

AUDIO VIDEO & MUSIC

32/11 ottobre 2011

www.audiovideomusic.it



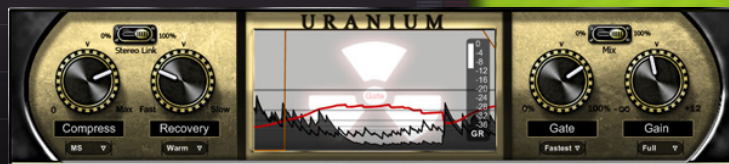
**PARTECIPA AL CONCORSO!
VINCI UN AUDIOMULCH 2**



FAB FILTER PRO - L



V-PLUGS URANIUM



In questo numero

- ➔ NEWS
- ➔ NOISE: AUDIOMULCH 2 + CONTEST
- ➔ TEST STEINBERG ELEK DRUMS
- ➔ TEST FAB FILTER PRO - L
- ➔ TEST V-PLUGS URANIUM
- ➔ TEST MAGIX MUSIC MAKER MX PRODUCTION SUITE
- ➔ TEST MAGIX PC CHECK & TUNING 2012
- ➔ AV&M GAMES: LA RUBRICA SUI GIOCHI
- ➔ 30 ANNI DI MIDI (3):
PROGETTO MIDI 3000 (2)



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

32/11

1111111111

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 32 - Ottobre 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

Chi lavora tutti i giorni con i numeri, come il sottoscritto, non può non amare il fascino **discreto** (nel vero senso della parola ;-)

di poter scrivere, con una certa soddisfazione, la data 11/11/11 almeno una volta nella vita, dato che capita ogni 100 anni.

Chissà cosa successe l'11 novembre del 1111, ma numerologi, maghi, astrologi e semplici superstiziosi possono credere o far credere che una combinazione di numeri possa dare davvero inizio a qualcosa legato alle vicende cosmiche e magari aprire un portale cosmico verso mondi alieni.

Quello che ci piace vedere oggi, per amore del semplice calcolo digitale, è che abbiamo messo on-line questo numero della rivista alle ore 11 e 11 minuti del giorno 11 del mese numero 11 dell'anno 11 del terzo millennio, solo per il gusto di scrivere la sfilza di 1, a mo' di cifra binaria.

1111111111 tradotto in decimale è uguale al numero 1023, ovvero un bit per arrivare a 1024. È come aver raggiunto il nostro kilobyte di vita. Oppure, se volete, $1+0+2+3 = 6$ come sei sono gli 1 della data del Grande Uno.

I numeri da segnare in agenda sono invece 16-17-18-19 novembre 2011, almeno per coloro che vivono nei dintorni di Milano o che hanno intenzione di farci una visitina. La **fiera HTE** ci vedrà protagonisti con un nostro nuovo progetto di cui sadicamente non vi diciamo ancora nulla.

NON MANCATE!

Il vostro NUMERATORE COSMICO preferito
Pier Calderan

AUDIO VIDEO & MUSIC è presente!

HTE 2011
hi.tech.expo

ROBOTICA 2011

Milano

16 19 NOVEMBRE 2011

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

AUDIOMULCH 2 CONTEST - VINCI UNA LICENZA!

PER I PARTICOLARI TECNICI DEL SOFTWARE, VEDERE L'ARTICOLO DI NOISECOLLECTIVE A PAGINA 18.

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

Regolamento

- Il concorso è valido dalle ore 11:11 del giorno 11/11/11.
- Il concorso scade alle ore 11:11 del giorno 11/12/11.
- È necessario compilare con i propri dati il modulo alla pagina CONTEST del sito.
- Verranno presi in considerazione solo 1111 partecipanti.
- Farà fede la data e l'orario di invio dell'email.
- Fra tutte le PRIME 111 email ricevute entro la scadenza verrà estratto 1 vincitore.
- Non verranno considerati validi invii multipli dello stesso partecipante.
- Il premio consiste in una licenza di AUDIOMULCH.
- Il premio verrà spedito al vincitore entro il 31/12/11.
- La partecipazione al concorso implica l'accettazione di questo regolamento e delle norme sulla privacy, limitatamente alla sola partecipazione al concorso.

