

AUDIO VIDEO & MUSIC

30/11 luglio/agosto 2011

www.audiovideomusic.it



SYNTHMIDICLINIC

by Pier Calderan

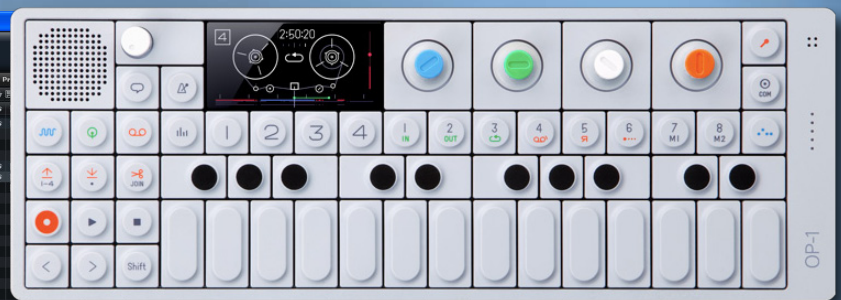
■ NUOVE TECNOLOGIE

- MIDI WI-FI
- Open Sound Control
- TouchOSC
- iPad
- Arduino



30 ANNI DI MIDI

TEENAGE ENGINEERING OPERATOR-1 (2)



LA RUBRICA SUI GIOCHI

In questo numero

- ➔ NEWS
- ➔ NOISE: TEENAGE ENGINEERING OP-1 (2)
- ➔ TEST STEINBERG HALION 4
- ➔ AV&M GAMES: LA RUBRICA SUI GIOCHI
- ➔ RECORDING WITH RECORD (7)
- ➔ ANNIVERSARI DA RICORDARE: 30 ANNI DI MIDI:



POTERE ALLA MUSICA

ProjectLead System4



Con **Xproject** preconfigurato e pronto all'uso, le workstation **ProjectLead System4** sono un sistema completo per la produzione musicale. Basta collegare la tua scheda audio preferita e puoi da subito provare la potenza e la fluidità di una vera DAW a 64 Bit.

Cubase 6® e Protools 9®

preinstallati e ottimizzati, ti consentono di cominciare da subito a fare musica con una libertà che nessun altro sistema è in grado di darti.



Tutte le workstation della serie 4 sono dotate di un pacchetto **Utility** per la gestione e la manutenzione dei componenti hardware, di una raccolta di **Driver** certificati che ti permettono l'installazione immediata delle interfacce audio e di **Windows7 64Bit Tuned by Projectlead** ottimizzato per applicazioni audio con più di 80 modifiche.

Due nuovi modelli della serie Rack sono stati progettati per un utilizzo dal vivo sulla base dell'esperienza realizzata con stazioni recording **Madi RME** durante le recenti esibizioni live di artisti come **Rihanna, Gianna Nannini e Lorenzo Cherubini**.



AUDIO VIDEO & MUSIC

30/11

30 DI QUESTI ANNI!

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 30 - Luglio/agosto 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

Fra i tanti anniversari che si possono celebrare quest'anno, il 2011 segna i **30 anni dalla nascita MIDI**. Patiti come siamo per i numeri, ce l'abbiamo messa tutta per fare festa con questa uscita numero **30 della rivista**.

Qualcuno potrebbe obiettare sull'importanza ma, sinceramente, non ce la sentivamo di festeggiare i dieci anni dell'11 settembre. Sicuramente preferibile qualcosa più vicino alle nostre corde e che soprattutto ci possa far divertire.

Già, proprio così, il MIDI, nonostante la sua non più tenera età è ancora vivo e pimpante. E sempre più onnipresente e divertente. In tutte le applicazioni musicali hardware e software, oggi non si contano più le applicazioni collegate al controllo via MIDI e varie tecnologie correlate.

Ecco perché abbiamo pensato di organizzare un tour italiano per festeggiare il trentennale del MIDI con la **SYNTH MIDI CLINIC 2011** di cui potete leggere i particolari nella rivista e sul sito online.

È un nostro modesto tentativo di dare un contributo importante alla divulgazione di questo storico protocollo musicale.

Ci siamo adoperati a contattare moltissime strutture didattiche e negozi di tutta Italia. Qualcuno ha risposto positivamente. Se abitate vicino a qualche località del tour, iscrivetevi subito... vi aspettiamo!

- Verona - 27 agosto 2011 - presso Musicalbox
- Milano - 3 settembre 2011 - presso Società Umanitaria
- Torino - 15 settembre 2011 - presso REKORDATA
- Aosta - 24 settembre 2011 - presso Audiomusica Recording Studio
- Macerata - 2 ottobre 2011 - presso SPETTACOLARE
- Salerno - 15 ottobre 2011 - presso B SAID MUSIC
- Roma - 22 ottobre 2011 - presso FONDERIE SONORE
- Trezzo sull'Adda - 29 ottobre 2011 - presso Associazione KM33

Il vostro MIDI-clinico preferito
Pier Calderan

Per informazioni sulla SYNTH MIDI CLINIC:
info@audiovideomusic.it

SYNTHMIDICLINIC

by Pier Calderan



■ NUOVE TECNOLOGIE

- ▶ MIDI WI-FI
- ▶ Open Sound Control
- ▶ TouchOSC
- ▶ iPad
- ▶ Arduino

Nota

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

News

Audio, Video, Musica, Eventi

SYNTH MIDI CLINIC BY PIER CALDERAN

1981-2011 - 30° anniversario della nascita del MIDI

Da trent'anni a questa parte le tecnologie di controllo hardware e software via MIDI si sono evolute in maniera esponenziale.

È assolutamente opportuno aggiornare il proprio bagaglio di conoscenze tecniche per sfruttare l'enorme potenzialità nei molteplici aspetti del fare musica oggi, sia dal vivo che in studio.

Dalle applicazioni basate su computer, ai controller USB, dai controller TouchOSC, fino al do-it-yourself su Arduino, oggi è possibile integrare esperienze diverse nella progettazione e nella creatività.

Spinto da pressanti richieste, Pier Calderan, che da trent'anni segue quotidianamente l'evoluzione hardware e software del linguaggio MIDI e delle tecnologie collegate, organizza una serie di SYNTH MIDI CLINIC che si svolgeranno in varie strutture e negozi di strumenti musicali fin dal mese di SETTEMBRE 2011.

Il programma della SYNTH MIDI CLINIC prevede 6 ore di full immersion on site (negozi o struttura didattica):

- Elementi base del protocollo MIDI
- Interfacce e controller MIDI
- Synth hardware e software
- Connessioni e utilizzo hardware e software MIDI
- Open Sound Control, TouchOSC, iPad
- Elettronica di base e Arduino
- Elementi di programmazione MIDI

La prima parte della SYNTH MIDI CLINIC è dedicata alla teoria e alle informazioni tecniche, mentre la seconda è dedicata alla pratica e prevede esempi di connessioni con vari hardware e software di ultima generazione e la costruzione con programmazione di un'interfaccia MIDI/Synth con un piccolo sequencer con Arduino.

CALENDARIO DATE IN ITALIA:

- **Verona** - 27 agosto 2011 - Musicalbox
- **Milano** - 3 settembre 2011 - Società Umanitaria
- **Torino** - 15 settembre 2011 - REKORDATA
- **Aosta** - 24 settembre 2011 - Audiomusica Recording Studio
- **Macerata** - 2 ottobre 2011 - SPETTACOLARE
- **Salerno** - 15 ottobre 2011 - B SAID MUSIC
- **Roma** - 22 ottobre 2011 - FONDERIE SONORE
- **Trezzo sull'Adda** - 29 ottobre 2011 - Associazione KM33

Per informazioni e per pre-iscrizioni:

www.audiovideomusic.it/avm/1/SYNTH_MIDI_CLINIC.asp



3000 SYNTH NEWS!

Abbiamo superato quota 3000 Synth News! Grazie, grazie, grazie!
Ecco qualche esempio delle ultime SYNTH NEWS pubblicate online.
Della serie: "cosa aspetti a iscriverti?"

www.audiovideomusic.it/avm/1/news_synth_allx.asp?action=Synth

AUDIFFEX AMPLION FREE 1.0.2

Plug-in effetti

- AmpLion Free è stato aggiornato alla versione 1.0.2, un'ottima emulazione degli amplificatori più famosi per chitarra.
- AmpLion Free include anche un modello esatto di un altoparlante e un microfono con la posizione del pickup completamente personalizzabile, preso dal fratello maggiore AmpLion Pro.
- Caratteristiche:
 - Tecnologia ultra-precisa di modellazione.
 - 5 canali che coprono un'ampia gamma di generi.
 - Due posizioni Speaker indipendenti.
 - Pickup del microfono regolabile.
 - Noise-gate con soft-knee.
 - Impostazione automatica del volume in uscita.
 - Qualità della simulazione commutabile.
 - Preset manager.
- Variazioni v1.0.2:
 - Stabilità migliorata nella versione standalone.
 - Funzionalità di interfaccia grafica migliorata.
- Disponibile come freeware per Win e Mac (VST/AU/RTAS).

GRATIS



Ulteriori info: <http://www.audiffex.com/EN/amplion/444/amplion-free.html>

TERRY WEST CS12M 1.60 PE

GRATIS

Plug-in effetti

- Terry West ha rilasciato la versione 1.60 di CS12M, un plug-in di una channel strip da studio per Windows.
- Variazioni CS12M v1.60 PE:
 - Nuovo design interfaccia grafica + fader nuovo (su richiesta).
 - Filtri Lo-pass/Hi-pass (selezionabile).
 - EQ Linear Peak Analyzer unico.
 - Analizzatore di spettro.
 - Monoize (restringe alla bassa frequenza).
 - VU meter interruttore on/off.
 - Tooltips aiuto rapido.
 - Lettura Infopanel più grandi.
- CS12M 1.60 PE per Windows (VST) è attualmente disponibile solo su richiesta.
- Mandare una e-mail a Terry per ottenere una versione gratuita firmata.
- NOTA: dalla stessa pagina qui sotto e in altre pagine sono disponibili molti altri plug-in gratuiti.



Ulteriori info: <http://www.terrywest.nl/equalizers.html>

SYNTH NEWS DI AV&M...

ORESUS HYPERSYNTH 1.2

Virtual Instruments

- HyperSynth ha rilasciato un aggiornamento per Oresus, un sintetizzatore virtuale per Windows con una vasta gamma di possibilità tonali e l'interfaccia utente intuitiva.
- Caratteristiche:
 - Sintesi WSM (forma d'onda di modulazione).
 - Oscillatore complesso per la produzione di nuove forme d'onda da due oscillatori sub.
 - Mono/stereo all'unisono fino a 5 voci (20 OSC per tasto).
 - Oscillatori caratteristiche speciali (sincronizzazione di fase, hard sync, PWM, WSM).
 - 2 Filtri (10 tipi classici + Hyper LP8, Hyper LP6).
 - 3 involucri filtro, Mod e ampiezza.
 - 2 LFO ciascuno con 4 uscite simultanee.
 - 1 Step LFO.
 - S&H.
 - Matrice con 414 percorsi possibili.
 - Trance-gate.
 - Pitch e ruota mod.
 - FX spread, drive, cross delay, ping pong delay, chorus.
- Variazioni Oresus v1.2:
 - Aumento del numero di preset di fabbrica a 100.
 - Ora Acrv e Dcrv in tutti gli involucri rispondono a "Ctrl + clic" per il ripristino di default.
 - Risolto crash durante l'apertura di più istanze del plug-in in Cubase.
 - Risolti diversi problemi in funzione LFO Retrig.
 - Ottimizzazione del codice.
 - GUI migliorata.
 - Documentazione aggiornata.
 - Disponibile per Windows (VST).
- Prezzo: 45 USD.



Ulteriori info: <http://www.hypersynth.com/oresus.html>

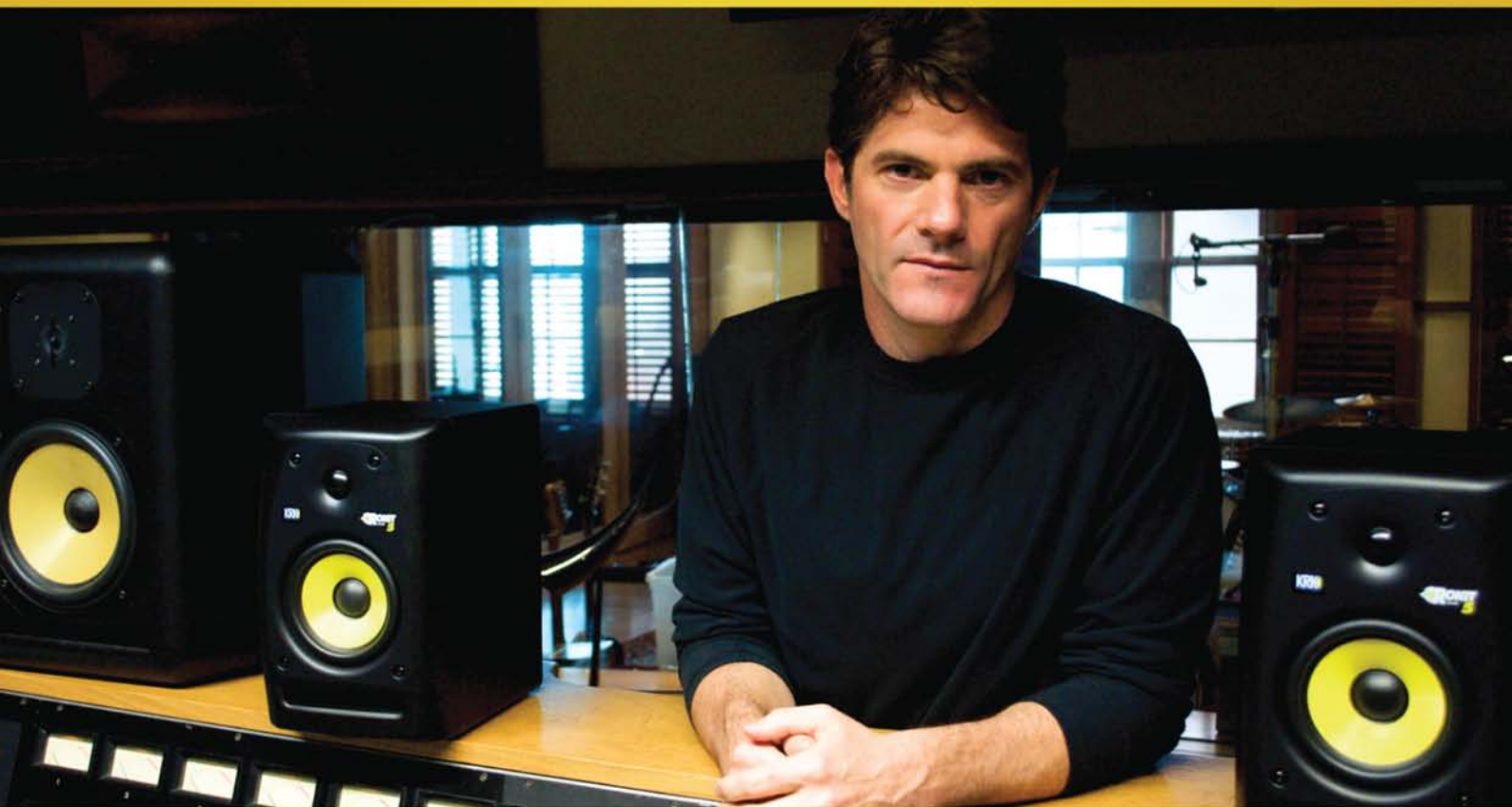
10 BUONI MOTIVI PER ISCRIVERSI ALLE SYNTH NEWS

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.

