

AUDIO VIDEO & MUSIC

27/11 aprile 2011

www.audiovideomusic.it



**PARTECIPA AL CONCORSO!
VINCI UN MADRONA LABS AALTO**



**FRUITY LOOPS STUDIO
LE NOVITÀ DELLA
VERSIONE 10**

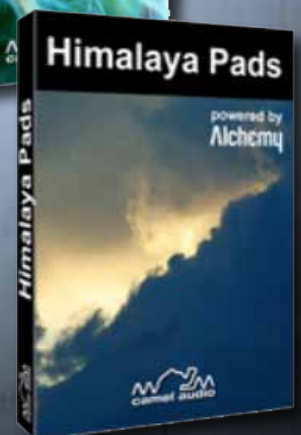
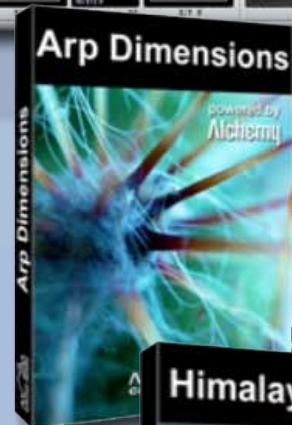


**CAMEL AUDIO
ALCHEMY SOUND
LIBRARIES**



In questo numero

- ➔ **SPECIALE MUSIKMESSE 2011**
- ➔ **NEWS**
- ➔ **TEST CAMEL AUDIO ALCHEMY SOUND LIBRARIES**
- ➔ **TEST FRUITY LOOPS STUDIO 10**
- ➔ **NOISE: MADRONA LABS AALTO + CONTEST**
- ➔ **AUDIO BASICS (Compressione 1)**
- ➔ **RECORDING WITH RECORD (4)**



ProjectLead lancia la sfida

PC Master 3.5

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

Doppio Xeon per 16 cores

48 Gb di Ram

7 slot PCIe

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



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

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



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

AUDIO VIDEO & MUSIC

27/11

3 ANNI... FATTI

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 27 - Aprile 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

Era l'aprile 2008 quando questa rivista iniziava la sua avventura. Ed era proprio con lo speciale dedicato alla MusikMesse. Inevitabile che dopo tre anni esatti si ricominci sempre dallo stesso resoconto della ormai mitica fiera tedesca!

Gli impegni dell'ultimo periodo non ci hanno consentito di rimpolpare questo numero che, anche se un po' povero di pagine, resta comunque interessante.

Durante la nostra incursione in fiera, ci siamo adoperati per contattare un sacco di persone. Come al solito, speriamo che si muovano nel verso giusto e ci mandino i prodotti per trastullarci un po' e dare via per qualche contest...

Con questo numero entriamo ufficialmente nel quarto anno di attività con l'auspicio che questa situazione di non-tranquillità economica (per usare un eufemismo) abbia finalmente termine e cominci un'era di maggiore "fervore".

A questo proposito servirà molto il **SUMMIT NAZIONALE STRUMENTI ED EDIZIONI MUSICALI** che si terrà il prossimo 20 giugno 2011 a Bologna e che vedrà partecipare tutti gli operatori del settore musicale, ovvero negozianti, distributori, editori, discografici, guidato da indagini di mercato condotte da esperti a livello mondiale.

Naturalmente, vi terremo informati.

Il vostro MusikMann
Pier Calderan



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 Speciale Musikmesse 2011

Fabio Fracas

MUSIKMESSE 06-09 APRILE 2011

TUTTE LE NOVITÀ DELLA FIERA DELLA MUSICA DI FRANCOFORTE

Dati ufficiali MusikMesse 2011

- 1.511 espositori da 50 paesi (dato stabile)
- 75.221 visitatori (78.847 nel 2010)

Come ogni anno, la redazione di Audio Video & Music si è trasferita temporaneamente in Germania, nella splendida cornice della cittadina di Francoforte sul Meno, per seguire da vicino la MusikMesse 2011, ovvero la manifestazione fieristica mondiale dedicata alla musica a 360 gradi.

Tante le novità presentate e molti i motivi di interesse per noi e per tutti gli appassionati di musica e di tecnologia.

Eccovi il nostro resoconto...



Rispetto alle attese e all'andamento generale europeo, condizionato dal lungo periodo di crisi che sta opprimendo tutti noi e le nostre economie, la quantità di visitatori che ha affollato la MusikMesse 2011 è stata la prima piacevole sorpresa che ci ha atteso non appena varcato il portone d'ingresso.

La seconda ancora più piacevole sorpresa è stata quella di scoprire numerosissimi stand che offrivano novità assolute o addirittura qualche prodotto in anteprima. Un evidente indice di fiducia nel mercato e soprattutto, un chiaro segnale indirizzato sia agli operatori del settore sia a chi, questo stesso settore, coordina e gestisce.



UNO SGUARDO AL PASSATO

Fra i principali prodotti che abbiamo avuto il piacere di scoprire e di provare, in fiera, ci sono sicuramente i due sintetizzatori prodotti da Roland e da Korg e chiamati rispettivamente Jupiter-80 e Kronos. Il primo, come già suggerisce il nome, vuol continuare idealmente il successo del mitico Jupiter-8: uno strumento che ha fatto la storia è che è stato suonato, fra gli altri, da Moby, dai Duran Duran, dai Roxy Music, dagli OMD, dai Depeche Mode, dai Simple Minds e da innumerevoli altri artisti.

Fra le caratteristiche principali che lo distinguono c'è la tecnologia SuperNatural applicata a tutti gli strumenti. Grazie a essa, non è più necessario cercare di riprodurre manualmente la dinamica dei diversi strumenti classici. Ogni andamento e ogni elemento della forma d'onda (decadimento, dinamica, pitch transition e così via) così come

ogni tecnica espressiva (arpeggio, glissato, staccato, ecc.) viene riprodotta automaticamente dallo Jupiter-80 sollevando così il tastierista da qualsiasi difficoltà aggiuntiva.

Ma non ci sono solo i suoni campionati, lo Jupiter-80 riesce a ricreare i suoni vintage dei sintetizzatori analogici con un realismo incredibile e offre oltre 350 forme d'onda PCM prese direttamente dai suoni dei più famosi sintetizzatori digitali del passato.



Grazie all'ampio display integrato sensibile al tocco, inoltre, è possibile apportare qualsiasi tipo di modifica e di personalizzazione oppure sfruttare la Sound Generator Architecture integrata per creare i propri strumenti. Lo Jupiter-80 è un sintetizzatore veramente completo dotato di una tastiera a 76 tasti e di una polifonia a 256 voci.



Date queste premesse, riesce difficile pensare che il Kronos possa offrire qualcosa di più ma, invece, è proprio così. Il motivo è semplice: i due prodotti non sono antagonisti ma complementari. Anche il Kronos fa un diretto riferimento al tempo trascorso sia nel nome, sia nelle caratteristiche che integra.

Al suo interno, infatti, convivono ben 9 differenti motori sonori, alcuni dei quali derivano dagli omonimi prodotti storici della Korg.

Oltre al nuovo SGX-1, che consente di ottenere sonorità ultra realistiche per il piano, ci sono,

infatti una tonnellata di strumenti provenienti dal passato di Korg: EP-1, CX-3, AL-1, MS-20 EX, Polysix EX, M00-7, STR-1 e HD-1.



Non solo, l'interfaccia di controllo integra un display da 8" sensibile al tocco mentre la VMT, Virtual Memory Technology, supportata da un disco allo stato solido, consente di sfruttare al massimo la polifonia e l'utilizzo di campioni sonori non loopizzati.

Molto utile è la modalità nativa Ssmooth Sound Transition che permette di mantenere i suoni precedenti mentre si passa a quelli successivi. Kronos è disponibili in 3 differenti modelli con tastiere da 61, 73 o 88 tasti e include 16 effetti di alta qualità: 12 Insert effects, 2 Master effects e 2 Total effects. Infine, risulta integrato anche un sequencer per 16 tracce MIDI e 16 tracce audio a 24 bit e 48 KHz.



Sempre nello stand di Korg erano presenti numerosi altri interessanti strumenti come questo Wavedrum Mini in formato portatile...



... che sfrutta il microfono collegato al supporto per produrre suoni percussivi o il minipiano che il nostro ineffabile Pier Calderan sta suonando divertito nell'immagine seguente (dita troppo grosse, però ;-).



Nel grande padiglione Forum dedicato completamente a Yamaha, abbiamo potuto apprezzare i nuovi sintetizzatori 6 e MOX 8 hanno caratteristiche professionali derivate dalla famosa serie Yamaha Motif XS.

Entrambi i modelli offrono oltre 1200 suoni e più di 350 MB di forme d'onda dall' XS Motif.



IL COMPUTER NASCOSTO

Girando fra i vari stand, si sono potute notare alcune direttive generali che stanno caratterizzando l'integrazione fra i computer e gli strumenti musicali.

Una di queste consiste nell'inserire all'interno degli strumenti digitali e analogici dei veri e propri PC dotati di versioni personalizzate dei sistemi operativi Windows e in particolare di Windows XP. Particolarmente interessanti, da questo punto di vista, sono state le proposte dell'italiana BG's Musical Instruments, azienda di Castelfidardo, e di AlphaPianos.

BG's Musical Instruments ha presentato alla fiera il suo doppio organo Hamichord, in legno massello,

dotato di un unità Expander con scheda madre mini-XT e di un DOM, Disk On Module da 2 GB. Al suo interno, precaricata, si trova una versione personalizzata di Windows XP Embedded Service Pack 3 che può essere controllata unicamente tramite il mouse.

In questo modo, tutti i vari parametri software dello strumento possono essere variati in tempo reale e visualizzati su un apposito schermo.



Discorso analogo, ma hardware e software differenti, anche per l'Alpha Studio di AlphaPianos. Grazie al computer integrato, è possibile sfruttare al meglio tutte le possibilità offerte dalla libreria di suoni Vienna Symphonic Library: oltre 60 GB di suoni campionati ad alta qualità.

In entrambi i casi, le parti hardware sono considerate come optional degli strumenti ma il consiglio è quello di valutarne seriamente l'acquisto se si vuole evitare di utilizzare una DAW esterna (vedi foto qui sotto con il sottoscritto in cuffia).

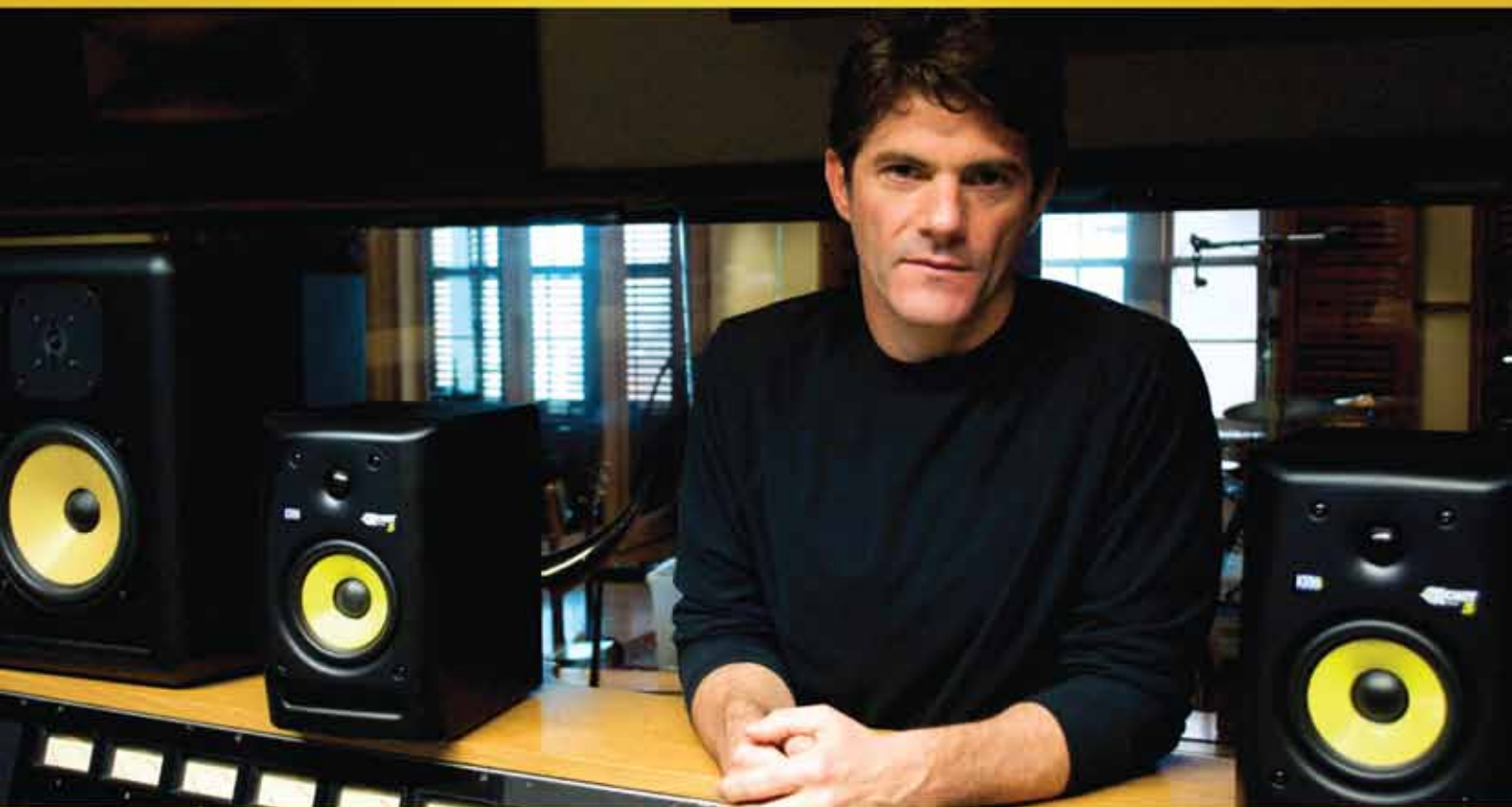


Rhizome, ha adottato un'altra strategia e ha, invece, preferito realizzare la propria Groove Machine integrando un PC, ancora dotato di Windows XP, in una struttura hardware che ricorda quella di un Controller.

Il risultato finale è uno strumento che si controlla tramite una serie di 32 potenziometri, 16 commutatori a tasto e 16 pulsanti sensibili al tocco.

HONEST VOICE

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



"Perché cambiare quando si ha un sistema che funziona? Una novità è importante solo se si ha un effettivo miglioramento, l'ascolto in studio non lascia spazio alla creatività. Questi monitor sono fedeli ed affidabili - senza eccessi - e mi consentono di ottenere sempre grandi risultati per il mio lavoro. Sono molto ricche in fase di ascolto soprattutto sulle basse frequenze e quando il mix suona bene su questi monitor...so di aver finito il lavoro!"

