizzera, luogo natale degli Zeppelin, oppure la splendida Heidelberg, oppure Karlsruhe, la città

dalla pianta a ventaglio fondata nel 1715 da Carlo III Guglielmo prendendo ispirazione dalla Rosa dei Venti, e poi Mannheim, sede, oltre che dell'officina del sopracitato Herr Benz, di una delle più importanti ed evolute orchestre sinfoniche del Settecento, che occupa un posto di assoluto rilievo

nella storia della musica per avere aperto la strada al sinfonismo di Haydn, Mozart e Beethoven.

Gli organisti come il sottoscritto, invece, non possono ignorare che nella elegante Ludwigsburg, a un passo da Stoccarda, c'è la rinomata fabbrica di organi Walcker, alla quale si devono alcuni capolavori sparpagliati per l'Europa, tra i quali il più noto è probabilmente lo strumento del Duomo di Riga, in Lettonia (Figura 1 e Figura 2). Altri invece saranno per sempre grati alla cittadina sopra menzionata per il fatto di aver dato alla luce Karl Pfizer, dal quale è sorta quella che oggi è la più grande multinazionale mondiale del farmaco, inventrice della pillolina dello stesso colore del bel Danubio...

Finito? Neanche per sogno! Albert Einstein, nientemeno, è nato nel Baden-Württemberg, così come qualche secolo prima l'astronomo Johannes Kepler, meglio conosciuto come Keplero, lo scopritore delle tre leggi che regolano il movimento dei pianeti e che portano il suo nome, e, tornando alla musica, Constanze Weber, ovvero colei che diventerà la Signora Mozart. E ancora Friedrich Schiller, uno dei padri della grande letteratura tedesca, i cui poemi sono alla base di ben quattro opere di Giuseppe Verdi, una di Gaetano Donizetti e una di Gioacchino Rossini (il Guglielmo Tell), e autore del testo del famosissimo Inno alla Gioia, "An die Freude" nell'originale, che chiude la nona sinfonia di Beethoven.

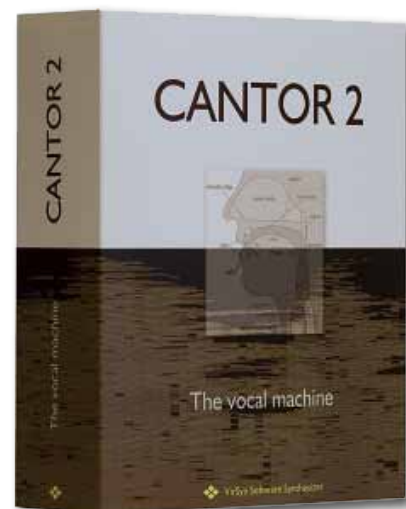




Fig. 01 – Uno dei tanti prodotti di eccellenza tecnico-meccanica e musicale nati nello stato tedesco del Baden-Württemberg: l'organo Walcker del Duomo di Riga, in Lettonia, veduta della magnifica facciata...



Fig. 02 –... e della consolle.

VIRSYN

Ora, non saranno paragonabili a nomi così altisonanti e intraprendenti come i loro predecessori, ma nel loro piccolo, che poi tanto piccolo non è, anche i programmatori che lavorano dietro il marchio VirSyn Software Synthesizer, fondato da Harry e Christiane Gohs, di stanza nella cittadina di Pfinztal (Figura 3), si sono distinti fin dall'inizio della loro storia aziendale per strumenti virtuali di notevole originalità, indirizzati all'esplorazione di tecniche di sintesi poco frequentate dai prodotti di massa, e per questo accolti subito molto favorevolmente dai sound designer, a partire dalla loro creazione d'esordio del 2002, Tera (Figura 4), oggi alla versione 3, eccellente sintetizzatore modulare.

Sono poi seguiti Cube (Figura 5), a sintesi additiva e spettrale, l'eccentrico e fantasioso Poseidon (Figura 6), di cui, se non lo conoscete, vi invito caldamente ad ascoltare le demo, tra cui la wagneriana Cavalcata delle Walkirie, all'indirizzo www.virsyn.de/de/Products/POSEIDON/poseidon.html, e Cantor, un sintetizzatore vocale di cui ci occuperemo tra poco. Non si può terminare questa introduzione senza accennare al fatto che, dopo il successo dei suoi sintetizzatori virtuali, VirSyn ha ampliato il suo raggio d'azione, con altrettanta estrosità, ai plugin di effetti, e merita una menzione per lo meno il vocoder Matrix (Figura 7), dato che ha avuto l'onore di essere scelto dai Kraftwerk per il loro tour 2008. L'ultimo e più recente campo di battaglia in cui l'azienda tedesca si è buttata a capofitto è quello delle applicazioni musicali per il trio iPhone, iPod e iPad, per il quale, soprattutto se seguite le news giornalieri del sito di AVM, se ne stanno vedendo davvero di tutti i colori, di tutte le forme e di tutti i suoni, come l'elegante iVoxel (Figura 8), che trasferisce su dispositivo mobile tutta l'esperienza VirSyniana nella sintesi vocale acquisita con Cantor,

Fig. 03
La collocazione geografica di Pfinztal.



Fig. 04 – VirSyn Tera.



Fig. 05 – VirSyn Cube.

mescolandola con il vocoder di cui si diceva sopra.

E allora vediamo più da vicino questo Cantor, che con la versione 2 è stato sottoposto a una radicale riscrittura rispetto alla prima versione comparsa nel 2004, tanto è vero che tutto ciò che è stato realizzato con la versione 1 risulta non compatibile con la 2; le due versioni possono però essere affiancate senza problemi sullo stesso computer.

Nonostante un motore di sintesi altamente sofisticato, Cantor 2 richiede prestazioni di calcolo relativamente modeste, accontentandosi di processori a partire da 1 GHz e 512 MB di RAM, su entrambe le piattaforme Win (da XP) e Mac (da Mac OS X 10.4), e occupa pochissimo spazio per gli standard attuali, appena una cinquantina di MB su hard disk. Dal sito di VirSyn è scaricabile una versione demo completa del software che può essere usata per 30 giorni, ma che richiede pur sempre una chiavetta hardware Syncrosoft, del tipo di quelle usate da Steinberg.

COME SI FA A FAR CANTARE CANTOR

La finestra principale di Cantor è chiamata Score Editor, sebbene un po' impropriamente, dal momento che non serve per scrivervi in notazione musicale tradizionale; è piuttosto una specie di Key Editor di Cubase e simili, ovvero una griglia, o matrice (il manuale in linea lo chiama prima Score Editor e in seguito Matrix Editor), tipica di un MIDI sequencer, dove disegnare le note e inserire il testo.

In questo editor, armati di matita selezionata dall'apposita icona e aiutati dallo zoom e dalla griglia di quantizzazione impostabile a diversi valori di risoluzione, si inseriscono le note della melodia, sotto forma delle classiche barrette che possono essere allungate e rimpicciolite a piacere. Appena disegnata la nota, essa diventa grigia e si apre automaticamente un campo nel quale si può scrivere la sillaba di testo digitandola sulla tastiera del computer (Figura 9), purché le scorciatoie da tastiera del sequencer host siano disattivate, altrimenti ciò non sarà possibile. Non fate come il sottoscritto in Figura 9, ricordandovi di aggiungere un trattino per indicare che la parola non è finita lì, ma continua con la sillaba successiva.

Cantor, stand-alone oppure plug-in, è un sintetizzatore vocale multitimbrico a otto parti indipendenti, e dunque si possono scrivere fino a otto linee melodiche; basta selezionare una alla volta le etichette delle varie voci, disposte in verticale all'estrema destra dello strumento (Figura 10) e ripetere le operazioni descritte sopra.

Ogni parte è monofonica; in un brano a più voci tutte le parti sono visibili, ma si può lavorare su una sola di esse per volta, quella selezionata



Fig. 06 – VirSyn Poseidon.



Fig. 07 – VirSyn Matrix.



Fig. 08 – VirSyn iVoxel.

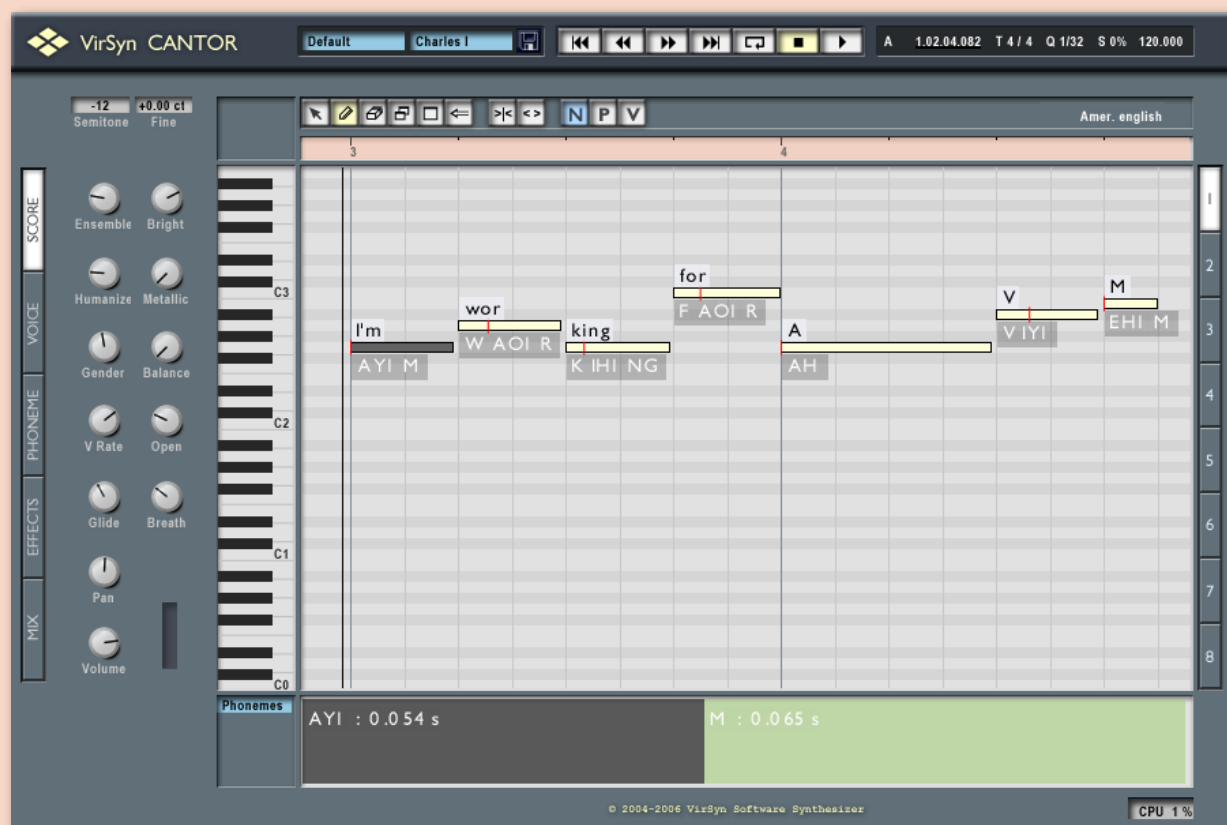


Fig. 09 – Lo Score Editor di Cantor 2, con note e testo inseriti.

Fig. 10 – Le etichette per la selezione, una per volta, delle otto voci indipendenti.

dall'etichetta, come si vede in **Figura 11**.

Un clic destro nello Score Editor apre un menù che, oltre ad alcune funzioni di cui diremo in seguito, contiene il sempre utile copia e incolla, facilitando l'editing tra parti diverse (**Figura 12**); purtroppo non si possono usare a questo scopo le abituali scorciatoie da tastiera Ctrl + C e Ctrl + V, ma occorre procedere facendo clic sulle apposite icone, che incontreremo più avanti. Sono inoltre possibili alcune altre operazioni tipiche di un qualsiasi editor a rullo di pianola, per esempio selezioni e spostamenti multipli, cioè di più note insieme contemporaneamente. Comoda la funzione Tab per scrivere con continuità un testo passando rapidamente da una nota alla successiva una volta disegnata l'intera melodia.

GERARCHIE E COMANDI VARI

Multitimbrico a otto parti indipendenti significa che lo strumento può caricare otto timbri vocali

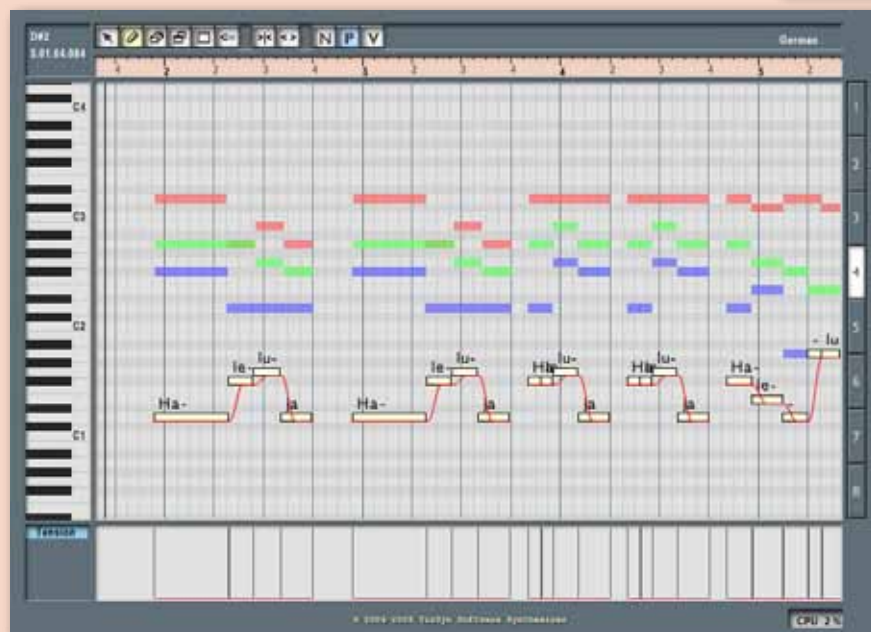


Fig. 11 – In un brano a più voci tutte le parti sono visibili, ma soltanto quella correttamente selezionata può essere sottoposta a editing.

diversi, che si chiamano Voice Preset e si trovano sotto forma di file proprietario con estensione .vcv. Cantor, tra voci maschili, femminili e robotizzate ne comprende una sessantina, suddivise in numero quasi uguale tra cantanti di lingua inglese-americana e tedesca (**Figura 13**). Ci sono Bill, Charles, Jenny, Lenny, Susan, Frank, Markus, Monika

eccetera, ma il compiantissimo Luciano (Pavarotti, non Ligabue!) non ci sta, e non ci stanno neppure non dico una Laura o un Eros, ma almeno una Paola e una Chiara, un 883, un... niente, neppure un DJ Francesco, per cui, purtroppo, Cantor non sarà in grado di farvi udire non soltanto "Neppur dorma", meglio conosciuta come "Vincerò!", ma neppure l'altrettanto famosa "Ci son due coccodrilli e un orango-tango". Peccato.

Un gradino sopra ai Voice Preset nella scala gerarchica usata da VirSyn ci sono i Project, file con estensione .vcp, che sono l'insieme delle melodie delle otto voci con i relativi testi. Cantor ha diversi Project che possono servire sia come studio, ne riparleremo, sia come base di partenza per le proprie creazioni personali.

Caricamento, salvataggio e ridenominazione di Project e Voice Preset si eseguono dal menù di **Figura 14**, che compare con un clic sull'icona del floppy. Lo stesso menù presenta inoltre l'importante funzione Render loop, che riproduce le note del loop impostato sul righello dello Score Editor e le trasforma in file audio, a scelta in formato .wav o .aiff.

Quanto ai comandi generali, per sentire la voce, o le voci, di Cantor si possono usare due differenti modalità, dette manual Transport e host sync'd Transport, selezionabili dalla Transport Bar di **Figura 15**. In manual Transport (M) lo strumento risponde in tempo reale a note suonate via MIDI dalla master keyboard; per eseguire le sillabe desiderate occorrerà immettere nel suo Score Editor delle note di altezza e durata qualsiasi, poiché in questa circostanza esse servono unicamente per attivare il testo inserito. In host sync'd Transport (A, che sta per automatic), invece, Cantor legge i valori di nota (e il testo) immessi nel suo Score Editor, ma è il sequencer host che fa partire la riproduzione di

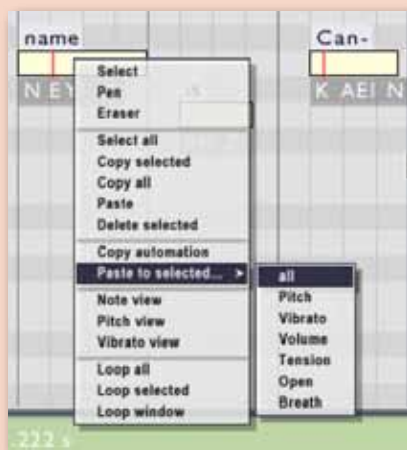


Fig. 12 – Il menù dello Score Editor con varie funzioni, compreso il copia e incolla tra parti diverse.



Fig. 13 – I Voice Preset di Cantor, suddivisi tra cantanti di lingua inglese-americana e tedesca.



Fig. 14 – Il menù per caricamento, salvataggio e ridenominazione di Project e Voice Preset.

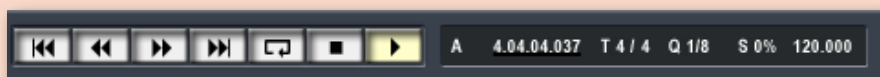


Fig. 15 – Transport Bar.



Fig. 16 – Le manopole per il controllo dei Voice Parameter.

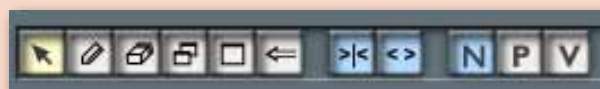


Fig. 17 – Le altre icone dello Score Editor, poste sopra il righello.



Fig. 18 – Nel Phoneme Sequencer la sillaba inglese "for" è scomposta nei tre fonemi F, AO1, R.

quanto programmato.

Oltre ai comandi di trasporto e al selettore M/A, non presente nella versione stand-alone, per la quale ovviamente l'unica modalità possibile è la manual, nella barra di Figura 15 troviamo anche altre indicazioni riferite sempre allo Score Editor:

- posizione del cursore;
- indicazione metrica;
- quantizzazione per il punto di inserimento di nuove note e il loro editing, in combinazione con il pulsante Snap to Grid, modificabile da menù a tendina;
- grado di swing, da impostare facendo clic e trascinando il mouse verso l'alto;
- tempo metronomico in bpm, modificabile con il mouse, ma che nella versione plug-in è ovviamente sincronizzato al tempo del sequencer host.

Sulla sinistra dello Score Editor, oltre ai campi per l'intonazione (+/- 48 semitoni e +/- 50 cent), sono presenti dodici manopole che controllano altrettante diverse caratteristiche sonore della voce selezionata, dette nel gergo della casa Voice Parameter (Figura 16).

Alcune di queste sono ben note, per esempio Ensemble per avere un effetto corale, Vibrato, Gender per passare attraverso le formanti proprie di bambini e adulti, uomini e donne, con effetto di morphing continuo, Glide, o portamento tra note legate, Pan e Volume. Altre sono invece particolari:

- Bright, traduco dal manuale, "definisce la pendenza dello spettro fondamentale della sorgente vocale e imita il naturale cambiamento di suono a diversi livelli sonori" (?);
- Metallic esalta le componenti inarmoniche dello spettro;
- Humanize modifica simultaneamente, con casualità frattale (!), altezza, volume, frequenza e profondità del vibrato;
- Balance equilibra il volume tra vocali e consonanti;
- Open controlla la struttura formantica delle vocali in modo da determinarne una maggiore o minore apertura;
- Breath controlla la quantità di rumore "respiratorio".