PER ISCRIVERSI BASTA INSERIRE L'INDIRIZZO EMAIL DALLA HOME PAGE DEL SITO!

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

ARRIVA NI KOMplete 8

KOMplete, il famoso bundle di Native Instruments, diventa ancora più potente. A partire dal 1° settembre 2011, sarà disponibile in tutti i migliori negozi in due nuove versioni:

KOMplete 8 - EURO 489

- 27 prodotti completi
- 110 GB di campioni
- Oltre 11.000 suoni.

Tra le novità:

- KONTAKT 5
- GUITAR RIG 5 PRO

Nuovi strumenti

- STUDIO DRUMMER
- TRANSIENT MASTER
- WEST AFRICA
- RETRO MACHINES MKII
- 1.300 suoni di synth aggiuntivi.

KOMplete 8 ULTIMATE - EURO 979

Pacchetto definitivo che comprende TUTTA la gamma degli strumenti ed effetti NI, forniti su un hard disk dedicato.

- 50 prodotti
- 240 GB di campioni
- Tutto KOMplete 8 più 23 prodotti aggiuntivi:
- SESSION STRINGS PRO
- ALICIA'S KEYS
- SOLID MIX SERIES



- VINTAGE COMPRESSORS
- RAZOR
- THE MOUTH
- FUNK GUITARIST
- SOUL TREASURES
- EVOLVE MUTATION 1 & 2
- ABBEY ROAD 70s, 80s
- MODERN DRUMS
- BALINESE GAMELAN ecc...

AGGIORNAMENTI

Per i possessori di qualunque versione precedente di Komplete, dal 1° settembre saranno disponibili gli aggiornamenti sia a Komplete 8 che a Komplete 8 Ultimate:

- L'aggiornamento a Komplete 8 € 195
- L'aggiornamento a Komplete 8 Ultimate € 489

Prenotare presso il rivenditore o presso Midi Music

Ulteriori info: www.midimusic.it

TRAKTOR DOUBLE DEAL

INCREDIBILE OFFERTA ESTATE 2011 NATIVE INSTRUMENTS

Ricevi TRAKTOR PRO 2 GRATIS se acquisti TRAKTOR KONTROL X1 a agosto e settembre 2011.

Raddoppia l'acquisto con una grande occasione assolutamente da non perdere!

Offerta disponibile presso i rivenditori di fiducia.



Ulteriori info:
www.midimusic.it

MIDI MUSIC Srl
Corso E. De Nicola 8 10128 TORINO
Tel 011/3185602 FAX 011/3186959
Indirizzo Email per informazioni commerciali:
info@midimusic.it

1ª edizione



SPETTACOLARE

la spettacolare fiera dello spettacolo

SABATO 1 e DOMENICA 2
ottobre 2011 centro fiere macerata

www.spettacolare.ev

organizzazione

 **BERT**
& ASSOCIATI
eventi e comunicazione

T. 0733 262602 F. 0733 34234
grafica@bertassociati.it www.bertassociati.it

STUDIOLOGIC ACUNA

- Disponibile la nuova Studiologic Acuna con supporto iPad
- Acuna 88 è il nuovo controller di altissima qualità sviluppato da Studiologic per un'ampia gamma di applicazioni con un robusto chassis in metallo e la leggerissima tastiera hammer-action Fatar TP100. Inoltre, se possedete un iPad, Acuna 88 vi consente di integrarlo in un ambiente musicale professionale (l'iPad non viene fornito insieme alla tastiera). Naturalmente Acuna 88 è una master keyboard di altissimo livello che può essere utilizzata indipendentemente dal tablet Apple.
- Il segreto che da sempre rende il marchio Studiologic sinonimo di tastiere di qualità per i musicisti più esigenti è il tocco. Con la nuova Acuna 88 il tocco e la sensazione del tasto nel suonare non merita altro aggettivo se non "eccellente". All'interno di un design elegante tutto italiano, trovate un potente motore di controllo che si integra alla perfezione



con l'applicazione per iPad Acuna CPanel. Potete assegnare quattro controlli a 4 layer programmabili per avere il controllo tattile perfetto del vostro setup.

- Studiologic ha sviluppato il primo telaio leggero per tastiera hammer action. Questo non significa che il tocco diventa leggero, visto che probabilmente è l'ultima cosa che cercate. Con Acuna 88 avete entrambe, il tocco dell'hammer action professionale e anche la sensazione di una tastiera leggera e compatta utile per il musicista sempre in viaggio.

Ulteriori info: www.midiware.it

OFFERTA SE ELECTRONICS POP FILTER GRATIS

Di nuovo valida l'offerta che consente di avere gratuitamente lo schermo pop metallico sE Electronics.

Studio Mic Pop Screen gratis con l'acquisto di uno dei seguenti microfoni:

- sEX1
- sE4400a
- T2
- sE2200T
- ZS600a II
- G3500
- Gemini 5
- VR1 Voodoo
- VR2 Voodoo

Il filtro Pop verrà fornito al momento dell'ordine di uno dei microfoni tra quelli previsti dall'offerta.

Ulteriori info: www.midiware.it



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 uno 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!

midiware
music for the future

www.arturia.com

www.midiware.com

MUSIC ITALY SHOW E SHOW WAY INSIEME DAL 2012



La notizia ha cominciato ad essere diffusa dopo l'Assemblea di Bologna: il Presidente Andraghetti (APIAS) l'Ente Fiera di Bergamo (Promoberg) insieme a BolognaFiere e a Dismamusica hanno deciso di spostare la manifestazione dedicata al mondo professionale (amplificazione, luci, attrezzature per spettacoli e entertainment) a Bologna, in contemporanea e in un'area contigua a Music Italy Show all'interno del comprensorio fieristico di BolognaFiere.

Il lancio della notizia, deciso in queste ultime ore, apre un nuovo scenario sul panorama espositivo italiano del settore, perché ricompatta le diverse anime del grande mondo dell'intrattenimento garantendo alle aziende visibilità, economicità e, soprattutto, il raggiungimento di quelle sinergie che già in altre grandi manifestazioni internazionali hanno dimostrato di rappresentare la carta vincente del momento espositivo.

Grande soddisfazione è stata espressa dai quattro attori di questo accordo, che, in relazione a Music Italy Show potrebbe addirittura replicarsi anche con altri, nuovi settori espositivi...

MUSIC ITALY SHOW, PIANOFORTI E STRUMENTI ACUSTICI

Gli strumenti acustici e i pianoforti inseriti in una Fiera di strumenti musicali soffrono spesso di un disagio per la presenza in ambiente di suoni non acustici o percussivi. Questa la premessa che apre un argomento importante a livello espositivo in relazione al prossimo appuntamento di Bologna (5-7 maggio 2012).

La risposta di BolognaFiere in accordo a Dismamusica è la disponibilità, per la prossima edizione, del padiglione 34, immediatamente sovrastante il cuore della manifestazione (il padiglione 33), al riparo da "aggressioni sonore" e attrezzato per accogliere in un ambiente adatto, raffinato e silenzioso sia i pianoforti, sia gli strumenti acustici non percussivi. "In questo modo il momento espositivo diventa efficace", ha sottolineato Claudio Formisano a commento di questa decisione, "perché consente la serena dimostrabilità degli strumenti senza sovrapposizioni acustiche incompatibili".

Ulteriori info:

www.dismamusica.it/index.php/component/content/article/45/157

CONFERMATE LE DATE PER LA SECONDA EDIZIONE DI MUSIC ITALY SHOW

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.

Ulteriori info: www.musicitalyshow.it/



I Edizione

CREMONA

PIANOFORTE



www.cremonapianoforte.it

L'UNICO SALONE DEDICATO AL PIANO

Fiera di Cremona
30 settembre – 2 ottobre 2011

in contemporanea con:

XXIV Ed.

CREMONA

Mondomusica

SALONE INTERNAZIONALE
DEGLI STRUMENTI
MUSICALI D'ARTIGIANATO

CREMONAFIERE

Piazza Zelioli Lanzini, 1 - 26100 Cremona - Italy -
Tel. +39 0372 598011 Fax +39 0372 598222
E-mail: pianoforte@cremonafiere.it

in collaborazione con:



MONDOMUSICA E CREMONA PIANOFORTE 2011

Cremona, 30 settembre - 2 ottobre 2011

Quest'anno Mondomusica e Cremona Pianoforte propongono un programma mai visto!

Qualche nome di chi potrete vedere? Paolo Damiani, l'Orchestre des Folies Françoises, Amalia Salvestrini, Ettore Borri, Sofia Gelsomini, Yusuke Hayashi, Pier Calderan, Mikahil Nodelman, la Futurorchestra, Oleg Marshev, Giovanni Allevi, Ilya Grubert, Marco Rogliano, Andrea Dindo, la Filarmonica Toscanini...e moltissimi altri ancora!



CREMONA PIANOFORTE

Tavola rotonda

IL PIANOFORTE NEL FUTURO

Venerdì 30 settembre 2011, ore 16,30 - Sala Eventi

Argomenti

- Passato e presente del pianoforte
- L'evoluzione del pianoforte
- Espansione del pianoforte
- Fortuna e futuro del pianoforte

Tematiche

- Il contesto sociologico e artistico del pianoforte; confronti tra passato e presente
- Il pianoforte preparato ed altri sviluppi sostenibili dell'avanguardia musicale
- Software musicali, computer music e pianoforte digitale: il mondo del web
- Possibili scenari futuribili di impiego del pianoforte

Applicazioni possibili

- Lamberto Calderoni (uovo, un meccanismo d'espansione del pianoforte)
- Matteo Suozzi (robot che suona il pianoforte)

Relatori

- Giordano Montecchi (critico musicale, docente di Storia ed estetica musicale presso il Conservatorio di Parma)
- Giampaolo Minardi (docente di Storia della musica presso l'Università di Parma)
- Pier Calderan (tecnico informatico musicale)
- Giovanni Jannantuoni (Yamaha Music, Manager Sales Piano)

Moderatore

- Franco Fabbri (musicista e musicologo, docente presso il Dams di Torino)

Giordano Montecchi

- Musicologo e critico musicale, da sempre ha rivolto le sue attenzioni alla pratica compositiva contemporanea, alla cultura e al contesto musicale sociale. Particolarmente interessato alla modernità musicale e alle sue possibili diramazioni, ha pubblicato saggi sulla Pop music, sulla musica contemporanea, sul Jazz e sulla musica etnica. E' docente titolare di Storia ed estetica musicale presso il Conservatorio di Parma.

Franco Fabbri

- Docente di Popular music presso l'Università di Torino, musicista e musicologo, è tra i massimi esperti di economia dei beni musicali, di sviluppi delle tecnologie musicali, dell'industria musicale e dei media. Presidente della sezione italiana di IASPM (International association for the study of Popular music), tiene corsi, seminari e conferenze su vari generi musicali in università italiane e straniere.

Pier Calderan

- Giornalista, critico musicale e musicista pop, esperto di tecniche di registrazione, software, computer music e informatica musicale. Ha pubblicato diversi libri riguardo i sistemi di home recording, registrazione MIDI e utilizzo di sintetizzatori virtuali.

Giovanni Jannantuoni

- Yamaha Music, Manager Sales Piano Italia, esperto del settore commerciale dei pianoforti acustici e digitali.

Ulteriori info:

www.cremonafiore.it/module-mContent-view_pagelayout-id_pagelayout-607.phtml

SOUND WAVE DISTRIBUISCE PROSONIQ

Soundwave è lieta di annunciare la nuova distribuzione dei prodotti Prosoniq orientati al software per l'audio professionale su piattaforma Mac.

Uno dei maggiori prodotti di punta è sonicWORX Isolate, un tool per l'isolamento dell'audio.

Demo disponibile al link sottostante:

www.soundwave.it/schede_tecniche/prosoniq/sonicworx_isolate/About.html

Caratteristiche principali:

- sonicWORX - Isolate è il primo software del suo genere. Progettato per in-mix editing e appositamente ottimizzato per effettuare l'estrazione e la soppressione vocale, viene fornito con tutti gli strumenti necessari per decodificare un brano musicale. Una serie di pattern manuali e computer-aided di riconoscimento e strumenti di monitoraggio aiuteranno alla soppressione totale dei disturbi dal segnale audio.
- Il display ad alta risoluzione consente di rappresentare le caratteristiche nel mix con un dettaglio senza precedenti. Movimenti del mouse in tempo reale permette la funzione di anteprima a colori sui contenuti di codifica consentono per selezionare esattamente la parte del suono interessata.

Ulteriori info:

www.soundwave.it



TOCCARE PER CREDERE



TANGENT

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

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

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE

di Pier Calderan



PARTE 1

30 anni, la differenza sta tutta qui...