Jacquire King

Record Producer, Mixer e Engineer

(Kings of Leon 2010 Grammy-Record of the Year plus Tom Waits, Norah Jones, Modest Mouse e Cold War Kids)

Jacquire usa Rokit 5, VXT, and Exposé.

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

Si può utilizzare come Sequencer; come Controller; come Real Time Sampler e persino come Mixer, solo scegliendo una delle varie modalità di lavoro dall'apposita pulsantiera.

Per chi è abituato a tasti e mouse, spostarsi fra i menu ruotando potenziometri può essere inizialmente un po' difficoltoso ma basta farci l'abitudine.



Se poi il computer, oltre a non farlo vedere, vogliamo usarlo direttamente tramite un touch screen, possiamo sposare la filosofia Misadigital e della sua Kitara.

In questo innovativo strumento, la cui forma richiama quella di una chitarra elettrica, il PC è posizionato all'interno di quella che sarebbe la cassa acustica.



L'interfaccia di controllo, come già messo in evidenza, è costituita da uno schermo TFT da 8", sensibile al tocco, in grado sia di ricreare delle corde virtuali sia di gestire effetti e sonorità differenti.

Per suonare, basta premere uno dei 144 tasti disponibili, organizzati in 24 serie, presenti sul manico e sfiorare lo schermo con le dita. Non c'è nessuna barriera fra il musicista e lo strumento digitale e soprattutto, nessuna periferica esterna da collegare. Tutto è già dentro Kitara: più di

cento suoni digitali predefiniti, sei diversi effetti, una doppia uscita audio, cuffie e altoparlanti, e la classica uscita MIDI.

Il cuore di questo innovativo strumento è fornito dal sistema operativo Linux, preinstallato, che può essere configurato sempre grazie allo stesso display.

LE INTERFACCE DEL FUTURO

Che le evoluzioni possibili dei computer passino, anche, attraverso la ricerca musicale è una realtà di fatto.

Quest'ultima edizione della MusikMesse di Francoforte, però, ha saputo dimostrare che i nuovi strumenti sono in grado di sfruttare interfacce e sistemi di controllo inediti e intuitivi. Fasci di luce, lavagne sensibili al tocco e molto altro ancora: l'unico limite attualmente esistente è quello derivante dall'immaginazione dei loro creatori. Lo dimostrano chiaramente molte delle proposte esposte negli stand e in particolar modo quelle che vi sto per presentare.



Stanchi di utilizzare mouse e tastiere per muoversi tra cartelle e menu? Oltre ai potenziometri della Groove Machine di Rhizome, esistono molte altre interessanti possibilità.

Emulator, per esempio, pur assomigliando allo schermo di controllo di una futuribile astronave, è semplicemente un controller per periferiche MIDI pratico e al contempo coreografico. Prodotto da Smithson Martin, è, in buona sostanza, una lavagna retroilluminata dotata di un'interfaccia multi-touch che permette di sfruttare al meglio l'omonimo software di gestione MIDI.

Emulator può gestire, in tempo reale, qualsiasi tipo di periferica collegata al computer e offre una latenza minima.

Il software di base è stato sviluppato direttamente per Windows 7 mentre la lavagna è disponibile in varie dimensioni: da 32" a 42". L'ammiraglia della serie, attualmente, è l'Emulator 42" dotato di tecnologia multi-touch a 6 tocchi contemporanei.

Arturia[®]
MUSICAL INSTRUMENTS



Beat the future

SPARK
Creative Drum Machine



Spark è una drum machine estremamente creativa destinata a rivoluzionare le attuali procedure per la produzione musicale.

Spark è una soluzione completa per i suoni di batteria costituita da una applicazione software e da un controller hardware dedicato.

Arturia ha combinato la potenza della sintesi analogica, dei modelli fisici e del campionamento all'interno del flusso di lavoro di un'unica drum machine

hardware per offrirvi un strumento di beat-making assolutamente creativo. Spark vi consentirà di risparmiare tempo prezioso quando siete alla ricerca del kit giusto e vi stupirà per la sua semplicità sorprendente e per l'ampia gamma di sonorità.

Get ready to Spark your creativity!

midware
music for the future

www.arturia.com

www.midware.com



Innovativa e divertente è anche la proposta di Beamz, destinata ai DJ: un controller a raggi infrarossi dalla particolare forma di "E" rovesciata. La postazione di controllo del beamz player è uno strano oggetto composto da due colonne laterali più alte e da un blocco centrale più basso. Fra ogni colonna e il blocco centrale sono attivi due fasci di luce a infrarossi associati, ciascuno, a un differente effetto sonoro. Gli effetti possono essere scelti e collegati ai diversi raggi grazie un apposito software mentre sulla base del beamz player si trovano tre pulsanti di accesso rapido: Registra, Scambia e Ritmo. Passando la mano attraverso le due aree aperte laterali i fasci possono essere interrotti attivando, così, gli effetti sonori corrispondenti.



DESIGN E INNOVAZIONE

Sempre a proposito di nuove idee, come non segnalare lo stand di KeyBOrgan con le sue interessanti proposte? La prima è la versione expander del KeyBDuo: il KeyBExp Stessa generazione sonora, aggiornamenti via USB, due set di drawbars, midi, connessione 11 pin, e molto altro ancora.

L'expander, che vedete in anteprima nell'immagine qui sotto può funzionare anche come "leslie simulator" (con effetti overdrive e riverbero) per un organo esterno dato che ha un ingresso audio.



La seconda è rappresentata dall'altoparlante Ultrafunk di Organic One: un monitor stereo ad alta fedeltà espressamente studiato per i pianisti e i tastieristi.

Composto da due unità separate, che possono essere utilizzate anche indipendentemente l'una dall'altra, raggiunge il peso totale di soli 23 Kg. Il subwoofer può essere acquistato separatamente ed eventualmente collegato ad altre unità per ottenere una potenza sonora ancora maggiore.



Altra tipologia di altoparlanti è quella proposta dai modelli The Egg prodotti da Rupert Neve Design e da sE Electronics, www.seelectronics.com. Come indica il nome, si tratta di casse a due vie montate su un apposito treppiede e caratterizzate da una inconfondibile forma "a uovo".

Quest'ultima non ha solo un valore estetico ma permette di eliminare tutti i modi delle vibrazioni interne delle casse. Un'ultima particolarità: i magneti dei driver delle alte frequenze sono realizzati in neodimio, un metallo delle "terre rare" che offre qualità sonore eccellenti.



SPAZIO ALL'IPAD

All'interno della MusikMesse 2011 di Francoforte una vetrina d'onore ha saputo meritarselo l'iPad l'ormai consolidato gioiello tecnologico targato Apple. Pur essendo uno dei dispositivi tra i più recenti apparsi nel panorama informatico mondiale, nel giro di un anno sono diventate innumerevoli le sue applicazioni in ambito musicale hardware e software.

PreSonus, per esempio, ha presentato StudioLive Remote iPad: un'applicazione per il tablet in grado di fargli controllare via software i Mixer digitali delle serie StudioLive 16.0.2 e StudioLive 16.4.2 a 16 canali e StudioLive 24.4.2 a 24 canali. Basta andare sull'AppStore, scaricarsi il software gratuito StudioLive Remote iPad e collegarsi in remoto al Mixer per poterne controllare "al volo" tutti i principali parametri.



Sempre all'interno dell'AppStore, Sonoma Wire Works ha deciso di distribuire a prezzi che variano da 7 euro IVA inclusa ai 10 euro IVA inclusa, una lunga serie di programmi. Si comincia con Studio

HD, un software per la registrazione multitraccia, fino a NLog Synth PRO, in grado di trasformare l'iPad in un versatile sintetizzatore. Non mancano neanche i programmi dedicati all'elaborazione vocale, come, per esempio, VoiceJAM.



Altro prodotto molto interessante, ancora presentato da Sonoma Wire Works e destinato al mercato degli iPad e degli iPhone, è GuitarJack. Collegando questo piccolo adattatore direttamente alla connessione di uno dei due supporti è possibile usufruire di un ingresso per strumenti da 1/4", di un ingresso mic/line da 1/8" e di un'uscita 1/8" per le cuffie. Una soluzione completa per registrare in stereo, simultaneamente sia la parte vocale sia quella strumentale. Piccolo, compatto e completo.



La nostra camminata fra gli stand è continuata fra nomi e marchi che meriterebbero, ciascuno, almeno una citazione o un commento. Sarebbe però impossibile riuscirci e quindi, per questo motivo, conviene iniziare fin da subito a prepararci per la prossima edizione della MusikMesse. Dal 21 al 24 marzo 2012, noi di Audio Video & Music ci saremo. E voi? **AV&M**

GUARDA LO SLIDESHOW COMPLETO DELLA FIERA SUL SITO AUDIO VIDEO & MUSIC!

News

Audio, Video, Musica, Eventi

MADRONA LABS AALTO - VINCI UNA LICENZA!

PER I PARTICOLARI TECNICI DEL SOFTWARE, VEDERE L'ARTICOLO DI NOISECOLLECTIVE A PAG. 30.

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 maggio 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 maggio 2011.
- La partecipazione al concorso implica l'accettazione di questo regolamento.

BUON CONTEST A TUTTI!



MUSIC ITALY SHOW 2012: LE DATE

CONFERMATE LE DATE PER LA SECONDA EDIZIONE DI MUSIC ITALY SHOW

- Il Music Italy Show 2012 si svolgerà a Bologna da sabato 5 a lunedì 7 maggio 2012, e riproporrà la riuscita formula espositiva della prima edizione, con importanti aggiunte e con un più ampio respiro sia espositivo che convegnistico.
- Saranno infatti organizzati nell'ambito di Music Italy Show 2012, come già annunciato al termine della prima edizione, nuovi spazi per accogliere gli operatori dell'audio professionale e del settore delle luci che già hanno chiesto di poter esporre accanto al mondo dello strumento musicale, un ambito espositivo dedicato alla piena valorizzazione del pianoforte acustico e una maggiore area sia espositiva che dimostrativa per l'importante segmento della didattica musicale in tutte le sue sfaccettature.
- Come lo scorso anno Music Italy Show rappresenterà il punto focale dell'attenzione del mercato italiano (e in parte anche internazionale) per il 2012, al quale sono chiamati a partecipare tutti gli attori della filiera produttiva e distributiva.



Ulteriori info: www.musicitalyshow.it

SYNTH NEWS... 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?"

ARTIFAKE LABS REDTRON SE 1.0

Virtual Instrument

GRATIS

- HArtifake Labs ha rilasciato Redtron SE, una stupenda versione gratuita del Mellotron virtuale Redtron 400 per Windows.
- Questo plug-in VSTi utilizza i campioni di un Mellotron del 1973 modello M400S (Serial #500) prodotti da Tajiguy.
- I campioni sono stati puliti (non troppo) dal ronzio e da qualche indesiderato "click" qua e là.
- Caratteristiche Redtron SE v1.0:
Nove tipi di audio:
- No loop come l'originale Mellotron, ogni suono è di otto secondi con, in molti casi, le classiche "brusche interruzioni".
- Esclusivo pulsante "Mellotronic Click" che permette di sentire il reale "click" all'inizio di una nota, quando il nastro viene a contatto con la testina. Questi "click" sono generati casualmente, in modo da non sentire due volte la stessa cosa.
- Layer (due suoni A e B) e la possibilità di split (spostamento di ottava).
- Parametri separati per un suono A & B:
- Volume, Tone, Pan, Tune, Reverb, Delay, Attack & Release, Octave e parametro nota.
- Effetto Delay.
- Effetto Reverb.
- Volume globale, tono e controllo di pitch.
- Redtron SE è disponibile come strumento VSTi freeware per Windows.



Ulteriori info: <http://sites.google.com/site/artifakelabs/>

AIRPIANO DISPONIBILE

Controller MIDI

- È ora disponibile AirPiano, un controller MIDI e OSC che permette all'utente di attivare i tasti invisibili e fader in aria.
- Già presentato a luglio del 2010, AirPiano è un controller sofisticato in grado di trasformare i movimenti delle mani in aria in messaggi OSC e MIDI.
- Caratteristiche:
 - 8 sensori di prossimità a raggi infrarossi per creare fino a 24 tasti virtuali e 8 fader virtuali.
 - 40 LED forniscono un facile orientamento e un feedback visivo.
 - 1 pulsante momentaneo consente di passare da un preset all'altro.
 - Connettore per l'utilizzo di un pedale di espressione o un interruttore a pedale.
 - Alimentazione 9V DC.
 - Compatibilità Mac OS X o Windows USB 2.0.
 - Dimensioni: 960 x 160 x 26 mm
- Prezzo: 1.099 EUR.



Ulteriori info: www.airpiano.de

SYNTH NEWS DI AV&M...

CAMEL AUDIO ALCHEMY PLAYER FREE

GRATIS

Sample Player

- Camel Audio, in occasione dell'ultimo aggiornamento 1.20 al suo motore software, ha deciso di rendere libero Alchemy Player, uno stupendo strumento software con una libreria di ben 1 GB con 200 suoni pronti all'uso.
- Alchemy Player è disponibile Win e Mac (VST/AU/RTAS) e dopo il download installa ben 150 suoni, mentre altri 50 sono disponibili dopo il log-in al sito.
- Caratteristiche:
- Numero di suoni: 200 (1600 variazioni).
- Categorie di suoni:
 - 37 Soundscapes
 - 34 Pads
 - 20 Arpeggiated
 - 20 Basses
 - 15 Loops
 - 15 Synths
 - 11 Leads
 - 9 Sound Effects
 - 8 Mallets
 - 7 Keys
 - 6 Guitars
 - 6 Vocals
 - 6 Strings
 - 3 Organs
 - 3 Woodwinds
- Generi: Electronica, Ambient, musica da film, IDM, Trance, Techno, Electro, Pop
- Novità nella v1.20
 - Riproduzione SFZ
 - 32/64 bit
 - RTAS
 - Nuove skin
- Per scaricare Alchemy Player Free è necessaria la registrazione gratuita.



Ulteriori info: <http://www.camelaudio.com/AlchemyPlayer.php>

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 sono disponibili demo audio e/o video.
7. L'indirizzo per il download o per la verifica è sempre presente sotto la notizia stessa.
8. Un lettore audio o video sempre presente per ascoltare o visionare i file demo, se disponibili.
9. Il software gratuito viene sempre installato e verificato prima di pubblicare la relativa news.
10. Audio Video & Music non indirizza a blog di privati che spesso "regalano" materiale scadente.