I Voice Parameter, così come la maggior parte degli altri controlli di Cantor, sono pilotabili in tempo reale da una master keyboard MIDI, essendo dotati di funzione MIDI Learn per la loro rapida assegnazione a un Control Change di libera scelta. Le ultime icone che troviamo nello Score Editor sono quelle poste sopra il righello (Figura 17). Da sinistra verso destra abbiamo: cursore a freccia per selezionare, spostare e ridimensionare le note, matita per disegnare note e modulazioni, gomma per cancellare note e automazioni (vedi avanti), copia, incolla, Undo, quantizzazione on/off snap to grid, autoscroll on/off, selezione visualizzazioni N, P, V, di cui si dirà in seguito.

IL FALOTICO FENOMENO DEI FONEMI

Premesso che *falotico* è una parola italiana realmente registrata nel dizionario e significa "bizzarro stravagante, balzano, fantastico", l'essenza dell'intera faccenda canterina sta tutta due paragrafi addietro.

Purtroppo però non basta disegnare note e immettere testo per ottenere un risultato soddisfacente, e non per colpa degli sviluppatori, ma per via della straordinaria complessità del nostro apparato vocale e dei sistemi linguistici, come ora discuteremo brevemente.

Intanto, il testo immesso è automaticamente tradotto nei fonemi del linguaggio associato alla voce caricata.

Cantor, come si è detto in precedenza, sa cantare soltanto in inglese-americano e tedesco, per l'italiano si vedrà, chissà, forse nell'anno solare 3063.

Un fonema, cito dallo Zanichelli, è una *"unità minima distintiva di suono nell'ambito di una lingua particolare, che consente, da sola o in combinazione con altre, di formare dei significanti (nдр: cioè parole di significato compiuto) e di fare una distinzione tra di essi (nдр: per esempio c-osa, r-osa)"*.

I fonemi pertanto non corrispondono alle sillabe e sono una materia molto ingarbugliata anche per i linguisti, che non sempre riescono a mettersi d'accordo sulla loro classificazione; inoltre sono in numero assai variabile da una lingua all'altra, e siccome noi (mi ci metto anch'io, dato che non sono un linguista) non conosciamo quelli del nostro idioma materno, che sono una trentina, figuriamoci se sappiamo quali sono quelli inglesi e tedeschi... Tanto per darvi un'idea dei problemi connessi, come si può osservare nella parte inferiore dello Score Editor, che VirSyn chiama per l'occasione Phoneme Sequencer, la sillaba inglese "for", corrispondente alla parola italiana "per", risulta scomposta nei tre fonemi F, AO1, R, ciascuno dei quali è rappresentato da un rettangolo di diverso colore e diversa lunghezza (Figura 18); quest'ultima è in relazione alla sua durata, indicata in secondi, mentre il numero 1 indica che il fonema è accentato. L'accento influenza la durata di un fonema, e questa, dipendente oltre tutto anche dalla velocità della parlata, ovvero dal tempo metronomico, e dalla durata della nota, a sua volta influenza la pronuncia.

Cantor cerca automaticamente di sistemare la durata dei singoli fonemi nel modo migliore possibile, ma se, come spesso succede, l'intelligibilità delle parole non risulta cristallina e perfetta, si può cercare di migliorarla andando a modificare le durate dei fonemi, trascinando in senso orizzontale con il mouse i singoli rettangoli di Figura 18.

In maniera analoga è modificabile l'intensità dei fonemi consonantici: nella sillaba in questione, l'intensità della F può essere aumentata o diminuita

agendo con il mouse, tenendo premuto il tasto Ctrl, sulla sottile linea rossa che appare sempre nella stessa figura; il problema si pone in particolare con la lettera "S", come è ben noto a chiunque si occupi di registrazione di parti cantate. Inoltre, digitando nello Score Editor nel campo grigio al di sotto delle singole note si possono modificare i fonemi direttamente, nel caso ci si voglia divertire a inventare un linguaggio personale privo di senso. Quanto detto sopra è evidentemente un aspetto abbastanza ostico nell'uso di Cantor.

Con l'editing dei fonemi VirSyn si è prodigata per trovare il modo di sistemare il problema della chiarezza dell'emissione vocale, e sebbene l'operatività in sé, grazie al Phoneme sequencer, sia indubbiamente assai semplice, ottenere risultati pienamente soddisfacenti non sempre lo è, a causa delle difficoltà intrinseche proprie del linguaggio. Già da questo breve accenno, e ho trascurato altri dettagli come la non corrispondenza esatta, all'orecchio umano, tra l'inizio di una nota cantata e l'inizio di un fonema consonantico, si comprende quanto complesso sia il fenomeno del parlare e del cantare.

Il lavoro di analisi compiuto da VirSyn è stato enorme, dovendo ricreare un modello delle corde vocali, da cui ha origine il segnale sorgente, vale a dire i suoni di base della voce, e il tratto vocale, che agisce come un filtro formantico sul segnale sorgente, filtro che varia continuamente, con una velocità mostruosa, la sua azione risonante secondo i diversi fonemi emessi.

Il sistema di sintesi che ne è derivato, e che lavora in tempo reale, è stato chiamato VOSE, VOcal Synthesis Engine; oltre a un oscillatore per il segnale sorgente e ai filtri formantici fa ricorso anche a un generatore di rumore per consonanti e respiro. La trascrizione fonetica è stata elaborata su un vocabolario di oltre 120.000 parole inglesi, e poco meno per la lingua tedesca.

ANCORA SULLO SCORE EDITOR

Lo Score Editor, che oltre allo zoom ha anche lo scorrimento verticale tramite il trascinamento del mouse sulla tastiera (che non è "animata"), ha tre modi di visualizzazione, che sono:

- N (Note): mostra nota, testo e descrizione del fonema, e permette di intervenire su tutti e tre questi aspetti;
- P (Pitch): mostra nota e andamento (modulazione) della sua altezza, e permette di modificare questi



Fig. 19 – La linea rossa indicante la modulazione dell'altezza, disegnata direttamente sulla nota con la matita nello Score Editor in modalità di visualizzazione P (Pitch).

due aspetti; la modulazione dell'altezza si disegna direttamente sulle note con la matita e compare sotto forma di una linea rossa (Figura 19), che VirSyn chiama giustamente Pitch Envelope, involuppo dell'altezza;

- V (Vibrato): mostra nota e andamento (modulazione) della sua intensità (e dunque la lettera corretta sarebbe T, per tremolo), disegnabile come sopra.

L'aggiunta di queste modulazioni aumenta naturalmente l'espressività dell'insieme, ma vi sono numerose altre caratteristiche vocali selezionabili dal menù di Figura 20, che compare con un clic nel campo Phonemes di Figura 18.

Esse sono le seguenti, e sono velocemente modificabili come al solito con il mouse, nella sezione inferiore dello Score Editor che già era stata nominata Phoneme Sequencer e che adesso prende invece il nome di Automation Editor:

- Volume: influenza intensità e caratteristiche spettrali della voce;
- Tension: controlla lo "sforzo" del cantante virtuale e si usa per creare accenti;
- Velocity: controlla la velocity della nota; di Open, Breath, Gender e Brightness si è già detto sopra a proposito dei Voice Parameter.

Alcuni di questi parametri si presentano come curve, o involuppi, liberamente disegnabili (Figura 21); così come quelle di altezza e vibrato, restano sempre collegate alle note e vengono scalate automaticamente al variare della lunghezza di queste, oltre a essere copiabili insieme a esse. Altri appaiono invece come un singolo valore e sono pertanto visualizzati nell'Automation Editor come barre (Figura 22).

IL CUORE SINTETICO DI CANTOR

Le finestre, o schermate, o pagine in cui è scomposta l'interfaccia di Cantor sono cinque, come si nota all'estrema sinistra dello strumento (Figura 23). Lasciamo dunque la Score e facciamo clic su Voice: si apre così il cuore del motore di sintesi (Figura 24), derivato da Cube, come si accorgerà subito chi conosce l'altra creazione di casa VirSyn. Questa, e la successiva, è la pagina a cui mettere mano se non ci si accontenta dei Voice Preset e si desidera andare alla ricerca di un suono personale; qui infatti prende forma il sistema sorgente (le corde vocali), secondo due modelli, lo Spectral Model, nel dominio della frequenza, e Time, nel dominio del tempo.

In Spectral Model abbiamo:

- in alto il motore di sintesi additiva fino a 256 parziali comodamente editabili con il mouse singolarmente (i primi 32) o in gruppi di due o di quattro (i successivi), esattamente come in Cube; un clic destro apre un menù per la selezione di diverse forme d'onda e il copia e incolla di parziali tra voci diverse;
- in basso, filtri Breath Noise oppure Glottal, selezionabili uno per volta, che affinano il modello della sorgente e sono anch'essi editabili graficamente con il mouse. Il filtro Breath, con il quale si modella lo spettro della componente rumorosa dei fonemi vocalici, funziona in associazione col Voice Parameter omonimo nello Score Editor.

Sulla sinistra vi sono alcune manopole, più alcuni campi, per il controllo dei parametri di sintesi (Figura 25). Anche in questo caso ve ne sono di immediatamente comprensibili, come EQ, che sono filtri supplementari (un High shelving, un Mid passabanda con risonanza (Q) e un Low shelving), Open e Brightness che abbiamo già incontrato tra i Voice Parameter, il numero di parziali da impiegare per la sintesi,



Fig. 20 – Menù delle modulazioni in aggiunta a Pitch e Vibrato.

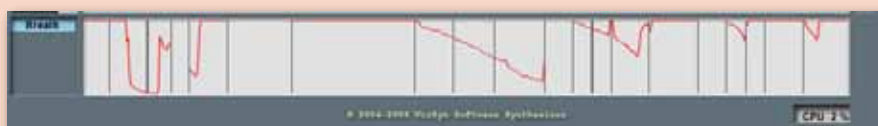


Fig. 21 – Curva Breath nell'Automation Editor.



Fig. 22 – Barre Brightness nell'Automation Editor.



Fig. 23 – Le etichette per la selezione delle cinque finestre di cui è composto Cantor.

Fig. 25 – Le manopole di controllo dei parametri della finestra Voice.



Fig. 24 – La finestra Voice, cuore del motore di sintesi di Cantor.

Velocity, LFO Amount per la risposta del vibrato a un controller esterno, quale la classica ruota di modulazione, il controllo del pitch bend, la risposta al Sustain (con la funzione Pedal Legato attivata, un fonema accentato è prolungato su più note consecutive).

Altre sono invece più specialistiche, come NoiseMod che modifica il modo in cui il rumore, modellato dal filtro Breath Noise, è aggiunto alla sorgente, a simulazione del comportamento delle nostre corde vocali, oppure Glottal Resonance, che è un ulteriore filtro formantico sulle frequenze medio-basse, e infine Reson, che sta per risonanza e influisce sulla maggiore o minore definizione delle vocali.

È evidente che questa veloce descrizione non può rendere l'idea dei risultati sonori dovuti allo spippolamento sgarrupato e forsennato su queste rotelle: a meno che uno non conosca la materia "voce umana" in maniera specialistica, e perciò sappia già dove si va a parare dal solo nome del parametro, l'unico modo per capirli è provarli. Con il modello Time si producono risultati sonori più "caldi" e timbricamente più vari, ma la maggior parte dei parametri sono gli stessi del modello precedente; di diverso compaiono ora Choir, che funziona in combinazione con Ensemble nei Voice Parameter dello Score Editor, Cutoff e Hipass che, tanto per cambiare, sono due filtri supplementari che agiscono sul Glottal filter, e Softness, che addolcisce il passaggio tra fonemi. Apppppposito...

ANCORA SUI FONEMI!

Eh, lo so, anch'io non ne avrei voluto parlare mai più, di questi fonemi che ci permettono di... parlare, e anche di cantare, ma non è colpa mia se la terza delle cinque finestre di Cantor si chiama proprio Phoneme (Figura 26). Ed è pure assai importante, dal momento che forma la seconda parte, altrettanto importante della prima, del motore di sintesi di Cantor, in quanto modella il sistema risonante del tratto vocale.

C'è però una bella notizia: qui non ci sono manopole "parametriche" di controllo, soltanto un menù da cui selezionare il fonema desiderato da uno dei due gruppi disponibili, detti phoneme set: quello inglese, che ne ha 39, o quello tetesko di Cermania, che ne ha tzingvantaqvattren (54), e che sono caricati automaticamente, l'uno o l'altro, secondo il Voice Preset che è stato scelto, sebbene con una manovra in quattro passi (1-caricare una voce inglese; 2-selezionare Copy set da Phoneme Set nella pagina Phoneme; 3-caricare una voce tedesca; 4-tornare alla pagina Phoneme e selezionare Paste set da Phoneme set) si possa forzare il synth a cantare in inglese con pronuncia tedesca e viceversa, roba da sganasciarsi...

Indi, poscia e cosicché, a questo punto, purché si abbiano le conoscenze specialistiche per sapere



Fig. 26 – Finestra Phoneme.



Fig. 27 – Finestra Effects.

quello che sta facendo, a meno che non ci si voglia dedicare a puri esperimenti empirici, si può modificare il fonema prescelto nella sua prima (sopra) e seconda (sotto) metà (!) tramite filtri formantici, costituiti da un insieme di otto filtri passabanda (i quadratini gialli) e uno a reiezione di banda (il quadratino rosso), per ciascuno dei quali è possibile impostare con il mouse ampiezza di banda, frequenza di centro banda e livello. Se non siete ancora scoppiati, per i fonemi consonantici le cose si complicano un pochetto, poiché nel loro caso compaiono i campi Level (intensità) e Time (durata, con tanto di attacco, sustain e decay per alcuni fonemi), che servono a modellare la consonante secondo la sua posizione (all'inizio, in mezzo, alla fine) in una parola; l'avreste mai pensato che il nostro sistema vocale, e Cantor con lui, possedesse un tale livello di sofisticazione?

In parole povere, in questa finestra, dove si può definire la struttura formantica di ciascun fonema, si entra nel campo della sperimentazione più spinta, e non vado oltre nelle descrizioni, lasciando gli approfondimenti alla buona volontà dei numerosissimi interessati.

QUALCOSA DI PIÙ TRADIZIONALE

Fortunatamente, le restanti due pagine di Cantor non pongono altri grattacapi, poiché sono di

ordinaria amministrazione, e pertanto non mi ci soffermo più del necessario: si tratta, infatti, di Effects (Figura 27) e Mix (Figura 28).

Nella prima abbiamo per ciascuna voce un distorsore, un eco/delay mono e stereo e un Phaser/Flanger/Chorus, con salvataggio delle loro impostazioni nei Voice Preset. Il Riverbero, che rispetto ai tre effetti precedenti ha parecchi preset in più, una trentina abbondante, dalla scatola per le scarpe al mausoleo indiano del Taj Mahal, è invece globale, aggiustabile come livello Send per ciascuna parte e salvato nel Project. Ogni effetto ha la sua manciata di parametri di controllo, sempre controllabili via MIDI in tempo reale, tranne quelli del Riverbero.

Nella seconda troviamo le strisce di canale (Figura 29), poste in orizzontale, per ciascuna parte, con i soliti comandi Mute, Solo, canale MIDI, livello della mandata del riverbero, pan, volume e l'indicatore del livello di picco, più gli slot per l'assegnazione della zona di tastiera (Keysplit low e high) e per caricare un Preset Voice; anche da questi due ultimi piccoli particolari si capisce l'attenzione posta da VirSyn per rendere il lavoro con Cantor il più agevole possibile. Seguono sulla destra alcuni semplici controlli Master (Figura 30, tratta dalla versione stand-alone che, rispetto al plug-in, ha in aggiunta i campi Audio Output e MIDI Input) e due funzioni aggiuntive:

- **Choir settings:** simula un coro dal numero di voci variabile, fino a un massimo di 128; più il coro si ingrandisce e più aumenta ovviamente il carico sulla CPU, perciò è bene prestare attenzione a non esagerare. Inoltre opera soltanto in tempo differito e sulla porzione dello Score Editor messa in loop con gli appositi marcatori;
- **MIDI import:** permette di importare nello Score Editor un midifile, anche comprensivo di testo, il quale, essendo di solito programmato per il karaoke, andrà risistemato, ottimizzandolo in funzione delle specificità di Cantor. Il MIDI import si attiva dal menù di Figura 14, e si può importare soltanto una traccia per volta, che va a finire nella voce correntemente selezionata. Se nella pagina Mix l'import è in modalità "automatic", Cantor cercherà di capire da sé qual è la traccia vocale del midifile, altrimenti si può specificare manualmente quale dei sedici canali MIDI si vuole importare. Inoltre le informazioni di pitch bend e di espressione (MIDI Control Change #11) contenuti nel midifile sono trasformati in curve di altezza e volume.

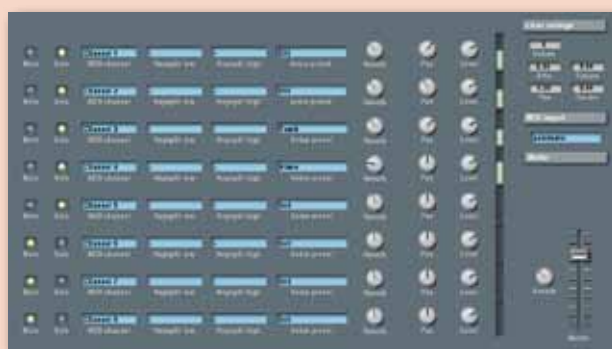


Fig. 28 – Finestra Mix.



Fig. 30 – I controlli Master del mixer, versione stand-alone.



Fig. 29 – Le strisce di canale per ciascuna parte.

Sito produttore

• www.virsyn.de

Prezzo

• 349 EUR IVA inclusa

CONCLUSIONI

Occorre levarsi tanto di cappello di fronte a questi coraggiosi tedeschi che si sono cimentati nell'affrontare lo strumento più complesso al mondo, la voce umana, ricavandone uno strumento virtuale ingegnoso e unico nel suo genere, che per la sua natura susciterà inevitabilmente, ancora più che per altri strumenti virtuali, reazioni molto contrastanti, dall'entusiasmo al rifiuto totale. È bene essere chiari fin dal principio: sono i suoi stessi ideatori ad affermare apertamente che Cantor non è nato per rimpiazzare gli esseri umani parlanti e cantanti, ma per mettere a disposizione di compositori e sound designer un nuovo campo di applicazione, definito nel manuale *language sound system*; sotto questo profilo l'obiettivo può dirsi ampiamente centrato, e ci torniamo più avanti. Quanto alla veridicità, le voci di Cantor sono sintetizzate, e si sente, pertanto non si può seriamente pensare di poter sostituire, in brani di genere musicale più tradizionale, come pop, rock e dintorni, un cantante umano reale con il Cantor virtuale, né per realizzare *backing tracks*, le voci di supporto, né, a maggior ragione, per linee soliste. Se cerchiamo la migliore imitazione possibile del nostro strumento naturale in... corde vocali e ossa, allora la tecnologia Yamaha Vocaloid (sul mercato dal 2003, l'anno precedente all'uscita della prima versione di Cantor), essendo basata su campioni, risulta decisamente superiore, date un ascolto alle demo che circolano in rete e ve ne renderete conto. Ma se cerchiamo effetti sintetici insoliti e creativi, lo strumento VirSyn ha parecchio da dire, o meglio, da cantare.