C'è chi oggi compie 30 anni e deve andare su Wikipedia per sapere cos'è il MIDI.

C'è chi oggi ha 50 anni e può scrivere su Wikipedia cos'è il MIDI (come il sottoscritto, per esempio).

Da Wikipedia:

Con l'acronimo MIDI (Musical Instrument Digital Interface) si indica il protocollo standard per l'interazione degli strumenti musicali elettronici (anche tramite un computer).

Il MIDI è, da una parte, un linguaggio informatico, ossia una serie di specifiche che danno vita al protocollo; dall'altra, un'interfaccia hardware che consente il



collegamento fisico tra vari strumenti. Entrambi questi aspetti sarebbero probabilmente sostituibili da sistemi più performanti, nonostante ciò, il MIDI, nato negli anni ottanta, è rimasto pressoché inalterato ed è intensamente utilizzato nella produzione di musica digitale. I motivi risiedono probabilmente nel ruolo di standard, pressoché incontrastato, che il MIDI ha assunto nell'ambito musicale, e nella cura riposta dai progettisti nella stesura delle prime specifiche.

E via dicendo....

Chiaramente, chi vuole sapere la storia e badabim e badabam, può andarsi a leggere decine di siti Internet sul MIDI. In queste pagine, il sottoscritto che poi sarei io, Pier Calderan, vuole invece parlare di sé, ovvero della sua esperienza diretta con il MIDI che, per circostanze anagrafiche, ha potuto vedere nascere sotto i propri occhi.

Era il 1981

Nel gruppo, il cantante o chi suonava la batteria, la chitarra o il basso non aveva più di tanti grilli per la



Rick Wakeman, Tony Banks e Keith Emerson

testa. Invece, il cosiddetto tastierista (una volta era l'organista), con la continua proliferazione di synth, aveva sempre la fisima di voler mettere un suono sopra l'altro e, per quanto si ingegnasse, avendo due sole mani, la cosa diventava complicata, almeno nei concerti dal vivo.

Risultato... tonnellate di tastiere da portarsi dietro, a mo' di Rick Wakeman, Keith Emerson o Tony Banks (questo, almeno, era il sogno di ogni tastierista). L'unico sistema per far dialogare i synth analogici era un sistema analogico, basato su tensione di controllo CV/Gate. Con un collegamento CV/Gate era abbastanza difficile che due synth di marche diverse si sincronizzassero (dopo vari tentativi estenuanti), quindi non era il caso di rischiare figuracce dal vivo. Quindi, si preferiva suonare tutto a mano, anzi due mani. E più di tanto, non si poteva fare. Leggendo su varie riviste di elettronica, che ormai stavano sempre più trasformandosi in riviste di informatica, un bel giorno salta fuori una notizia che parla di un protocollo miracoloso in grado di mettere in comunicazione i synth, in modo digitale, senza più diventare matti con collegamenti analogici CV/Gate. Si parlava di MIDI, Musical Instrument Digital Interface, un acronimo che era già tutto un programma... però, almeno in Italia, dovevano passare ancora un po' di anni.

Commodore

Il primo Personal Computer che il sottoscritto ha avuto modo di acquistare fu il Commodore VIC 20, che nel 1981 costò 120.000 lire IVA inclusa. Il VIC 20 è basato su un processore MOS 6502 a 8 bit, 1MHz di clock, con una ROM di 20 KB, contenente il sistema operativo e il linguaggio di programmazione BASIC. La memoria riservata di 5,5 KB è suddivisa fra uscita video e memoria RAM, per cui l'utente dispone per l'esattezza di ben 3.583 bytes per poter programmare in BASIC.

Ci potete credere o meno, ma grazie a questo primo Personal Computer, il sottoscritto ha imparato programmare in BASIC. Con il chip del sintetizzatore interno del VIC 20 si potevano programmare suoni ed effetti sonori. Se avete un VIC 20 da qualche parte, provate queste righe di codice...

```
POKE 36878,15
FOR L = 1 TO 20
FOR M = 220-L TO 160-L STEP -4
POKE 36876,M
NEXT M
FOR M = 160-L TO 220-L STEP 4
POKE 36876,M
NEXT M
NEXT L
POKE 36878,0
POKE 36876,0
```

Con il VIC 20, ci si divertiva, si sperimentava, ma la memoria era il limite più grosso. L'anno dopo, uscì il Commodore 64 e già la cosa si fece più



Sopra, il C64 e l'Atari STE 1040 e, sotto, l'interfaccia MIDI SIEL CMK-49 (di Pier Calderan).



interessante perché la memoria utente saliva a 64 KB. Il processore diventava un MOS 6510, sempre a 8 bit, ma con bus di indirizzamento tri-state e un chip audio SID da paura!

Un vera esplosione di novità che lo fece diventare il Personal Computer più ambito da tutti. Non costava poco, circa 900.000 lire, ma ne valeva la pena anche perché un anno dopo, nel 1983, usciva la SIEL CMK-49, la prima interfaccia MIDI con tastiera 49 tasti dinamici e software Sound Buggy per Commodore 64, per sole 250.000 lire.

Ma l'azienda italiana (di cui fra l'altro possedevo già il mitico synth analogico Orchestra del 1980) è stata fatale per il sottoscritto. Insieme alle istruzioni per l'uso, c'era la descrizione dettagliatissima dell'implementazione MIDI!

Non si capisce un tubo!

Già, l'implementazione MIDI è dettagliatissima, ma se non conosci il vocabolario, come fai a tradurre tutto in qualcosa di comprensibile?

Negli anni 80, non c'era Internet, ma c'erano i BBS (Bulletin Board System) che qualcuno chiama "le" BBS al femminile. Fortunatamente, tramite ricerche estenuanti nel Fidonet di allora (e tonnellate di scatti telefonici) venni a sapere che esisteva l'associazione IMA, ovvero Internation MIDI Association e a scoprirne sia l'indirizzo che il numero di telefono: Internation MIDI Association
5316 W. 57th Street
Los Angeles
CA 90056 USA
Tel. 001-310-947-8689

Chiamando il numero telefonico, una gentile signorina con accento californiano mi disse che tutta l'implementazione del primo protocollo MIDI costava 25 dollari. Quindi, andai in banca, cambiai circa 40.000 lire in dollari, misi 25 dollari in una busta e la spedii all'IMA. Incredibile, ma nel giro di un mese mi arrivò una busta di dimensioni A4 con dentro le specifiche MIDI 1.0 del 1983. Intanto, era già arrivato il 1984, ma io potevo finalmente capire cosa fare.

Copiando un circuito da una rivista di elettronica, mi procurai un integrato Motorola MC6850 UART, ovvero un circuito che funge da adattatore asincrono da segnali digitali paralleli a seriali. Ideale per la porta espansione del Commodore 64, che ha il bus dati parallelo, appunto.

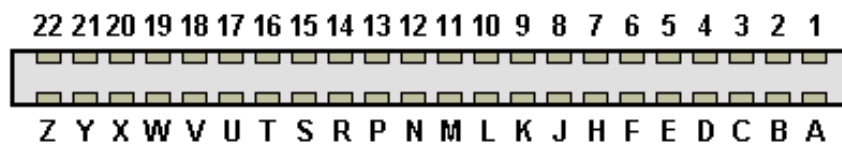
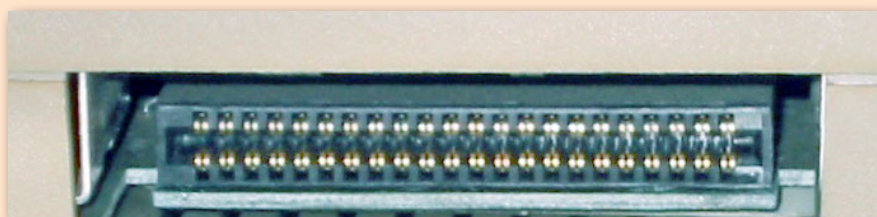
In pratica, con un semplice adattatore UART da parallelo a seriale, con un clock a 2 MHz scandito da un quarzo e diviso per 64, qualche resistenza e condensatore, due fotoaccoppiatori e una basetta, l'interfaccia MIDI per Commodore 64 è pronta. Già, è davvero molto semplice, basta saperlo.

Lo standard MIDI si basa su un collegamento seriale unidirezionale che funziona a una velocità di trasmissione di 31.250 bit al secondo. Ecco perché il clock del circuito UART viene dato da un quarzo da 2 MHz la cui frequenza viene divisa per 64. Infatti, 2.000.000 (2 MHz) diviso 64 è proprio uguale a 31.250 hertz, pari al clock MIDI.

In altre parole, i dati dalla porta espansione del Commodore 64 vengono spediti in parallelo all'ingresso dati parallelo del circuito integrato UART 6850, il quale provvede a mandarli in uscita seriale alla velocità di 31.250 bit al secondo.

Ora, basta scrivere una serie di dati che abbiano un senso nel linguaggio MIDI sulla porta espansione del C64 e il gioco è fatto.

La storia comincia a farsi bella, ma continua sul prossimo numero. Non mancate! **av&m**



NAME	PIN	DESCRIPTION
GND	1	System ground
+5VDC	2	(Total USER PORT and CARTRIDGE devices can draw no more than 450 mA.)
+5VDC	3	
/IRQ	4	Interrupt Request line to 6502 (active low)
R/W	5	Read/Write (write active low)
DOT CLOCK	6	8.18 MHz video dot clock
/I/O1	7	I/O block 1 @ \$DE00-\$DEFF (active low) unbuffered I/O
/GAME	8	active low 1s ttl input
/EXROM	9	active low 1s ttl input
/I/O2	10	I/O block 2 @ \$DF00-\$DFFF (active low) buffered 1s ttl output
/ROML	11	8K decoded RAM/ROM block @ \$8000 (active low) buffered 1s ttl output
BA	12	Bus available signal from the VIC-II chip unbuffered 1s load max.
/DMA	13	Direct memory access request line (active low input) 1s ttl input
D7	14	Data bus bit 7 - unbuffered, 1s ttl load max
D6	15	Data bus bit 6 - unbuffered, 1s ttl load max
D5	16	Data bus bit 5 - unbuffered, 1s ttl load max
D4	17	Data bus bit 4 - unbuffered, 1s ttl load max
D3	18	Data bus bit 3 - unbuffered, 1s ttl load max
D2	19	Data bus bit 2 - unbuffered, 1s ttl load max
D1	20	Data bus bit 1 - unbuffered, 1s ttl load max
D0	21	Data bus bit 0 - unbuffered, 1s ttl load max
GND	22	System ground
GND	A	
/ROMH	B	8K decoded RAM/ROM block @ \$E000 buffered
/RESET	C	6502 RESET pin(active low) buffered ttl out/unbuffered in
/NMI	D	6502 Non Maskable Interrupt (active low) buffered ttl out, unbuffered in
02	E	Phase 2 system clock
A15	F	Address bus bit 15 - unbuffered, 1s ttl load max
A14	H	Address bus bit 14 - unbuffered, 1s ttl load max
A13	J	Address bus bit 13 - unbuffered, 1s ttl load max
A12	K	Address bus bit 12 - unbuffered, 1s ttl load max
A11	L	Address bus bit 11 - unbuffered, 1s ttl load max
A10	M	Address bus bit 10 - unbuffered, 1s ttl load max
A9	N	Address bus bit 9 - unbuffered, 1s ttl load max
A8	P	Address bus bit 8 - unbuffered, 1s ttl load max
A7	R	Address bus bit 7 - unbuffered, 1s ttl load max
A6	S	Address bus bit 6 - unbuffered, 1s ttl load max
A5	T	Address bus bit 5 - unbuffered, 1s ttl load max
A4	U	Address bus bit 4 - unbuffered, 1s ttl load max
A3	V	Address bus bit 3 - unbuffered, 1s ttl load max
A2	W	Address bus bit 2 - unbuffered, 1s ttl load max
A1	X	Address bus bit 1 - unbuffered, 1s ttl load max
A0	Y	Address bus bit 0 - unbuffered, 1s ttl load max
GND	Z	System ground

La porta espansione del Commodore 64.

SYNTHMIDICLINIC

by Pier Calderan



■ NUOVE TECNOLOGIE

- ▶ MIDI WI-FI
- ▶ Open Sound Control
- ▶ TouchOSC
- ▶ iPad
- ▶ Arduino

CALENDARIO DATE IN ITALIA

- 🕒 **Verona 27 agosto 2011 - Musicalbox**
- 🕒 **Milano 3 settembre 2011 - Società Umanitaria**
- 🕒 **Torino 15 settembre 2011 - REKORDATA**
- 🕒 **Aosta 24 settembre 2011 - Audiomusica Recording Studio**
- 🕒 **Macerata - 2 ottobre 2011 - SPETTACOLARE**
- 🕒 **Salerno - 15 ottobre 2011 - B SAID MUSIC**
- 🕒 **Roma - 22 ottobre 2011 - FONDERIE SONORE**
- 🕒 **Trezzo sull'Adda - 29 ottobre 2011 - Associazione KM33**

**Per informazioni:
info@audiovideomusic.it**

STEINBERG HALION 4



di Paolo Tonelli



VST Sampler & Sound Creation System



Campionatore for ever...

Tra gli innumerevoli anniversari che si festeggiano ogni anno in campo musicale, in questo 2011 agli appassionati di sequencerologia, nota branca (non branca con la i, mi raccomando, quella lasciamola ai pesci) dell'audio digitale, non può sfuggire il quindicesimo compleanno dello standard VST, ovvero di quella Virtual Studio Technology che ha contribuito a un significativo avanzamento

nei processi di produzione della musica digitale, imponendosi come punto di riferimento per tutti gli sviluppatori di plug-in.

Per celebrare degnamente una tal siffatta fausta ricorrenza, oltre ad autoregolarsi Cubase 6, Steinberg se ne esce nientemenoché con HALion 4, appena arrivato nella redazione della nostra rivista fresco croccante come una rosa, nonostante il solleone di luglio.



Fig. 01 – HALion 4, così come si presenta alla prima apertura in stand-alone.



Fig. 02 – Il “vecchio” HALion 3.