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*

NOVATION TWITCH

- Novation presenta Twitch, il nuovo DJ controller 'touchstrip' sviluppato in stretta collaborazione con Serato. Insieme al controller Twitch viene fornito il software Serato ITCH, che è in grado di adattare automaticamente le tracce al tempo metronomico per realizzare DJ set creativi; gli speciali controlli Touchstrip di Twitch consentono di fare cose incredibili con i nuovi performance tools di ITCH, ma Twitch può anche essere mappato via MIDI per altri software da DJ come Traktor o Ableton Live.



Caratteristiche principali

- Software Serato ITCH Professional incluso
- Controllo multi-funzione Touchstrip tattile e versatile
- Modalità Slicer per suddividere i beat e creare nuovi groove al volo
- Compatto, portatile e comodo da trasportare
- Controllo dedicato per tutte le funzioni performance di ITCH
- Case robusto di alta qualità con piastra superiore in alluminio
- Connessioni master bilanciate
- Cross-fader di alta qualità, sensibile e sostituibile
- Controllo Fader FX per ogni canale per gestire gli effetti master assegnabili
- Alimentazione via USB
- Ingresso Mic/Aux consente di collegare un microfono e un dispositivo audio esterno agli effetti e alle uscite master
- Funziona come controller MIDI per qualsiasi DJ software come Traktor o Ableton Live

Ulteriori info: www.midiware.com

ALVA NANOFACE

- ALVA presenta Nanoface: interfaccia audio e MIDI USB a 12 canali.
- Qualità audio e funzioni straordinarie, monitoraggio via hardware e driver a bassa latenza per Windows e Mac OS X - all'interno di un design accattivante.
- Fornisce 6 I/O audio - più che sufficienti per un piccolo home studio o una configurazione surround o da DJ. L'ingresso e le due uscite MIDI sono perfetti per collegare una tastiera e campionatori o sintetizzatori esterni.
- Quattro ingressi analogici - due dei quali hanno preamplificatori microfonici ad alta qualità con alimentazione phantom - consentono di registrare diverse sorgenti contemporaneamente, ad esempio un microfono, una chitarra elettrica e un synth. La Nanoface ha un ingresso ad alta impedenza che può essere assegnato ad uno qualsiasi dei quattro ingressi analogici. Questa interfaccia è l'ideale per le jam session con un portatile o come postazione mobile di registrazione senza bisogno di altri dispositivi -



dal vivo o in sala prove.

Connessioni

- Audio: 6 ingressi + 6 uscite
- MIDI: 1 ingresso + 2 uscite
- 4 I/O analogici (canali 1-4)
- SPDIF ottico digitale (canali 5-6)
- 2 preamplificatori microfonici con alimentazione phantom (ingressi analogici 1/2)
- 1 ingresso Hi-Z per strumenti (può essere usato al posto di un ingresso 1-4)

Ulteriori info: www.midiware.com

MIDIMUSIC NEWS - NEXTBEAT

nextbeat
the instrument for creative Djs

SPECIAL OFFER!



399€

Offerta valida
dal 15 Aprile 2011 al 30 Giugno 2011,
presso i rivenditori autorizzati.

www.nextbeat.net

Puoi acquistare nextbeat in offerta solo presso i seguenti rivenditori autorizzati:

- ANTICA CASA MUSICALE BERGAMO 035238947
- CASA MUSICALE SCAVINO TORINO 0116698118
- CAVALLI STRUMENTI MUSICALI CASTREZZATO 0307146657
- CHERUBINI PROFESSIONAL ROMA 0643219219
- DAL MASO STRUMENTI MUSICALI CAGLIARI 0703458487
- DECIBEL PALERMO 091512666
- DISCO PIÙ RIMINI 0541307333
- EMPORIO MUSICALE SENESE SIENA 0577287283
- ESSE MUSIC STORE MONTEBELLUNA 0423303236
- GOODY MUSIC ROMA 063610959
- HI-FI MUSIC CENTER DAVOLI PARMA 0521270979
- KRÓNOS FORLÌ 0543774747
- LENZOTTI MODENA 059364114
- LUCKY MUSIC NETWORK MILANO 0258103239
- MUSICAL BOX VERONA 0458205716
- MUSICAL STUDIO CINISELLO BALSAMO 026121138
- MONDOMUSICA - DISCONET TORINO 01119701229
- REKORDATA TORINO 01119748100
- SAN MARINO AUDIO PROJECT -SMAP DOGANA (RSM) 0549941536
- TECNOMUSIC TRIESTE 040 631736
- TREND MUSIC WORLD DJ LAND NAPOLI 0815567358
- VERDE PROFESSIONAL LEINI 0119988662
- WIMPY MUSIC MILANO 022610292

Ulteriori info: www.midimusic.it

WALDORF ZARENBOURG

- Il nuovo Zarenbourg presentato da Waldorf al Musikmesse 2011 è uno strumento unico nel suo genere. Emulazioni perfette di pianoforti elettrici all'interno di uno chassis dal design classico e accattivante. Tastiera a 76 tasti con hammer action, con la possibilità di ordinare tasti in legno come optional. Grazie al sistema di amplificazione integrata di altissima qualità EMES con 2 satelliti e un subwoofer, si può ascoltare il suono incredibile di questo strumento senza bisogno di un impianto esterno.

Caratteristiche principali

- Tastiera a 76 tasti con hammer action
- Advanced Physical Modeling ottimizzato per riprodurre il suono dei sistemi elettromeccanici in maniera assolutamente autentica
- 5 simulazioni di e-piano classici:
- 2 E-Piano con "tone forks"
- 1 E-Piano con "tone reeds"
- 1 E-Piano a corde
- 1 E-Clavichord
- 2 E-Piano impostati dall'utente attraverso il software Mac/PC fornito con lo Zarenbourg
- Polifonia praticamente completa (il numero effettivo delle voci dipende dal modello



- selezionato)
- Tremolo con controlli mono/stereo, intensity e speed
- Emulazioni di effetti classici, con controlli Intensity, Speed o Tone (solo Overdrive): Chorus, Flanger, Phaser, Autowah, Echo, Overdrive
- Ingresso stereo con controllo del guadagno
- Uscita stereo
- MIDI In / Out / Thru
- USB 2.0
- Potente sistema di amplificazione 2.1 EMES costituito da due satelliti e un subwoofer
- Quattro gambe cromate
- Possibilità di scegliere il colore del pannello superiore (optional)
- Software Mac/PC per gestire e modificare i modelli di E-Piano

Ulteriori info: www.midiware.com

RME LADYFACE

- RME Ladyface è un'edizione speciale della Babyface. La Ladyface si presenta con un robusto case in alluminio rosa e bianco e viene fornita con una speciale borsa e uno speciale cavo breakout Hi-Fi bianco con quattro connettori RCA placcati in oro. Realizzata appositamente per il mercato giapponese e asiatico, sarà disponibile anche presso tutti i distributori RME a maggio 2011.
- La Ladyface è identica in tutto e per tutto alla Babyface, le funzioni e i driver sono gli stessi.
- Questa interfaccia audio USB portatile fornisce 22 canali, convertitori AD/DA a 192 kHz di ultima generazione e due preamplificatori microfonici. La Ladyface offre due canali analogici di registrazione e quattro canali



di riproduzione ad altissima qualità, più I/O ADAT e MIDI. Questa interfaccia unisce una circuitazione analogica d'eccellenza con chip di conversione AD/DA di ultima generazione. La straordinaria tecnologia SteadyClock di RME per la soppressione del jitter assicura la massima qualità possibile nella conversione AD e DA.

Ulteriori info: www.midiware.com

KRK ROKIT RP 10-3

- KRK presenta i nuovi monitor attivi a 3 vie ROKIT RP10-3.
- Il nuovo monitor Rokit RP10-3 è un sistema mid-field a 3 vie compatto che offre una riproduzione potente e precisa per soddisfare le esigenze dei professionisti.

Caratteristiche principali:

- Design a 3 vie
- Controllo dell'asse
- Mid-field con una distanza ottimale di 1-4 m.
- Pannello frontale arrotondato che elimina le distorsioni dovute alla diffrazione.
- Bass reflex frontale ottimizzato.
- Tweeter da 1" in neodimio.
- Attenuazione e raffreddamento tramite ferrofluido
- Woofer e midrange vetro e fibra di aramide
- Triamplificazione KRK High Efficiency.
- Protezione contro il surriscaldamento.
- Controllo del volume -30 dB e +6 dB.
- Controlli HF e LF.
- Ampia scelta di collegamenti con ingressi XLR e TRS da 1/4" bilanciati e RCA sbilanciati.

Ulteriori info: www.midiware.com



TOCCARE PER CREDERE



TANGENT

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

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

SOLID STATE LOGIC X-PANDA

- Solid State Logic ha presentato il nuovo mixer analogico X-Panda al Musikmesse 2011.
- X-Panda ha un'ampia gamma di funzioni all'interno di uno chassis compatto. Quando viene utilizzato da solo, funziona come mixer analogico compatto di alta qualità a 24 ingressi che può essere usato in registrazione (con preamplificatori microfonici esterni) o come sommatore del missaggio finale.
- In combinazione con un SSL X-Desk, X-Panda aggiunge 24 canali che, attraverso il collegamento 'X-Desk Link', vanno direttamente al Master Buss, Cue e al sistema Aux Send/Return dell'X-Desk. Se poi utilizzate anche un sistema X-Rack sommatore, X-Panda consente di creare un mixer versatile aggiungendo fader e ingressi aggiuntivi.
- X-Panda può essere utilizzato anche come espansione di canali per qualsiasi altro mixer.

Caratteristiche principali

- Mixer analogico compatto estremamente versatile con qualità SSL SuperAnalogue™
- Espansione a 24 canali per X-Desk o qualsiasi altro mixer



- Aggiunge fader a corsa lunga da 100 mm e 24 ingressi ad un sistema X-Rack sommatore
- Mixer sommatore standalone a 24 ingressi
- 8 canali mono con fader, ingressi Main e Alt e uscite Direct stereo
- Controlli Stereo Cue, Aux mono FX1 & FX2
- Robusti controlli retroilluminati Solo/Cut
- Design compatto da tavolo con alette a rack 19" rimovibili
- Connessioni sul pannello posteriore via DB25 D-Sub

Ulteriori info: www.midiware.com

MORLEY TWIN MIX

- Twin Mix è un selettore/combinatore che consente di inviare due segnali in ingresso a due uscite distinte, oppure di miscelare i segnali in ingresso inviandoli ad una unica uscita. Ciascun ingresso è dotato di controllo indipendente del livello e footswitch per attivare o disattivare la sorgente. Twin Mix include inoltre un circuito TrueTone buffer Bypass per mantenere inalterata l'integrità del segnale e la qualità del suono, indicatori a LED sulle uscite, alimentazione mediante batteria a 9V o tramite adattatore opzionale.

ESEMPI DI UTILIZZO

- Consente di collegare due chitarre ad un unico amplificatore, ed utilizzarle singolarmente o simultaneamente

- Singolo o doppio booster con footswitch mute indipendente, per collegare una o due chitarre ai relativi amplificatori
- Unito a un Morley ABY, consente di collegare due effetti in parallelo

Caratteristiche principali

- 2 ingressi con controllo del livello indipendente
- 2 footswitch per attivare o disattivare la sorgente
- 2 uscite indipendenti
- Possibilità di miscelare gli ingressi e inviarli all'uscita principale
- Circuito TrueTone buffer Bypass
- Indicatori di segnale a LED
- Alimentazione mediante batteria a 9V o tramite adattatore opzionale
- Prezzo di listino IVA inclusa: 109,00 euro

Ulteriori info: www.soundwave.com





SONTRONICS
british design • world class

CONTATTA uno dei nostri
rivenditori specializzati e
approfitta subito dell'offerta!

stc-2x multipattern

non è un comune
microfono a
diframma largo!

diagramma polare omni e cardioide

filtro passa alto a 75/150Hz

pad di attenuazione de -10/-20dB

robusto flightcase in alluminio

supporto anti-vibrazioni

SONTRONICS
LIFETIME
WARRANTY

GRATIS!
Sontronics STC-10
microfono a condensatore
con diaframma piccolo
del valore di €119!

ideale per chitarre e strumenti acustici, batteria,
overhead, percussioni, produzione di film e video



a partire da oggi, acquistando un microfono Sontronics STC-2X presso uno dei nostri
centri specializzati, riceverai in omaggio un STC-10 del valore di 119,00 Euro

AFFRETTATI! L'offerta è valida fino al 31 maggio 2011

CAMEL AUDIO ALCHEMY SOUND LIBRARIES

SCARICA
MP3

di Paolo Tonelli



Virtual instrument di sintesi vocale



Alchemy, rilasciato da Camel Audio nel 2009, è senza ombra di dubbio uno dei migliori sintetizzatori virtuali apparsi sulla scena musical-digitale degli ultimi anni, ed è stato oggetto su questa rivista di una accurata recensione nel numero 13 del dicembre 2009.

Chi se l'è persa farebbe bene a scaricarla dal nostro sito dall'area arretrati.

Ma per i più pigri recupererò velocemente le impressioni d'uso di quell'articolo, nel quale riportavo testualmente, tra le altre cose, che "... nell'insieme sono ben pochi gli strumenti virtuali in circolazione in grado di fornire tanta generosità "sintetica" e modulante unita a una qualità generale così elevata; l'operatività tuttavia,

grazie a una interfaccia molto ben disegnata, non crea particolari difficoltà a chi è del mestiere e ha dunque chiaro il funzionamento delle varie sezioni del synth (...). un sound designer esperto troverà in Alchemy un albero della cuccagna (...). Per chi invece non ha molta dimestichezza con additivi, granulati, spettrometri e tutte le varie risorse che appartengono alle molteplici, e non semplici, tecniche di sintesi presenti in questo delizioso soft-synth, basterebbero già le funzioni di rimescolamento casuale dei vari parametri per ottenere una varietà sonora smisurata; ma se si impara a usare almeno lo step-sequencer e l'arpeggiatore, allora il divertimento è assicurato a lungo. Se poi si assegnano i controlli di Alchemy a



Fig. 01 – Camel Audio Alchemy, interfaccia Advanced, comprendente tutte e sei le sezioni che compongono lo strumento, evidenziate in figura.



Fig. 02 – Alchemy Player, ovvero l'interfaccia Simple di Alchemy ulteriormente ridotta.

una master keyboard MIDI via MIDI Learn, procedura davvero elementare, e si comincia a lavorare con il Remix Pad, allora diventa impossibile resistere a una sbronza da smanopolamento acuto-cronico recidivante durante esecuzioni dal vivo (...).

Visto il successo di Alchemy, Camel Audio ne ha in seguito realizzato una versione base, detta Alchemy Player, e ha ampliato il parco suoni con numerosi banchi addizionali, di cui ci occupiamo qui di seguito.