Tra i rilievi negativi sono da segnalare alcuni impuntamenti in fase di riproduzione, che non è sempre scorrevole come si desidera, sia quando si passa da un progetto all'altro, sia durante il riascolto del progetto corrente; poi le scritte, sia sotto le manopole, sia nei menù, che sono in caratteri minuscoli, assai affaticanti per sessioni di lavoro prolungate.

L'editing, infine, richiede parecchio tempo per essere compreso a fondo, ma questo non è che un riflesso diretto e inevitabile della complessità della voce umana.

A questo proposito VirSyn consiglia giustamente di caricare e studiare, per capire come migliorare la qualità della propria programmazione, uno dei numerosi progetti forniti di serie, che vanno dal canto gregoriano all'Hallelujah (scritto Halleluja, mah...) di Handel a quattro voci, che faceva bella mostra di sé in Figura 11, passando per l'Hosanna di Jesus Christ Superstar, l'hip-hop, il folk, l'Hal di 2001: Odissea nello spazio e altri ancora.

Tra i punti a favore vi sono l'impeccabile chiarezza della concezione, la possibilità di cantare "dal vivo", con tutti i parametri controllabili da una master keyboard in tempo reale via MIDI Learn, il rendering audio diretto, la funzione Undo (limitata alle sedici operazioni precedenti, ma è comunque un bel numero), una capacità di elaborazione del suono molto potente che può modificare profondamente qualsiasi Voice Preset, e la grande quantità di voci presenti (gli Yamaha Vocaloid contengono un'unica voce per ciascuno strumento), sebbene sarebbe gradito trovare nel manuale una breve descrizione del carattere timbrico corrispondente, così da non essere obbligati ad andare ad ascoltarle tutte per riuscire a trovare quella che serve.

Per qualche insegnante di musica appassionato ed esperto del ramo, o meglio ancora per un linguista, Cantor potrebbe inoltre rivelarsi un efficace strumento didattico sul nostro apparato fonatorio.

In conclusione, questo strumento ha qualche buona possibilità di soddisfarvi se siete stufo di sentire linee guida vocali che dicono soltanto "ah" e "oh", purché vi accontentiate di inglese e tedesco, o tutt'al più anche latino, per il quale si possono usare le voci tedesche, e non vi dispiacciono più di tanto delle inflessioni, lo ripetiamo, decisamente sintetiche: non aspettatevi, insomma, come ha simpaticamente scritto nel forum di VirSyn un attivo programmatore inglese entusiasta di Cantor, di sentirne uscir fuori l'impeccabile pronuncia di un presentatore della BBC...

Occorre inoltre essere disposti a investire un po' di tempo per approfondire il tortuoso territorio dell'emissione vocale quel tanto che basta a migliorare i pur lodevoli risultati di traduzione automatica del testo in fonemi operata dallo strumento.

Ma il territorio in cui Cantor si distingue, e nel quale non ha per il momento concorrenti, settore dei vocoder a parte, è senza dubbio quello dei timbri robotici alla Kraftwerk, Tangerine Dream e simili, talvolta davvero impressionanti, in senso positivo, della generazione di vocal synth pad (tappeti vocali sintetici), da costruirsi pazientemente voce dopo voce, e in generale degli effetti speciali.

E proprio a scopo effettistico Cantor è stato dichiaratamente usato, insieme ai Vocaloid Yamaha, da quel geniale compositore che risponde al nome di Mike Oldfield, nel suo CD Light + Shade, edito nel 2005, cosa di cui VirSyn può andare giustamente orgogliosa.

Nell'insieme Cantor è uno strumento originale, ma di nicchia, che attrarrà soltanto gli sperimentatori più temerari; tutti gli altri, se possessori di un iPad e simili, troveranno maggiore soddisfazione immediata con VirSyn iVoxel. Come per qualsiasi altro strumento, vero o virtuale, anche per Cantor, vale la regola di provare prima la versione demo per capire se e quanto fa al caso vostro. **AV&M**

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



WAVE & SOUND VIDEO TUTORIAL PRODUCTION

È disponibile on-line il terzo appuntamento del videocorso dedicato a Cubase

Il nostro redattore Simone Pippi, titolare di Wave & Sound è inarrestabile! Proprio così. A poco più di un mese dalla pubblicazione del videocorso Intermedio di Cubase 5, è ora disponibile anche il Corso Avanzato contenente ben 63 lezioni della durata di 2 ore (1). Grazie a questo rilascio, la trilogia dedicata a Cubase 5 è finalmente completa. I principali argomenti trattati all'interno del DVD sono:

- Come creare le una Drum Map
- Analisi dell'Editor Elenco
- Cosa sono i System Exclusive
- Effettuare un Bulk Dump
- Utilizzo delle Tracce Tempo e Metrica
- Calcolare il tempo di progetto
- Come effettuare il MixDown Audio
- Il Video Editing in Cubase
- Utilizzare le Macro
- Creazione delle Partiture musicali
- Registrare i Virtual Instrument in tempo reale
- Eseguire un backup totale di tutte le impostazioni del programma

Il videocorso Cubase 5 – Corso Avanzato è compatibile con i seguenti sistemi operativi:

- Microsoft Windows XP
- Microsoft Windows Vista
- Microsoft Windows 7
- Mac OS-X

Prezzo: **30 EUR** (+ 6 EUR spese di spedizione)

Mega offerta corso completo Cubase 5!

Wave & Sound propone un'offerta davvero interessante a tutti i neofiti del settore musicale che desiderano intraprendere la produzione audio digitale. Se si acquista tutti e tre i corsi di Cubase 5 (2), ovvero...

- Corso Base
- Corso Intermedio
- Corso Avanzato

... invece di sborsare 90 EUR, è possibile ricevere a casa il corso completo a soli **80 EUR** (+ 6 EUR di spese di spedizione)!

Provate a vedere in giro se trovate un altro produttore che vi offre la medesima qualità di questi videocorsi a un prezzo più basso!



CASIO PRIVIA PX-3BK

di Fabio Fracas



Nell'anno del suo 30° anniversario, Casio ha rilasciato una nuova tastiera della serie Privia dalle caratteristiche molto interessanti. La Privia PX-3BK Limited Edition è una tastiera da palco con funzioni di Master Keyboard e una dinamica dei tasti di alti qualità.

Quello che immediatamente colpisce della tastiera Privia PX-3BK Limited Edition è il peso.

Già dalla confezione si può capire che si tratta di una tastiera molto leggera ma ci sono ancora gli imballaggi da rimuovere e gli altri accessori che ne falsano la valutazione.

Aperto l'imballo, tolti il libretto di istruzione e l'alimentatore, spostato il pedale fornito e temporaneamente eliminato il pratico leggio in plastica, ci si accorge che la tastiera, da sola, non arriva neanche a 11 kg. 10, 8 Kg, per l'esattezza. Un piccolo miracolo, soprattutto per questa serie di prodotti Casio, ottenuto grazie alla scelta di non inserire all'interno dello strumento alcun altoparlante e sistema di amplificazione.

La linea della Privia PX-3BK Limited Edition è pulita e compatta, gli 88 tasti integrati sono innestati in un telaio di dimensioni molto ridotte e tutto il quadro dei comandi, compreso il display misura in larghezza solo 9 centimetri.

Le dimensioni d'ingombro finali sono le seguenti: 132,2 cm (lunghezza), 28,6 cm (profondità) e 13,5 cm (altezza). Dimensioni tali, unite al poco peso, ne fanno uno strumento pratico e maneggevole, ottimo per essere trasportato e utilizzato anche nelle sessioni live.

Nata pronta

Privia PX-3BK Limited Edition è uno strumento molto versatile. Grazie alle connessioni presenti sul retro

può essere collegata direttamente a una coppia di monitor attivi oppure a un sistema di amplificazione grazie all'uscita L+R, e suonata subito senza alcun altro accorgimento.

All'accensione, sono infatti disponibili ben 250 timbri predefiniti che includono anche 10 set di batteria.

I timbri risultano suddivisi in 8 categorie principali:

1. Piano
2. Electric Piano 1
3. Electric Piano 2
4. Clavi/Vibes
5. Organ
6. Strings/Ensemble
7. Guitar/Bass
8. Others/GN

A ogni categoria corrisponde un omonimo pulsante sulla sezione destra del pannello di controllo.

Per selezionare il timbro desiderato, basta premere il pulsante della categoria di appartenenza, verificare che le spie dei pulsanti UPPER1 e TONE siano entrambe illuminate.

In caso contrario bisogna premere gli stessi pulsanti e usare i pulsanti ^ e v per spostarsi fra le varie voci disponibili nella classe.

Sul display retroilluminato vengono sempre visualizzati sia il nome del timbro scelto che il numero che lo contraddistingue.

Un elenco completo dei timbri è presente nel manuale di istruzione per un riferimento rapido.



Combinazioni multiple

Grazie ai tasti Layer e Split, possiamo configurare la tastiera in modo tale da far suonare contemporaneamente due timbri differenti sovrapposti o divisi sinistro/destro. Le combinazioni possibili dell'accensione e dello spegnimento dei due tasti, sono 4 e corrispondono ciascuna a una diversa modalità di lavoro.

Non solo, la tastiera stessa risulta suddivisa in due zone chiamate LOWER (fino al tasto F#3) e UPPER (a partire dal tasto F#3) e per ogni zona risulta possibile gestire fino a due timbri differenti utilizzando i tasti LOWER 1, LOWER 2 e UPPER 1 e UPPER 2.

In pratica, possiamo avere 6 modalità differenti per la produzione dei suoni:

1. Un timbro per l'intera tastiera: UPPER 1 ON; LAYER OFF; SPLIT OFF.
2. Due timbri per l'intera tastiera: UPPER 1 ON; UPPER 2 ON; LAYER ON; SPLIT OFF.
3. Due timbri, uno per la gamma bassa e uno per la gamma alta della tastiera: LOWER 1 ON; UPPER 1 ON; LAYER OFF; SPLIT ON.
4. Quattro timbri, due sovrapposti per la gamma bassa e due sovrapposti per la gamma alta della tastiera: LOWER 1 ON; LOWER 2 ON, UPPER 1 ON; UPPER 2 ON, LAYER ON; SPLIT ON.
5. Tre timbri, uno per la gamma bassa e due sovrapposti per la gamma alta della tastiera: LOWER 1 ON; LOWER 2 OFF, UPPER 1 ON; UPPER 2 ON, LAYER ON; SPLIT ON.
6. Tre timbri, due sovrapposti per la gamma bassa e uno per la gamma alta della tastiera: LOWER 1 ON; LOWER 2 ON, UPPER 1 ON; UPPER 2 OFF, LAYER ON; SPLIT ON.

Se lo si desidera, è possibile modificare manualmente il punto di suddivisione della tastiera, inizialmente stabilito in F#3, tramite una pressione mantenuta sul pulsante SPLIT.

Dopo qualche secondo, il display mostrerà la scritta SPLIT POINT e sarà possibile scegliere il nuovo punto di suddivisione semplicemente premendo il tasto corrispondente.

Ivory Touch

Altra particolarità della tastiera Privia PX-3BK Limited Edition è rappresentata dalla tecnologia Touch Response applicata alla meccanica dei tasti.

La meccanica è sicuramente uno dei punti di forza del prodotto: i tasti, oltre a essere pesati, rispondono in modo naturale alla pressione delle dita. La sensazione, al tocco, è analoga quella che si ha suonando un pianoforte di ottima qualità. Non a caso, i tecnici Casio, la indicano con la definizione di Ivory Touch.

Tramite il menu funzioni dello strumento, è inoltre possibile modificare la risposta al tocco per adattarla alle esigenze di chi lo sta utilizzando. Sono disponibili 4 modalità di risposta:



Fig. 2 - Il display retroilluminato.



Fig. 3 - Le prese cuffia sul lato sinistro.



Fig. 4 - Le connessioni sul retro.

OFF: Volume costante, sempre uguale indipendentemente dalla pressione del tasto.

- 1: Suono forte anche con una pressione leggera.
- 2: Normale.
- 3: Suono normale anche con una pressione forte.

L'impostazione predefinita del Touch Response corrisponde al valore 2.

Dal punto di vista della polifonia, il motore interno raggiunge le 128 note suonate contemporaneamente.

Gestione MIDI

Privia PX-3BK, oltre a essere un pianoforte digitale è anche una tastiera MIDI master con suddivisione in 4 zone, cioè in 4 unità che controllano la fonte sonora interna e/o il dispositivo MIDI esterno.

Per ciascuna Zona è possibile selezionare un timbro differente, specificare un mixer, un DSP oppure indicare uno specifico canale MIDI. I parametri presenti all'interno di ciascuna unità vengono detti parametri di zona e possono essere modificati entrando in modalità MASTER CONTROL.

Per farlo, è sufficiente tenere premuto il pulsante ZONE EDIT per qualche secondo.

Il menù della zona è composto da otto pagine che possono essere visualizzate in sequenza premendo brevemente il pulsante ZONE EDIT.

Ogni pagina comprende fino a quattro parametri ognuno dei quali viene fatto corrispondere a un corrispettivo pulsante PARAMETER SELECTOR A, B, C o D.

Per uno sguardo d'insieme sulle assegnazioni delle varie impostazioni in relazione alle pagine dei parametri di zona, fare riferimento alla **Figura 5**.

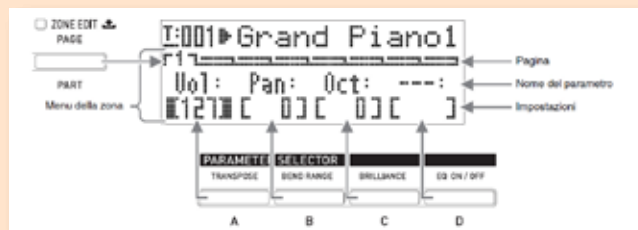


Fig. 4 - La pagina Zone Edit.

		ZONE PARAMETER							
PAGE		A	I	B	I	C	I	D	
1	MIXER	VOLUME		PAN		OCTAVE SHIFT			
2	MIDI	MIDI CH		MSB	BANK SELECT	LSB		PROGRAM CHANGE	
3	DSP	TYPE		PARAMETER		VALUE			
4	SYNTH	COARSE	TUNE	FINE		ON/OFF	PORTAMENTO	TIME	
5		ATTACK		RELEASE		FILTER		TOUCH SENSE	
6		RATE		DEPTH	VIBRATO	DELAY		WAVEFORM	
7	EFFECT	REVERB SEND		CHORUS SEND		ACO. RESONANCE		DSP ON/OFF	
8	CONTROLLER	PEDAL		BENDER		1	ASSIGNABLE	2	

Fig. 5 - Parametri di zona.

Scheda tecnica

Caratteristiche principali

- Pianoforte da palco senza altoparlanti
- Effetti DSP modificabili
- Equalizzatore a 4 bande
- Tastiera "Ivory Touch"
- Tasti assegnabili (portamento, interruttore rotativo)
- Funzionalità da Master Keyboard
- Parametri modificabili (mixer, tone/synth)

Specifiche

- Tastiera da pianoforte con 88 tasti e Touch Response (3 tipi)
- Polifonia a 128 note
- 250 toni disponibili (con funzione "Layer", mixing dei suoni, e "Split", suddivisione della tastiera)
- Effetti disponibili: DSP, Hall (4 tipi), coro (4 tipi), brillantezza (da -3 a 0 a 3), risonanza acustica
- Mixer: UPPER 1, UPPER 2, LOWER 1, LOWER 2; il livello di volume di tutte le zone è regolabile separatamente.
- Tasti assegnabili: 2
- Canzoni demo: 4 canzoni originali (riprodotte ripetutamente in sequenza)
- Registrazione: 8 zone per 8 banchi, un totale di 64 registrazioni possibile
- Pedali: Pedale sordina, pedale soft/sostenuto (commutabile)
- Altre funzioni: Funzione trasporto: ± 1 ottave (da -12 a 0 a 12). Funzione accordatura: A4 = 440,0 Hz ± 99 Cent. Variazione di ottava: ± 2 ottave. Temperamenti: 17 tipi. Funzione Stiramento (stretch-tuning). Blocco quadro comandi.

MIDI

- Multitimbro a 16 canali, conforme a GM Level
- Range tonale ruota pitch bend: da 00 a 12 mezzi toni

Scheda di memoria SD

- Slot per scheda SD
- Schede di memoria SD supportate: fino a 2 GB
- Funzioni: riproduzione SMF, memorizzazione di dati, richiamo di file, formattazione della scheda

Connessioni

- Presa PHONES: 2 prese mini stereo
- Prese pedale: 2 prese standard
- Prese OUT/IN MIDI
- Prese LINE OUT R, L/MONO: prese standard x 2
 - Impedenza in uscita: 2,3 k Ω
 - Tensione di uscita: 1,8 V max (effettiva)
- Prese LINE IN R, L/MONO: prese standard x 2
 - Impedenza in entrata: 0,9 k Ω
 - Tensione in entrata: 200 mV max (effettiva)
- Alimentazione: tensione continua 12 V
- Porta USB: TYPE B
- Presa pedale (solo per SP-32 opzionale)
- Adattatore di rete: AD-A12150LW
 - Assorbimento: 12 V - 18 W

Caratteristiche fisiche

- L x P x A: 132,2 x 28,6 x 13,5 cm
- Peso: 10,8 kg.

Produttore

- Casio: www.casio-europe.com/it

Prezzo (indicativo)

- 899 EUR

Altre connessioni

Oltre alle connessioni MIDI, lo strumento dispone di una porta USB tipo B, posta sul retro dello strumento, che consente il collegamento diretto a un computer.

Il cavo USB non è fornito in dotazione. Questa modalità di utilizzo può essere sfruttata solo su macchine dotate di sistema operativo Windows XP con Service Pack 2 o superiori, Windows Vista a 32 bit, Windows 7 a 32 bit e a 64 bit e Mac OSX a partire dalle versioni 10.3.9, 10.4.11 o superiore, 10.5.6 o superiore e 10.6.2 o superiore. È di fondamentale importanza che lo strumento risulti spento nella fase di connessione per evitare qualsiasi tipo di problema.

Una volta stabilito il collegamento, sarà possibile trasferire i dati dal piano digitale al PC oppure inviare i file MIDI standard (SMF) dal computer al PX-3BK.

Se abbiamo installato una scheda di memoria SD all'interno del piano digitale, utilizzando l'apposito alloggiamento presente nella parte frontale della tastiera, possiamo utilizzare il collegamento al PC per gestirne direttamente i contenuti.

La scheda SD (sono supportate card con memoria massima pari a 2GB) consente anche di registrare le esecuzioni e le configurazioni personalizzate.

Anche se la tastiera Privia PX-3BK è dotata di una memoria interna, l'utilizzo di una scheda SD esterna consente di tenere pronte varie configurazioni possibili e di richiamarle semplicemente inserendo

la scheda stessa nello strumento. Le configurazioni gestibili sono ben 64 e corrispondono alle 8 zone per 8 banchi di registrazione.



In conclusione

Il piano digitale/tastiera Privia PX-3BK Limited Edition è un ottimo strumento. Leggero, maneggevole e utilizzabile anche come MIDI Keyboard collegata a un computer.