BUON CONTEST A TUTTI!



AUDIO VIDEO & MUSIC è presente!

HTE
2011
hi.tech.expo

ROBOTICA
2011

Milano

16 19 NOVEMBRE 2011

SYNTH NEWS!

Ecco qualche esempio delle più recenti SYNTH NEWS pubblicate quotidianamente online. Della serie: "cosa aspetti a iscriverti?"

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

KONG AUDIO CHINEEGUZHENG CLASSIC

VIRTUAL INSTRUMENT

GRATIS

- Kong, ha reso freeware il suo ChineeGuZheng, uno classico strumento cordofono cinese, simile a una cetra da tavolo, sotto forma di uno stupendo plug-in VST
- Caratteristiche:
 - ChineeGuZheng Classic ha un vasto set di campioni che contiene vari tipi di tremolo, slide, glissando e strumming.
 - ChineeGuZheng Classic è ora freeware come versione completa con tutti i campioni della versione che precedentemente era commerciale.
 - Caratteristica unica è che la libreria è stata eseguita utilizzando tecniche di GuQin.
- Disponibile come freeware per Windows (VST).
- NOTA: scaricare e installare entrambi gli installatori "ChineeGuZheng Classic QIN Edition" + il banco di suoni indicato con "No registration required".



Ulteriori info: <http://www.chineekong.com/chineeguzhengclassic.htm>

TONESCAPE LOOPSICLE FREE SAMPLE PACK

LIBRERIA LOOP

GRATIS

- Tonescape ha rilasciato Loopsicle, una raccolta di loop gratuiti per Techno, House Electro e produzioni simili.
- Caratteristiche:
 - Totale 101 campioni, suddivisi in Tonal loops, Percussion loops e Other loops.
 - Versioni WAV e REX.
 - Inclusi anche 25 campioni di percussioni bonus.
- Loopsicle è disponibile per il download sotto licenza Creative Commons 3.0.



Ulteriori info: http://www.tonescape.de/?page_id=411

KRAKLI SOFTWARE K700 + ALTRI 22 VST GRATUITI

VIRTUAL INSTRUMENT

GRATIS

- Krakli Software ha rilasciato K700, un sintetizzatore chiamato dall'autore "himalayano" dotato di due linee completamente indipendenti che possono essere operate multi-timbricamente, per generare un suono molto complesso.
- Il K700 è disponibile per il download dal nuovo sito di Krakli Software come plug-in VST gratuito per Windows.
- Nella stessa pagina sono disponibili altri 22 plug-in VST gratuiti:
 - Gargoyle 2
 - Morphiza Mk2
 - RMXL
 - Strata
 - S3K
 - S3B
 - S3
 - StringZ2
 - Rticul8R
 - Karnage
 - Who
 - Richman-2
 - Cygnus
 - Super Ring
 - EffEm
 - Vurtbox
 - Mini-vurtbox
 - EZ-poly
 - The Lizard
 - FL3A
 - Gargoyle
 - Chill



NOTA: tutti i plug-in sono scaricabili direttamente con un clic, senza registrazione o altre pagine di download.