ALCHEMY PLAYER

In **Figura 1** è ritratto Alchemy nella sua versione integrale, ovvero in modalità Advanced, la cui interfaccia comprende sei sezioni, evidenziate nella figura. Un clic sul pulsante Simple fa sparire le sezioni centrali lasciando soltanto la sezione 1, necessaria al caricamento dei preset, e la sezione 6, detta Perform.

Alchemy Player (**Figura 2**) non è altro che l'interfaccia Simple di Alchemy ulteriormente ridotta, essendo priva di arpeggiatore, sezione effetti e, purtroppo, anche del tasto Random, che in Alchemy produceva interessanti variazioni sonore casuali del preset caricato.

In altre parole, questo "lettore" è sprovvisto delle potenti e complesse sezioni di sintesi, modulazione

ed effettistica originarie, ma mantiene una delle caratteristiche più apprezzate dagli utenti in cerca di soddisfazione immediata, il Remix Pad menzionato nel paragrafo precedente, il quale permette di trasformare radicalmente il suono di partenza e di fare del **morphing**, ossia di passare gradualmente tra otto diverse versioni dello stesso preset, modificando contemporaneamente ben dodici parametri sonori per mezzo di due soli controller.

In occasione dell'aggiornamento alla versione 1.20, Alchemy Player, dal 28 aprile 2011 è diventato gratuito e offre 1 GB di contenuti con una stupenda selezione di 200 suoni di Alchemy, che diventano milleseicento se si considera, per ogni preset, il suono di partenza più le sue sette variazioni tra le quali muoversi con il Remix Pad.

Alchemy Player è sicuramente un ottimo punto di partenza per immergersi nelle pregevoli "alchimie" sonore di Camel Audio, ma il meglio è sicuramente riservato a tutte le molte librerie supplementari di cui parliamo brevemente oggi.

ALCHEMY SOUND LIBRARIES

Oltre ad avere sviluppato tre titoli per Absynth 4 e uno per Massive, i noti strumenti virtuali di Native Instruments, Camel Audio ha prodotto una vasta collezione di banchi sonori addizionali per il suo



Fig. 03 – Una parte delle librerie Alchemy Sounds, acquistabili online sul sito di Camel Audio come download diretto.

Alchemy, al momento circa una ventina (in **Figura 3** una piccola parte delle librerie disponibili), con prezzi che variano di 29 ai 49 euro a seconda che contengano 75 oppure 150 preset (più sette variazioni per ciascuno, per un totale di 600 o 1200 suoni).

L'indirizzo stilistico generale tende decisamente all'elettronico, alla dance nelle sue varie forme, all'ambient e alle colonne sonore, con qualche occasionale sconfinamento pop. Ogni libreria è autonoma, in quanto include l'Alchemy Player, ma ovviamente rivela tutto il suo enorme potenziale una volta caricata in Alchemy, ne ripareremo brevemente.

Tra tutti i titoli disponibili ne abbiamo scelti due, dei quali si dà un breve resoconto nelle righe seguenti.

ARP DIMENSIONS

Come suggerisce il titolo, in questa libreria troviamo una cascata di arpeggi, arpeggi e ancora arpeggi, ma attenzione.

Non pensate a un placido e banalissimo accordo di Do maggiore e alle sue note Do, Mi e Sol che vanno avanti e indietro secondo una sequenza casuale o prestabilita, sareste su una strada totalmente sbagliata!



Quello che affascina di questa libreria è la travolgente fantasia e imprevedibilità di quello che nasce sotto le nostre dita già al premere un solo tasto, immaginatevi premendone due, o tre, o quattro insieme...

Agendo sul meravigliosamente terribile Remix Pad ne vengono fuori veramente di tutti i colori, ed è una sorpresa continua, dato che, come detto sopra, con questo pad si modificano contemporaneamente dodici (più uno, lo Snapshot Volume) parametri sonori, che in molti casi hanno nomi misteriosi e indecifrabili, noti soltanto agli estrosi programmatori: chi lo sa, infatti, quali combinazioni "parametriche" e modulanti si nascondono sotto

denominazioni quali Nasty, DayDream, Atmotune, Solidity, SGrTim? Bisogna scoprirlo smanettando, cosa che produce cambi continui di intonazione, di ritmica, di rumorosità e di melodie che vanno e vengono; si sente un intensissimo e incessante lavoro sui filtri, sul motore granulare che produce nebulizzati sonori e gorgoglii, sugli effetti, sugli LFO, su tutto!

Il contenuto, 150 preset più le variazioni, è organizzato nelle sottocartelle Arpeggiated semplici, Ambient, Bass, Classic, Dance, Layered e Percussive, ma i preset chiaramente riconoscibili sono soltanto i Bass, molto efficaci, e i Percussive, pochi e a mio parere i meno interessanti dell'intera libreria; per il resto è una classificazione che lascia il tempo che trova, poiché nella colata sonora lavicomagmatica dimensionale non è facile rintracciare elementi "classici" o spiccatamente dance piuttosto che ambient, e ogni preset poi appare costruito layered, cioè stratificato.

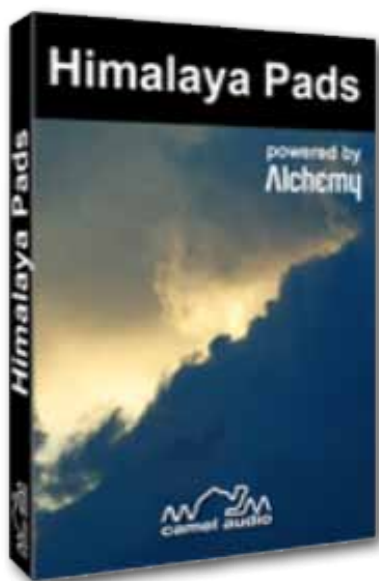
Il risultato è impressionante, nel bene per chi va matto per gli effetti speciali ed è di gusti forti, e nel male per chi vuole soltanto ballate delicate per voce, piano e archi e pertanto eviterà questo Arp Dimensions come la peste e l'influenza aviaria messi assieme. Il contenuto complessivo, infatti, è spesso poco "addomesticabile", nel senso che non può essere piazzato in composizioni di stampo tradizionale, in quanto siamo nei territori della sperimentazione elettronica più spinta, con punte di assoluta originalità condita da un pizzico, facciamo anche due, di pura follia, per non dire di visioni estatiche, o forse piuttosto... ecstasiche, al limite del caotico delirante! Regolarsi di conseguenza prima di valutare un possibile acquisto, tenendo presente che la demo della libreria ascoltabile sul sito di Camel Audio dà soltanto una pallida dimostrazione del contenuto e degli stravolgimenti ottenibili dal lavoro del Remix Pad sul materiale sonoro di partenza.

HIMALAYA PADS

Himalaya pads (**Figura 5**) è il regno dei tappeti, *pad* in inglese, quei timbri di sottofondo che tengono su i brani dei generi più svariati legandone le varie parti strumentali; sono i soliti 150 preset più variazioni, suddivisi semplicemente in ordine alfabetico, con le sottocartelle Pads a-d, Pads e-m e Pads n-z.

E' un regno magico, incantato e incantatore, che fa lievitare ad altezze vertiginose, in media tra i sette e gli ottomila metri sul livello del mare...

Se su Arp Dimensions, pur avendola apprezzata, ho qualche riserva personale, perché non ho alcun pezzo in cui potrei inserirla fruttuosamente, di Himalaya Pads temo che non riuscirò mai più a farne a meno, perché è di una beatitudine e di una morbidezza entusiasmante. Avrò scartato sì e no cinque o sei preset, ma tutti gli altri mi hanno stregato, e sto riascoltando la demo della libreria



anche durante la scrittura di questo articolo, tanto per librarmi senza peso al di sopra dei problemi terreni quotidiani...

I pad possono essere statici o fantasticamente movimentati: evviva la sintesi granulare e gli step sequencer per quello sminuzzamento ritmico che sono capaci di produrre in un suono prolungato, per non parlare degli LFO applicati a filtri, involuppi ed effetti. Avere dei pad fermi o effervescenti dipende da noi e dalla nostra azione sull'Aftertouch della master keyboard, al quale la maggior parte dei preset è sensibile, o sui cursori assegnati al Remix Pad via controllo remoto MIDI.

Qualche passaggio da una variazione all'altra dei preset è un po' brusco e inatteso, con risultati a volte gradevoli, al limite degli effetti speciali, e a volte no, ma al posto del Remix Pad possiamo anche mappare un singolo parametro su un Control Change MIDI come meglio crediamo e accontentarci di quello per ottenere variazioni meno estrose, più tranquille e prevedibili.

Se proprio vogliamo trovare il pelo nell'uovo dirò che speravo di meglio nel reparto dei pad vocali, ma per il resto, in quelli su base di archi (sintetici), di brass (analogici) e di altre varie forme d'onda, a partire da sinusoidali e a dente di sega, niente da ridire, e molto invece da applaudire.

Di fronte a una splendida raccolta sonora come questa, consigliabile senza il minimo dubbio in qualunque situazione musicale e contenente suoni che, grazie alle loro possibili trasformazioni, oltre a stare sullo sfondo possono formare da soli un brano intero, suggerisco più che mai Alchemy, poiché la libertà e il desiderio di poter intervenire in maniera approfondita sui singoli layer, fino a quattro, di cui è composto un preset, si fa sentire in maniera imperativa e apre le porte a infinite variazioni, personalizzate al millimetro sulle nostre misure e necessità.

Questo ci permette, giusto per fare due semplici esempi, di eliminare in un nanosecondo le eventuali componenti rumorose indesiderate che "sporcano" leggermente un pad spegnendo il layer corrispondente, oppure di cambiare la forma d'onda di un oscillatore in un preset che altrimenti sarebbe perfetto per il nostro scopo: con l'Alchemy Player incluso nella libreria ciò non si può fare, con Alchemy sì.

Con lo strumento completo, inoltre, questa libreria diventa una formidabile scuola per imparare i segreti del sound design studiando quello che sono stati capaci di fare nella sede di Camel Audio, dove evidentemente oltre ai cammelli, hanno pure i tappeti volanti!

Alchemy si rende infine necessario per intervenire direttamente sull'effettistica, che rende i preset alquanto eterei e sognanti, ma che è spesso eccessiva, specialmente con chorus e flanger usati in quantità straripante. Per il resto, parafrasando, come faccio spesso, una nota pubblicità: toglietemi tutto, ma non Himalaya Pads! **AV&M**

L'autore: Paolo Tonelli

Classe 1965, appassionato tanto 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



FRUITY LOOPS STUDIO 10



SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



La rinomata azienda belga è orgogliosa di annunciare l'uscita della decima versione del programma Fruity Loops, che da sempre ha fatto impazzire grandi e piccini!

1998... 2011

Nel 1998 **Image Line** lancia sul mercato **Fruity Loops** versione 1.0, un semplicissimo ma efficace programma di pattern sequencing che nei successivi mesi ha avuto sempre più miglioramenti, al fine di raggiungere una stabilità di gestione davvero eccezionale (**Figura 1**). Nel susseguirsi dello sviluppo tecnologico, **Fruity Loops** è stato nettamente migliorato lasciando a bocca aperta intere generazioni di utenti che oggi effettuano produzioni audio di tutto rispetto solo con l'ausilio di questo potente software. In queste pagine diamo un breve sguardo alle novità della nuova versione.



Fig. 1 - La storica versione 1.0 del 1998.

Fig. 2 - L'attuale interfaccia di Fruity Loops Studio 10.

Il primo approccio...

Per chi non conosce **Fruity Loops**, in due righe vi spieghiamo quanto sia facile e intuitivo questo software.

Innanzitutto, quando viene avviato il programma, appare lo splash di benvenuto con un simpaticissimo suono di sintetizzatore.

Benché giunta alla versione 10, la nuova interfaccia si presenta con una grafica molto simile alle precedenti versioni (Figura 2).

Nella finestra principale è situato il pannello **Pattern 1**, in cui sono già presenti quattro sample ritmici, ovvero Kick, Clap, Hat e Snare.

Facendo clic sui pulsanti di attivazione suono/valore, è possibile avviare la riproduzione e godere dei grintosi groove che **Image Line** propone in questa nuova versione (Figura 3).

Se invece si desidera aggiungere altri suoni al pattern corrente, sulla parte sinistra è possibile cliccare per accedere alla cartella **Packs** in cui sono disponibili svariate sotto-cartelle contenenti un'incredibile quantità di materiale audio per creare un qualsiasi progetto musicale (Figura 4).

Una volta selezionato il suono desiderato, tramite la funzione Drag&Drop lo si può trascinare nell'elenco pattern (Figura 5).

Adesso, per realizzare un brano usufruendo soltanto dell'unico pattern a disposizione, è necessario aprire il sequencer di **FL Studio** dall'apposito pulsante (Figura 6) e tramite il mouse fare un clic, per esempio, sulla prima battuta, sulla terza e sulla quinta (Figura 7).

Ma non è tutto, i suoni possono essere modificati in tutte le loro proprietà, effettuando un clic sul pulsante che riporta il nome del suono (Figura 8).

Nella finestra di dialogo **Channel Setting** che apparirà, oltre alla regolazione dei parametri di Pan, Volume e Pitch Bend, sono disponibili quattro sezioni dedicate alla modifica del campione, compresi alcuni processi audio preconfigurati come Remove DC, Normalize, Reverse, Fade stereo ecc. (Figura 9).

Le novità di FL Studio 10

Supporto a 64 bit

Questa decima versione di **Fruity Loops**, oltre a includere svariati Plug-In nativi a 64 bit, dispone di un proprio "bridge" che consente di individuare automaticamente anche quelli di tipo VST e DXi a 32 bit.



Ciò consente l'utilizzo dei Plug-in di cui non possiamo fare a meno specialmente nella produzione dei brani musicali.

Formati supportati

Oltre alla perfetta configurazione con le tecnologie VST/VSTi/VST2 e DXi, FL 10 supporta DXi2, Mp3, Wav, Ogg, MIDI, ASIO, ASIO 2, ReWire, Rex 1 e 2, in modo da poter importare e esportare i file per qualsiasi tipo di esigenza.

Mixer esteso

Il nuovo mixer, in formato "wide", consente una visualizzazione molto più estesa e completa di tutte le tracce presenti nel progetto corrente (Figura 10). Oltre ai controlli standard come fader, pan-pot, send e insert, dal menù contestuale è possibile selezionare l'opzione **Waveform View** che consente di visualizzare la forma d'onda anziché gli indicatori di segnale (Figura 11).

Inoltre, è stata implementata l'utilissima funzione PDC (**Plug-in Delay Compensation**), la quale compensa il ritardo dell'elaborazione dei Plug-in, in modo del tutto automatico (Figura 12)!