La meccanica è di qualità superiore e consente di avere un completo controllo sull'espressività durante le esecuzioni.

I timbri disponibili sono 250 e anche se non risultano particolarmente rinnovati rispetto alla classica dotazione Casio, possono essere completamente personalizzati e modificati. La disponibilità di un alloggiamento per una scheda di memoria SD esterna risulta di fondamentale importanza per la preparazione della tastiera digitale prima degli spettacoli dal vivo e consente di salvare fino a 64 differenti configurazioni.

Infine, il prezzo contenuto è un'ulteriore buona notizia. **AV&M**

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.

SYNTH TIPS

ARTURIA MINIMOOG V2

by Arturia sound design

Arturia
MUSICAL INSTRUMENTS

Mr Jan Hammer solo sound.

Come costruire il tipico suono lead sul synth Arturia Minimoog V2.

Arturia Minimoog V2

Per chi non conoscesse il prodotto di Arturia (uscito nella sua seconda release nel 2009) ricordiamo che il synth virtuale Arturia Minimoog V2 restituisce fedelmente il suono e tutte le caratteristiche del Minimoog originale prodotto da Moog Music dal 1970 fino al 1982, successivamente rivisitato con gli attuali modelli Voyager, riuscendo a riportare in un virtual instrument il più straordinario sintetizzatore monofonico di tutti i tempi.

Si ha a disposizione la stessa identica interfaccia della versione originale per consentire anche a chi ha avuto (o ha tuttora) la fortuna di utilizzare il Minimoog hardware di ritrovare immediatamente tutti i singoli moduli e i moltissimi controlli.

La fedele riproduzione del synth originale non si ferma naturalmente all'interfaccia ma ricopre anche tutte le altre caratteristiche dello storico strumento Moog.

Tecnologia TAE

L'emulazione dello strumento originale è garantita dalla tecnologia TAE (True Analog Emulation) che offre una perfetta riproduzione dell'intonazione, della forma d'onda e di tutte le caratteristiche del suono originale di un synth analogico.

Grazie alla tecnologia TAE è possibile avere una riproduzione migliore degli oscillatori e dei filtri analogici, con anche l'implementazione del "soft clipping" che aggiunge ancora maggior potenza e profondità alle frequenze basse, così come la riproduzione accuratissima del leggendario low pass filter Moog a 24 dB.

In aggiunta sono state implementate diverse funzioni fondamentali non presenti nel Minimoog originale (naturalmente) come la polifonia, il controllo MIDI, effetti come delay e chorus e molto altro.

Già pronti ci sono più di 500 preset tutti realizzati da sound designer professionisti.



Caratteristiche principali:

- Sintetizzatore stereo
- Mono/polifonico (fino a 32 voci per strumento con possibilità di unisono)
- Funzione soft clipping
- No aliasing da 0.1 Hz a 20 kHz
- Frequenza di campionamento: fino a 96 kHz
- Più di 500 preset
- Suonabile via tastiera MIDI
- 3 oscillatori controllati in tensione (con 5 forme d'onda)
- 1 LFO
- Filtro 24 dB/oct.
- 1 noise generator
- 2 involucri ADS(R)
- 1 VCA
- 1 mixer
- 1 matrice di modulazione con fino a 6 diverse connessioni (12 sorgenti, 32 destinazioni)
- 1 arpeggiatore
- 1 delay stereo
- 1 chorus a tre modalità
- 1 ingresso audio esterno
- 1 oscillatore esterno e un ingresso per la modulazione del filtro
- Configurazione richiesta PC: Pentium II 500 MHz, 128 MB di RAM, Windows 9x/2000/ME/XP. MAC: G3 500 MHz, 128 MB di RAM, MacOS 9.2.2 o superiore, Mac OS X 10.2 o superiore
- Piattaforma Windows e Mac
- Prezzo di listino: 190 EUR + IVA
- Distributore MidiWare: www.midiware.it



JAN HAMMER SOLO SOUND

Per chi non conoscesse Jan Hammer, beh, c'è la storia della musica che può raccontare chi è... il suo suono è inconfondibile come il suo stile. Per iniziare a costruire questo suono, prima di tutto, si dovrebbe scegliere Temp_2_OSC o Temp_Saw in "Temp_Synth" dai Template.

Impostazione di base

Glide e Decay sono "OFF" (vedi Fig. 1). La manopola Modulation mix dovrebbero essere tutta su OSC3 (Fig. 2).

Passo successivo

OSCILLATOR MODULATION (significa usare OSC3 come sorgente di modulazione) è su ON, poi mettere su OFF il controllo OSC3. Impostare Range di OSC1 e OSC2 su 8' e selezionare LO mono per OSC3.

Scegliere l'onda triangolo e impostare il pitch su +15 o +17 semitono con shift + drag del mouse. Poi impostare la velocità del vibrato trascinando il mouse sulla manopola (non dimenticare di usare la mod wheel per ottenere il vibrato).

WAVEFORM è fondamentalmente SAW TOOTH con uno degli altri, ma si può scegliere una qualsiasi combinazione di forme d'onda come si desidera. OSCILLATOR2 dovrebbe essere leggermente stonato (Figura 3).

Mettere in OFF il segnale OSC3 sul mixer. (Fig. 4).

Quelle che seguono sono le impostazioni più importanti (Fig. 5).

LOUDNESS CONTOUR

1. Impostare ATTACK TIME sull'impostazione più veloce.
2. Impostare DECAY TIME meno di 5 msec. (non esitare a metterlo 0.00 msec).
3. Impostare SUSTAIN LEVEL da 2.5 fino a 3.5. Questa impostazione LOUDNESS rende il carattere del suono "profondo e compresso".

FILTER

(si può variare a seconda del gusto).

1. Accendete il secondo interruttore KEYBOARD CONTROL su ON.
2. Impostare CUTOFF intorno -2.00
3. Impostare EMPHASIS su qualsiasi valore inferiore a 5.50
4. AMOUNT OF CONTOUR dovrebbe essere tra 30% e 55%.
5. ATTACK TIME dovrebbe essere impostato al valore più veloce.
6. DECAY da 100 a 250 msec.
7. SUSTAIN inferiore a 4.01

Meglio impostare SOFT CLIPPING su ON (Fig. 6). **av&m**



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

ProjectLead 8° anno

2003-2011... ripercorriamo la storia che ha condotto al successo un'azienda al servizio della musica e dei musicisti!

Digital Audio Workstation

Dal dizionario informatico: *il termine DAW si riferisce a una combinazione di software per la registrazione multitraccia e di hardware audio di alta qualità digitale.*

Personalmente ho sempre provato ad arrangiarmi. Alla fine degli anni '90, quando andava di moda autocostruirsi la propria DAW, ho cercato di assemblare il mio PC con la migliore motherboard, la CPU adeguata, i dischi rigidi più veloci e la scheda audio più recente.

Certo, i tempi non ancora erano maturi per ottenere il massimo e spesso i risultati erano a dir poco deludenti e comunque c'era sempre da bestemmiare per trovare le soluzioni di incompatibilità soprattutto con le schede audio. E poi, passato qualche mese, le cose miglioravano e allora... corri a cambiare CPU, dischi e scheda audio! Insomma, non c'era verso di dormire tranquilli e il fai-da-te cominciava a diventare, fra l'altro, sempre più costoso e complicato.

Come ho detto, ho sempre cercato di arrangiarmi e l'enorme esperienza acquisita nel fai-da-te mi ha consentito anche di divulgare le conoscenze tramite rubriche sulle riviste che ho inventato e diretto nel passato (Cubase Magazine, CM2, Computer Music & Project Studio ecc.) e libri (Fare musica con il PC, Tecniche di registrazione ecc.).

Giovanni Zucchi

Si parlava spesso fra amici delle difficoltà di costruire il sistema perfetto per l'audio e nessuno di noi aveva 30 o 40 milioni di vecchie lire da spendere per un sistema di home recording casalingo basato su Pro Tools.

Dopo l'enorme invenzione di Steinberg nel 1997 della tecnologia Virtual Studio Technology, tutti eravamo convinti (o almeno il sottoscritto lo era) che l'ora X era arrivata. Nel 1998 mi sono addirittura inventato la rivista Cubase Magazine per cavalcare il momento dello sviluppo della tecnologia VST di tutte le terze parti del mondo. Ho cercato e riunito



La showroom di ProjectLead.

attorno a un progetto di divulgazione nazionale quelle persone che ogni giorno volessero lavorare per trovare soluzioni di home recording accessibili a tutti.

Ricordo con piacere le ore, i giorni, i mesi, gli anni passati a discutere su tutto quello che stava per avvenire. Tutto perfetto? Ma neanche per sogno! Mancava sempre la piattaforma stabile, un computer che avesse le caratteristiche audio al pari di uno studio professionale... o quasi ;-)

Bisognava che qualcuno ci pensasse seriamente. E meno male che qualcuno lo ha fatto.

Giovanni Zucchi (vedi box dedicato) in quegli anni si interessò a realizzare qualcosa che nessuno avrebbe mai immaginato possibile: un sistema DAW perfetto!

Quando mi disse che aveva assemblato una DAW performante quanto uno studio professionale, giuro, non riuscivo a crederci. Si trattava di un assemblato basato ancora su tecnologia Pentium, ma che andava alla grande!

Non era il massimo, ma la caparbia di Giovanni era pari solo alla sua testardaggine.

Da lì alla creazione di un marchio che rappresentasse un progetto, prima ancora di diventare un'azienda vera e propria, il passo fu breve...

ProjectLead ieri

L'idea di portare una "armonia" nella tecnologia dedicata alla musica, ha richiamato quello che in oriente viene stilizzato nel simbolo Taijitu dello Yin e dello Yang, filosoficamente legato al ciclo della notte che diventa giorno, del buio che diventa luce. E luce fu!



Dal logo al nome...

Il nome dell'azienda doveva contenere il concetto di "progettualità in continua evoluzione", proprio come il ciclo della vita del Taijitu. Quindi ecco le parole inglesi **Project** e **Lead** che si possono tradurre in Progetto e Guida. Un "progetto guida" in continuo divenire. Ecco cos'è **ProjectLead**, oggi come ieri.

PROJECTLEAD

I primi prodotti che uscirono dal laboratorio di Giovanni richiamavano il concetto filosofico orientale Yin Yang e puntualmente tutte le DAW sono state testate e pubblicate nella rivista che nel frattempo il sottoscritto aveva creato nel 2006, ovvero Computer Music & Project Studio, in cui veniva posto in risalto la qualità di quelle DAW e la professionalità della neonata ProjectLead. Ma il progresso tecnologico è inarrestabile, come del resto l'attività di Giovanni Zucchi e del suo staff composto da Lucia Castelletti, responsabile hardware e amministrativo (oltre che ottimo tecnico hardware), da tecnici interni e beta tester come Silvio Melloni e Giovanni Russo.

Senza timore di essere smentito, posso tranquillamente affermare che ProjectLead è cresciuta negli anni grazie al sacrificio (sì, "sacrificio" è la parola giusta!) di tutto lo staff, che giorno e notte è sempre impegnato a soddisfare le esigenze dei professionisti e di quanti vogliono un sistema DAW perfetto...

DAW perfette!

La perfezione non è di questo di mondo, si sa. Ma quando si vuole lavorare tranquilli, bisogna avere un sistema con un grado di sicurezza che si avvicini alla perfezione, c'è poco da scherzare! In anni di test e di utilizzo costante di DAW costruite da ProjectLead, personalmente non ho mai (e sottolineo MAI) avuto un benché minimo problema. E non si dica che il sottoscritto usa poco il computer, perché, il mio utilizzo quotidiano è di circa 15-16 ore. E sicuramente sono tanti gli utenti ProjectLead che possono affermare lo stesso.



Una DAW progettata da ProjectLead non solo offre componenti selezionati dall'enorme esperienza di Giovanni Zucchi, ma tutti i componenti, dal case alla RAM, dai controller alla motherboard, dagli hard disk all'alimentatore, vengono sapientemente armonizzati in un assemblaggio che è frutto di prove estenuanti di compatibilità e resistenza. Una DAW esce dal laboratorio solo se passa il terribile controllo di qualità ProjectLead. Ecco perché non si inchioda mai!

Serietà e affidabilità

Un computer perfetto è garanzia di sicurezza, ma quello che distingue un'azienda come ProjectLead è la serietà e l'affidabilità, cose non così comuni da trovare, specie in un settore come quello della tecnologia informatica che spesso vede ciarlatani che si spacciano per esperti.

Provate a portare a riparare un computer difettoso acquistato in un supermercato o una grande catena. Basta questo per farvi capire come un contatto diretto e umano con un'azienda al vostro servizio sia di importanza vitale.

Giovanni Zucchi è consapevole che tutto si può rompere, anche se lui fa di tutto perché ciò non accada mai. In caso di bisogno, non troverete mai porte chiuse o muri di gomma. Ed è questa la risposta a quanti ancora mi chiedono consigli per l'assemblaggio fai-da-te di un computer per l'audio o il video. È bello poter indirizzare tutti verso un'azienda che si prende la responsabilità di fornire un servizio così delicato, fornendo la massima garanzia di affidabilità.

Non solo computer

Negli anni ProjectLead si è distinta anche nella selezione di partner in grado di fornire adeguati strumenti hardware e software per qualsiasi soluzione ed esigenza professionale o anche semplicemente amatoriale. Tanto che oggi si può parlare di "sistemi integrati completi" chiavi in mano, che ProjectLead studia e progetta per qualsiasi tipo di utenza.

Certo, chi entra nella showroom di ProjectLead rimane incantato nel vedere il grande dispiego di apparecchi di alto costo.

Ma i sistemi ProjectLead non sono rivolti solo a chi ha un budget per investimenti pesanti.

Dall'hobbista che non vuole (o non può) impegnare cifre importanti fino al più esigente studio televisivo o tour mondiale, ProjectLead mette a disposizione il suo know-how nella scelta ottimale di un sistema integrato completo a prova di... tutto!

Showroom

Previo appuntamento, basta andare nella showroom di ProjectLead a Mandello del Lario per toccare con mano i prodotti di Midware Pro Audio, di Steinberg, di Smart AV e di molti altri marchi importanti.

Oltre alle DAW Projectlead ci sono prodotti di marchi come RME, Solid State Logic, Earthworks, sE Electronics, KRK, Arturia e moltissimi altri.

Nell'open space sono dislocate varie postazioni di prova con ascolti di vario tipo, mentre una piccola sala di ripresa consente addirittura di provare la registrazione a livello professionale. ProjectLead, unico in Italia, è **Manufactured Dealer Steinberg** e **Nuendo Certificate Dealer** per la distribuzione di prodotti professionali Steinberg. ProjectLead è anche distributore ufficiale dei prodotti **Smart AV**.

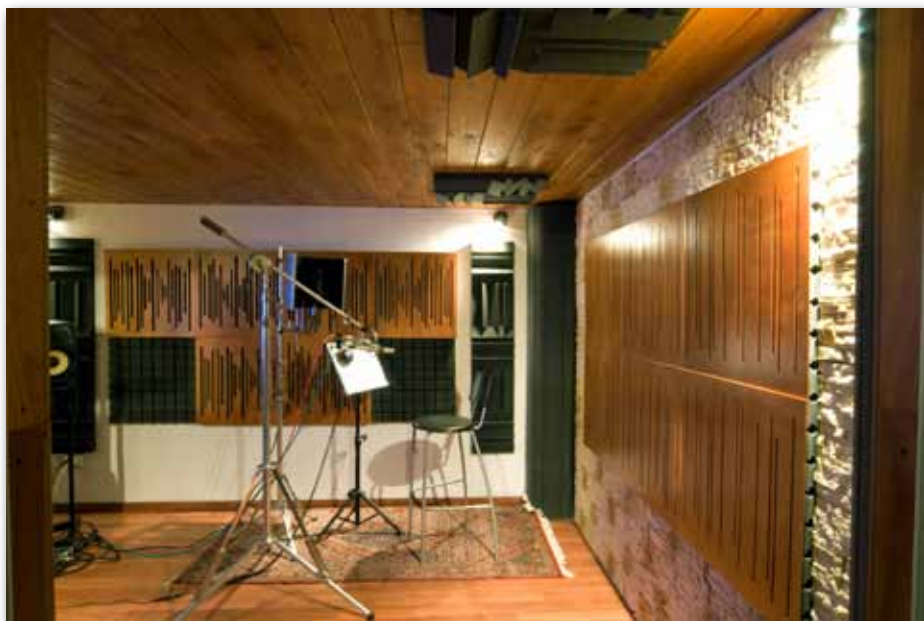
Per qualsiasi esigenza, basta fissare un appuntamento con Giovanni Zucchi telefonando allo 0341-702258 o scrivendo a info@projectlead.it.

ProjectLead oggi e domani

Nel continuo sviluppo di sistemi perfetti, ProjectLead non si limita a proporre una stessa linea



Una postazione DAW integrata presso la showroom di ProjectLead.



La sala di ripresa di ProjectLead.

di prodotti per più di qualche mese.

L'idea è infatti quella di proporre l'aggiornamento del catalogo come si fa con i software e cioè apponendo il numero di rilascio alla linea di prodotti (vedere il sistema **PC Master 3.5** pubblicato sul numero 23 della rivista di dicembre 2010).

Oggi (nel momento in cui scriviamo) è disponibile online il catalogo **ProjectLead 4.0** ma fra qualche mese passerà sicuramente a **4.5**, **5.0** e così via.

È presumibile che fra un paio d'anni avremo la versione **ProjectLead 10.0** e chissà quali sistemi Giovanni ci proporrà. Beh, non ci resta che rimanere in contatto... **AV&M**

Projectlead: tel. 0341-7022058
www.projectlead.it

PROJECTLEAD.IT

Ulteriori informazioni sull'azienda si possono trovare nel sito online all'indirizzo

www.projectlead.it.

Qui, oltre alle schede tecniche dei prodotti in catalogo, si possono trovare le schede di alcuni testimonial come Paolo Jannacci, Diego Calvetti, Nicolò Fragile, Daniele Coro, Patrick Djivas, Flavio Ibba, Flavio Premoli e moltissimi altri, così come di studi professionali come RAI, Cavò Studio, Metropolis, di tour mondiali come Beyonce e Cirque du Soleil e di installazioni come Conservatorio Bellini, Università la Sapienza, Teatro Nazionale e altri ancora.



L'home page del sito ProjectLead.

GIOVANNI ZUCCHI

Giovanni può essere ritenuto pioniere del MIDI e della computer music in Italia, uno dei primi ad organizzare corsi di insegnamento di MIDI e notazione musicale informatica insieme al direttore d'orchestra prof. Tagliabue, programmatore e sound designer per dischi di artisti come Eros Ramazzotti e Ornella Vanoni, creatore del primo CD Sample per campionatori Akai quando ancora i CD-ROM non erano in commercio, e di molte altre librerie campionate per strumenti E-MU Systems nonché sound designer per famose tastiere come Alesis e Solton. Un professionista con un infinito curriculum musicale e un bagaglio culturale davvero degno di nota.

È anche lui nel team degli sviluppatori di Fusion un progetto nato dalla stretta collaborazione tra ingegneri giapponesi e tecnici da tutto il mondo, avendo avuto l'importante compito di fornire alla Alesis ben venti gigabyte di campioni tutti originali.