Ulteriori info: <http://www.krakli.com/krakli-free-synths/>

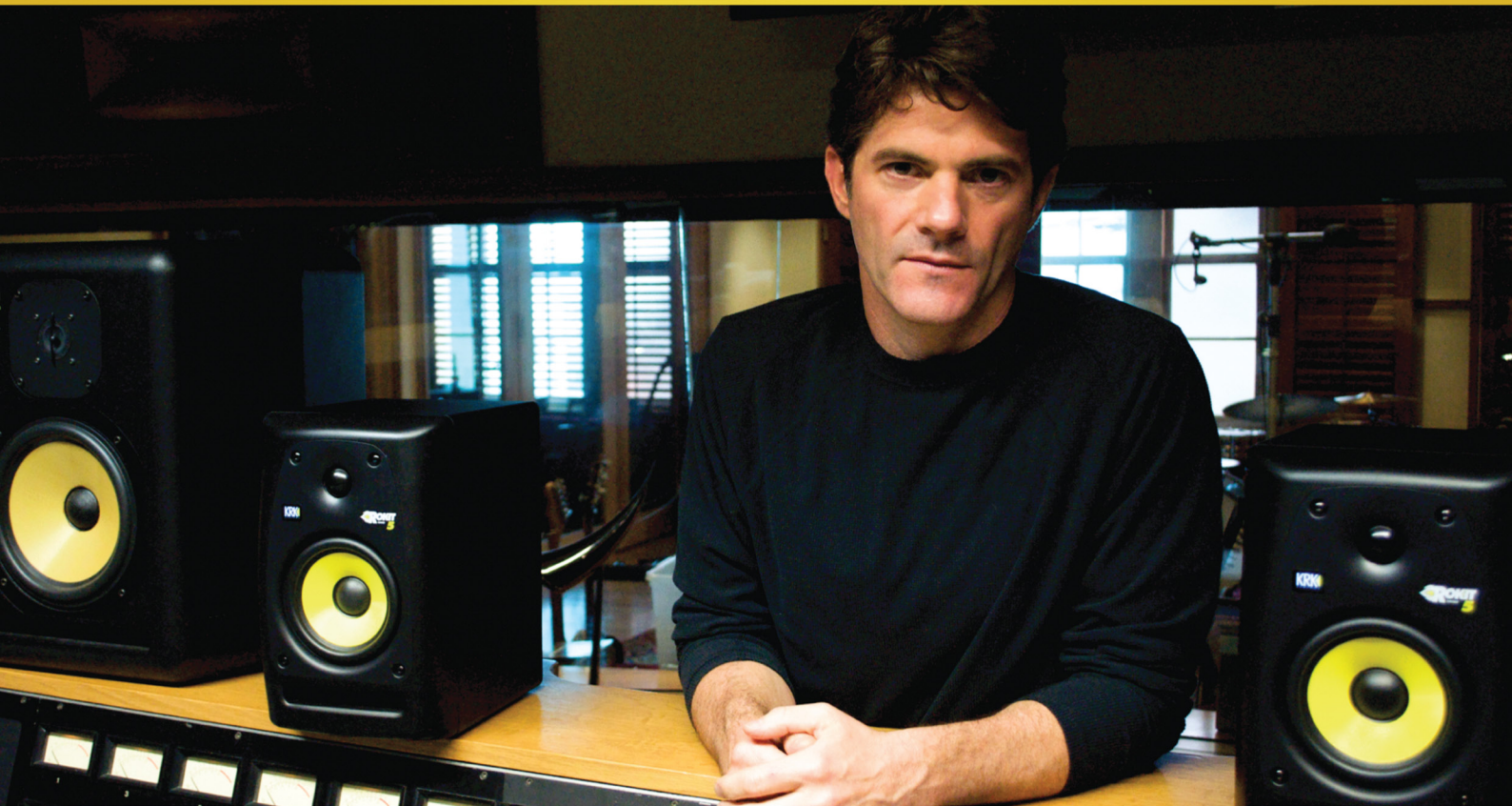
10 BUONI MOTIVI PER ISCRIVERSI ALLE SYNTH NEWS