Project Picker

Effettuate la combinazione di tasti **CTRL+ALT+F8** e in pochi istanti vi troverete davanti a una nuova concezione tecnologica, in cui è possibile gestire e modificare in pochi minuti l'intero progetto su cui state lavorando (Figura 13). In **Project Picker** è inoltre possibile ascoltare in anteprima ognuno dei **Pattern** o **Sample** con il semplice passaggio del mouse, mentre per editarli è necessario fare un clic su di essi e si apriranno le rispettive finestre di dialogo.

Sequencer Audio

In **FL Studio 10**, oltre alla creazione di Pattern tramite i dispositivi MIDI esterni, è possibile registrare il materiale audio, grazie alla possibilità di configurare le entrate analogiche e digitali della scheda audio. Ovviamente, nel sequencer interno è possibile visualizzare le forme d'onda e addirittura poter attribuire a quest'ultime un qualsiasi colore (Figura 14).

Audio Editor

Edison è uno speciale wave editor di registrazione audio nel quale è possibile utilizzare gli svariati attrezzi da lavoro, tra cui analisi spettrale, riverberi a convoluzione, noise reduction, loop-recording e molti altri effetti (Figura 15).



Nuovo Piano Roll

L'importazione dei suoni all'interno del nuovo **Piano Roll** non è mai stato così facile! Basterà aprire la finestra Channel Settings del suono e tramite la funzione Drag & Drop, trascinare la forma d'onda all'interno del **Piano Roll** (Figura 16). In pochi istanti, sarà visualizzata la forma d'onda nel dettaglio e tramite gli svariati "arnesi" è possibile editarla (Figura 17). Inoltre, è stata integrata la funzione **Score** (Figura 18) alla quale è possibile accedere tramite il menù del **Piano Roll**. In questo modo la creazione di partiture in formato PDF risulterà facile e veloce.

Nuovi Plug-in

Newton

Se state cercando un valido Pitch Correct e Time Editor, il plug-in **Newton** farà sicuramente al caso vostro! Sempre tramite la funzione Drag & Drop è possibile trascinare i sample all'interno di questo fantastico strumento e, in pochi istanti, verrà visualizzata la forma d'onda suddivisa in porzioni, ovvero per tonalità e lunghezza (Figura 19).

Pitcher

Tanto intuitivo quanto performante, il plug-in **Pitcher** permette la correzione della tonalità in tempo reale ed è anche un formidabile armonizzatore. Questo nuovo plug-in può essere utilizzato sia sulle tracce vocali che su qualsiasi altro suono presente nel progetto (Figura 20).

Patcher

Il plug-in **Patcher** è un plug-in "combination space" o, meglio, una sezione dedicata alla completa gestione dei routing audio. Per caricare un plug-in è necessario effettuare un clic con il tasto destro nella schermata di **Patcher** e selezionarlo dal menù contestuale. Dopo di che, il semplice trascinamento dei "cavi" da una parte all'altra, consente la connessione tra gli effetti presenti nella catena audio (Figura 21).

Game Editor Visualizer

Basato sul programma open source **Zgame Editor**, questa curiosa novità integrata in **FL Studio** permette di creare dei veri e propri videoclip da integrare nei progetti musicali.

Grazie al **Game Editor Visualizer** (Figura 22) le sessioni live risulteranno sicuramente più professionali **AV&M**



Sito produttore

• <http://flstudio.image-line.com>

Prezzo indicativo

• 220 EUR

Distribuito in Italia

• www.midimusic.it

MADRONA LABS AALTO



di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Virtual Synth



Un nuovo synth virtuale fa capolino sulla mia DAW, l'interfaccia innovativa e i suoni davvero curiosi e di ottima qualità mi portano ad approfondire il discorso e a condividerlo con voi anche questo mese.

Il Synth in questione si chiama AALTO ed è prodotto da MADRONA LABS, piccola software house californiana composta da ben tre persone!

L'architettura di AALTO, simile ad altri synth visti in passato, ha il suo punto di forza in quello che è definito COMPLEX OSCILLATOR che si ispira al famoso oscillatore Buchla 259 e al quale è affidata la generazione sonora di tutte e 4 le voci a nostra disposizione.

AALTO si presenta con un'interfaccia che a primo acchito lascia senz'altro spiazzati, suddiviso essenzialmente in quattro macro parti, la prima che colpisce l'occhio è sicuramente il PATCHER ovvero quella zona più scura posta esattamente in mezzo all'interfaccia.

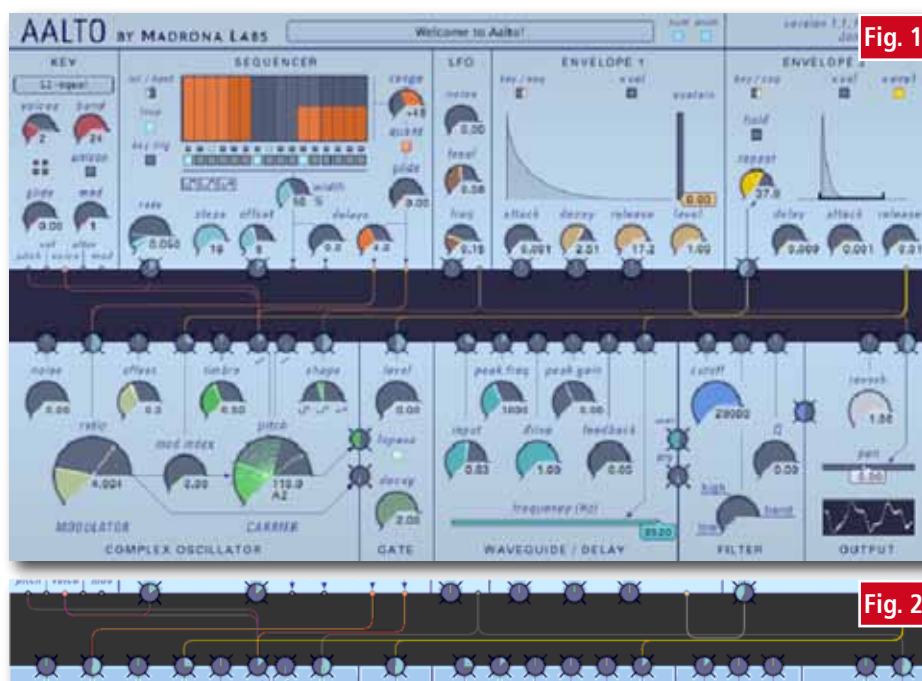
PATCHER

In questa sezione (Fig. 2) abbiamo la possibilità, come avviene nei sintetizzatori modulari, di collegare i moduli tra loro attraverso i punti di uscita, che possiamo riconoscere facilmente in quei piccoli cerchietti presenti nella parte bassa dei moduli posti nella parte superiore dell'interfaccia e i punti di ingresso, contraddistinti da un knob. Oggetti di queste uscite cambia colore e lampeggia a seconda dello stato del segnale che ha in uscita. target=blank>Facendo click con il tasto sinistro del mouse su uno di questi pallini lampeggianti possiamo trascinare e collegare un cavetto colorato ad uno o più d'uno degli ingressi che troviamo sia nella parte superiore che in quella inferiore delle due file di moduli, in questo modo abbiamo la possibilità di 'agganciare' i nostri segnali ovunque lungo la catena di sintesi. Come detto, ogni ingresso è contraddistinto da un knob che ci permetterà di

dosare la quantità di segnale entrante proveniente dagli altri moduli. Se ad un ingresso sono collegati più moduli tutti i segnali verranno sommati e moltiplicati per il valore impostato dal knob.

Da notare che alcuni di questi moduli come ad esempio l'LFO e il PITCH trasmettono in uscita segnali sia positivi che negativi mentre altri come l'inviluppo trasmettono solo segnali positivi.

Quando viene creata una connessione, questa viene



automaticamente associata a tutte le voci disponibili (da 1 a 4 simultanee).

MODULI

Partendo dall'alto (Fig. 3-4), il primo modulo che incontriamo oltre ad indicarci il nome del synth presenta, nella parte centrale, un menù a tendina dal quale possiamo iniziare l'esplorazione del nostro nuovo giocattolo sonoro. Il Menù è suddiviso in tre parti, nella parte superiore oltre all'immancabile **Save as** troviamo due utili comandi per un synth, **Copy to clipboard** e **Paste to clipboard**. Queste due funzioni ci permettono di salvare e in seguito ricaricare le patch che abbiamo creato in formato testuale, particolarità davvero

AALTO BY MADRONA LABS

Welcome to Aalto!

num anim

version 1.1, license

Jon Ma

Fig. 3

utile che ci facilita lo scambio di patch via mail o via forum.

Nella parte centrale abbiamo gli **user presets**, macro gruppi che conterranno le nostre patch e che ne portano in dote alcune create da artisti di punta tra cui **Alessandro Cortini** (Nine Inch Nails, SuonoLO) e **SoundsDivine** specializzato nella realizzazione di patch conto terzi.

Nell'ultima parte troviamo gli immancabili presets di fabbrica che ci consentono ad un primo giro di giostra di apprezzare da subito la qualità sonora dello strumento e anche la complessità che sta dietro alla realizzazione di simili meraviglie.

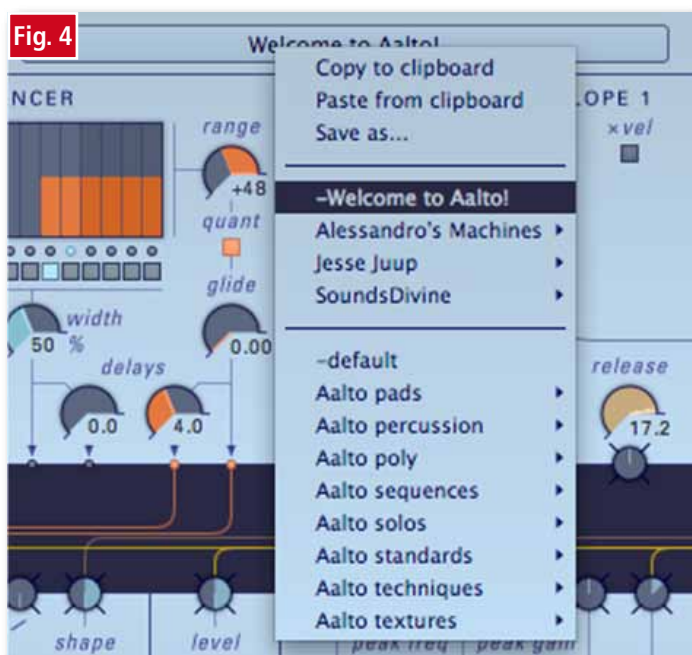
Alla destra dei preset abbiamo due caselline, **num** che abilita la visualizzazione dei numeri accanto ai controlli e **anim** che disabilita o abilita gli effetti grafici all'interno dei controlli, molto belli e utili ma affamati di risorse della CPU.

Infine ancora più a destra troviamo le informazioni sulla versione e sulla licenza, quando acquistiamo AALTO non dobbiamo inserire numeri di serie e fare attivazioni macchinose perché ci viene inviata una copia personalizzata con il nostro nome, cognome e un ID univoco. Ogni volta AALTO comunicherà con MADRONALABS (ammesso che il nostro computer sia in rete) per verificare se i termini della licenza vengono rispettati, infatti come possiamo leggere sul loro sito, la licenza permette di usare solo una copia di AALTO alla volta.

KEY

Il modulo KEY (Fig. 5) ha il compito di ricevere i dati MIDI e convertirli in segnali da mandare al PATCHER. Il menu in alto seleziona una 'tuning-table' che serve a mappare le note MIDI sulle frequenze. Nella foto vediamo che è settato su **12-equal** che è essenzialmente il sistema che usiamo noi nella musica moderna, ma ci sono moltissimi tipi di tuning-table che possiamo provare e addirittura possiamo crearne di personalizzate. Subito sotto abbiamo il controllo di **bend** per impostare il range in semitoni del pitch bend, i quattro led a sinistra rappresentano le 4 voci disponibili in AALTO e si illuminano in base alla voce che sta suonando in quel momento. Il controllo di **unison** permette di suonare tutte le voci contemporaneamente. Il **glide** come nei normali synth indica il tempo di transizione per passare da una nota ad un'altra. Nella parte bassa del modulo troviamo cinque segnali in uscita, **Pitch** presenta un valore pari a zero quando sulla tastiera premiamo il tasto C3 (Do centrale), questo valore cambia di 0.25 in positivo o in negativo ad ogni salto di ottava. **Vel** è il segnale di velocity che diamo tramite la tastiera, il valore di questo segnale è costante anche quando rilasciamo il tasto. **Voice** ritorna un valore diverso a seconda della voce che stiamo suonando, 0 per la voce 1 0.25 per la voce 2 e così

Fig. 4



via. Questo segnale è molto utile per controllare il comportamento delle singole voci all'interno di una patch, ad esempio potremmo voler settare il sequencer della prima voce ad un certo rate e quello della seconda ad un altro rate (ma le possibili applicazioni sono davvero numerose). **After** è il segnale polifonico per l'aftertouch. **Mod** indica quale controller MIDI è assegnato all'uscita mod sul PATCHER. Quando è impostato ad 1 viene utilizzata la 'modwheel'.

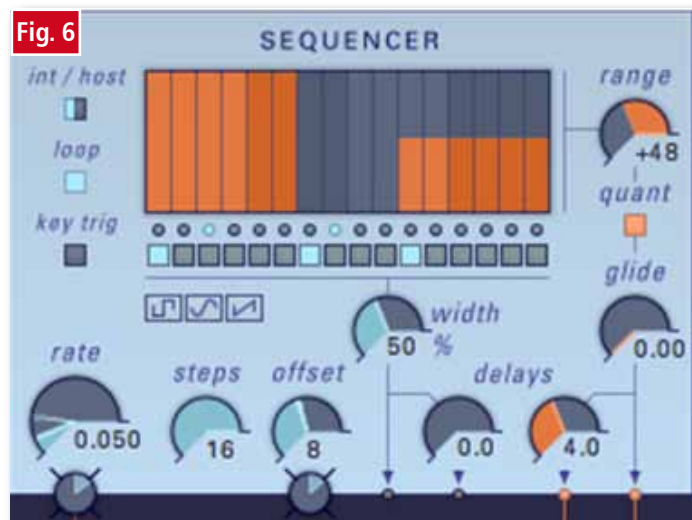
Fig. 5



SEQUENCER

Il SEQUENCER (Fig. 6) può creare variazioni complesse del suono grazie agli impulsi (in blu) ed ai valori (in arancione).

Fig. 6



Anche se all'apparenza il sequencer è uno solo, ognuna delle quattro voci di AALTO può avere il suo sequencer personale al quale possiamo assegnare rate e trigger indipendenti per la creazione di suoni anche molto complessi.