Breve curriculum vitae:

- 25 anni di esperienza nel settore audio informatico con i primi corsi di computer music in Italia (1985).
- 1990: modifiche alle schede madri e costruzioni di RAM per campionatori Akai S1000.
- Realizzazione CD ROM allegato agli Emulator 4 venduto in tutto il mondo.
- 1995/97 realizzazione suoni per Solton.
- 2000: sound designer per Alesis keyboard.
- Dal 1990 a oggi product specialist ufficiale per l'Italia per marchi come Emu, Alesis, Akai, Adam, Behringer, Phonic, Muse Research Receptor, Solid State Logic, Rme, Se Electronics, Earthworks, Euphonix, KRK, Magix Sequoia, Moog, Arturia.



CABLEGUYS CURVE

VINCI
1 CABLEGUYS
CURVE

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)

Virtual Synth



Questo mese vi parlo di un nuovo plug-in di sintesi disponibile per piattaforma Mac nei formati VST e AU e prossimamente anche su piattaforma Windows (al momento è in fase di beta test la versione 1.2).

Le caratteristiche peculiari di CURVE (Figura 1) sono due, la possibilità di disegnare le forme d'onda che serviranno sia da generatori che da shape per il controllo di numerosi parametri (LFO, EG, VCF...) e la possibilità di condividere i propri preset con una fervente community, il che si traduce in una illimitata disponibilità di suoni già pronti (Figura 2).

Ogni preset che viene caricato nell'archivio può essere catalogato sia da chi lo crea che dall'utilizzatore finale in questo modo potremo avere la nostra raccolta di PAD, di LEAD, di FX e di BASS. Inoltre la community può votare il singolo preset secondo il proprio gradimento e potremo cercare tra i preset anche in ordine di punteggio.

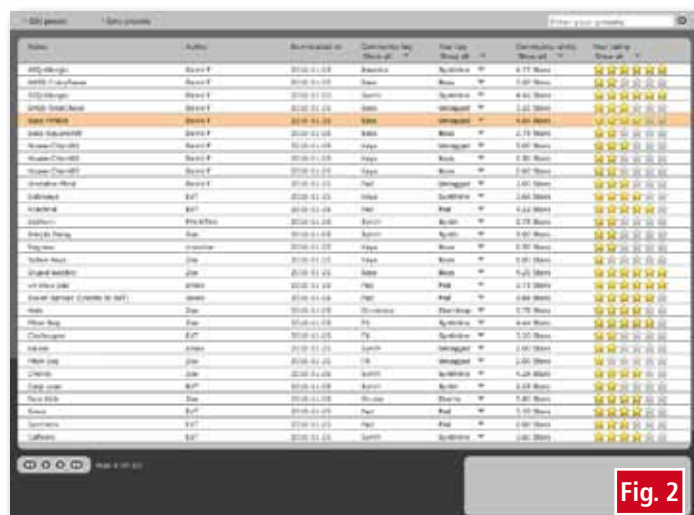
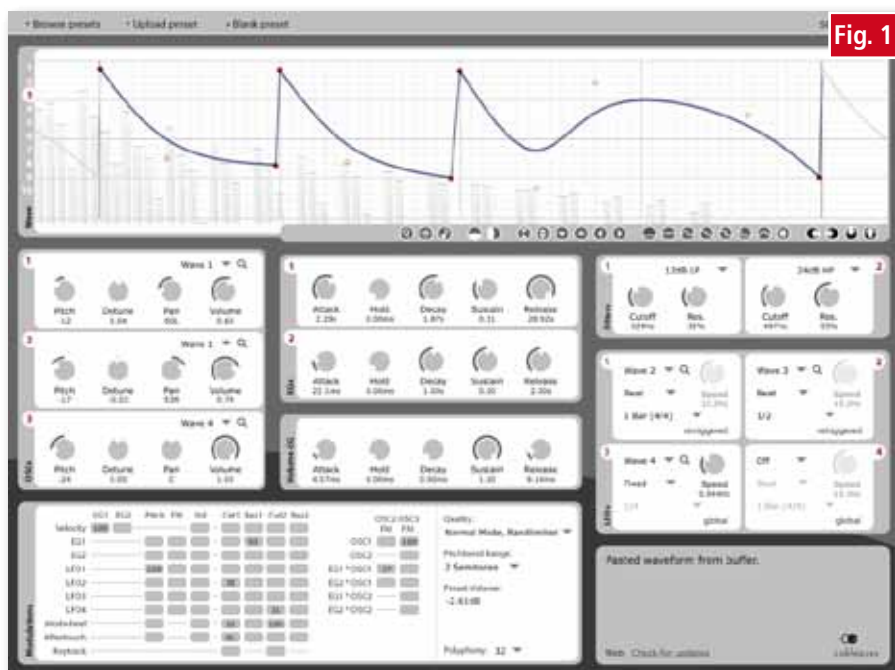
Nel momento in cui scrivo è in fase di beta-test (liberamente scaricabile dal sito del produttore) la nuova versione 1.2 che porta CURVE anche su piattaforma Windows e introduce numerose novità tra cui la modulazione individuale dei parametri degli oscillatori, la possibilità di salvare i propri preset in locale senza doverli obbligatoriamente condividere con la community e infine la possibilità di modulare il rate degli LFO. Queste tre importanti novità sono state implementate grazie al supporto della community che, su un forum dedicato, propone e vota le possibili nuove features che curve dovrebbe implementare.

I suggerimenti che ottengono più voti vengono messi in cantiere e sviluppati dal team di Cableguys. Questa mi sembra una buona opportunità di interazione tra utilizzatore e sviluppatore, in questo modo il cliente ha anche un potere decisionale sulle future versioni di CURVE.

Ma veniamo al sodo!

L'interfaccia di Curve è studiata per essere il più possibile intuitiva ed ergonomica, oltre ad essere minimale e pulita, presenta tutti i principali controlli disposti in modo ordinato e di facile comprensione anche per chi ha poca dimestichezza con la sintesi (che in questo caso è SOTTRATTIVA).

Nella parte superiore dell'interfaccia troviamo tre link che ci portano alla gestione dei preset, con



la possibilità di caricare un suono nell'archivio della community oppure di inizializzare Curve con un preset di base dal quale partire per le nostre creazioni. Subito sotto c'è il cuore dello strumento ovvero la nostra bella tavolozza sulla quale disegnare le forme d'onda. Ben 10 slot sono a nostra disposizione per creare 10 forme d'onda diverse.

Ci basterà cliccare sulla griglia con il pulsante sinistro del mouse per attivare uno o più punti che potremo trascinare e combinare con altri per disegnare le forme d'onda più strane che ci vengono in mente.

Se dovessimo aver bisogno delle classiche waveform sinusoidali, quadre, triangolari e a rampa, possiamo generarle semplicemente premendo uno dei bottoncini rotondi presenti sotto l'area di disegno delle waveform. Uno dei pulsanti più utili quando non sappiamo bene da dove cominciare, è quello posto alla destra delle forme d'onda (quello che sembra un sole per intenderci).

Una volta piazzati sulla griglia un po' di punti, premendo quel pulsante avremo una ricombinazione degli stessi in modo random, utile per la creazione di forme d'onda imprevedibili! La dotazione di curve comprende ben 3 oscillatori, 3 Envelope Generator, 2 filtri, e 4 LFO le cui forme d'onda possono essere sincronizzate con il programma host oppure lasciate indipendenti. Le forme d'onda che andremo a disegnare possono essere utilizzate sia sui tre oscillatori che sui quattro LFO. Una volta disegnate e poi assegnate le nostre forme d'onda, bisognerà agire sulla matrice che occupa la parte bassa dell'interfaccia.

La **Figura 3** è una preview della nuova versione di Curve ed implementa le features citate prima. Come in una normale matrice, abbiamo sul lato sinistro (in orizzontale) le sorgenti e in verticale le destinazioni. Semplicemente puntando il mouse su uno degli incroci e cliccando con il tasto sinistro possiamo indicare in quale misura la sorgente influenzerà la destinazione. Ad esempio se volessimo far controllare il Pitch dell'oscillatore 1 all'LFO 1 basterà aumentare o diminuire il numero all'interno della casellina grigia posta in corrispondenza dell'LFO1 e del Pitch dell'oscillatore 1. Come si vede in figura possiamo anche inserire numeri negativi.

Sempre nella parte superiore del synth troviamo il link alla libreria che contiene i preset, ad ogni utilizzo è buona norma sincronizzare i preset disponibili in locale con quelli presenti sul server della community in tal modo saremo sempre aggiornati con le novità sonore offerte dagli altri possessori di Curve.

Dello stesso produttore

Sempre sul sito di Cableguys troviamo altri interessanti software, con interfaccia simile a quella di Curve.

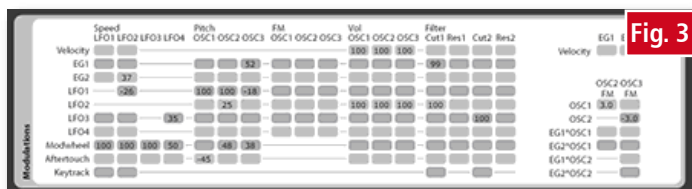


Fig. 3



Fig. 4

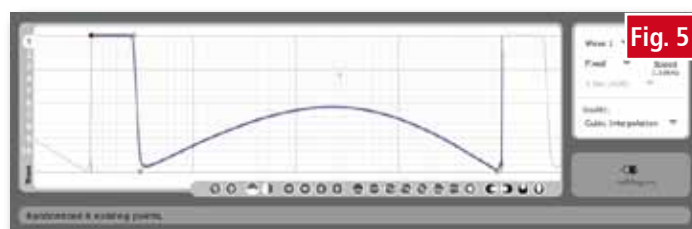


Fig. 5

Filter shaper

(Figura 4) Un doppio filtro molto simile a quello presente su Curve, in effetti è proprio la versione ridotta del synth: stesse modalità operative ma niente parte di generazione del suono.

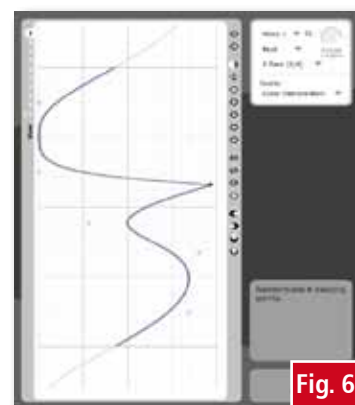


Fig. 6

Volume Shaper 2

(Figura 5) Un utile aiuto per le automazioni di volume creative!

PanCake

(Figura 6) Un plugin gratuito per la gestione del panning del suono in modo creativo, sempre con la possibilità di disegnare l'immancabile forma d'onda.

Tutti questi plugin sono disponibili per un tempo limitato in un Bundle molto conveniente sul sito del produttore che invito caldamente a visionare.

Cableguys Bundle 149 EUR (include Curve, FilterShaper 2 e VolumeShaper 2).

Riferimenti

Sito web del produttore
www.cableguys.de
 Forum di supporto
 Software bundle
www.cableguys.de/shop-bundle.html **AV&M**

SE ELECTRONICS: X1 + PSRF BUNDLE

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



Microfono a condensatore e schermo con pannello fonoassorbente

L'azienda **sE Electronics** lancia sul mercato un'offerta davvero imperdibile, il microfono **X1** e il pannello **Reflexion Filter** entrambi in un'unica confezione a un prezzo convenientissimo (Figura 1).

sEX1

Il microfono a condensatore **sEX1** (Figura 2) è l'ultima creazione di casa **sEelectronics**, e anche se viene definito "entry level", l'obiettivo principale era quello di progettare un prodotto che superasse in prezzo e qualità ogni altro microfono presente sul mercato nella sua fascia di prezzo.

Le caratteristiche tecniche del microfono **sEX1** sono le seguenti:

- Connettore: **XLR (3-pin)**
- Diagramma polare: **cardioide**
- Risposta in frequenza: **20 Hz - 20 kHz**
- Impedenza: **200 ohm**
- Livello rumore equivalente: **16 dB**
- Livello pressione sonora (SPL): **125 dB**
- Pad: **-10 dB**
- Selettore passa alto: **100 Hz**
- Alim. Phantom: **+48 volt**

La risposta in frequenza dell'**sEX1** è estremamente piatta da 20 Hz a 3 kHz, mentre da 4 a 20 kHz presenta una particolare enfasi da non sottovalutare specialmente se si effettuano riprese microfoniche di chitarra acustica, strumenti a percussione, piatti della batteria e voce (Figura 3). Inoltre, dando uno sguardo nel dettaglio al diagramma polare (Figura 4) si può notare la perfetta figura a cuore stilizzata, la cui percezione della sorgente audio è accentuata

soprattutto sulla parte frontale evitando indesiderati rientri laterali. Ciò comporta una buona acquisizione addirittura anche senza il **Reflexion Filter** (Figura 5).

Si consiglia di ascoltare i file:

- **sEX1_BONGO.mp3**
- **sEX1_CHIT_CL.mp3**
- **sEX1_CHITSEMIACUSTICA.mp3**

- **sEX1_SHAKER_RUTTLI.mp3**
- **sEX1_SHAKER_TOCA.mp3**

NOTA: il microfono **sEX1** viene fornito di apposito adattatore per l'asta, in quanto può essere utilizzato in qualsiasi situazione e per qualsiasi esigenza di ripresa (Figura 6).



Stand-mount

All'interno della confezione troviamo uno speciale supporto che permette di adattare lo schermo a qualsiasi asta a terra e dispone degli attacchi per il fissaggio sia del microfono, sia dello schermo **PSRF** (Figura 7a e 7b). Inoltre, il supporto è formato da due pezzi bloccati da una vite "a galletto", in modo da regolare l'inclinazione simultanea sia del microfono che del pannello (Figura 8).

Reflexion Filter

sE Electronics, dopo il grande successo del **Reflexion Filter PRO**, è orgogliosa di presentare un nuovo pannello fonoassorbente, il **PSRF (Project Studio Reflexion Filter)** (Figura 9) di dimensioni più piccole, il quale può essere facilmente installato in maniera ottimale all'interno di un piccolo home studio.

Entrambi i modelli hanno lo scopo di ridurre le riflessioni dell'ambiente circostante e quindi effettuare delle registrazioni dal risultato estremamente "asciutto", ma non ovattato.

Per verificare le potenzialità del **PSRF** abbiamo realizzato una registrazione posizionando il microfono in una stanza paragonabile a un tipico salotto casalingo. Il primo test è stato effettuato senza l'ausilio del pannello, facendo posizionare il cantante a una distanza di 15 cm circa dal microfono.

Nel secondo test, invece, abbiamo applicato il **PSRF** sull'apposita asta e il risultato ottenuto è decisamente soddisfacente. La differenza c'è e si sente al primo ascolto. L'utilizzo del pannello fonoassorbente, non solo elimina in maniera significativa i riflessi ambientali, ma acquisisce più segnale sulla parte frontale del microfono. Ascoltare i file:

sEX1_pannello.mp3

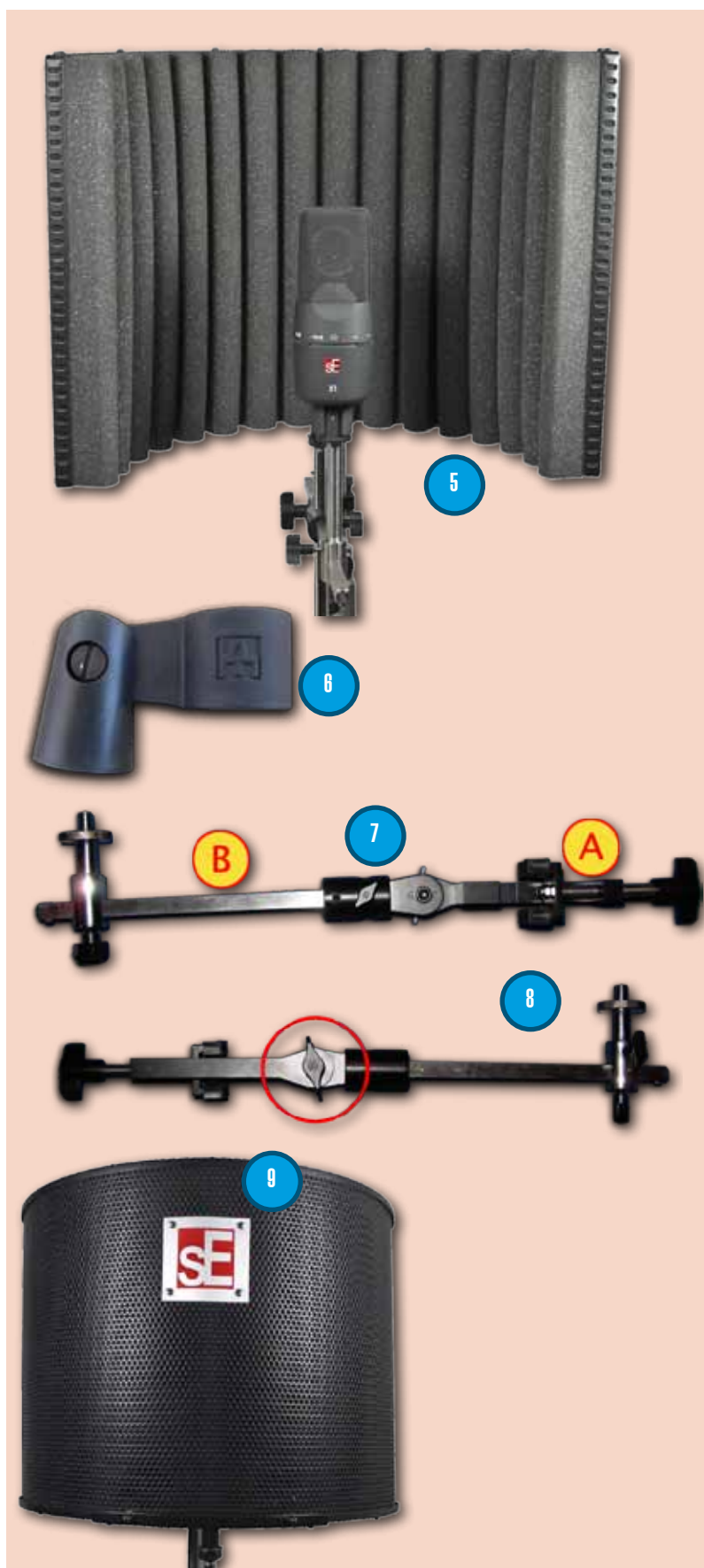
sEX1_NO_pannello.mp3

Conclusioni

Con questa sua nuova creazione **SEelectronics** è riuscita a strabiliarci anche nel prezzo.

È sicuramente la soluzione ideale per chi ha problemi di insonorizzazione ma anche per chi deve effettuare registrazioni mobili in ambienti molto riverberanti. **AV&M**

Si ringrazia Alessandro Cerri per la gentile collaborazione nella realizzazione dei test vocali.



Sito produttore

• www.seelectronics.com

Prezzo indicativo

• 250 EUR

Distribuito in Italia

• **MidiWare**
www.midiware.com

AUDIO BASICS

Equalizzazione (3)

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



Anche in questa puntata continuiamo a dedicarci alla conoscenza dell'equalizzazione e come sfruttarne le principali tecniche facendo ancora un po' di pratica...

Prima di iniziare...

Nelle pagine che seguiranno verranno effettuate alcune prove di equalizzazione su una traccia di voce. Innanzitutto, è necessario avviare **Cubase** (Figura 1) e creare un nuovo progetto contenente una traccia **MONO** (Figura 2).

Aprire il menù **File/Importa/File Audio** e selezionare il file "AB3_VOCE_ORIGINALE.wav" che verrà riportato nella griglia di progetto.