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

OFFERTE E NOVITA' NATIVE INSTRUMENTS NOVEMBRE/DICEMBRE 2011

KOMPLETE AUDIO 6 a 199 EURO

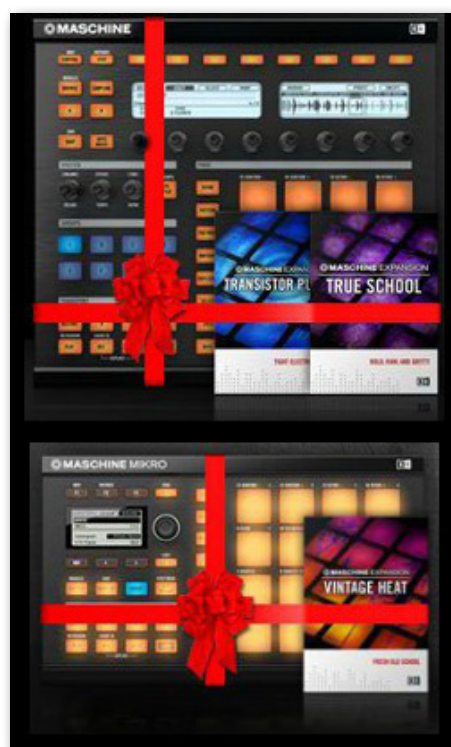
- Fino al 31 dicembre 2011 è possibile acquistare l'interfaccia audio KOMPLETE AUDIO 6 a soli 199 € (anziché 299 €).
- Un prezzo veramente eccezionale se si pensa alla qualità generale di questo prodotto:
 - Case in metallo (e non in plastica)
 - Connessione USB 2.0 (e non 1.1)
 - Convertitori 24bit/96kHz Cirrus Logic
 - Controllo del volume analogico (garantendovi sempre il massimo della risoluzione possibile)
 - 4 ingressi analogici e 2 digitali
 - 4 uscite analogiche e 2 digitali
 - Dotazione software che include Komplete Elements, Traktor 2 LE, Cubase 5 LE ed un voucher del valore di 25 € da spendere sul sito NI

Attenzione, le scorte sono limitate!



MASCHINE FREE EXPANSION SPECIAL

- Fino al 31 dicembre 2011 acquistando MASCHINE o MASCHINE MIKRO è possibile scegliere gratuitamente una o due MASCHINE Expansion.
- Con MASCHINE si possono scegliere due espansioni gratuite (ognuna del valore di 49 €), con MASCHINE MIKRO se ne può scegliere una.



HEAVYOCITY DAMAGE

- DAMAGE è un nuovissimo virtual instrument che offre una vastissima collezione di effetti e percussioni cinematografiche, in un unico e potente strumento.
- Caratteristiche:
 - Creato da Heavyocity per il motore Kontakt 5.
 - Lo strumento si basa su oltre 25.000 campioni individuali.
 - Registrato a 24bit/96 kHz utilizzando moderne attrezzature allo stato dell'arte.
 - 30 GB di materiale.
 - I suoni sono stati catturati da una varietà di location che vanno da vari studi high-end a una discarica nel Connecticut.
 - Oltre 700 loop percussivi.
 - 58 kit multi-campionati.
 - Sezione specificamente progettata per il nuovo Trigger FX 2.0 in tempo reale.
- Prezzo: 299 EUR.



Ulteriori info: www.midimusic.it

NOSTRESS NIN NETLABEL

Free Digital Releases with Creative Commons License

Psychedelic – Space and Post Rock – Avantgarde

Drone – Electronic and Electroacoustic

Experimental Ambient – Industrial

and every abstract music scenarios are welcome...

<http://www.nostressnetlabel.net>

<http://www.facebook.com/nostress.netlabel>

<http://www.myspace.com/nostressnetlabel>

<http://soundcloud.com/nostressnetlabel>

<http://www.discogs.com/label/Nostress+Netlabel>

MOOG MUSIC THE LADDER FILTER

- Moog Music è in produzione di moduli standard 500 del settore Pro Audio con questo nuovo esaltante prodotto, The Ladder Filter, il mitico filtro che ha reso famoso il suono Moog.

Caratteristiche

- Filtro passa-basso e passa-alto ereditato dalla tradizione analogica.
- Cutoff.
- Attack e Release.
- Amount da utilizzare in modo positivo o negativo.
- Resonance (fino all'auto-oscillazione).
- 2 Pole/4 Pole per la pendenza del filtro (12 dB o 24 dB per ottava).
- Bypass.
- The Ladder sarà disponibile presso i concessionari Moog in tutto il mondo a dicembre 2011.