Int/host determina la sorgente del clock, interna oppure derivata dal programma host, **loop** determina la ripetizione della sequenza, **rate** la velocità di scansione/esecuzione della sequenza ed è espressa in Hertz, **steps** imposta il numero di step in un ciclo, **range** moltiplica l'uscita del segnale in negativo o in positivo dove ogni step da 0.25 rappresenta un semitono.

LFO

Il LOW FILTER OSCILLATOR (Fig. 7) non ha bisogno di presentazioni, una semplice forma d'onda sinusoidale con controlli di livello e frequenza per modulare qualsiasi parametro all'interno del synth. Si aggiunge ai normali controlli anche un **noise** che trasforma la sinusoide di base in puro noise.

ENVELOPE

Due sezioni dedicate all'inviluppo (Fig. 8), entrambe possono essere 'triggerate' dal sequencer interno oppure dalla pressione dei tasti sulla tastiera MIDI. L'envelope 1 lo conosciamo molto bene, è il classico Attack, Decay, Release, Sustain con un controllo aggiuntivo denominato **level** ed un'uscita dedicata utile per sperimentare durante la fase di patching. Envelope 2 simile al primo ha in più un controllo di **Hold** che ha la stessa funzione del sustain quando viene impostato al massimo o al minimo del suo valore e un controllo **repeat** che ripete il ciclo dell'inviluppo ogni secondo in base al numero da noi impostato (ad esempio 37.8 volte al secondo), se il tasto hold è premuto, repeat non ha effetto. **Delay** imposta un ritardo tra l'istante in cui viene triggerato l'inviluppo e quello in cui parte effettivamente l'attacco.

COMPLEX OSCILLATOR

La sorgente di tutto il suono in AALTO (Fig. 9) è il **complex oscillator** un doppio oscillatore con all'interno due operatori FM, un **carrier** e un **modulator** con un suono ispirato al celebre Buchla 259. Il modulator ha tre controlli: **noise** per trasformare la sinusoide pura in noise o semplicemente per arricchirla con armoniche aggiuntive, **ratio** controlla la frequenza dell'oscillatore modulatore in rapporto all'oscillatore carrier, **offset** aggiunge uno sfasamento costante in Hertz alla frequenza originale.

Mod index imposta la quantità di modulazione verso l'oscillatore carrier, il suo segnale passa attraverso un filtro passa basso in modo da emulare il comportamento di un isolatore optoelettronico (VACTROL).

Timbre come nel Buchla 259 (Fig. 10) somma alcune forme d'onda al suono generato dagli altri oscillatori. Per evitare l'aliasing, l'effetto diminuisce quando la frequenza dell'oscillatore aumenta. **Pitch** controlla ovviamente l'altezza del suono e a differenza degli altri controlli presenta due INPUT, uno esponenziale calibrato per essere suonato con una tastiera MIDI e l'altro lineare per la creazione di contenuti inarmonici e altri effetti. **Shape** è un waveshaper, come si vede in figura se viene

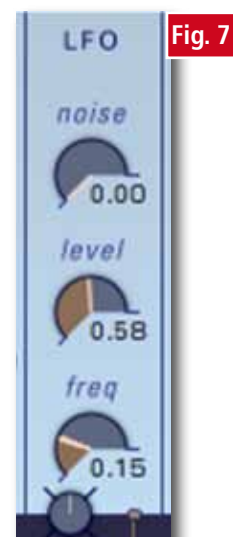


Fig. 7

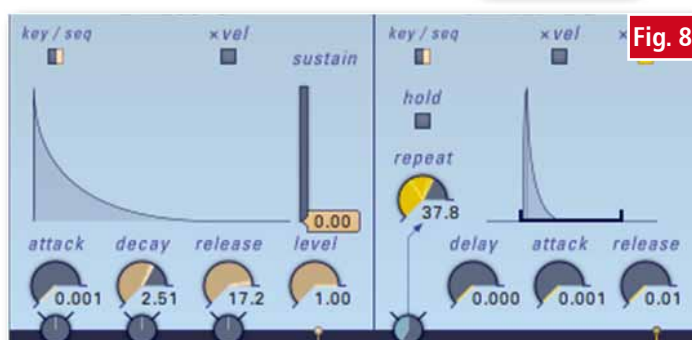


Fig. 8

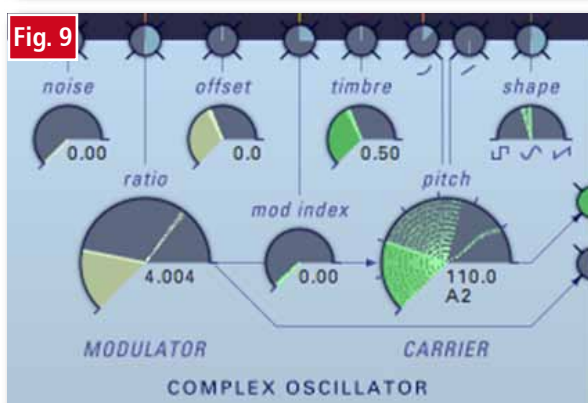


Fig. 9

lasciato in posizione centrale avremo una sinusoide pura in uscita, tutto a sinistra un'onda quadra e a destra un'onda a dente di sega. I due knob a destra permettono di dosare la quantità di segnale carrier e modulator che va verso il modulo di GATE.

GATE

Nel modulo GATE (Fig. 11), il **level** può essere usato come punto di ingresso per la creazione di un suono caratterizzato da un inviluppo, ad esempio collegando l'uscita di uno dei due inviluppi al knob dedicato ma, essendo gli oscillatori di AALTO sempre in funzione, possiamo alzare manualmente il valore di level per cominciare ad esplorare il suono prodotto. Il pulsante di **lowpass** imposta il gate in modalità passa basso, se è spento GATE diventa un normalissimo controllo di volume.

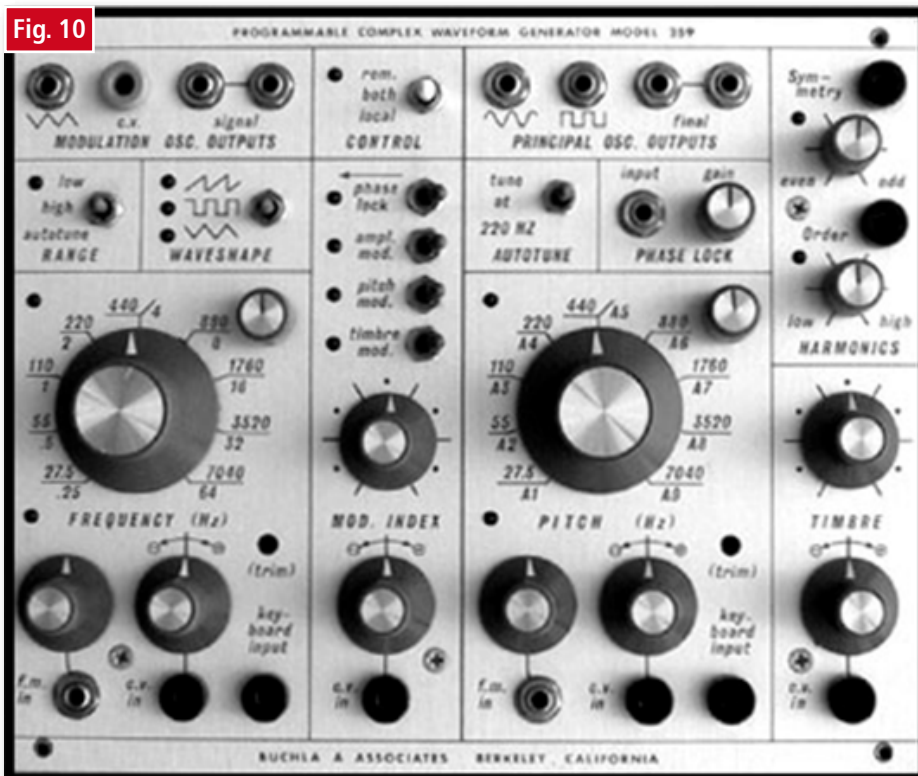
Decay controlla il tempo di decadimento di un filtro

interno (simile al filtro del Mod index visto prima) che agisce sul segnale di controllo, quando è a 0 il controllo non è filtrato, quando è a 2 si trova al massimo valore possibile.

WAVEGUIDE/DELAY

Questo modulo può essere utilizzato sia come delay che come oscillatore supplementare data l'estrema controllabilità dei suoi parametri.

Una piccola quantità di noise aggiunta al segnale di ingresso permette infatti, aggiungendo un po' di distorsione o di feedback, di mandare il delay in auto oscillazione. Quindi fate molta attenzione ai volumi e alla quantità di feedback che usate, sintetista avvisato... sintetista mezzo salvato.



FILTER

Basato sul celebre SEM Filter di casa Oberheim, questo filtro a uscita multipla permette di selezionare e miscelare tra loro i diversi stati **low**, **high** e **band** che possono essere controllati anche esternamente ad esempio dall'LFO. Anche qui attenzione all'auto oscillazione del filtro se il parametro Q è impostato al valore massimo.

OUTPUT

L'ultimo modulo è ovviamente il modulo di uscita. Troviamo qui un riverbero senza nessun tipo di controllo (in stile Arp2600) a parte la quantità di segnale entrante, un pan e un comodo oscilloscopio per la visualizzazione del segnale in uscita.

CONCLUSIONI

Credo che questo sia al momento l'articolo più complicato che mi sia capitato di scrivere vista la complessità dello strumento trattato, complessità che però non deve scoraggiare il sintetista di turno, il mio consiglio è come al solito quello di scaricarsi la demo e fare alcune prove prima dell'acquisto. Al momento in cui scrivo è disponibile solo la versione per Mac OSX mentre è in via di rilascio l'aggiornamento che oltre a introdurre alcune feature porta il synth anche su piattaforma Microsoft Windows. **AV&M**

REFERIMENTI

www.madronalabs.com
www.buchla.com

Fig. 11



Fig. 12

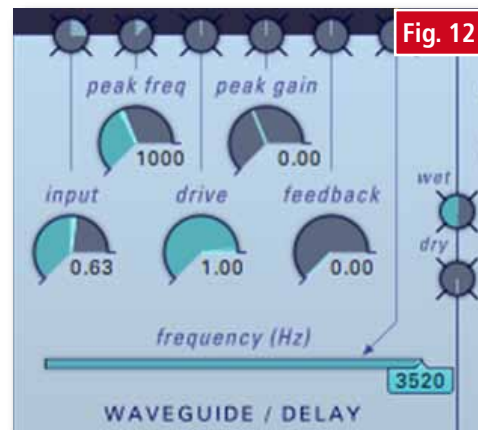


Fig. 13

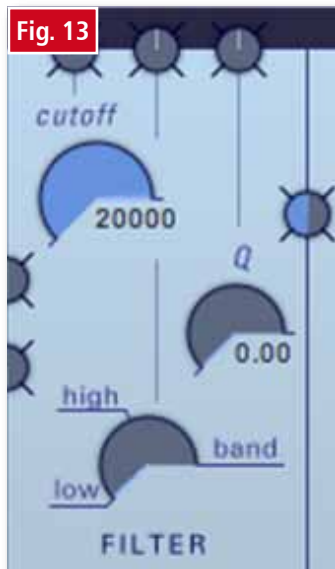
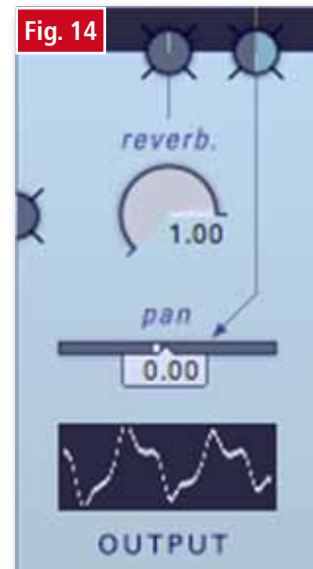


Fig. 14



VIDEOCORSIPRO: CORSO DI MASTERING



di Simone Pippi



È disponibile un videocorso interamente dedicato al mastering audio, tutto in lingua italiana!

MASTERING AUDIO

Avete appena concluso le fasi di registrazione e di missaggio del vostro progetto audio.

Dopo di che, masterizzate i brani musicali e inserite il CD nell'autoradio.

Solo dopo qualche istante vi chiedete: "Ma come mai quel disco che ho comprato ieri ha un volume alto e quello della mia band no?".

La risposta è molto semplice; "Probabilmente, vi siete dimenticati di apportare uno dei processi più importanti della produzione audio.

Stiamo parlando del **mastering**. Questa tematica è una tra le più discusse specialmente negli ultimi anni, in quanto è il processo di mastering che spesso fa la differenza tra una produzione scadente e una di tutto rispetto!

Contenuto del videocorso

Prima di analizzare cosa verrà trattato in questo videocorso, teniamo a precisare che la confezione in formato DVD Box (trasparente) dispone, sul retro, di una prefazione dalla quale si avverte il messaggio: "Qui, non si scherza!" (1).

All'interno, sulla parte destra, è situato il DVD serigrafato, mentre sulla sinistra sono riportati i titoli delle quattro lezioni e delle rispettive sotto-lezioni che verranno affrontate durante la riproduzione del DVD (2).

L'interfaccia del player video su Mac è stata suddivisa su due livelli in cui l'interazione tra le fasi teoriche e quelle pratiche, permette un'analisi fluida e

poco stancante durante la riproduzione. Inoltre, grazie alla presenza di appositi pulsanti che permettono di avviare una lezione o un'altra, si può effettuare una navigazione semplice e veloce (3).

Di seguito sono elencate le tematiche affrontate nel videocorso:

- **Lezione 1**
FASE INTRODUTTIVA: in questa prima lezione viene fatta chiarezza sui dispositivi da utilizzare in fase di mastering, chi è il Mastering Engineer e in che modo approcciarsi a questa complessa tecnica audio. Con questa fase introduttiva



potrete farvi un'idea di quanto sia gratificante continuare la riproduzione del videocorso.

- **Lezione 2**
FASE PREPARATORIA: durante questa lezione vengono illustrati i plug-in impiegati durante il processo di mastering, poter apprendere la differenza tra Stereo e Stem Mastering, la tecnica M/S e inoltre, tutte quelle fasi iniziali per realizzare un progetto ben organizzato.
- **Lezione 3**
FASE OPERATIVA: eccoci giunti nel "cuore" di questo videocorso. Grazie a spiegazioni molto dettagliate, ogni sotto-lezione vi spingerà ad analizzare e ascoltare le fasi di mastering apportate su ben quattro brani di differenti generi musicali ovvero pop-rock, dance, elettronico e ambient.
- **Lezione 4**
FASE CONCLUSIVA: in questa ultima fase vengono spiegati in maniera dettagliata i codici, utili e molto importanti soprattutto per la divulgazione delle produzioni audio. A seguire, i concetti principali sul Dithering e tutte le procedure per poter realizzare un CD Master.
- **Extra:** all'interno di questa sezione non troverete il Making Of di come è stato realizzato questo videocorso ;-) bensì un accurato approfondimento della tecnica M/S e del Direction Mixer.