HALion, nato nel 2001 (il riferimento al film cult 2001 Odissea nello Spazio è del tutto voluto), è stato un altro dei colpi grossi messi a segno nel tempo dalla casa tedesca, oggi nippo-tedesca, in quanto, sebbene non sia stato il primo campionatore software in assoluto (fra i primi, ricordiamo il defunto Gigasampler di Nemesys), ha rappresentato comunque un punto di svolta nel settore, proprio a causa, tra le altre innovazioni, della sua piena integrazione con lo standard VST appena nominato.

Il sottoscritto ha ancora in casa confezione e contenuto originale della prima versione, che mi sembra di avere felicemente ricevuto ieri, o ieri l'altro, e invece sono passati all'incirca già dieci anni da allora, un periodo temporale che nell'informatica corrisponde a un'era geologica multimillenaria.

HALion 4

HALion 4 (Figura 1) era molto atteso, dato che la versione 3 (Figura 2) risale addirittura al 2004/2005, e il suo ultimo aggiornamento (versione 3.5.593) a oltre due anni fa. Da allora, silenzio, ma soltanto perché i cervelloni erano intensamente al lavoro, tant'è che in rapida successione abbiamo assistito alla nascita di prodotti importantissimi quali Cubase 5, correntemente alla versione 6, WaveLab 7 e HALion Sonic.

Una recensione di HALion 4 completa e minuziosa dalla A alla Z occuperebbe l'intera rivista (il manuale d'uso è di quasi duecento pagine), pertanto passeremo in rassegna soltanto le novità introdotte da quest'ultima versione, che AVM ha avuto l'onore di poter provare in esclusiva prima ancora della sua uscita ufficiale sul mercato italiano.

I requisiti minimi di sistema per installare HALion 4, stand-alone e plug-in, partono da 2 GB di RAM (con 15 GB di spazio libero su disco per l'installazione della libreria sonora inclusa) e sistemi operativi

Windows Vista, Windows 7 (ma sembra non ci siano grossi problemi a farlo girare anche su XP, sebbene sia un sistema non assistito a livello ufficiale) e Mac OS X 10.6, con supporto nativo a 64 bit.

Come per tutti i software Steinberg occorre la solita chiavetta di protezione hardware (USB-eLicenser), non inclusa nella confezione, secondo la vecchia, cattiva e apparentemente incorreggibile abitudine della casa.

ARIA DI FAMIGLIA

Come si era già notato a proposito di HALion Sonic, anche HALion 4, al cui confronto visivo HALion 3, pur con tutte le sue innumerevoli e potenti funzioni, appare ormai come un giocattolo, ha un'aria decisamente familiare per gli utenti di Cubase, in quanto ormai è chiara la tendenza di Steinberg di dare ai suoi prodotti un *family looking*, un'aria di famiglia, cioè una serie di elementi grafici in comune, proprio come fanno le aziende automobilistiche con l'adozione di un frontale e altri particolari stilistici che permettono di identificare subito la casa di provenienza, indipendentemente dal modello della vettura.

Alla prima apertura del software sembra infatti di essere in presenza di HALion Sonic, e il motivo è presto spiegato: HALion 4 integra al suo interno il motore audio del modulo sonoro che abbiamo recensito qui su AVM nel numero 20 del settembre 2010, oltre al sistema di etichette già adottato dallo stesso modulo.

Riprenderemo questo argomento nel paragrafo successivo; intanto mettiamo subito in risalto il fatto che l'interfaccia di HALion 4 può essere modificata a piacimento, con le varie finestre degli editor spostabili, ridimensionabili, divisibili (Split) in senso sia orizzontale, sia verticale, eliminabili, rese libere nel loro posizionamento (Undock) e così via, cosicché si può riconfigurare rapidamente l'intero

pannello di controllo secondo le proprie necessità di lavoro, come dimostrano **Figura 4**, **Figura 5** e **Figura 6**.

Ogni riarrangiamento delle finestre, ovvero ogni configurazione complessiva di HALion 4, è chiamata Screen Set, e può essere denominata, salvata e richiamata in qualunque istante. Tramite l'icona Open New Window (**Figura 7**) si possono persino aprire combinazioni aggiuntive già predisposte di finestre (**Figura 8**) che si vanno a sovrapporre, restando anch'esse sempre ridimensionabili, al pannello di controllo (**Figura 9**); in pratica HALion 4 è a finestre multiple e si può passare da una configurazione all'altra in un nanosecondo con un clic del mouse. Noto!

Questa abbondanza di finestre che spunta fuori da tutte le parti avrebbe come inevitabile effetto collaterale uno schermo del computer caotico e sovraffollato, se non fosse che la casa produttrice ha previdentemente dotato questo campionatore virtuale del supporto multischermo, più che mai necessario.

I diciotto editor disponibili (Slot Rack, MIDI, Program Table, Program Tree, Sound Editor, Zone Editor, MIDI Modules, Macro, Mapping Editor, Sample Editor, Mixer, Import, MediaBay, Options, Undo History, Keyboard, Quick Controls e Trigger Pads) sono rappresentati dalle icone di **Figura 10** e vi si accede con un clic, oppure previa selezione da un menù a tendina.

Se per qualche motivo si desiderasse ripartire da zero, si può sempre reimpostare HALion 4 a una condizione iniziale "vuota", tramite il comando Clear Plug-in Instance, che appare con un clic destro sull'icona Drop Multi-Program here.

CAMPIONATORE, SINTETIZZATORE O ENTRAMBI

Se le funzioni primarie di HALion sono state dedicate, fin dalla sua comparsa, al campionamento,



Fig. 04 – L'intero pannello è ora completamente riconfigurabile a piacere...



Fig. 05 – così...

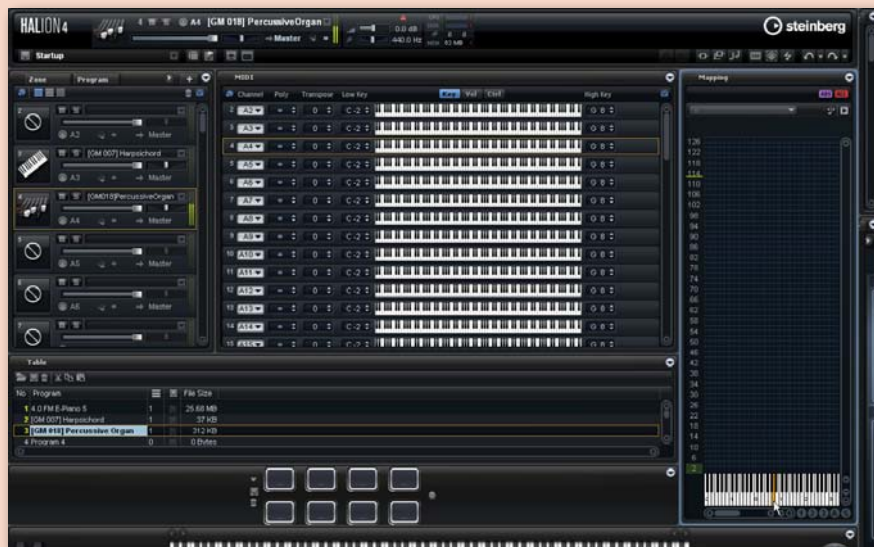


Fig. 06 – ... oppure così e via dicendo.

e difatti esso appartiene ufficialmente alla categoria dei virtual sampler, a queste si è sempre accompagnata una libreria sonora di dimensioni generose, così come è diventata ormai consuetudine per tutti i prodotti di questo tipo; con questa nuova versione, tuttavia, Steinberg ha fatto veramente le cose in grande, in quanto HALion 4 contiene, udite udite, l'intera libreria di suoni di HALion Sonic (denominata HALion Sonic Factory Content nel MediaBay) più un altro bel malloppone di materiale originale (HALion 4 Factory Content), per un totale di oltre 1500 preset, che coprono ogni stile musicale possibile (Figura 11).

Non sorprende pertanto che i possessori di HALion Sonic (e di HALion 3) possano passare ad HALion 4 tirando fuori una somma ridotta, circa un centinaio di euro, a fronte di un prezzo di listino su strada di 319 euro.

In questo modo HALion 4 diventa anche un potentissimo sintetizzatore, poiché riprende pari pari, oltre all'intero sistema di gestione dei preset, il synth Virtual Analog, che è il nucleo centrale di HALion Sonic e che è dotato di un motore di sintesi molto potente (Figura 12, Figura 13 e Figura 14).

Il suo esame dettagliato, nel sopra citato numero 20/2010 di AVM, ha richiesto una decina di pagine, pertanto non posso fare altro che rimandarvi indietro nel tempo, ricordando a chi se lo fosse perso che anche tutti i numeri arretrati della rivista sono sempre disponibili e scaricabili gratuitamente, in qualunque momento, dalla pagina

www.audiovideomusic.it/avm/1/arretrati.asp.

HALion 4 può importare i preset di HALion 3 sia dai file HSB sia, e questo vale anche per preset e banchi di HALion 1 e 2, dai file FXP/FXB, previa registrazione nell'HALion 4 MediaBay.

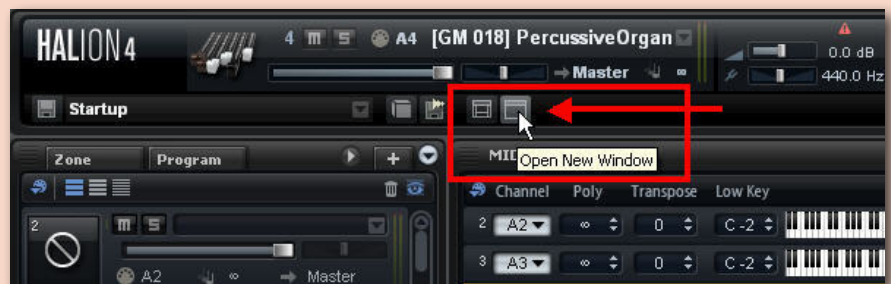


Fig. 07 – Icona Open New Window.



Fig. 08 – Combinazioni già predisposte di finestre supplementari.



Fig. 09 – Finestre supplementari, in questo caso Mapping+Sample, sovrapposte al pannello di controllo: è come avere due HALion 4 in uno...



Fig. 10 – Le icone dei diciotto Editor di HALion 4.



Fig. 11 – HALion 4 contiene, nel MediaBay, l'intera libreria di suoni di HALion Sonic (HALion Sonic Factory Content) più altro materiale originale (HALion 4 Factory Content), per un totale di oltre 1500 preset.

DUE FUNZIONI MOLTO UTILI...

Esattamente come HALion Sonic, anche HALion 4 si rivela un eccellente lettore di file MIDI, secondo la procedura seguente: 1-caricare nello Slot Rack una GM Multi dal MediaBay (Figura 15); 2-nell'editor Options, sezione MIDI Controller, abilitare la ricezione dei Program Change e degli RPN (Figura 16); 3-caricare il MIDI file desiderato dall'icona Load MIDI file e godersi il risultato (Figura 17)!

Un'altra sezione ripresa pari pari da HALion Sonic, che a sua volta l'aveva acquisita dalla tecnologia impiegata sulla ben nota linea di sintetizzatori hardware Yamaha Motif, è il FlexPhraser (Figura 18), uno speciale arpeggiatore, o meglio un vero e proprio arranger, che permette di creare pattern strumentali complessi, anch'esso descritto nella recensione di HALion Sonic.

MIGLIORAMENTI VARI

Sul fronte del campionamento, tra le svariate migliorie accenneremo alla nuova veste grafica e al potenziamento del modulo MegaTrig (Figura 19), che fa parte dei moduli MIDI e si apre dal Program Tree. Seppure migliorato nell'aspetto, resta piuttosto complesso, basato com'è su condizioni logiche e/o (And/Or) e vero/falso (True/Not), ma con un minimo di pratica consente di controllare l'attivazione di campioni specifici e ottenere, per esempio, cambi di articolazione oppure rumori tipici di uno strumento nello stadio del rilascio.

Quanto alla compatibilità tra formati diversi, HALion 4 può importare campioni Akai, Emu, Kurzweil e Roland da file .ISO, e Program Kontakt fino alla versione 4.1.3, con esclusione, però, dei file Monolithic (i file proprietari .nks che contengono campioni, impostazioni effetti, mappe eccetera condensati in un unico grosso file).

Non dimentichiamoci inoltre della mai abbastanza riverita e provvidenziale funzione digitale



Fig. 12 – Alcuni moduli del motore di sintesi Virtual Analog di HALion 4, anch'esso ripreso da HALion Sonic.



Fig. 13 – Altri moduli del motore di sintesi...

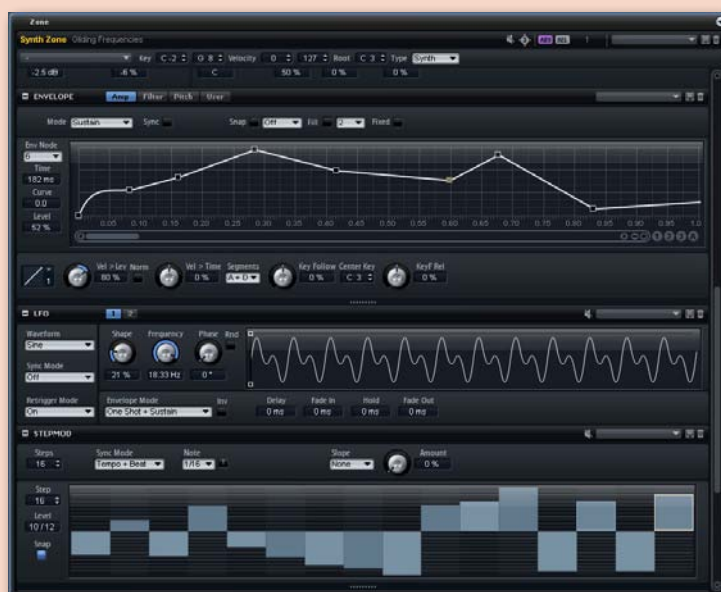


Fig. 14 – ...e altri ancora.

Undo (Figura 20), che in HALion 4 tiene conto delle ultime venti operazioni, ma che può essere incrementata a cento o all'infinito, a spese ovviamente di un aumento di RAM impegnata a questo scopo.

Rivisti in meglio anche Mapping Editor (Figura 21) e Sample Editor (Figura 22), non solo nell'aspetto, ma anche nelle funzioni.