Ulteriori info: www.midiware.it

KORG DUO MONOTRON, MONOTRON DELAY



- Korg ha ampliato la propria linea Monotron, aggiungendo un nuovo synth e un effetto di ritardo: Duo Monotron e il Delay Monotron.
- Il **Duo Monotron** è un mini-synth con oscillatore duale, ispirato al classico Korg Mono/Poly.
- Due oscillatori analogici (VCO) con accordature individuali
- Circuito X-MOD (con manopola Intensity) derivato dal Korg Mono/Poly
- VCF con cutoff e controllo di picco
- Tastiera controller a nastro con scala selezionabile
- Filtro analogico originale (VCF) derivato dal MS-10 e MS-20
- Aux jack di ingresso consente di applicare filtri a qualsiasi sorgente audio
- Altoparlante integrato e batteria
- Jack per cuffie
- Il Dealy Monotron combina un sintetizzatore analogico con un effetto delay incorporato.
- Ritardo spaziale con controlli di frequenza e intensità con echi in stile analogico
- New Pitch LFO con forma d'onda selezionabile e intensità e controllo della forma
- VCF con controllo Cutoff
- Tastiera controller a nastro
- Filtro analogico originale (VCF) derivato dal MS-10 e MS-20
- Aux jack di ingresso consente di applicare filtri a qualsiasi sorgente audio
- Altoparlante integrato e batteria
- Jack per cuffie

Ulteriori info: www.ekomusicgroup.com/korg

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!

midiware
music for the future

www.arturia.com

www.midiware.com

OFFERTA APOGEE ONE



World-class microphone
and audio interface for Mac



Risparmia oltre il 20% con Apogee ONE

Acquista l'incredibile interfaccia portatile con microfono incorporato ONE di Apogee **entro il 31 dicembre 2011** e riceverai in omaggio l'intero set di accessori, per un valore complessivo di oltre il 20%.



- Fino al 31 dicembre 2011, acquistando Apogee ONE è possibile ricevere in omaggio l'intero set di accessori, con un risparmio del 20% sul valore complessivo.
- Contattare il tuo rivenditore di fiducia per approfittare di questa promozione!!!

Il set di accessori include:

- ONE CARRYING CASE - Borsa imbottita
- ONE MIC MOUNT - Supporto per asta microfonica
- ONE TABLE TOP MIC STAND - Treppiede da tavolo
- ONE USB CABLE 3M - Cavo USB da 3 m

Ulteriori info: www.soundwave.it

AVID M-AUDIO FAST TRACK C400

- Fast Track C400 è una compatta ma potente interfaccia audio USB 2.0 con incluso il software Pro Tools SE.

Caratteristiche

- Suono eccezionale e audio in alta fedeltà fino a 24 bit/96 kHz
- 4 ingressi e 6 uscite per registrazioni e riproduzioni multi canale
- 2 ingressi combo mic/line con preamplificatori di alta qualità
- Alimentazione Phantom per microfoni a condensatore
- 20 dB pad per ciascun preamp
- 2 ingressi strumento in formato jack da 1/4"
- 4 uscite analogiche bilanciate in formato jack da 1/4"
- I/O digitali S/PDIF in formato coassiale
- 1 uscita cuffie con controllo del volume
- Ingresso e uscita MIDI
- Mixer software per monitoraggi a latenza zero ed effetti di riverbero e delay integrati
- Sistema di monitoraggio avanzato con la possibilità di controllare due coppie di monitor audio (o una coppia di monitor e un subwoofer) tramite il pulsante speaker select
- Manopola volume master
- 1 pulsante multi funzione assegnabile
- Include il software musicale Pro Tools SE
- Alimentazione via USB
- Compatibile con Windows e Macintosh



Compatibilità:

- ASIO II
- Core Audio
- MME
- WDM

- Prezzo su strada: 225 € IVA inclusa

Ulteriori info: www.soundwave.it



AUDIO EDUCATIONAL

Sistemi audio per il settore dell'istruzione

Cogli l'occasione per lavorare con il software di registrazione e produzione audio digitale utilizzato da fonici ed artisti di tutto il mondo, acquistandolo ad un prezzo ridotto per il settore dell'istruzione.