Il videocorso giunge al termine lasciandoci però pienamente soddisfatti, grazie soprattutto all'ottimo lavoro svolto dal suo produttore Matteo Orlandi di **VideoCorsi Pro** e gli utili consigli di Stefano Cappelli del **Creative Mastering Studio** di Forlì. Il grande impegno di questi due professionisti del settore lascia a bocca aperta e probabilmente vi spingerà a rifare alcuni missaggi, ma dopo queste importanti nozioni non potrete fare altro che ascoltare la vostra musica in modo più piacevole e appagante! **AV&M**



Scheda tecnica

Durata: 5h 20 min

Requisiti: Mac OS X - Quick Time Player 7

Supporto: DVD-R

Prezzo: EUR 59,00

Contatti

E-mail: commerciale@videocorsipro.it

Sito di vendita: www.videocorsipro.it

Creative Mastering:

www.creativemastering.com

AUDIO BASICS

Compressione (1)

SCARICA I FILE
DI ESEMPIO

di Simone Pippi



In questa puntata ci dedichiamo all'approfondimento di tutti quei dispositivi che ci permettono di controllare la dinamica sonora.

Prima di iniziare...

Nel messaggio audio, c'è chi applica la compressione audio su ogni traccia, c'è chi la utilizza solo in condizioni particolari, e addirittura c'è anche chi non fa uso dei compressori audio se non soltanto in fase di mastering. Quali dei tre casi sia il più giusto, nessuno può saperlo e anche noi possiamo limitarci a rispondervi così: "Nessuna delle tre soluzioni è quella giusta e tutto dipende dal tipo di produzione audio". Ed è proprio di questi eventi che parleremo nelle pagine a seguire al fine di approfondire alcuni concetti chiave.

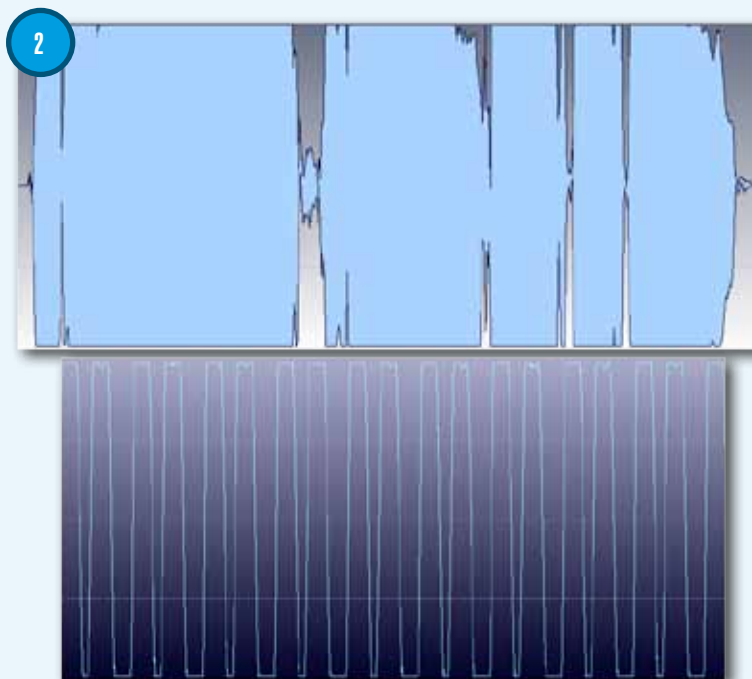
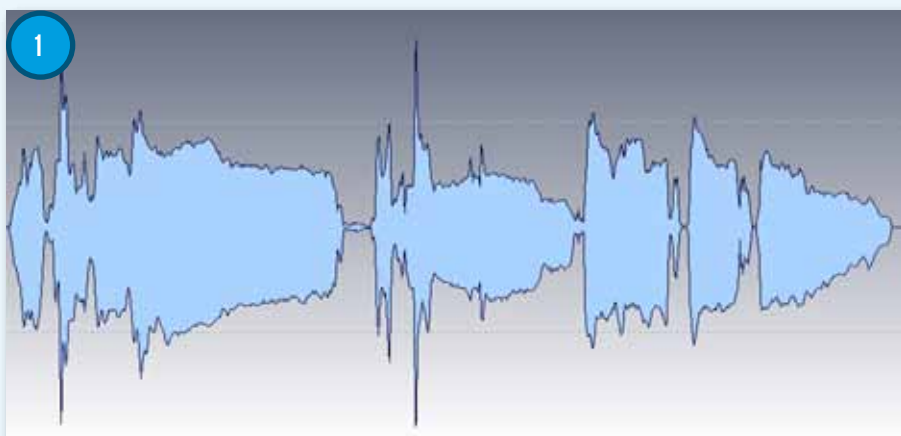
NOTA: gli esempi audio allegati a questo numero di **Audio Basics** sono stati creati con un compressore audio digitale.

La regola dell'audio in ambito digitale

A differenza della compressione audio analogica, in cui saturare il segnale è una vera e propria scelta per realizzare delle particolari produzioni, la compressione digitale richiede molte più accortezze.

La regola fondamentale da tenere sempre in considerazione è: **l'audio digitale non può superare il limite di 0 dB (zero decibel)!**

Se il segnale audio registrato ed editato viene controllato affinché non superi "il limite" di 0 dB, verrà automaticamente mantenuto sia nella



propria profondità che nella musicalità (**Figura 1**). Mentre, se lo stesso segnale supera la soglia-limite digitale (0 dB), la forma d'onda verrà nettamente "troncata", ottenendo un suono di scarsa qualità (**Figura 2**) o totalmente distorto.

Introduzione alla compressione audio

Per fare più chiarezza su cos'è la compressione audio è necessario analizzare le **Figure 3, 4 e 5**, nelle quali sono raffigurate le forme d'onda di voce, rullante e chitarra.

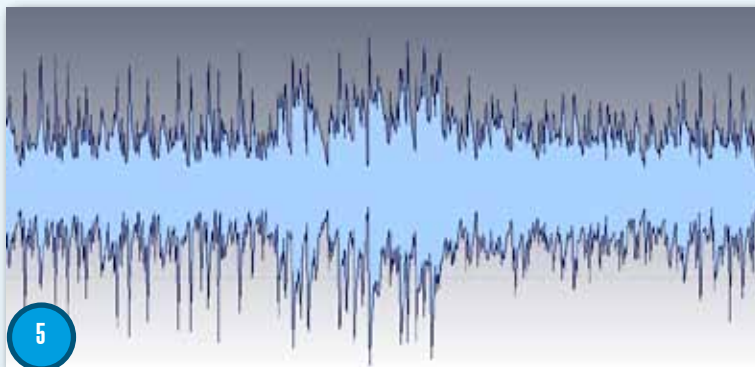
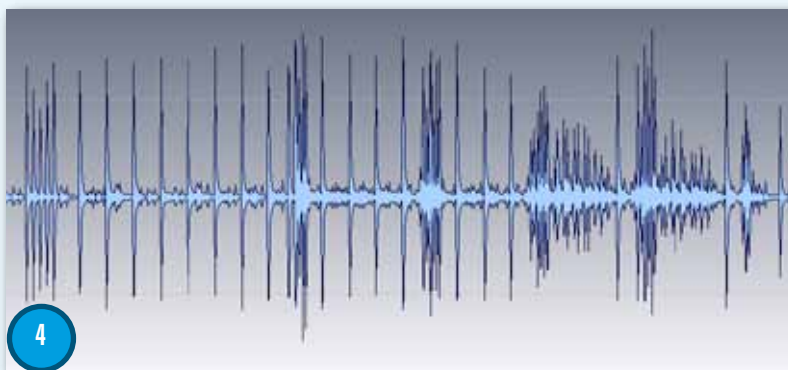
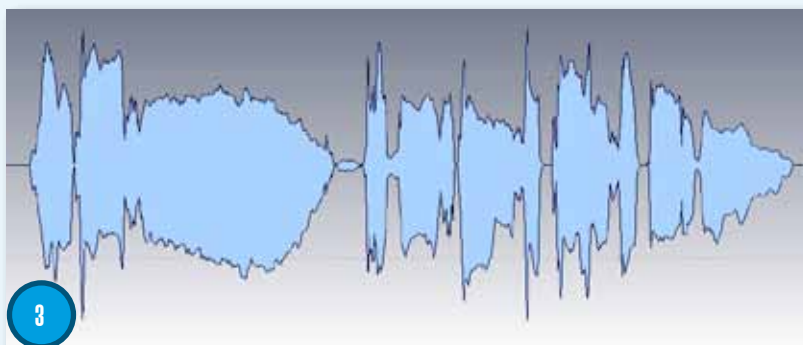
Ogni forma d'onda, durante il proprio sviluppo nel tempo, può subire molteplici varianti in altezza dovute dalla pressione esercitata sullo strumento musicale, quindi l'utilizzo del compressore audio ci permette di controllarne i picchi di segnale in eccesso. Come tutti i dispositivi della catena audio, anche il compressore deve essere utilizzato in modo adeguato poiché, se in una forma d'onda ci sono molteplici picchi da attenuare e presenta un notevole rumore di fondo, quest'ultimo verrà automaticamente alzato di presenza provocando degli squilibri nel messaggio finale.

Il compressore audio

Il compressore audio può essere disponibile sia in formato hardware che software (**Figura 6**) e dispone di svariati controlli di cui è necessario conoscere bene l'uso.

Di seguito andremo ad analizzare i principali controlli riportati schematicamente in **Figura 7**:

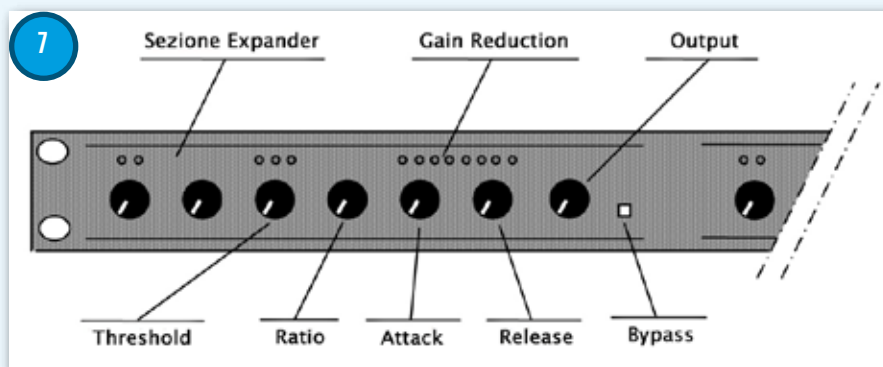
- **Ratio:** il primo controllo da impostare è il **Rapporto di Compressione** che va da **1:1** (si legge: uno a uno) a **∞:1** (infinito a uno). Se viene impostato il valore di **1:1**, il segnale passante non subisce nessuna compressione, mentre sul valore di **∞:1** i picchi di segnale superiori a un determinato valore di soglia (**Threshold**), vengono nettamente compressi generando un suono "ovattato". Quindi, si può dedurre che i rapporti di compressione compresi tra **1:1** e **∞:1** consentono di effettuare molteplici



Sopra, un classico compressore con montaggio a rack a due canali dbx 160SL, sotto un plug-in VST Spectra C1 di Crysonic.

variazioni di compressione audio, le quali possono essere denominate “morbide” oppure “rigide”. In altre parole, se la **Ratio** viene impostata sul valore di 2:1, significa che ogni 2dB in entrata viene rilasciato 1dB. Questo calcolo è valido per tutti gli altri rapporti di compressione, ovvero 3:1, 4:1, 5:1 ecc.

- **Threshold:** il secondo controllo da impostare è la **Soglia** che permette di impostare a quale valore (dB) deve agire il compressore. Facciamo un esempio: impostando la **Threshold** a un valore di -5dB, i picchi di segnale che superano questa soglia verranno compressi più o meno, dipende dal **Rapporto di Compressione** impostato.
- **Attack:** il controllo **Attacco** permette di impostare un valore (millisecondi) in cui il compressore agisce sui transienti della forma d'onda. Ciò può essere utile per controllare la dinamica dei suoni percussivi oppure effettuare delle particolari tecniche in fase di missaggio come, per esempio, eliminare il plettro che pizzica le corde e lasciare invariato il restante inviluppo.
- **Hold:** in italiano **Mantenimento**. Questo controllo è dedicato al controllo della dinamica dell'inviluppo sonoro e spesso viene utilizzato, per esempio, sulle note del basso.
- **Release:** se con l'**Attacco** è possibile controllare l'inizio dell'inviluppo sonoro, in alcuni casi quest'ultimo necessita di controllarne anche la propria decaduta con il **Rilascio**. Ogni forma d'onda presenta un decadimento naturale nel tempo, sia nei suoni percussivi che in quelli melodici, quindi può essere apportato in qualsiasi situazione.
- **Gain Reduction:** durante l'effettuazione di determinate impostazioni (**Threshold**, **Attack**, **Hold** e **Release**) è possibile monitorare in tempo reale la riduzione del segnale audio tramite gli appositi LED luminosi.



- **Output:** il controllo **Uscita** (o **Make-Up**) è dedicato alla compensazione di quei dB che sono stati attenuati dalla catena di compressione audio. La domanda che viene spontaneamente da fare è: “Per quale motivo si attenua il segnale per poi compensarlo nuovamente?”. In pratica, un qualsiasi picco di segnale dispone di una particolare “punta” che deve essere “arrotondata” tramite i controlli descritti nelle precedenti righe; una volta effettuate determinate impostazioni, gli stessi picchi non risultano più una “minaccia” per il **Clipping Audio** e quindi possono essere alzati di volume.
- **Enhancer:** alcuni compressori audio integrano questo controllo, spesso viene utilizzato per riacquisire quella naturale “brillantezza” che il segnale audio disponeva prima di essere compresso.
- **Bypass:** se presente sul compressore, questo controllo permette di bypassare il segnale processato e poterlo quindi confrontare con quello originale.