Il segnale audio gode ora di una libertà di indirizzamento (*routing*) ancora maggiore, con tutti gli autobus che volete, che passano uno ogni tre secondi sulle linee più trafficate e centrali, e ogni cinque per quelle periferiche, con tanto di servizio notturno ventiquattro ore no-stop senza alcuna riduzione delle fasce orarie. Il biglietto si può acquistare direttamente in vettura presso l'autista, ma va bene anche qualunque tessera magnetica o elettromeccanica, dal PostePay al tesserino sanitario, a quello di caccia e pesca; corse illimitate gratuite per tutti i minori di anni centocinque.

Scusate, è il gran caldo estivo che ogni tanto si fa sentire e gioca brutti scherzi, intendevo dire che il Mixer (Figura 23) è adesso flessibile come non mai, con il suo numero illimitato di bus per Program e per Layer, otto insert per bus e un totale di 32 uscite stereo, più il già presente supporto per surround a sei canali. Ciliegina sulla torta i quarantaquattro processori di effetto, ripresi, neanche a dirlo, dall'ammiraglia Cubase, a partire dal riverbero a convoluzione REVerence e tutto il resto, già discusso sempre a proposito di HALion Sonic.

IMPRESSIONI D'USO

HALion 4 appare un prodotto assai ben realizzato; è complesso, come tutti i campionatori virtuali di taglio professionale, a causa della grande quantità e profondità di funzioni presenti, ma offre prestazioni indiscutibilmente elevate in ogni reparto.



Fig. 15 – GM Multi caricata nello Slot Rack.

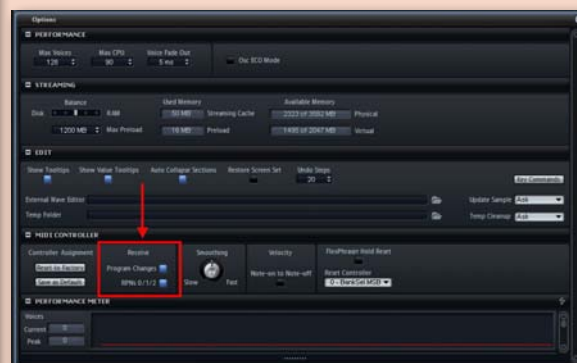


Fig. 16 – Attivazione della ricezione di Program Change e RPN nell'editor Options, sezione MIDI Controller.



Fig. 17 – Riproduzione in corso di un file MIDI.



Fig. 18 – Modulo FlexPhraser.

L'unico punto debole che si può rilevare, oltre alla mancanza di manipolazioni di time-stretching, è che talvolta non è facile trovare dove sia ficcato il modulo che serve, e ci si ritrova a girare di qua e di là tra un mare di finestre in una caccia al tesoro (le pubblicità dicono sempre che tutto è meravigliosamente semplice e intuitivo, ma questo vale soltanto per chi i software li sviluppa dalla prima cellula embrionale fino alla nascita, e per gli utenti che hanno tanta, ma tanta esperienza).

D'altra parte, con una cassetta degli attrezzi comprendente ben diciotto editor, questo iniziale senso di smarrimento è quasi inevitabile e, come per tutti i programmi di così vasta portata, un periodo di pratica prima di essere pienamente operativi è necessario, specialmente per gli utenti nuovi, mentre si troverà avvantaggiato chi proviene da HALion Sonic. Ottima l'idea delle finestre mobili (comprese quelle supplementari che si aggiungono al pannello di controllo come se si fosse in presenza di un secondo, un terzo, un quarto HALion), ridimensionabili, salvabili e richiamabili in diverse configurazioni adattabili su misura al proprio metodo di lavoro; è un sistema trasformistico camaleontico ripreso da WaveLab 7, dove Steinberg l'ha impiegato per la prima volta, ed è destinato a un grande successo, grazie anche all'abbinamento con il supporto multischermo.

L'unione tra un campionatore sofisticato e una ampia libreria sonora con tanto di motore di sintesi preso, senza taglio alcuno, da un sintetizzatore virtuale (l'intero HALion Sonic), con gentile aggiunta di un efficiente e pratico lettore di file MIDI, dell'arranger FlexPhraser e di una nuova versione del modulo MegaTrig, è, per i produttori di musica a tutti i livelli e di tutti i generi, sound designer inclusi, una bella mossa, poiché condensa due prodotti in uno; non so se sia una strategia commerciale



Fig. 19 – Modulo MegaTrig.

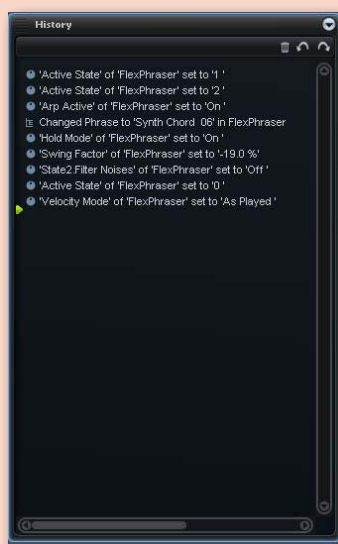


Fig. 20 – Finestra della sempre preziosa funzione digitale Undo, preimpostata a venti operazioni, ma espandibile all'infinito.

Sito produttore

• www.steinberg.net

Prezzo indicativo su strada

• 319 EUR IVA inclusa

Distribuito in Italia da

• www.midiware.it

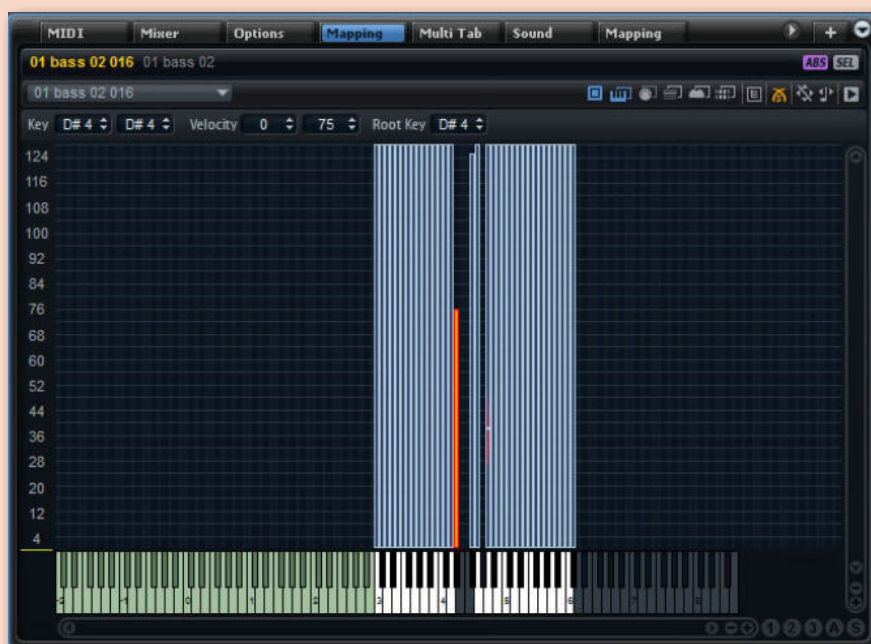


Fig. 21 – Mapping Editor.

azzeccata, poiché potrebbe finire per penalizzare HALion Sonic a vantaggio di HALion 4 (in termini di marketing si parlerebbe di cannibalizzazione di prodotto), ma questo, in fondo, non ci riguarda.

Mixer iper-dotato, con bus virtualmente illimitati, supporto surround e processori di effetto rinfrescati e potenziati (si veda anche a questo proposito la recensione di HALion Sonic citata a inizio articolo), il MediaBay e l'adozione della tecnologia VST nella sua più recente versione, la 3.5, insieme alla VST Expression 2.0, per una integrazione esemplare con Cubase, oltre a tanti altri piccoli e grandi ritocchi estetici e funzionali, completano a dovere il quadro d'autore, venduto a un prezzo importante, ma congruo, considerata la qualità di ciò che si ottiene in cambio.

Non che la versione 3 fosse da rottamare, ma certamente l'arrivo della 4 è un altro bel passo avanti per la piattaforma HALion, che si conferma di prima grandezza nel settore dei campionatori virtuali con sintetizzatore integrato, proponendo due strumenti in uno, ciascuno con una dotazione di classe superiore, per la gioia sia dei professionisti, sia degli spippolatori della domenica (e del lunedì, del martedì, del mercoledì...). **AV&M**



Fig. 22 – Sample Editor.



Fig. 23 – Il Mixer dotato di estese capacità di routing.

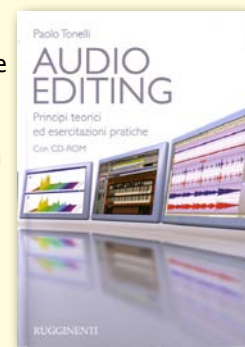
L'autore: Paolo Tonelli

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



TEENAGE ENGINEERING OPERATOR-1 (OP-1)

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)

SECONDA PARTE



Sintetizzatore hardware

È già passato un mese... come corre il tempo quando si smanetta su certi strumenti! Dopo un periodo di vera "operatività" su OPERATOR-1 posso tranquillamente affermare che l'acquisto è uno dei migliori degli ultimi tempi (se si esclude quel Teleharmonium che per il momento tengo in cantina!). In questa seconda parte farò una panoramica sugli otto motori di sintesi al momento disponibili su OP-1, al momento in cui scrivo è atteso un aggiornamento che porterà con sé alcuni bug fix e si spera anche alcune novità, visto che non ne abbiamo mai abbastanza da queste parti! Gli otto tipi di sintesi, alcuni innovativi ed altri di ispirazione più tradizionale, sono:

- Cluster
- Digital
- Dr Wave
- FM
- Phase
- Pulse
- String
- Sampler

Quest'ultimo come vedremo lavora con campioni audio e non come generatore ma ho ritenuto opportuno inserirlo comunque tra i motori di sintesi.

Ogni generatore dispone di una sezione di inviluppo e di un LFO dedicato.

Cluster

(Fig. 1) La generazione sonora in Cluster, è affidata ad uno stack di 4 oscillatori. Possiamo decidere il numero di oscillatori che devono suonare contemporaneamente, impostare un inviluppo

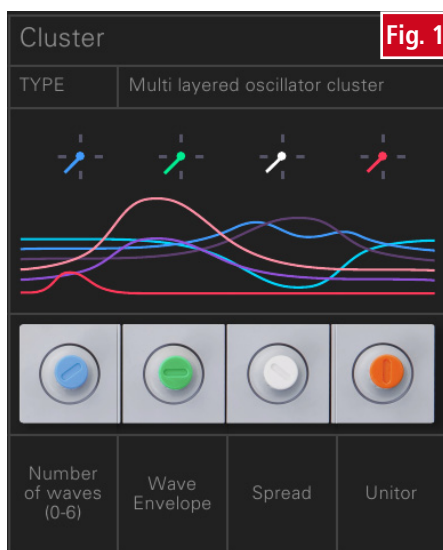


Fig. 1

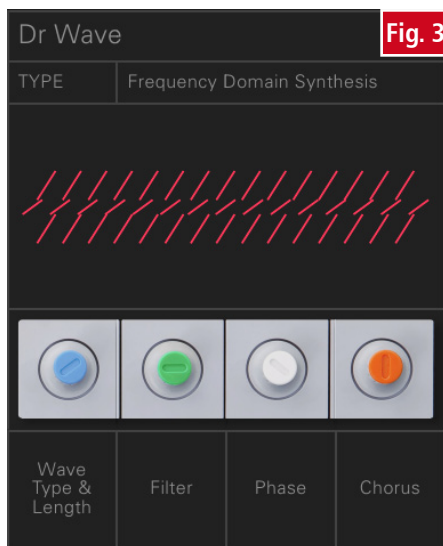


Fig. 3

comune a tutti gli oscillatori e lavorare sul sincronismo delle forme d'onda con lo Spread e Unitor (l'equivalente dell'Unison tradizionale). Benchè nell'immagine e sul manuale si legga che le forme d'onda sono 6, nell'attuale firmware sono state ridotte a 4 probabilmente per ottimizzare la potenza di calcolo del processore interno. Chi ha avuto la fortuna di acquistare una delle prime unità per i beta

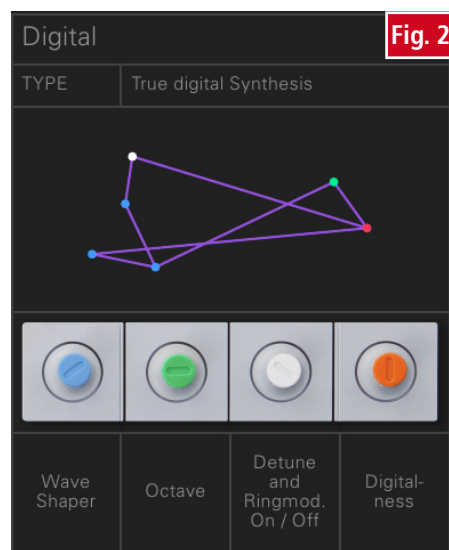


Fig. 2

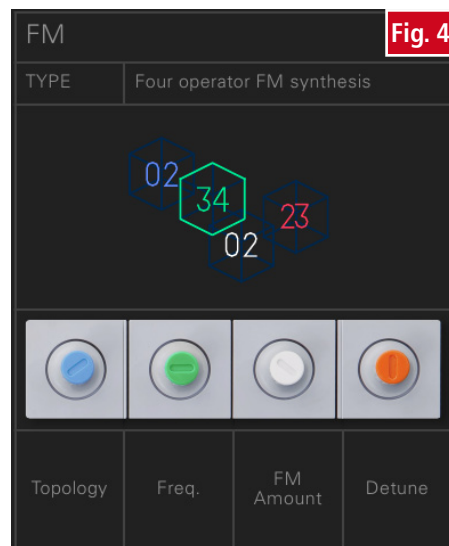


Fig. 4

testing ha provato la versione con 6 oscillatori asserendo che la mancanza di due oscillatori non influisce poi molto sulla resa sonora finale.