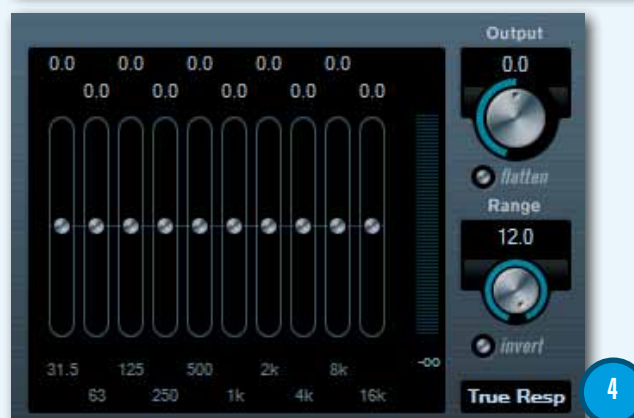
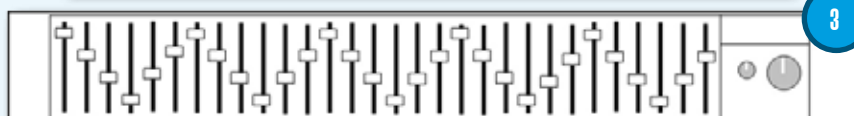
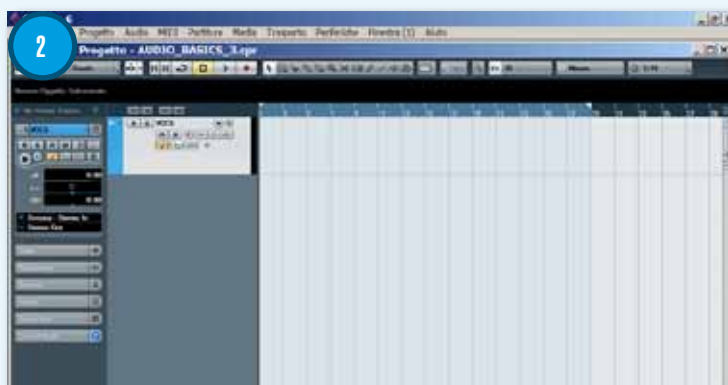
NOTA: per eseguire le prove audio scaricate l'archivio compresso "AUDIO_BASICS_03.zip", contenente il file originale da elaborare e quelli da ascoltare.

L'equalizzatore

L'equalizzazione può essere apportata con due tipi di equalizzatore, grafico e parametrico.

L'equalizzatore grafico (Figura 3) permette di effettuare le modifiche sulle frequenze tramite gli slider verticali, i quali possono variare di numero in base alle caratteristiche del dispositivo. Nelle figure 4 e 5 sono riportati due equalizzatori in formato software, il **GEQ-10** e **GEQ-30** entrambi forniti con il sequencer **Cubase 6** (inclusi anche nella precedente versione). Nella parte sottostante ad ogni slider è situata una serigrafia che riporta la frequenza da enfatizzare o attenuare.

Come potrete notare, il **GEQ-30**, a differenza del **GEQ-10**, dispone di un numero maggiore di slider



quindi, la correzione verrà effettuata in maniera più precisa.

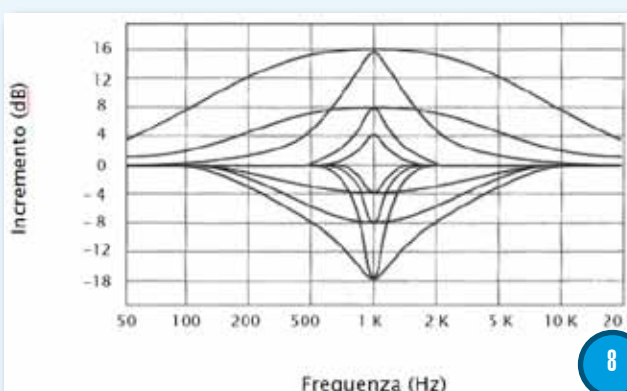
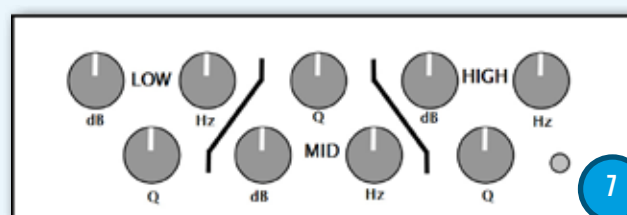
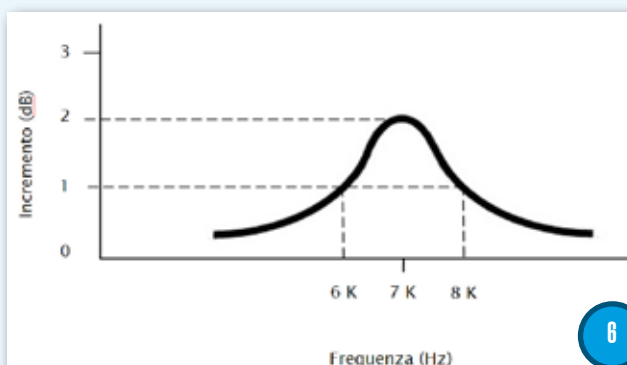
Riguardo quest'ultimo fattore, è da tenere in considerazione che, la correzione delle frequenze con l'equalizzatore grafico, è di tipo **shelving**. In altre parole, se viene enfatizzata la frequenza, per esempio, di **7 KHz** ne subiscono un aumento anche quelle adiacenti (Figura 6). Quindi, se si desidera apportare le modifiche ad una determinata frequenza, è necessario optare nell'utilizzo di un equalizzatore parametrico (Figura 7).

Questo dispositivo, a differenza dell'equalizzatore grafico, dispone principalmente di tre controlli: il selettore della banda di frequenza, il **Gain** e il fattore di merito **Q**. Con il **Gain** è possibile regolare l'altezza della campana mentre con il secondo si può controllare la larghezza (Figura 8).

Regolazione delle frequenze (EQ grafico)

In **Cubase**, oltre al caricamento in **Insert** di Plug-In dedicati alla correzione delle frequenze, è possibile utilizzare l'EQ di canale.

1. Innanzitutto, è necessario fare un clic sul pulsante **Edit** situato nell'**Inspector** della traccia **VOCE** (Figura 9).
2. In questo modo, apparirà la finestra di dialogo **Impostazioni Canale Audio VST** che riporta il nome della traccia (Figura 10).
3. Per utilizzare i quattro parametri delle frequenze, attivarli dagli appositi pulsanti, cliccare nella casella **Q** situata in basso e



impostare la modalità **Parametric 1** (Figura 11).

4. Inoltre, nell'**EQ1** e **EQ4**, regolare il fattore **Q** al valore di **0.0**, in modo da ottenere un equalizzatore grafico totalmente efficiente (Figura 12).
5. Sempre in figura 12, è inoltre possibile osservare che tutti e quattro i parametri EQ sono già impostati su determinati valori di frequenza, i quali possono essere re-impostati facendo doppio clic nella casella dedicata e digitare un nuovo valore da tastiera.
6. A questo punto, tramite il controllo **Guadagno Banda**, effettuare le regolazioni per enfatizzare o attenuare le frequenze. Per avere un riferimento più dettagliato, osservare la figura 13.

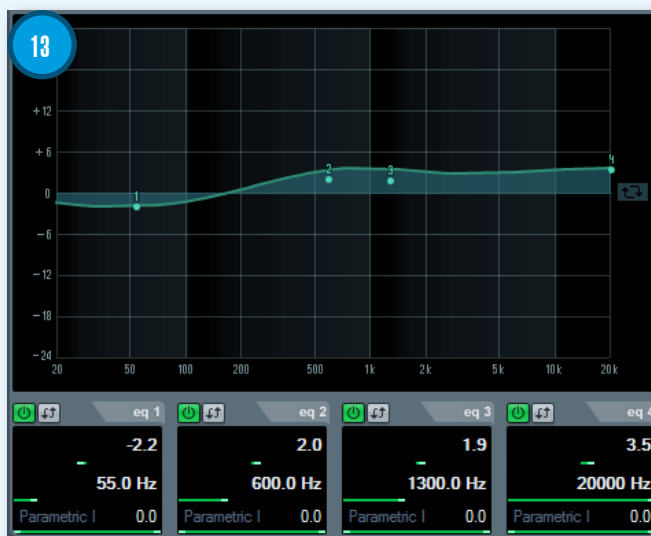
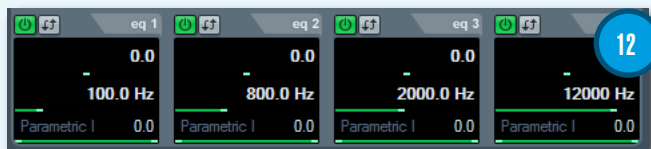
È chiaro che questo tipo di equalizzazione potrà risultare positiva in quanto, le frequenze determinanti della voce, vengono enfatizzate in maniera globale, quindi si ha la percezione di avere ottenuto un risultato più che positivo. Purtroppo, se questo tipo di equalizzazione dovesse essere apportata a tutti i segnali audio presenti in un progetto, il risultato finale sarà un suono completamente confuso e di scarsa qualità, poiché la somma delle frequenze dell'intero range udibile (**20- 2000 Hz**) risulterà estremamente eccessivo.

Quindi, se si desidera utilizzare un equalizzatore grafico con il quale modificare alcune specifiche frequenze, è necessario disattivare i parametri **EQ 1, 2, 3 e 4**, e caricare nel primo slot **Insert** della traccia, il Plug-In **GEQ-30** che dispone di ben trenta slider. Per regolare le frequenze è necessario posizionare il mouse sopra ognuno degli slider, e tendendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarlo verticalmente (Figura 14).

Ascoltate i file:

AB_3_C6_EQ_GRAFICO.mp3

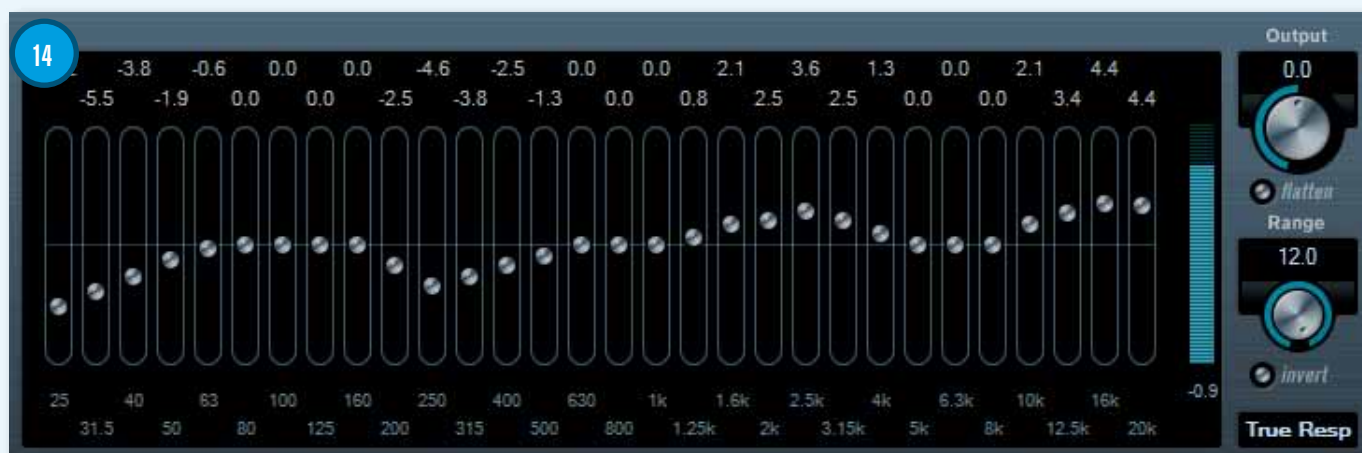
AB_3_EQ_GEQ30.mp3



Regolazione delle frequenze (EQ parametrico)

Nelle precedenti righe abbiamo visto cosa è possibile ottenere da un equalizzatore grafico ma per ottenere un risultato davvero soddisfacente, specialmente nell'equalizzare le singole tracce di un brano musicale, spesso viene utilizzato l'equalizzatore parametrico.

1. Aprire la finestra di dialogo **Impostazioni Canale VST** e disattivare momentaneamente



lo slot **Insert** su cui è caricato il Plug-In **GEQ-30** (Figura 15).

2. Fare un clic sull'icona a forma di cubo della sezione **EQ** e dal sotto-menù **Dal Preset Traccia**, selezionare **Phasing.trackpreset** (Figura 16). In questo modo sarà disponibile un filtro **Passa Alto** impostato a **68 Hz / -0,4 dB** e gli altri parametri disabilitati (Figura 17).
3. Attivare l'**EQ 2** dall'apposito pulsante, impostare la frequenza sul valore di **250 Hz** e attenuarla a **-3,5 dB**.
4. Regolare la larghezza della campana tramite lo slider orizzontale sottostante, trascinandolo sul valore di **9.0**.
5. Adesso, attivare il parametro **EQ 3**, impostare la frequenza su **520 Hz** e attenuarne la quantità, regolando il guadagno a **-3,8 dB**. Posizionare il mouse sul parametro **Q** e trascinarlo fino al valore **7.0**.
6. Infine, attivare l'**EQ 4**, impostare la frequenza su **1500 Hz** e impostarla sul valore di guadagno **+3.0 dB**. Di default, la campanatura del parametro **EQ 4** è impostata sulla modalità **High Shelf 1**, ma in questo caso è necessario aprire il menù contestuale e selezionare **Parametric 1**. Subito dopo, impostare il fattore di merito **Q** sul valore **3.0**.

In figura 18 è possibile confrontare le impostazioni descritte precedentemente e inoltre, si può dedurre che, oltre all'applicazione di un **Passa Alto** idoneo all'eliminazione dell'effetto "boomy", sono state attenuate determinate frequenze (**EQ 2** e **EQ 3**) poiché risultavano in eccesso. Mentre, l'enfasi applicata sul parametro **EQ 4** è risultata soddisfacente soprattutto per evidenziare la brillantezza delle tonalità più alte.

In alternativa all'**EQ** situato nella finestra **Impostazioni Canale VST**, è possibile caricare in **Insert** il Plug-In **Studio EQ**, il quale dispone di quattro **Bande** attivabili, e nella sezione centrale, è possibile visualizzare il grafico delle correzioni di frequenza (Figura 19).

Ascoltate i file:

AB_3_C6_EQ_PARAMETRICO.mp3

AB_3_EQ_STUDIOEQ.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 (7)

di Simone Pippi



Esportare il filmato.

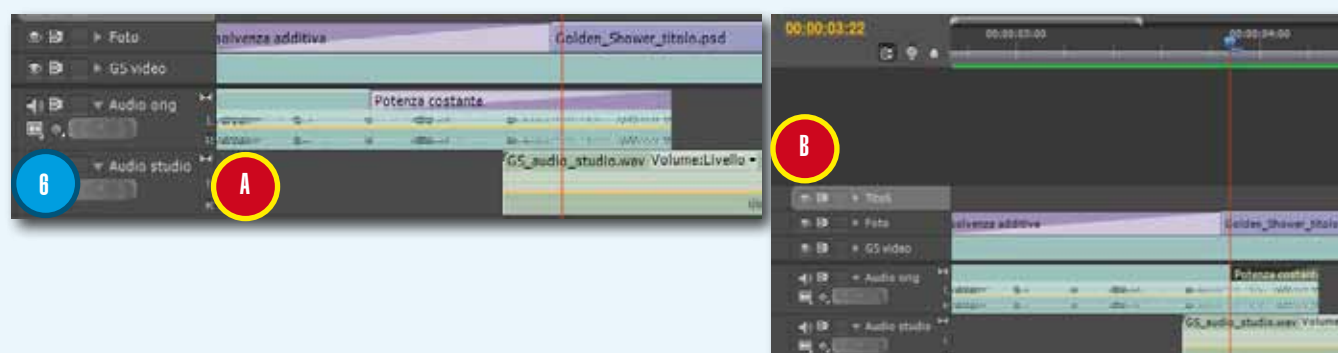
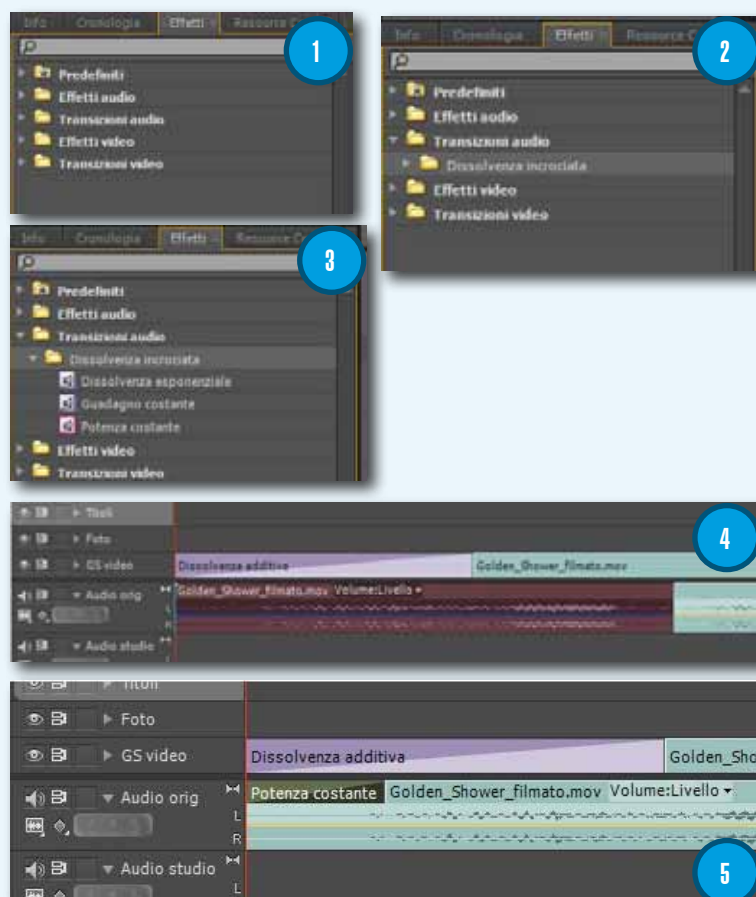
Prima di cominciare...

Eccoci giunti alla conclusione del nostro videoclip musicale. In questa puntata effettueremo gli ultimi ritocchi e analizzeremo nel dettaglio tutti i parametri per esportare al meglio il montaggio video fino ad oggi assemblato.

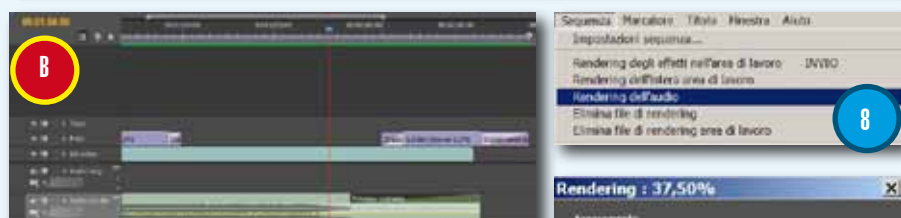
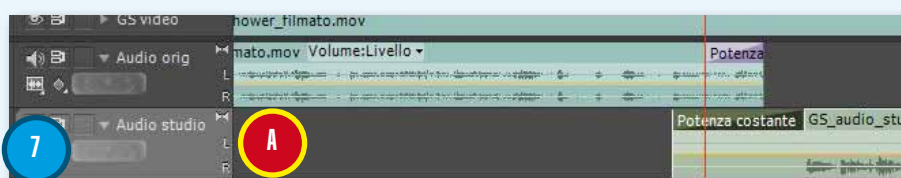
Missione 21: applicare le transizioni ai file audio

Le dissolvenze, in **Premiere Pro**, possono essere applicate alle tracce video, ma anche a quelle audio.