NOTA: sempre nella **Figura 7** è presente la sezione **Expander** che verrà analizzata nelle prossime puntate di **Audio Basics**, con altrettanti dispositivi di dinamica. Non mancate! **AV&M**

Ascoltare i file:

- 1_AB_4_SNARE_NO_COMP.mp3
- 2_AB_4_SNARE_COMP_2-1.mp3
- 3_AB_4_SNARE_COMP_5-1.mp3
- 4_AB_4_SNARE_COMP_INF-1.mp3

L'autore: Simone Pippi



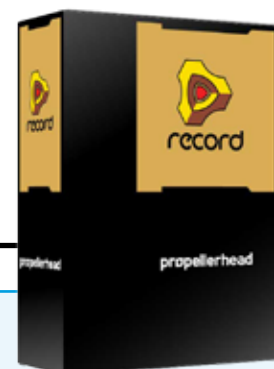
Fondatore e titolare di Wave & Sound (www.wavesound.eu), un portale dedicato alla produzione e alla vendita di videocorsi professionali riguardanti programmi specifici per l'audio. Wave & Sound organizza e dirige corsi di approfondimento sull'Home e Professional Recording, il Video Editing e la cultura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

RECORDING WITH RECORD

Produzione musicale (4)



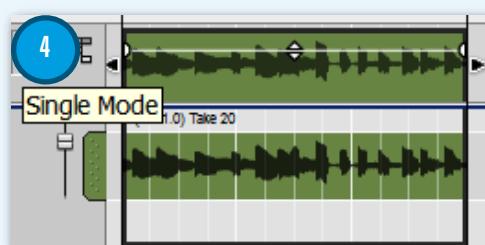
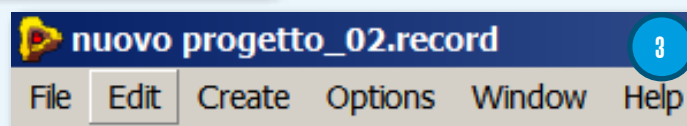
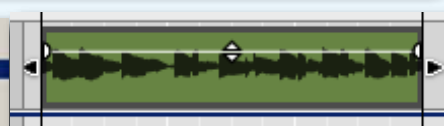
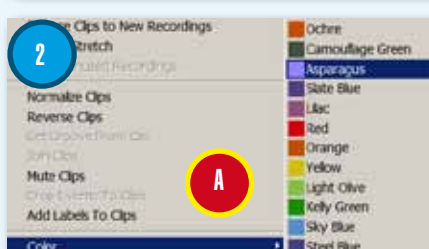
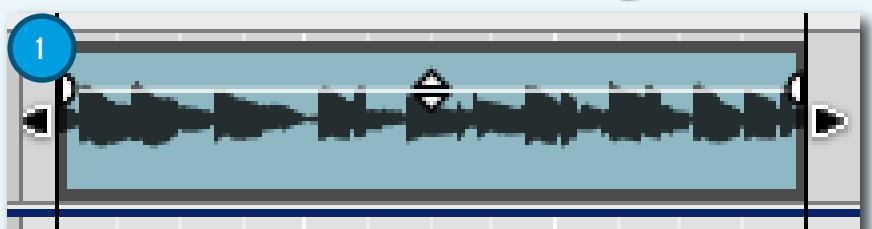
In questa puntata, oltre all'organizzazione delle tracce di progetto, analizzeremo nel dettaglio altre funzionalità della modalità Composing.



Assegnazione colore tracce

Nel **Sequencer** di **Record**, come in tutti gli altri software professionali, è di rilevante importanza facilitare l'individuazione delle tracce audio e **MIDI** specialmente in progetti che ne contengono un numero copioso. Un modo molto efficace è l'assegnazione dei colori alla singola traccia oppure ad un gruppo di tracce.

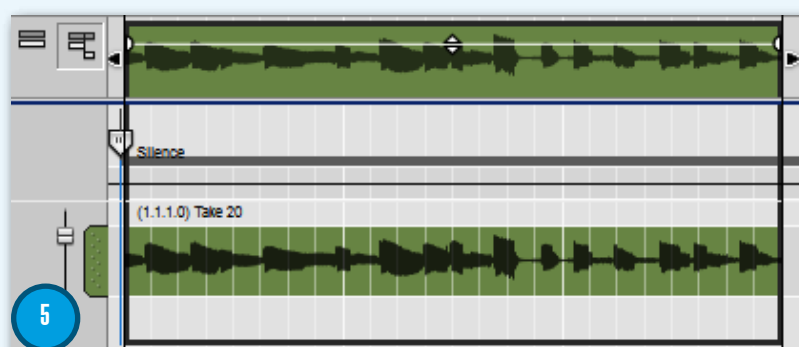
1. Selezionare l'evento situato nel **Sequencer** e apparirà la cornice di selezione (**Figura 1**).
2. Fare un clic con il tasto destro sull'evento e dal menù che apparirà, aprire il sotto-menù **Color**, nel quale è possibile selezionare un qualsiasi livello cromatico (**Figura 2a** e **2b**).
3. In alternativa, il sotto-menù **Color** può essere visualizzato selezionando l'evento e fare un clic sul menù **Edit** situato in alto, a sinistra, della schermata principale (**Figura 3**).



Rimuovere il materiale audio indesiderato

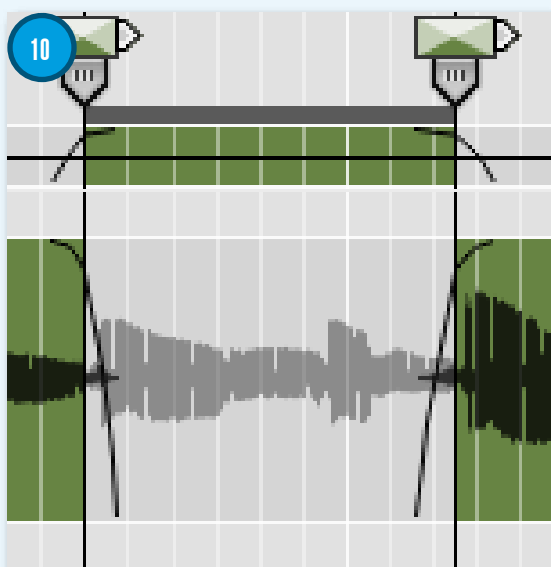
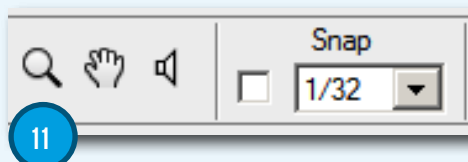
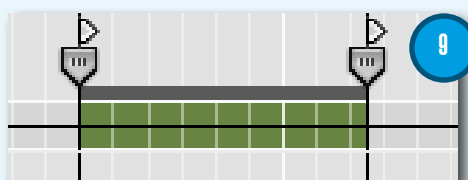
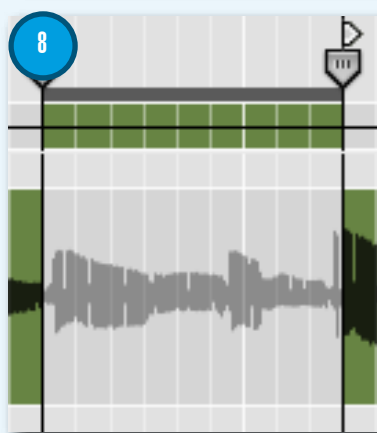
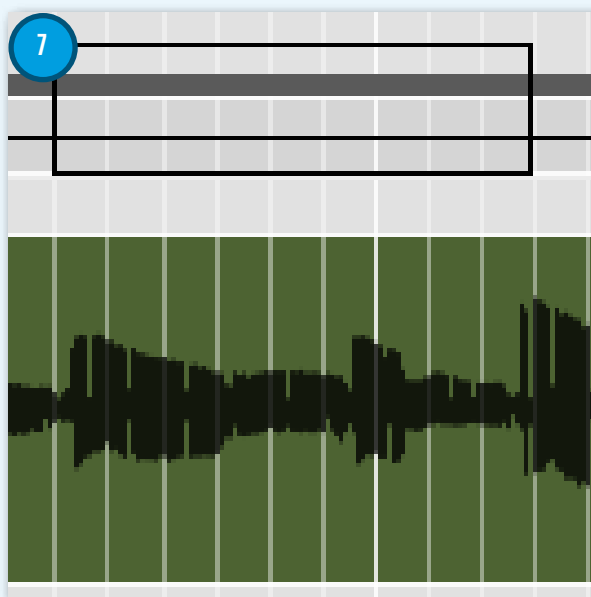
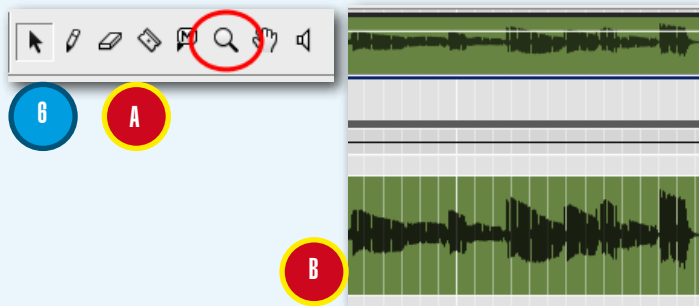
A volte, può capitare che in una situazione si ha la necessità di eliminare una porzione di evento, la quale non è idonea per un'ottima realizzazione del progetto.

1. Innanzitutto, fare doppio clic sull'evento da editare e si avvierà la modalità **Single Edit** (**Figura 4**).
2. Premere il pulsante modalità **Composing** situato subito accanto e apparirà la traccia **Silence** (**Figura 5**).



3. Per visualizzare nel dettaglio l'evento **Edit**, selezionare lo strumento **Zoom** ed effettuare alcuni clic sulla forma d'onda (**Figura 6a** e **6b**). Nel caso in cui si desideri ridurre la visualizzazione dell'evento, è necessario tenere premuto il tasto **Control** da tastiera e fare uno o più clic in modo da effettuare lo **Zoom Out**.
4. Selezionare l'evento **Edit**, attivare lo strumento **Lametta** situato nell'apposita barra e posizionare il mouse all'interno della traccia **Silence**. Dopo di che, fare un clic nel punto in cui l'evento deve essere silenziato, e tramite il trascinamento del mouse creare un'area fino al termine della porzione da eliminare (**Figura 7**).
5. Una volta rilasciato il tasto sinistro, appariranno entrambi i locatori **Silence**, i quali indicano graficamente l'inizio e la fine della parte silenziata (**Figura 8**).
6. Avviare la riproduzione della traccia e se i locatori sono stati posizionati in maniera errata, è necessario attivare lo strumento **Selezione**, posizionare il mouse su uno di essi e trascinarlo verso destra o verso sinistra. Se invece si desidera spostare entrambi i locatori selezionare un locatore e, tenendo premuto il tasto **Control** da tastiera, fare un clic sul secondo locatore (**Figura 9**).
7. Inoltre, tramite le freccette riportate sopra ogni locatore, è possibile apportare il processo di **crossfade** come abbiamo già analizzato nella precedente puntata (**Figura 10**).

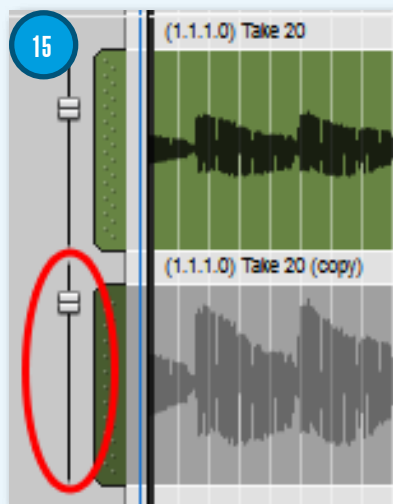
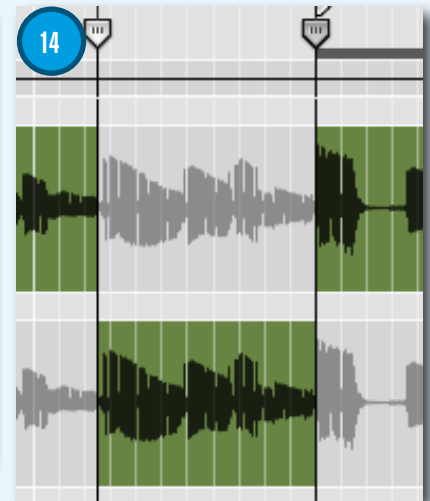
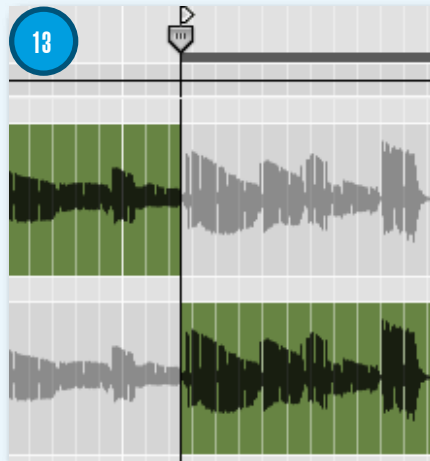
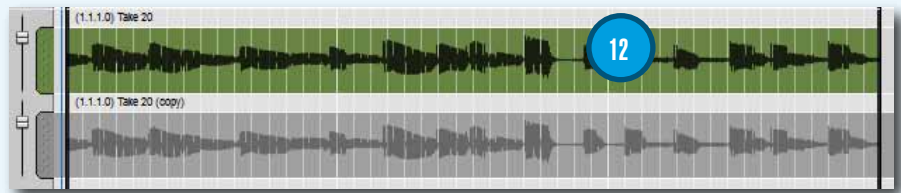
NOTA: per posizionare i locatori in modalità "libera" è necessario disabilitare la funzione **Snap** togliendo la spunta dall'apposita casella (**Figura 11**). In maniera più pratica, è possibile attivare e disattivare la funzione **Snap** tramite il tasto **S** da tastiera.



Duplicare le tracce

All'interno di **Record** è possibile duplicare una traccia e dalla propria copia ricavarne un determinato segmento per realizzare uno o più "rafforzi" del segnale audio.

1. Fare doppio clic sull'evento desiderato e accertarsi che sia attivata la modalità **Composing**.
2. Selezionare l'evento audio e dal menù **Edit** fare clic su **Duplicate Comp Rows**, in modo da creare un'ulteriore traccia (Figura 12).
3. Attivare lo strumento **Speaker**, posizionare il mouse sull'evento duplicato e individuare il punto che si desidera utilizzare come rafforzamento.
4. Adesso, attivare lo strumento **Lametta** ed effettuare un primo taglio in modo da creare l'inizio della porzione di evento da utilizzare (Figura 13).
5. Subito dopo, fare un secondo taglio sull'evento superiore per definire la fine della porzione di evento (Figura 14).
6. Avviare la riproduzione per ascoltare il risultato ottenuto e, se necessario, regolare il volume della traccia duplicata dall'apposito fader verticale (Figura 15).
7. Infine, anche in questo caso è possibile utilizzare le maniglie dedicate all'applicazione del **crossfade**, in modo che l'entrata e l'uscita del segnale raddoppiato non presenti una sostanziale presenza sia all'inizio che alla fine. **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.