Digital

(Fig. 2) Per gli amanti del suono SNES e 8bit, Digital è senz'altro un bel giochino su cui lavorare ma, al contrario di quello che si può pensare, questo motore

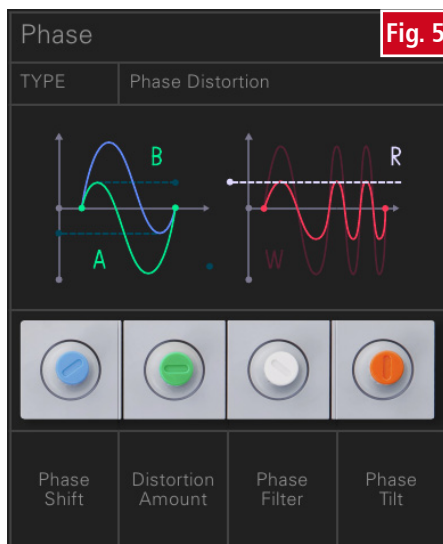
di sintesi non è fatto di soli noise e rumorini squadrettati, navigando tra i preset forniti di serie possiamo apprezzare alcuni pads e suoni di basso davvero notevoli. I controlli disponibili sono Waveshaper, Octave, Detune/Ringmod e Digitalness che funziona da bitreducer.

Dr.Wave

(Fig. 3) Sicuramente uno dei miei preferiti Dr.Wave, come gli altri motori di sintesi, è facile da programmare e ha possibilità sonore molto estese, da suoni di basso davvero incisivi a lead graffianti. Il controllo Wave Type (con rotazione infinita) ci aiuta a disegnare il tipo di forma d'onda alla base della generazione sonora, Filter (non è proprio un filtro classico) aumenta la spazializzazione del suono aggiungendo ulteriori componenti armoniche in congiunzione con il controllo di phase che imposta l'offset della forma d'onda. Chorus sembra più un effetto di modulazione in stile PWM per cui ad alti valori e con la giusta forma d'onda potremo tranquillamente dar fastidio ai nostri vicini con degli ottimi lead synth pop.

FM

(Fig. 4) La sintesi a me più antipatica fin dai tempi della scoperta del DX7, qui riacquista qualche punto. Vuoi per la facilità di programmazione, vuoi perchè con tutti i parametri a zero e un po' di reverbero la sinusoide pura che viene generata mi torna molto utile per le mie composizioni. I quattro controlli sono molto chiari, anche se nella versione attuale del firmware sono posizionati in modo diverso, FM Amount regola la quantità di modulazione data dall'oscillatore modulante al carrier, impostato a zero abbiamo la sinusoide pura di cui parlavo prima. Topology offre una serie di combinazioni posizionando in modo diverso i vari oscillatori, andando a creare così interazioni e modulazioni diverse. Freq modifica la frequenza di tutti gli oscillatori



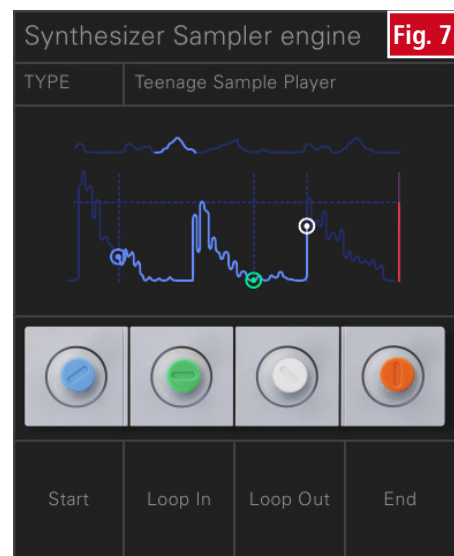
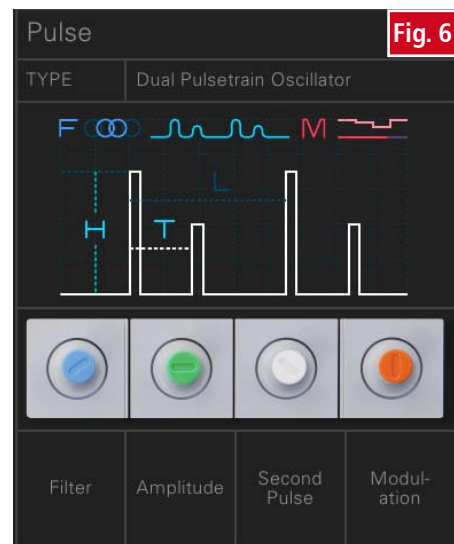
in gioco mentre detune ne determina l'intonazione. Anche se il risultato sonoro è comunque buono, ci sarebbero alcune migliorie da fare come ad esempio involuppi diversi per ogni oscillatore... chissà cosa ci riserveranno i prossimi aggiornamenti del firmware.

Phase

(Fig. 5) Mutuata dalla serie CZ della Casio, la sintesi a distorsione di fase riproposta da OP-1, può ricreare suoni simili appunto al CZ1000. Benché limitata nel numero di oscillatori (uno), Phase è in grado di fornire un'ampia gamma di sonorità grazie anche alla possibilità (comune agli altri motori) di automatizzare tramite LFO uno qualsiasi dei parametri per poter animare, ad esempio, l'angolo di distorsione della forma d'onda agendo di conseguenza sul contenuto armonico.

Pulse

(Fig. 6) Perfetta per la creazione di suoni di basso, con la sintesi a treno di impulsi (che brutta traduzione !!) possiamo plasmare a nostro piacimento l'ampiezza dell'impulso e la distanza dall'impulso che segue (o che precede) dando l'illusione di un involuppo tra gli impulsi se regolata a dovere. Il parametro Filter, molto bello e utile se automatizzato con l'LFO, agisce sul contenuto armonico come



un normale filtro, molto buono su suoni corposi come i bassi e meno su suoni di ampio respiro come ad esempio i pads. Modulation nient'altro è che una modulazione di tipo PWM, molto incisiva anche a frequenze molto basse. Per darvi un'idea, con questo tipo di sintesi non avrete problemi a produrre brani Drum'n'bass di sicuro impatto.

String

(Fig. 7) Non poteva mancare una string machine alla dotazione di Operator-1. Con il primo parametro, Tension, possiamo decidere la durezza delle corde. Più rigide saranno le corde, più corto sarà il suono. Ottimo per la creazione del tipico suono pizzicato. Al venir meno della tensione sulle corde, il suono sarà più morbido e quindi ottima base per riprodurre violini e suoni di

archi in genere. Impulse Decay come facilmente intuibile, è la durata della 'frizione' sulla corda mentre Detune a discapito del nome, ha più l'aria di un riduttore di armoniche con il compito di asciugare un po' il suono. Come motore a modellazione fisica devo dire che il risultato finale è proprio ottimo.

Sampler

(Fig. 8) Siamo quasi giunti alla fine per questo mese con l'ultimo motore di sintesi, basato questa volta su campioni pre-registrati. In sampler possiamo caricare campioni lunghi fino a 6 secondi per poi suonarli come un qualsiasi strumento. Ricorda un po' il funzionamento delle Casio serie SK, dove ci si divertiva a campionare i più disparati rumori e voci per poi suonarli intonati cromaticamente. Qui ovviamente abbiamo più spazio di manovra, per ogni campione possiamo impostare un punto di inizio lettura e di fine, un punto di inizio loop e uno di fine loop e la direzione di lettura del campione. Possiamo registrare la nostra voce e usarla come strumento oppure registrare dalla radio integrata in OP-1 o ancora da una fonte esterna grazie al line-in o importare via USB campioni e suoni magari elaborati in precedenza sul nostro computer. Insomma, potenzialità infinite.

Come detto in apertura di articolo, ogni motore dispone di un proprio inviluppo ADSR. Ogni stadio dell'inviluppo è associato ad uno degli encoder di OP-1 il che rende molto semplice il sound-design.

Per dare spazio alla creatività non poteva mancare un LFO! In realtà sono ben quattro i tipi di Low Frequency Oscillator disponibili ma ci è concesso di usarne solo uno per volta. Vediamo quali sono:

Element

(Fig. 9) Forse il più curioso dei 4 perché ha la possibilità di utilizzare come sorgente per la modulazione l'accelerometro

interno, pensate un po' che figurone mentre aprite e chiudete un filtro sul palco mentre scuotete per aria l'OP-1, il microfono incorporato e addirittura la Radio!! Con l'encoder verde decidiamo la quantità di modulazione da mandare alla destinazione, encoder bianco. Scelta la destinazione dobbiamo solo scegliere quale parametro controllare. Ad esempio se scegliamo di automatizzare il motore di sintesi (come si vede in figura), con l'encoder arancione selezioniamo il colore del parametro da controllare... più facile a farsi che a dirsi! Se il nostro motore è Pulse, con l'LFO configurato in questo modo controlleremo il Filtro.

Le destinazioni possibili comprendono anche l'inviluppo e gli effetti.

Random LFO

(Fig. 10) Rimanendo invariate le funzioni di cui sopra, diciamo solo che questo LFO è in grado di automatizzare in un colpo solo tutti i parametri automatizzabili di una sorgente. Buono per sperimentare situazioni caotiche!

Value

(Fig. 11) Con Value possiamo automatizzare un solo parametro per volta, non possiamo scegliere il tipo di forma d'onda che di base è una sinusoide. La lettera F accanto alla destinazione da controllare indica che il ciclo della forma d'onda modulante non ricomincia dall'inizio ogni volta che cambiamo tasto sulla tastiera ma prosegue naturalmente il suo ciclo.

Tremolo

(Fig. 12) Beh, il Tremolo è il tremolo di qui non si scappa! Controlliamo la velocità, il pitch e

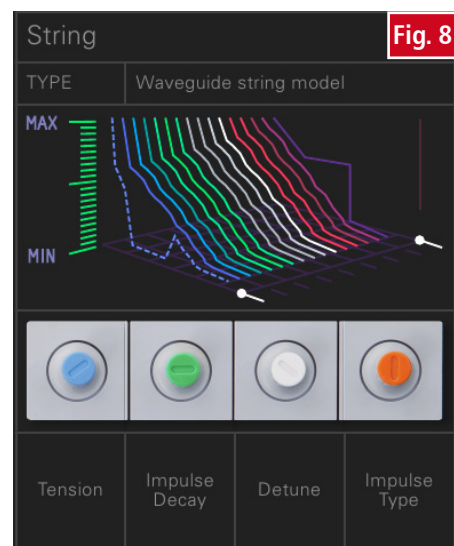


Fig. 8

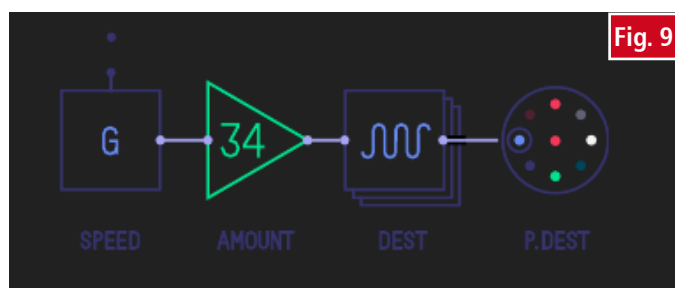


Fig. 9

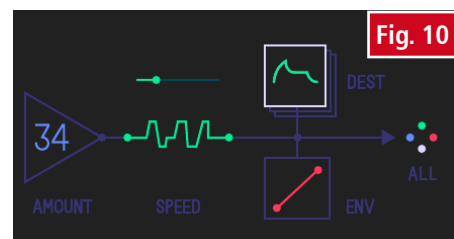


Fig. 10

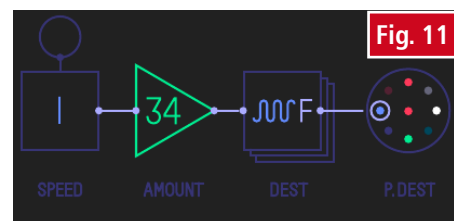


Fig. 11

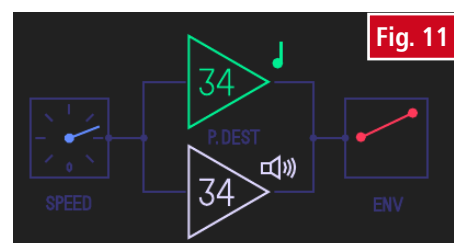


Fig. 12

l'intervento sul volume. Come per l'LFO Random abbiamo anche un inviluppo Attack/Decay.

Per questo mese è tutto! Nel prossimo articolo vedremo il motore dedicato alle drum e gli effetti. Stay tuned! **AV&M**

NOISECOLLECTIVE.NET

TORINO SYNTH MEETING

4 Settembre
2011



ESCLUSIVA!

MEETING h. 11:00

Primo meeting torinese per musicisti, collezionisti e appassionati di sintetizzatori e strumenti musicali elettronici. Una giornata dedicata allo scambio di informazioni e di opinioni sul mondo della sintesi con la possibilità di vedere dal vivo sintetizzatori rari, costruzioni artigianali e curiosità elettroniche.

In esclusiva sarà possibile provare e sentire il sintetizzatore **OP-1** prodotto dagli svedesi **TEENAGE ENGINEERING**, i fantastici DIY Synth di **Kinetik Laboratoires** il tutto con il commento sonoro della net label **Chewz**! Alla sera doppio live con Kinetik Labs e Sandblasting.

Vieni con uno strumento, potrai esporlo, venderlo, regalarlo, scambiarlo...

SUL PALCO h. 21:00

KINETIK LABS DIY Synth Performance

MODULAR ANALOG JUNKIE Sandblasting Special Live Act

INGRESSO GRATUITO

IN COLLABORAZIONE CON



AV&M
audiovideomusic.it



DOVE

BLAH BLAH - via Po 21, Torino

INFO

Per informazioni e adesioni: info@noisecollective.net



di Fabio Fracas



La rubrica sui giochi di Audio Video & Music



Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

Obsidian Entertainment

PEGI

16

Chi, come me, è cresciuto a pane e giochi di ruolo non può non apprezzare il ritorno sugli schermi di tutti i principali sistemi di gioco (PC compreso) della saga di Dungeon Siege, appena giunta alla sua terza incarnazione. Ancora una volta, il regno di Ehb ha bisogno di un integerrimo paladino che possa allontanare le cupe ombre che si stanno addensando su un mondo sempre più sottomesso al male. Siete pronti per farvi carico di questa impegnativa missione?