1. Avviare **Premiere Pro** e selezionare la sezione **Effetti** (Figura 1),
2. Fare doppio click sulla cartella **Transizioni audio** (Figura 2).
3. All'interno troverete la cartella **Dissolvenza incrociata**, la quale può essere aperta facendo doppio clic (Figura 3).
4. Selezionare la transizione **Potenza costante** e trascinarla sulla traccia audio "**Golden_Shower_filmato.mov**". (Figura 4).
5. Accorciare la transizione fino all'inizio dell'onda sonora (Figura 5).
6. Posizionare il cursore al valore **00:00:03:22**, selezionare nuovamente la transizione **Potenza costante** e trascinarla sul lato destro della traccia audio (Figura 6a).
Accorciare la transizione al valore **00:00:03:22** dall'apposito punto di aggancio (Figura 6b).



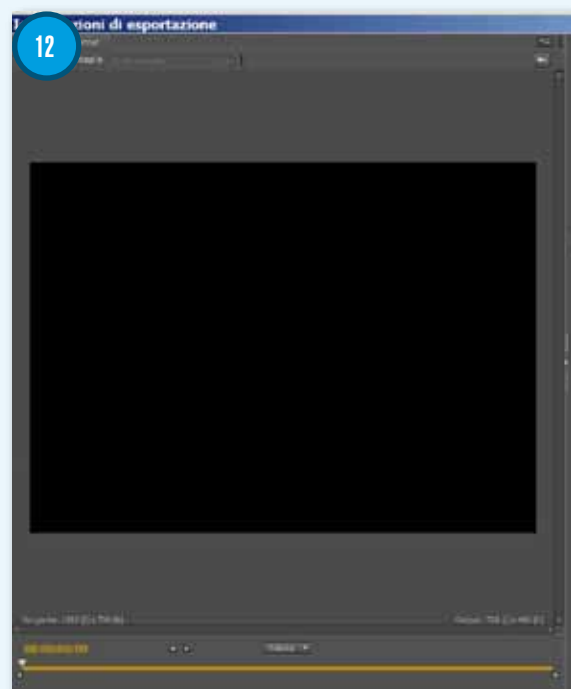
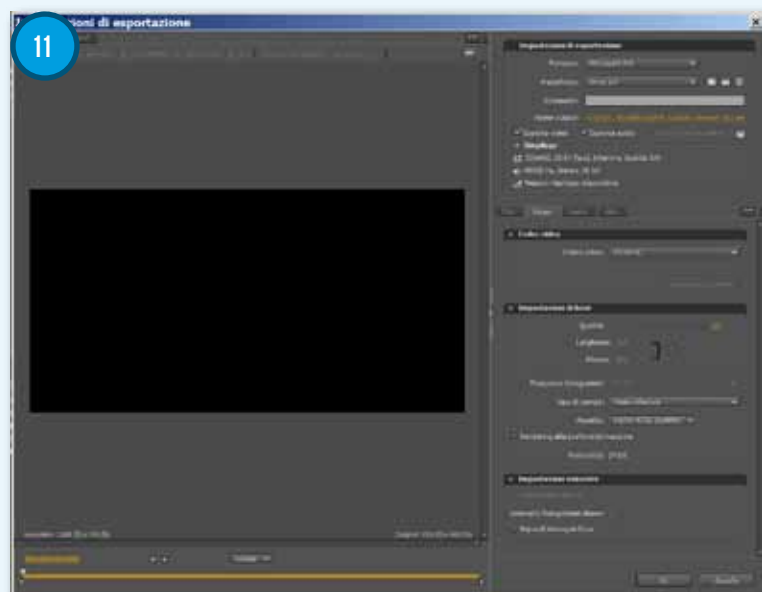
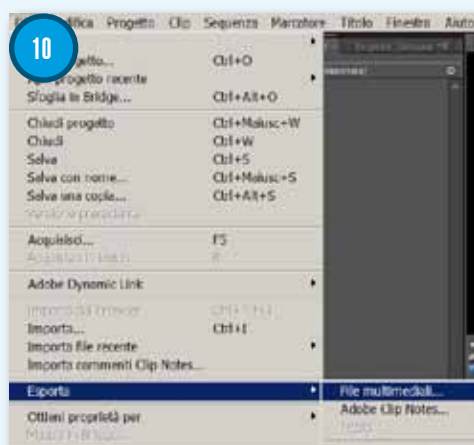
7. Selezionare la traccia audio rinominata “**Audio studio**” e applicare la transizione **Potenza costante** sia sulla parte sinistra, sia sulla destra (Figura 7a e 7b).
8. Infine, aprire il menù **Sequenza** e selezionare la voce **Rendering dell'audio** (Figura 8).
9. Attendere il processo di rendering (Figura 9).



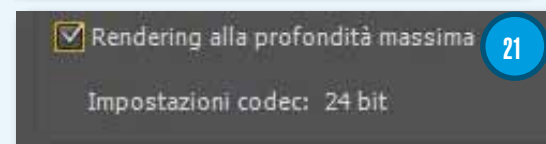
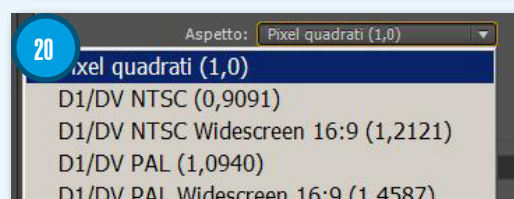
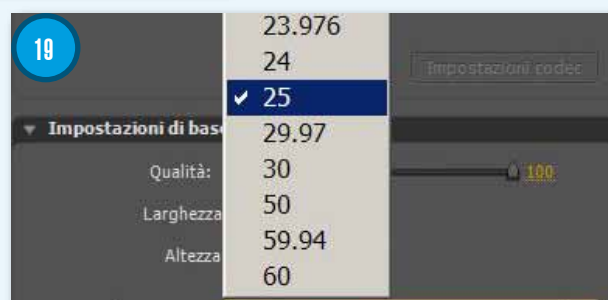
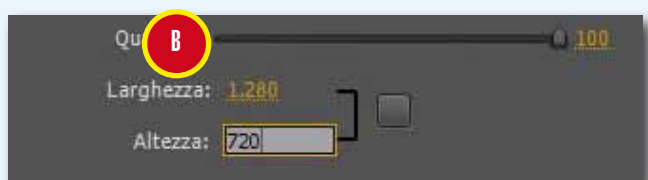
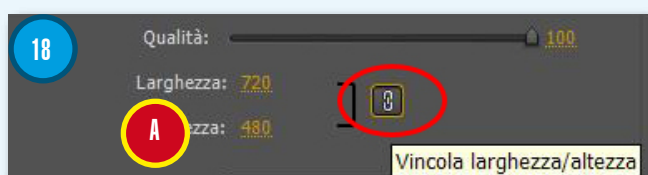
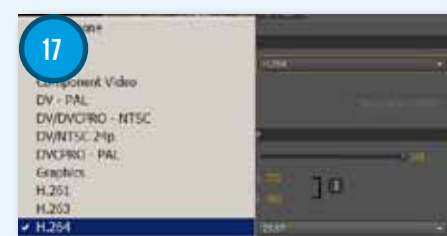
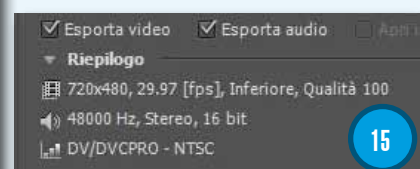
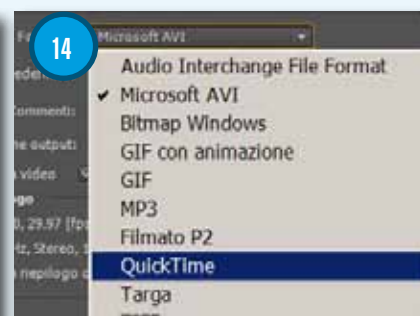
Missione 22: esportare un filmato in alta qualità

Se il videoclip dovrà essere esportato in alta qualità, sarà necessario eseguire un'elaborazione con degli speciali codec video in modo da preservare la qualità di tutto il materiale contenuto nel progetto di **Premiere**.

1. Selezionare la **Timeline**.
2. Aprire il menù **File** e selezionare **Esporta/File multimediali** (Figura 10).
3. Apparirà la schermata **Impostazioni di esportazione** (Figura 11).
4. In alto, a destra della schermata, cliccare sulla scheda **Output**. In questo modo è possibile visualizzare in anteprima le proporzioni finali del videoclip (Figura 12).

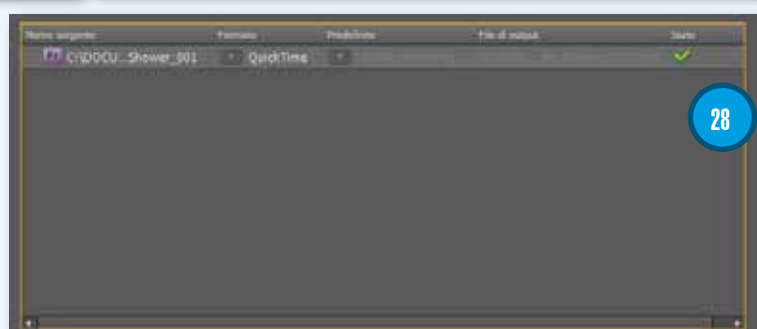
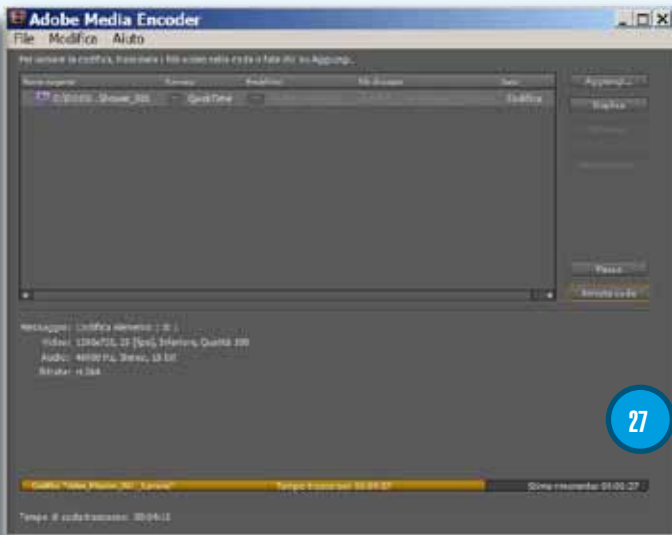
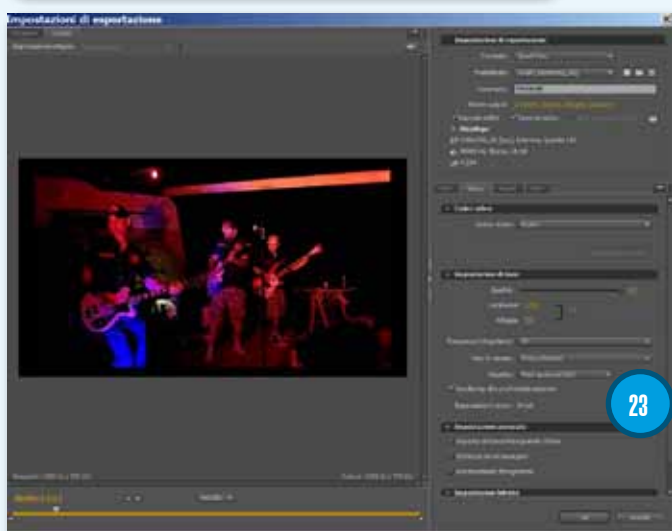
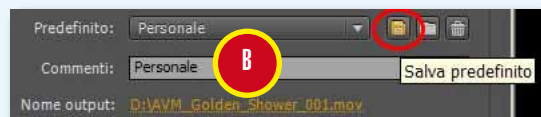
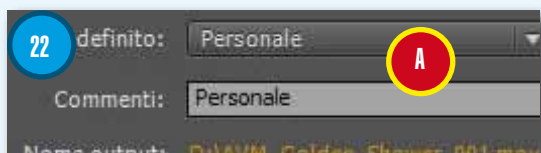


5. Nella colonna di destra sono allocate tutte le impostazioni riguardanti l'esportazione (Figura 13).
6. In alto, aprire il menù a tendina **Formato** e selezionare **QuickTime** (Figura 14). Con l'utilizzo di questo codec il filmato avrà l'estensione ".mov".
7. Verificare che siano presenti le spunte sulle voci **Esporta video** e **Esporta audio** (Figura 15).
8. Cliccare sulla directory allocata in prossimità della voce **Nome output** e dare un nome al videoclip, per esempio, "AV&M_Video_Mission_1" (Figura 16a e 16b).
9. Nella sezione **Codec video** aprire il menù a tendina e selezionare **H.264**; un codec utilizzato per i rendering di alta qualità (Figura 17).
10. Mentre, nella sezione **Impostazioni di base**, disabilitare la funzione **Vincola larghezza/altezza** e immettere i valori **1280x720**, ovvero le proporzioni originali sia del video, sia delle immagini (Figura 18a e 18b).
11. Abilitare nuovamente la funzione **Vincola larghezza/altezza** che riporterà il simbolo del lucchetto.
12. Nel menù **Frequenza fotogrammi** selezionare **25 fps** (fotogrammi per secondo) (Figura 19).
13. Aprire il menù **Aspetto** e selezionare **Pixel quadrati (1,0)** (Figura 20).
14. Aggiungere una spunta alla voce **Rendering alla profondità massima** (Figura 21).
15. A questo punto, è possibile salvare un preset di



rendering dalla sezione **Predefinito**. Cliccare sul pulsante **Salva predefinito** e digitare un nome da tastiera, per esempio, “**AV&M_rendering_HQ**” (Figura 22a e 22b). Cliccare **OK** per confermare.

16. Una volta effettuati tutti i settaggi sopracitati, cliccare **OK** in basso nella schermata **Impostazioni di esportazione** (Figura 23).
17. Si avvierà automaticamente il programma di codifica **Adobe Media Encoder** (Figura 24).
18. Nella finestra dedicata alla codifica del videoclip verranno riportate in sintesi tutte le impostazioni effettuate in precedenza (formato, impostazioni codec, nome e posizione del file) (Figura 25).
19. Cliccare sul tasto **Inizia coda** (Figura 26) e, in basso nella finestra, è possibile visualizzare la progressiva codifica di esportazione del file (Figura 27).
20. Una volta terminata la codifica, **Adobe Media Encoder** avvertirà che il processo è avvenuto in maniera corretta, facendo apparire una spunta di colore verde in prossimità del file (Figura 28).

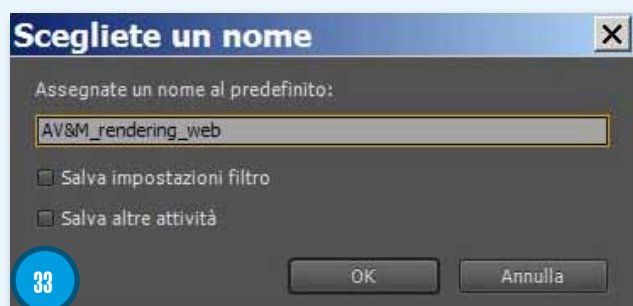
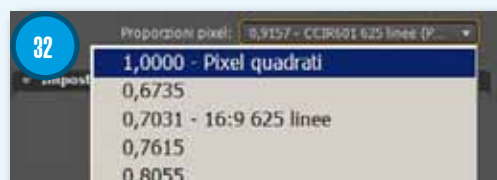
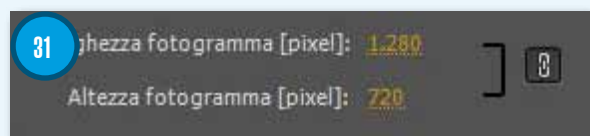
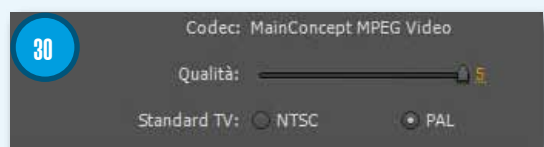


21. Cliccare il tasto **Rimuovi** e confermare l'eliminazione definitiva del file in coda dal tasto **Sì** (Figura 29).
22. Chiudere **Adobe Media Encoder**, salvare il progetto e chiudere **Premiere Pro**.
23. Verificare la corretta riproduzione del videoclip con qualsiasi **Player** multimediale.

Missione 23: esportare un filmato per il Web

Se il videoclip sarà destinato alla divulgazione sul web, è necessario elaborarlo con un tipo di compressione video in modo che risulti "leggero" per il caricamento e la visualizzazione.

1. Selezionare la **Timeline** e, dal menù **File**, cliccare **Esporta/File multimediali**.
2. Nella schermata **Impostazioni di esportazione**, cliccare sul tasto **Output** per visualizzare l'anteprima video.
3. Cliccare sul menù **Formato**, selezionare **MPG1** e verificare se è presente la spunta sulle voci **Esporta video** e **Esporta audio**.
4. Cliccare nella casella **Nome output** e scegliere la directory di salvataggio e il nome, per esempio, "AV&M_Video_Mission_1_web".
5. Nella sezione **Impostazioni video di base**, all'impostazione **Standard TV**, aggiungere una spunta alla voce **PAL** (Figura 30).
6. Impostare il livello di **Qualità** a 5 (massima) e immettere le proporzioni 1280x720 (Figura 31).
7. La **Frequenza fotogrammi** impostarla sul valore di 25 fps mentre, la **Proporzione pixel** impostarla su **Pixel quadrati** (1,0000) (Figura 32).
8. Anche in questo caso, potrete salvare un preset tramite il pulsante **Salva predefinito**, e nominarlo "AV&M_rendering_web" (Figura 33).
9. Premere **OK** e attendere il caricamento di **Adobe Media Encoder**.
10. Cliccare il tasto **Inizia coda** per avviare il processo di rendering.
11. Chiudere i rispettivi programmi di montaggio ed esportazione del videoclip e verificare la corretta riproduzione dal qualsiasi player audio/video.



NOTA 1: i due file esportati avranno una sostanziale differenza di grandezza.

NOTA 2: 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.