Una lunga storia

L'epopea di Dungeon Siege si perde in un tempo molto lontano quando l'ordine dei cavalieri riusciva a mantenere con equità e giustizia l'amministrazione di uno stato di tipo monarchico impegnato in un duro confronto contro le forze di una chiesa estremista e radicale. Quel passato, purtroppo, è diventato un presente fatto di orrori e ingiustizie. L'esercito della chiesa, capitanato da Jayne Kassynder, ha preso il sopravvento e l'ordine dei cavalieri è stato spazzato via. I pochi



Fig. 1 - Se sullo schermo si trovano contemporaneamente molti personaggi, l'azione generale può risultare un po' troppo confusa. Premere correttamente la mira, in a queste condizioni, può diventare un'impresa eccessivamente difficile costringendoci così a "sparare sul mucchio" per cercare di abbattere il maggior numero di nemici nel minor tempo possibile. Gestire accuratamente la mira, comunque, non è mai troppo facile in Dungeon Siege III.

Fig. 2 - I combattimenti contro gli avversari più ostici richiedono un'accurata pianificazione strategica e tanto sangue freddo. Poiché il gioco non effettua salvataggi automatici, prima di gettarsi a capofitto nella mischia conviene perdere qualche secondo per salvare la partita. La mancanza dei checkpoint non condiziona particolarmente lo sviluppo dell'azione, a patto di trovarsi sufficientemente vicini a una colonna di salvataggio.



superstiti sono stati dispersi e solo il Venerabile Odo lotta ancora, assieme a pochi combattenti fidati, per riportare la pace su Ehb e per sconfiggere la sanguinaria Jane Kassinder. Noi, naturalmente, dovremo calarci nei panni di uno dei quattro fidati guerrieri di Odo per esplorare l'intero mondo conosciuto e scrivere una nuova pagina della storia.

Uguali e diversi

La scelta del personaggio da interpretare condiziona profondamente lo stile di gioco che dovremo adottare. A nostra disposizione ci sono: Lucas, guerriero armato di spadone e protetto da una scintillante corazza; Anjali, essere femminile in grado di risvegliare la forza del fuoco; Reinhart, potente mago perfetto per gli scontri a distanza e Katarina, mercenaria in grado di utilizzare al meglio qualsiasi arma da fuoco. Ogni personaggio dispone di due diverse modalità di attacco, attivabili tramite i tasti dorsali del controller e utili per i combattimenti singoli o per gli scontri di gruppo. La gestione dell'inventario è uno dei punti nodali dell'intera avventura che mescola la modalità di combattimento "hack & slash" a logiche di crescita

e di sviluppo delle abilità tipiche dei giochi di ruolo.

Nel cuore del programma

Dungeon Siege III è sicuramente un buon titolo che, grazie all'ottimo lavoro di Obsidian Entertainment non deluderà tutti gli appassionati del genere. La grafica, molto buona per quanto riguarda le ambientazioni, delude un po' nella resa dei modelli poligonali dei personaggi che, soprattutto quando si utilizza una modalità di visualizzazione ravvicinata, appaiono un po' troppo spigolosi e squadriati. Il sistema di mira, invece, potrebbe essere migliorato notevolmente e saranno molte le situazioni in cui risulterà particolarmente frustrante il cercare di farsi strada fra le orde dei nemici. Ottima la modalità di gioco cooperativo che può essere attivata da due giocatori contemporaneamente sulla stessa console oppure fino a un massimo di quattro giocatori tramite la modalità online.

Punteggio **7,5**



Come ben chiarisce il nome, Le Tour de France è il videogioco ufficiale dedicato a una delle manifestazioni sportive più amate e conosciute al mondo. Si tratta di un titolo, sviluppato da Cyanide Studio che nelle ambizioni originali doveva rappresentare il punto di arrivo di tutta una produzione sportiva dedicata al ciclismo. Purtroppo, così non è. E adesso vi spiego il perché.

Un primo sguardo

Un primo limite del gioco si rende evidente non appena avviato il software: le uniche modalità disponibili, infatti, sono "Tour de France" e "Tappa singola". Il fatto è che "Tour de France" non è altro che un insieme di Tappe singole intervallate fra loro da brevi filmati e quindi, sostanzialmente, l'approccio rimane identico in entrambi i casi. Scegliere la propria squadra è la parte più piacevole dato che sono presenti tutti i 22 team iscritti alla competizione e che per ognuno vengono

Piattaforma test

PS3

Sviluppatore

Cyanide Studio

PEGI

3



presentate le caratteristiche più interessanti: classifica generale, ciclisti che la compongono e tutti i relativi indici prestazionali.

Sistema di gioco

Le azioni che è possibile realizzare tramite il controller sono limitate e consistono principalmente nell'alzarsi sui pedali per effettuare uno scatto, nell'aumentare lo sforzo e nel rallentare. Grazie ai grilletti posteriori è possibile girare la testa per osservare cosa avviene alle nostre spalle ma la visuale risulta troppo limitata per permetterci di capire realmente chi si muova nella nostra scia. Urti e contatti non sono previsti dal software così come non sono disponibili modalità di gioco multiplayer né con la stessa console né online. Un titolo dedicato principalmente agli appassionati del Tour de France destinato, però, a non soddisfare appieno gli amanti delle simulazioni ciclistiche.

Punteggio **5,5**

Speciale Estate: Gioco e Salute

Zumba Fitness

Piattaforma test

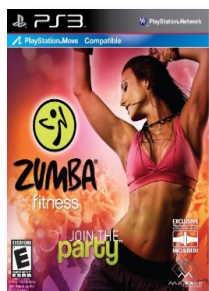
PS3 - Move

Sviluppatore

Pipeworks

PEGI

Per tutti



Mantenersi in forma a ritmo di musica latina. Ecco qual è l'ambizioso obiettivo di Zumba Fitness, il videogioco ufficiale del rivoluzionario programma di allenamento Zumba, creato e sviluppato da Beto Perez a metà degli anni '90 del secolo scorso.

UFC Trainer

Piattaforma test

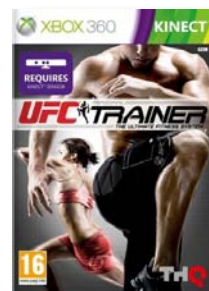
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore

THQ - Zuffa

PEGI

16



Una completa pratica sportiva consente di ottenere un fisico scolpito e movimenti veloci e precisi. Ecco perché UFC Personal Trainer costruisce il proprio programma di allenamento riunendo arti marziali e sport di lotta in un unico percorso di lavoro.



Fig. 1 - Il controller Play Station Move, dev'essere inserito nella tasca della cintura fornita in dotazione con la scatola di Zumba Fitness.

Fig. 2 - Sullo schermo, oltre alle indicazioni relative all'allenamento corrente, è sempre presente anche l'ottagono di riferimento. Quest'ultimo serve per verificare il corretto funzionamento del sistema Kinect.



Zumba permette di ritrovare la propria forma fisica ballando coreografie sensuali basate su un mix di ritmi internazionali dal sapore latino e alternando fra loro diverse tipologie di movimenti del corpo.

Utile e divertente

Il gioco contiene 30 diverse tracce musicali e ben 9 stili di danza: Calypso, Conga/Hip Hop, Cumbia, Danza del Ventre, Merengue, Mambo, Reggaeton, Rumba e Salsa. Grazie al controller Move, inserito nell'apposita cintura fornita a corredo, è possibile entrare a far parte delle coreografie proposte sullo schermo dallo stesso Perez e dagli altri maestri. Per chi non conosce i passi base della musica latina è necessaria un po' di pazienza e buona volontà: soprattutto all'inizio, si suderà parecchio!

Come in palestra

UFC, grazie alla perfetta integrazione con Kinect, è in grado di stabilire la nostra situazione di forma e di calibrare un percorso sportivo serio e impegnativo, adattato alle nostre personali esigenze. Le attività per il potenziamento muscolare (che prevedono anche la possibilità di utilizzare pesi) si alternano a sessioni di lavoro aerobico basate sull'esecuzione di colpi mutuati dalle più diffuse arti marziali, Judo, Taekwondo e Thai Boxe, comprese. Molto coreografiche e d'effetto, sono le animazioni del sacco utilizzato per verificare la forza e l'efficacia dei nostri colpi. Un titolo perfetto per chi desidera potenziare e scolpire il proprio corpo che però soffre della limitazione di essere interamente, ed esclusivamente, in lingua inglese.

Punteggio

8,0

Punteggio

8,0



Piattaforma test

PS3

Sviluppatore

High Moon Studios

PEGI

12

Se non vi siete ancora ripresi dalla distruzione portata dai Decepticon sulla Terra nel terzo film della saga, state tranquilli! In questo tie-in targato High Moon Studios e basato sui mitici personaggi Hasbro, la storia fa un piccolo passo indietro collocando gli eventi narrati, temporalmente, proprio fra il secondo episodio cinematografico e quello da poco uscito nelle sale. Una scelta che verrà apprezzata sia dai fan sia da chi, come me, si è sempre chiesto che fine avesse fatto Megatron dopo la sua fortunosa fuga!

Un percorso obbligato

Come capita frequentemente nei titoli tratti dalle trasposizioni cinematografiche, la trama è lineare e per progredire nel gioco basta attenersi al vecchio adagio "spara su tutto e tutti"! Le ambientazioni sono coinvolgenti e ben caratterizzate e anche la scelta di introdurre Autobot e Decepticon differenti per ciascun capitolo risulta fondamentale per mantenere alto l'interesse sul gioco. Purtroppo si sente la mancanza di qualche idea innovativa che possa variare maggiormente le dinamiche e le

strategie di combattimento anche se, in alcuni casi, si nota che qualche tentativo è stato fatto. Ottimo esempio, è quello relativo al Decepticon Mirage.

Tripla scelta

Ciascun robottino dispone di tre diverse modalità di utilizzo. Oltre alla forma antropomorfa e a quella veicolare, infatti, potremo attivare la modalità furtiva che integra elementi di entrambe. Pur apparendo come macchine, in modalità furtiva sarà possibile utilizzare sia le armi primarie e quelle secondarie, sia muoversi in orizzontale e verticale. Ogni trasformazione viene realizzata premendo un unico tasto del controller: una scelta di grande giocabilità che consente di mantenere sempre alta l'attenzione su ciò che capita sullo schermo. Transformers 3 è un buon titolo, forse un po' ripetitivo, ma adrenalinico al punto giusto. Gli amanti della saga lo apprezzeranno sicuramente!

Punteggio **7,0**



MacAdemia: la tua scuola di scrittura!

MacAdemia organizza corsi di scrittura, di lettura, di poesia, di giornalismo e di sceneggiatura, per il cinema e il teatro.

La sede è a Padova, via Chiesanuova 156.

Creiamo eventi e iniziative sul territorio collaborando con le realtà e gli enti locali.

www.macademia.it - info@macademia.it



MacAdam

MacAdemia di Scritture e Letture

RECORDING WITH RECORD

Produzione musicale (7)

di Simone Pippi



Importare, esportare e il bouncing audio (ultima puntata).



Prima di cominciare...

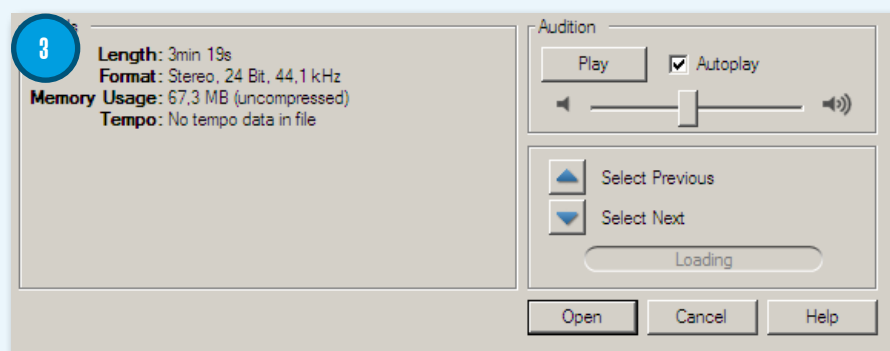
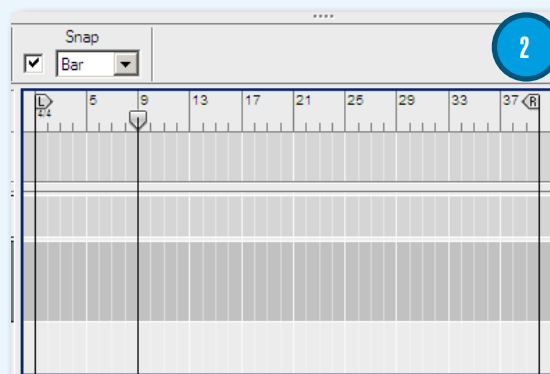
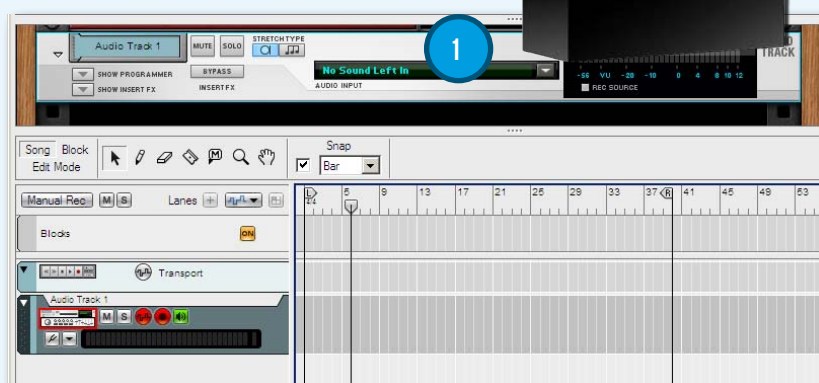
Eccoci giunti alla settima e ultima puntata dedicata al sequencer **Record**. L'azienda **Propellerhead**, nonostante il grande successo riscosso con il rinomato **Reason**, ci ha dato la giusta "ragione" per scoprire e analizzare le capacità di questo fantastico software, sia per gli eccezionali dispositivi che mette a disposizione, sia per la costante affidabilità verificatasi durante svariate ore trascorse in studio.

Importazione dei file audio

Oltre alla registrazione del materiale audio, in **Record** è possibile importare qualsiasi file che abbia l'estensione **“.WAV”** **“.AIFF”** oppure **“.REX”**. Procediamo con delle semplici istruzioni:

1. Caricare un qualsiasi progetto (anche vuoto) e dal menù a tendina **Create** selezionare **Create Audio Track**. In pochi istanti, la traccia verrà caricata sia nella sezione **Sequencer**, sia nella sezione **Rack** (Figura 1).
2. Se necessario, rinominare la traccia con il nome del file o con un'altra dicitura a proprio piacimento. Questa procedura può essere effettuata in qualsiasi momento ed è vivamente consigliata in quanto, ci consentirà di visualizzare "al volo" il contenuto delle tracce di progetto.
3. Selezionare la barra di trasporto e trascinarla nel punto esatto in cui si desidera importare il file audio (Figura 2).

NOTA: durante la procedura di importazione, se i locatori sinistro e destro sono situati in



un'altra posizione, rispetto a quella della barra di trasporto, solo quest'ultima viene considerata come punto significativo per il processo di importazione.

4. Aprire il menù **File** e selezionare **Import Audio File**. In questo modo, si aprirà un browser dedicato alla ricerca del file da caricare nel progetto e, se selezionato, riporterà le proprie informazioni nella sezione **Details**. Inoltre, è possibile ascoltare in anteprima il contenuto audio usufruendo dei pulsanti disponibili nella sezione **Audition** (Figura 3).

NOTA: nella sezione **Audition** i file audio verranno riprodotti al proprio valore di **BPM** e non a quello di progetto.

5. Premere il pulsante **Open** e il file selezionato verrà riportato all'interno della sezione **Sequencer**, e più precisamente alla stessa altezza della traccia audio precedentemente creata (Figura 4).
6. Premere **Play** e verificare la corretta riproduzione del file audio. Potrete notare che se il progetto è stato impostato a una velocità di **100 BPM**, e il file audio ha una velocità di **120 BPM**, quest'ultimo verrà processato in tempo reale dalla funzione **Time Stretching**, consentendo quindi di allinearli perfettamente al valore **BPM** del progetto corrente.
7. Adesso, per importare altri file audio è necessario creare altrettante tracce audio. Oppure, se si desidera importare un file all'interno della stessa traccia, è sufficiente trascinare la barra di trasporto un po' dopo il file già presente e ripetere i passaggi precedentemente analizzati (Figura 5).

NOTA: se il file appena importato dovesse risultare più alto di volume rispetto a quello precedente, è necessario posizionare il mouse sull'apposita maniglia situata sull'evento, tenere premuto il tasto sinistro del mouse e trascinarla verso il basso. In questo modo, la visualizzazione della forma d'onda verrà aggiornata in tempo reale (Figura 6).

Esportazione dei file audio

Il processo di esportazione consente di "estrarre" l'intero brano musicale (o le singole tracce) dal progetto corrente, in modo da finalizzarlo per la divulgazione tramite CD Audio oppure sul web. Qualsiasi sia la modalità di esportazione, vi ricordo che i segnali audio verranno prelevati dai canali di uscita **1** e **2** situati nell'**Hardware Device** interno a **Record**, ed è possibile monitorarne i livelli dagli appositi VU Meter a LED della sezione



Audio Output (Figura 7).

1. Innanzitutto, premere il pulsante **TAB** per accedere alla visualizzazione della parte posteriore di **Record**. In questo modo, è possibile verificare che le connessioni tra la sezione **Master Section** e l'**Hardware Device** siano corrette (Figura 8).

NOTA: l'uscita stereo **Master Out**, situata nella sezione **Master Section**, è l'unica uscita dedicata all'esportazione dei segnali audio, comprendenti le impostazioni del mixer, gli effetti ecc.

2. Nella sezione **Sequencer** è situato il locatore **End**, il quale ci permette di definire la precisa lunghezza del brano esportato. Per fare ciò, trascinare la barra di trasporto un po' prima della fine del brano e avviare la riproduzione

assicurandosi di non tagliare fuori eventuali sustain dagli effetti contenuti nelle tracce (Figura 9).

NOTA: per questa procedura è consigliato alzare il volume dei monitor da ascolto e ripetere più volte il passaggio N.2, al fine di percepire perfettamente il punto esatto di chiusura.

3. Aprire il menù **File** e selezionare **Export Song as Audio File**. Nella finestra di dialogo che apparirà, selezionare la directory in cui esportare il file e nella casella **Nome file**, digitare quello desiderato. Inoltre, dal menù a tendina **Salva come** è possibile selezionare l'estensione del file che può essere **“.WAV”** oppure **“.AIFF”** (Figura 10).
4. Premere il pulsante **Salva** e apparirà un'ulteriore finestra di dialogo in cui è possibile selezionare il **Sample** (Frequenza di Campionamento), la risoluzione in **Bit** e attivare l'opzione **Dithering** (Figura 11).

NOTA: il dithering è una tecnologia che migliora la qualità audio dei progetti esportati a una risoluzione in bit inferiore a quella corrente.

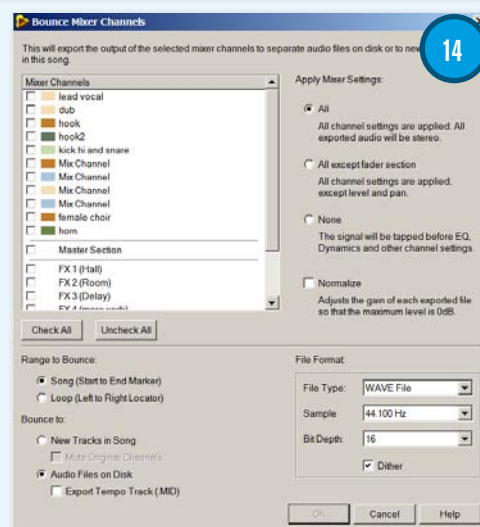
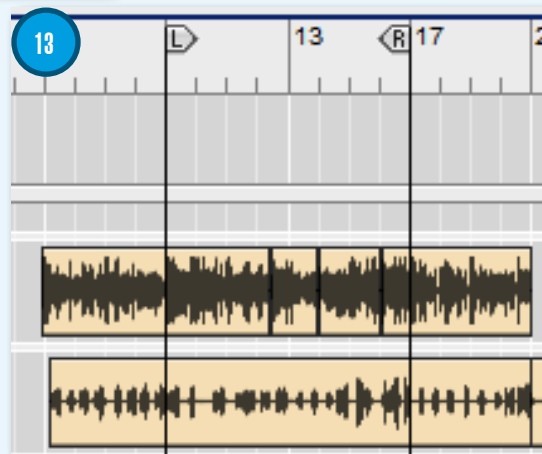
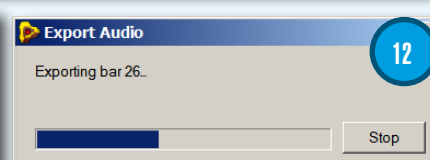
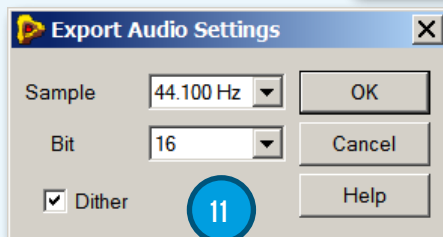
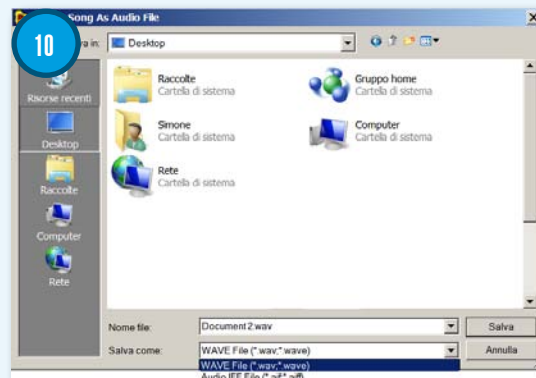
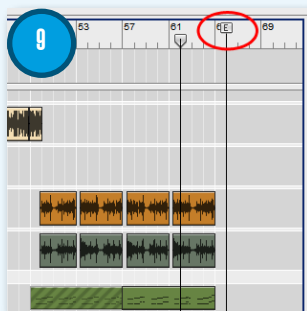
5. Attendere il processo di esportazione (Figura 12) e riprodurre il file esportato con qualsiasi software multimediale, per esempio, **Windows Media Player**.
6. E' anche possibile esportare una porzione di progetto impostando i locatori sinistro e destro nella zona interessata (Figura 13). Anche in questo caso posizionare il locatore destro nel punto in cui è presente una zona di "silenzio" evitando quindi il taglio di eventuali sustain contenuti nelle tracce.
7. Adesso, aprire il menù **File** e selezionare **Export Loop as Audio File**. Anche in questa modalità di esportazione, si aprirà una finestra di dialogo in cui immettere il nome del file e la propria estensione.

Bouncing audio

In Record, è possibile usufruire della funzione **Bouncing**, ovvero l'esportazione dei singoli canali del mixer in file audio. Il processo di bouncing può essere effettuato sia sulla tracce audio, sia su quelle strumento, quindi, la renderizzazione del materiale audio consente di poterlo importare in altri progetti, fornendo un lavoro a 360°! Prima di analizzare i vari passaggi, vi ricordo che per

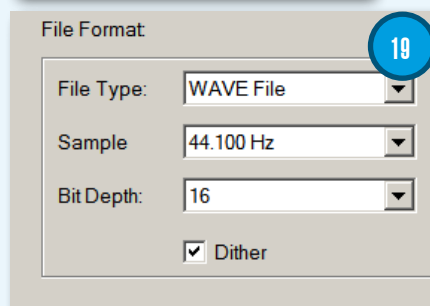
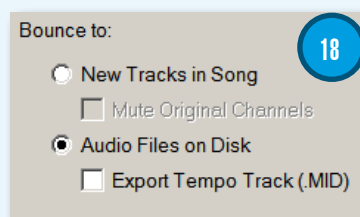
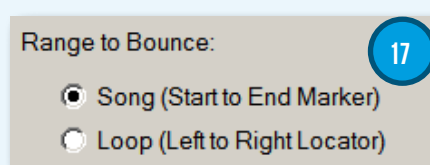
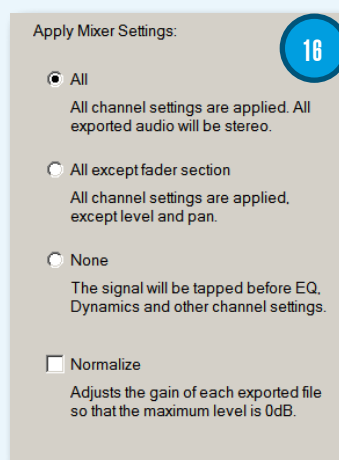
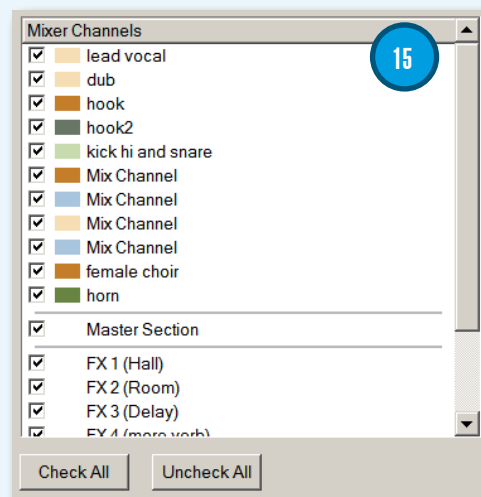
effettuare il processo di bouncing dovremo lasciare "libera" la CPU del Pc in modo che la renderizzazione del materiale audio risulti perfetta.

1. Innanzitutto, impostare il locatore **End** in modo da non tagliare fuori gli eventuali sustain delle tracce in cui sono stati caricati



riverberi, delay, echi ecc...

2. Aprire il menù **File** e selezionare **Bounce Mixer Channels**. Nella finestra che apparirà è possibile selezionare le tracce interessate al processo di bouncing (Figura 14).
3. Per esportare tutte le tracce di progetto, compresi gli effetti audio, è necessario fare un clic sul pulsante **Check All** (Figura 15).
4. Sulla destra, sono presenti tre modalità di bounce: **All**, che permette di esportare in un file stereo tutte le tracce di progetto includendo i settaggi personalizzati. **All except fader section**, che permette di esportare tutte le impostazioni dei canali escludendo il livello del volume e il parametro Pan-Pot. **None**, con cui estrarre il segnale prima dell'equalizzatore, il compressore e altri effetti caricati sul canale. Inoltre, è disponibile l'opzione **Normalize**, che permette di normalizzare il segnale audio di ogni canale al livello massimo di **0dB** (Figura 16).
5. Nella sezione **Range to Bounce**, è possibile selezionare una tra le seguenti opzioni: **Song** permette di esportare l'intero brano fino al locatore **End**, mentre con **Loop** verrà esportato il materiale audio contenuto tra i locatori destro e sinistro (Figura 17).
6. Nella sezione **Bounce to**, se viene selezionata la funzione **New Tracks in Song**, le tracce selezionate verranno automaticamente importate all'interno del progetto corrente. Inoltre, se si attiva l'opzione **Mute Original Channels**, verrà attivata la funzione **MUTE** sulle tracce originali consentendo il risparmio di una buona quantità delle risorse di sistema. Se invece viene selezionata la funzione **Audio Files on Disk**, il materiale audio verrà esportato nella directory desiderata, e se si attiva l'opzione **Export Tempo Track (MID)**, verrà creato un file **MIDI**, il quale disporrà delle informazioni riguardanti il tempo di progetto (Figura 18).
7. Infine, la sezione **File Format** dedicata



all'impostazione del **Tipo di File**, la **Frequenza di Campionamento** e la **Risoluzione in Bit**, accompagnata dall'opzione **Dither** analizzata precedentemente (Figura 19).

8. Premere **OK** e attendere il bouncing audio.

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.