T^{International Classic}ICINO MUSICA

15th edition

International meeting of young musicians – Incontro internazionale di giovani musicisti

artistic director: Gabor Meszaros

Masterclasses & Concerts, 17.-30. 07.2011

Canto / Voice

Giovanna Canetti, I

Canto / Voice

Luciana Serra, I

Pianoforte / Piano

Ada Gradow, D

Pianoforte per accompagnatori / Piano accompaniment coaching

Ulrich Koella, CH

Violino / Violin

Valery Gradow, D

Viola

Hariolf Schlichtig, D

Violoncello

Enrico Dindo, I

Flauto / Flute

János Bálint, H

Oboe

Ingo Goritzki, D & Yeon-Hee Kwak, KOR

Clarinetto / Clarinet

Johannes Peitz, D

Fagotto / Bassoon

Gabor Meszaros, CH

Corno / Horn

Christian-Friedrich Dallmann, D

Tromba / Trumpet

Bo Nilsson, S

Trombone & trombone barocco / Trombone & Baroque Trombone

Armin Bachmann, CH & Lorenzo Ghirlanda, CH

Tuba e pedagogia degli ottoni / Tuba and Brass Pedagogy

Rex Martin, USA

musica da camera con pianoforte / chamber music with piano

Ulrich Koella, CH

Info:

TICINO MUSICA

c.p. 722,

CH-6903 Lugano (Switzerland)

Tel. 0041 91 980 09 72

fax 0041 91 980 09 71

ticinomusica@bluewin.ch

Musica da camera per ensemble di fiati, ottoni e misti
Chamber Music for wind, mixed and brass ensembles

International Opera Laboratory "Silvio Varviso"

Production: La Scala di Seta - Gioacchino Rossini

Music Director: Umberto Finazzi

Stage Director: Laura Cosso

Stage design and costumes: Claudio Cinelli

www.ticinomusica.com

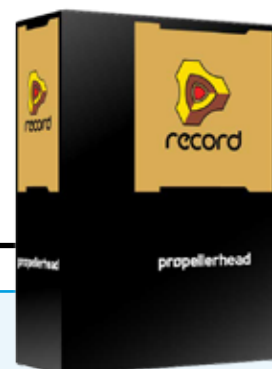
RECORDING WITH RECORD

Produzione musicale (3)

di Simone Pippi



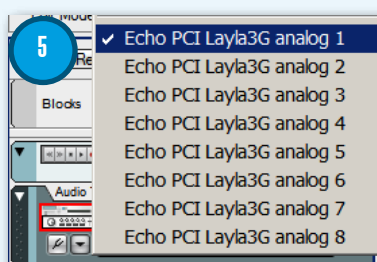
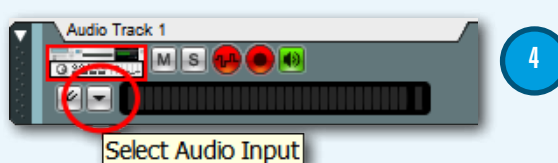
In Record la registrazione del materiale audio può essere effettuata in diverse modalità e inoltre, editare il suono non è mai stato così facile!



La registrazione audio in modalità Loop

Nella scorsa puntata abbiamo provato ad effettuare una semplice registrazione audio, connettendo alla scheda audio una chitarra. Adesso, invece, proveremo a registrare un riff di chitarra ma in modalità loop. Questa funzione è molto utile nel caso in cui si ha la necessità di "catturare" la miglior performance da uno strumento musicale e quindi ottenere un risultato davvero appagante.

- Innanzitutto, caricare un nuovo progetto e creare una traccia audio tramite la combinazione di tasti **Control+T** (Figura 1), oppure se utilizzate **Record** su **MAC** la combinazione è: tasto "MELA" + la lettera T. In pochi istanti sarà disponibile il dispositivo **Traccia Audio** nel **Rack**, il quale dispone della propria traccia nel **Sequencer** e la rispettiva striscia di canale nel **Mixer** (Figura 2 e 3).
- Selezionare la traccia e fare un clic sul pulsante **Select Audio Input** (Figura 4).
- Dal menù che apparirà selezionare un qualsiasi ingresso della scheda audio (Figura 5).
- Una volta verificato che i tasti **Record Enable** e **Monitoring** siano attivati, suonare la chitarra in modo da regolarne il segnale in entrata (Figura 6).

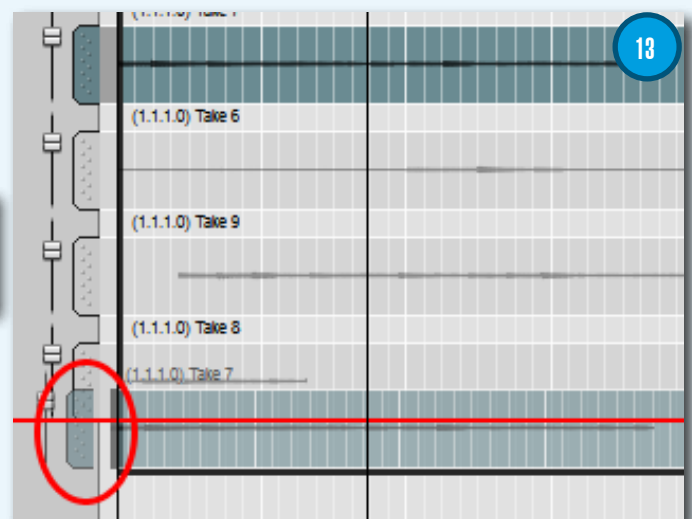
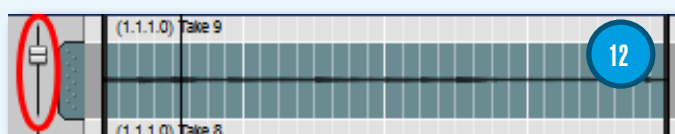
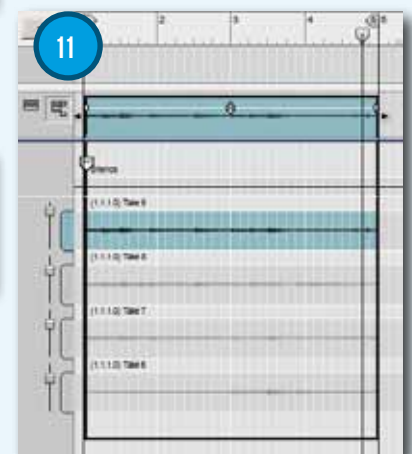
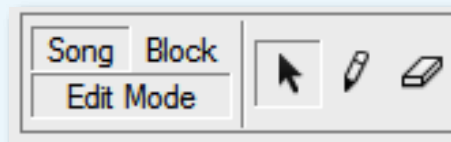
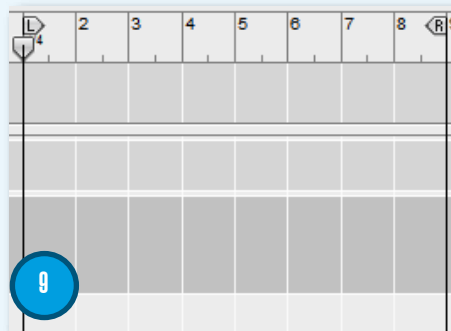
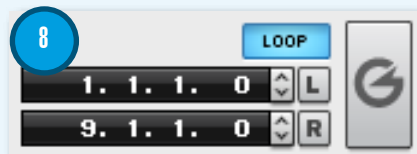


- Come abbiamo già analizzato nella scorsa puntata, nella **Traccia Audio** è possibile caricare il dispositivo **Line 6** in **Insert**, in modo da avere un ottimo suono come quello di un vero e proprio amplificatore (Figura 7).
- Abilitare la modalità **Loop** dall'apposito pulsante situato nella barra di trasporto (Figura 8) e impostare i locatori sinistro e destro in maniera da racchiudere due o più misure, a seconda delle vostre esigenze (Figura 9).
- Fare un clic sul pulsante **Record** oppure, in maniera più rapida, premere il tasto **Asterisco** da tastiera e suonare il riff di chitarra.

Visualizzare e ascoltare gli eventi audio registrati

Per ascoltare gli eventi registrati in modalità **Loop** è necessario fare doppio clic sugli eventi audio appena registrati e si avvierà l'**Edit Mode** (Figura 10). In pochi istanti verrà riportato l'intero elenco degli eventi che prima si presentavano l'uno sopra l'altro (Figura 11). Il primo in alto, evidenziato di colore celeste, è l'evento audio sopra a tutti gli altri ed è quello che potrà essere ascoltato regolandone il volume dall'apposito fader situato in prossimità dello stesso evento (Figura 12).

Quindi, per ascoltare l'evento sottostante è necessario selezionare il primo evento e trascinarlo verso il basso dell'elenco dall'apposita maniglia (Figura 13). Ciò può essere effettuato anche per tutti gli altri eventi precedentemente registrati.



Editing Audio: modalità Edit e personalizzazione area

Per accedere alla modalità **Edit** è necessario fare doppio clic sull'evento audio registrato per massimizzare nel dettaglio un'ulteriore sezione. Ogni evento audio può essere editato nella totale lunghezza oppure selezionarne una porzione trascinando le maniglie laterali situati ai margini dell'evento (Figura 14).

Per facilitare l'editing della forma d'onda è possibile utilizzare i tasti dedicati allo zoom verticale, situati sulla parte destra dell'area **Sequencer** (Figura 15). Ad ogni clic sul pulsante che riporta la lente di ingrandimento e il segno + (più), l'evento verrà riportato di proporzioni sempre più grandi (Figura 16).

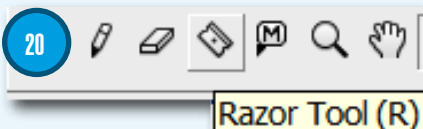
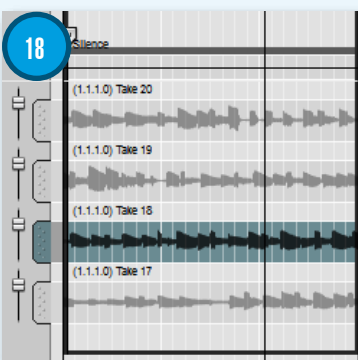
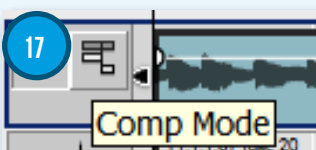
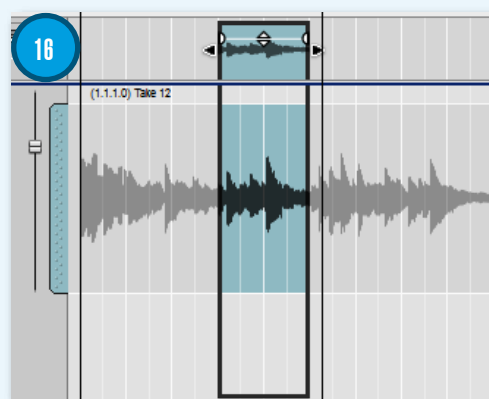
Il Comping Audio

Il **Comping Audio** (da Composing = comporre, accompagnare) è una particolare tecnica di elaborazione dell'audio che viene spesso utilizzata per realizzare un take perfetto da un insieme di eventi registrati in modalità **Loop**. Come abbiamo già anticipato, per visualizzare tutti i take è necessario innanzitutto fare doppio clic sulla forma d'onda. L'ultimo take registrato viene riportato in alto, e subito sotto tutti gli altri.

Per attivare la modalità **Comping** è necessario premere l'apposito pulsante situato in prossimità dell'evento (Figura 17). A questo punto, avviare la riproduzione e ascoltare ogni singolo take facendo doppio clic su ognuno di essi; in questo modo gli altri eventi presenti nell'elenco verranno automaticamente messi in modalità **MUTE** (Figura 18).

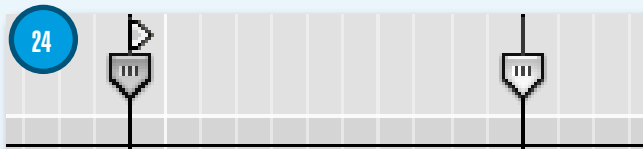
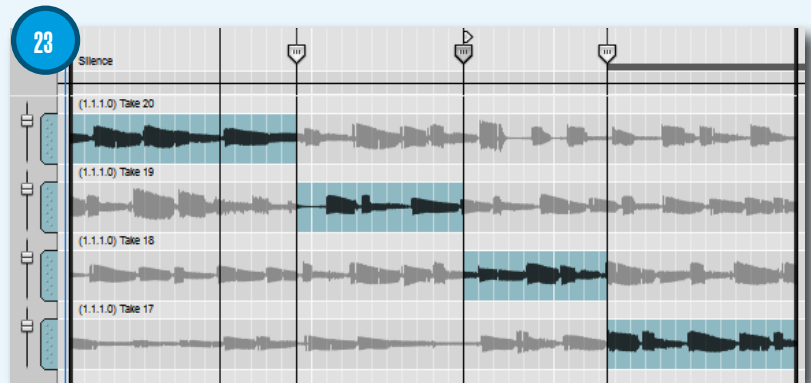
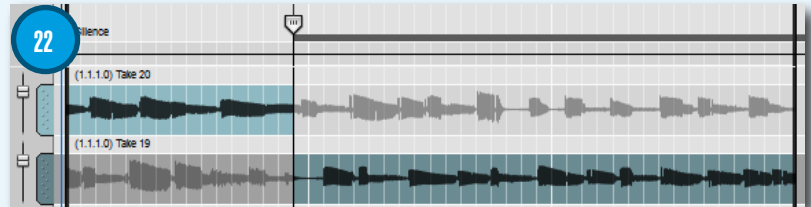
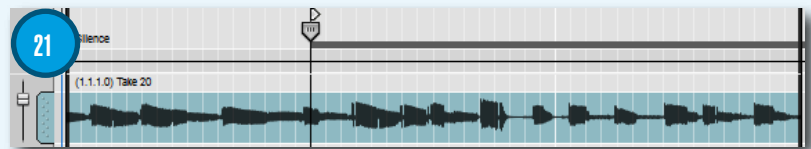
Adesso proveremo a realizzare un take perfetto:

- Selezionare lo strumento **Speaker**, situato nell'apposita barra e posizionare il mouse all'inizio della prima misura del take evidenziato (Figura 19a e 19b). Premere il tasto sinistro del mouse e l'evento verrà riprodotto dal punto preciso in cui si trova il puntatore del mouse, che adesso è cambiato in altoparlante.
- Una volta individuato la porzione di evento da tenere, selezionare lo strumento **Razor**, ovvero **Lametta** (Figura 20).
- Posizionare il mouse nel punto desiderato e fare un clic per creare un taglio dell'evento. Come si può

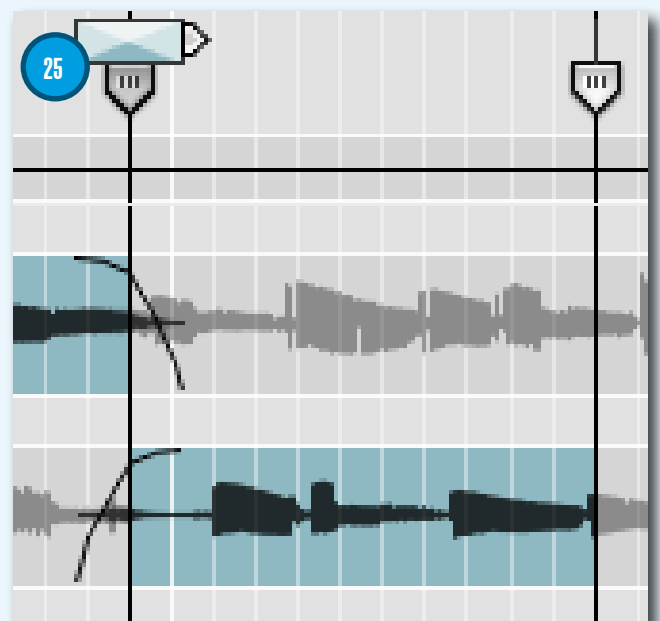


notare, nella traccia **Silence** è stato aggiunto un locatore il quale indica che dal quel preciso punto, l'evento audio appena tagliato non verrà ascoltato (**Figura 21**).

- A questo punto, attivare lo strumento **Selezione** e fare doppio clic sull'evento audio sottostante. Come potrete notare, la porzione di evento riportato sulla sinistra verrà automaticamente silenziata, e quindi il taglio potrà essere effettuato dal locatore **Silence** verso destra (**Figura 22**).
- Effettuare i tagli su tutti gli eventi e ascoltare il risultato finale (**Figura 23**).
- Infine, per ottenere un take in cui non devono essere percepiti i tagli tra un evento e l'altro, è possibile applicare i **Fade In** e **Fade Out**, selezionando il locatore **Silence** desiderato (**Figura 24**). Posizionare il mouse in prossimità della freccia riportata sopra locatore e tenendo premuto il tasto sinistro, trascinarlo verso destra per regolare la quantità di crossfade (**Figura 25**).



- **NOTA:** i locatori **Silence** possono essere selezionati e spostati in qualsiasi momento.
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.

AND THE WINNER IS...

Conosciamo i vincitori dei contest di Audio Video & Music!

Pensiamo di fare cosa gradita a quanti ci vogliono rilasciare il nullaosta alla pubblicazione dei propri dati, in relazione alla vincita dei Contesti di volta in volta promossi dalla rivista. In questo modo, nel pieno rispetto della privacy, diamo una seppur minima soddisfazione ai vincitori. Continuate a partecipare ai Contest... prima o poi la fortuna gira!

WAVE & SOUND CONTEST

Bruno Negri - Videocorso Samplitude 11

La musica è la mia passione da sempre, ho iniziato a suonare e comporre a metà degli anni 80 e affascinato dagli strumenti elettronici di allora non ho più smesso. Il mio è comunque sempre rimasto prevalentemente un hobby.

Il mio genere preferito è la musica elettronica (Electronica, IDM, Soundtrack). I miei attuali progetti musicali sono "Digital Convolution" (che è il mio pseudonimo) e "Classic Crime Omnibus" (un progetto insieme a un mio amico di sempre) sui relativi siti:

www.myspace.com/digitalconvolution e

www.myspace.com/classiccrimeomnibus

Qui si possono trovare qualche informazione in più. Per quanto riguarda il premio, come ti ho già scritto, mi ha pienamente soddisfatto; pur non possedendo Samplitude 11, mi è servito per scoprire alcune tecniche/trucchi che non conoscevo e, soprattutto, mi è servito per capire tutte le funzionalità della nuova versione e valutarne l'eventuale acquisto in futuro. Grazie e ciao tutti!

WAVE & SOUND CONTEST

Rosario Maria Guida - Videocorso Cubase 5

Mi chiamo Rosario Maria Guida sono di Napoli e ho 32 anni, il mio percorso musicale è iniziato all'età di 13 anni appassionandomi allo strumento della batteria che dopo poco ho abbandonato per le tastiere. Mi sono avvicinato alla musica a poco a poco, prima come autodidatta, poi, preso sempre più da tale passione, ho incominciato un percorso professionale di studio: conseguendo un Diploma in Pianoforte e Tastiere presso L'UM Università della Musica di Roma.

La passione per la composizione e l'arrangiamento mi ha portato oggi a voler approfondire lo studio e, per questo motivo, attualmente sono iscritto al II Anno del Triennio Ordinamentale di I livello in Pianoforte Jazz presso il Conservatorio di Potenza. In questi anni ho frequentato un corso di Informatica Musicale su software Cubase Vsti presso "FormArte", che mi ha permesso di poter svolgere in proprio il lavoro di Programmatore di basi midi e audio.

Le mie esperienze lavorative sono spaziate da: musicista in diverse formazioni musicali a trascrittore di partiture per deposito SIAE presso



Bruno Negri nel suo home studio e, davanti al monitor, la confezione del videocorso Samplitude 11.

lo studio di registrazione "Ingredienti Sonori" di Napoli. La vincita del Wave & Sound Contest tutorial Cubase 5 mi ha consentito di approfondire maggiori aspetti del programma cosa importante per le mie produzioni.

Saluti a tutti i lettori di Audio Video & Music!



Rosario Maria Guida nel suo home studio con in vista la confezione del videocorso Cubase 5.