Con essi potrai fare esperienza sui prodotti che hanno stabilito lo standard nell'industria della produzione musicale, ed aumentare le tue opportunità di carriera.



*Include 4 anni
di aggiornamenti
gratuiti!*

Mbox Mini



Mbox



Mbox Pro



Se sei una scuola, un insegnante o uno studente, per te Sound Wave Distribution ha studiato una serie di soluzioni con i prodotti AVID versione EDU.

È sufficiente fornire la necessaria documentazione* al proprio negozio di fiducia per accedere al programma EDUCATIONAL di AVID, ed acquistare ad un **prezzo vantaggioso** il software Pro Tools 9 e i prodotti della serie Mbox.

[*] Certificato di insegnamento per gli insegnanti; certificato di frequenza per gli allievi; ordine su carta intestata per le scuole con regolare statuto.

RME BABYFACE SNOW EDITION

Edizione limitata della RME Babyface

All'AES 2011 di New York RME ha presentato un'edizione limitatissima da 1500 esemplari della Babyface "Snow White", con interfaccia, cavi e borsa di colore bianco.

Questa edizione con speciale confezione "natalizia" si affianca alla versione standard di colore blu, alla Silver Edition e alla Ladyface di colore rosa, e fornisce come 'bonus' anche un cavo extra sbilanciato RCA, naturalmente sempre di colore bianco.



Caratteristiche

- Babyface è un'interfaccia portatile RME a 22 canali che sfoggia preamplificatori microfonici con controllo digitale, ingresso Instrument, e mixer TotalMix FX DSP.
- Oltre agli ingressi e uscite analogici, la Babyface offre connessioni ADAT, S/PDIF e MIDI.
- Il mixer TotalMix FX DSP ha in dotazione effetti DSP di livello assoluto (EQ, delay e riverbero).
- I convertitori AD/DA a 192 kHz con soppressione attiva del jitter garantiscono tutta la qualità

di conversione che rappresenta il marchio di fabbrica di RME.

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

Ulteriori info: www.midiware.it

ARTURIA ANALOG EXPERIENCE 61 THE LABORATORY

Disponibile da Arturia Analog Experience 61 The Laboratory



- Arturia annuncia la disponibilità del nuovo modello di punta della serie Analog Experience: The Laboratory in versione a 61 tasti.
- Analog Experience The Laboratory 61 è una tastiera MIDI a 61 tasti sensibili alla velocity e con aftertouch, progettata per integrarsi alla perfezione all'interno di qualsiasi ambiente di lavoro in studio o live. The Laboratory 61 viene fornita con il software Analog Laboratory e offre il controllo immediato di 3500 suoni, 330 loop di batteria e 200 scene. L'ambiente di lavoro è identico a quello di un sintetizzatore hardware tradizionale, ma ad un prezzo estremamente più vantaggioso e con un'integrazione assolutamente superiore nell'ambiente dello studio.
- I pad, le manopole e i fader sono assegnabili, e rendono AE Laboratory 61 la tastiera MIDI ideale anche per controllare software di terze parti o dispositivi MIDI hardware.

Caratteristiche Hardware

- Tastiera a 61 tasti con velocity e aftertouch
- Controlli: 2 encoder con funzione di pulsante, 11 encoder rotativi standard, 9 slider, 23 selettori, 1 mod wheel, 1 pitch bend wheel, 4 pad sensibili al tocco e alla pressione
- Connessioni: MIDI In e Out, USB, pedale Sustain, pedale Espressione, footswitch Aux, Breath controller
- Display LED a 32 caratteri
- Funziona anche come controller MIDI universale

Integrazione perfetta con il software

- È possibile navigare tra i preset con gli encoder dedicati
- È possibile salvare e caricare gli snapshot direttamente dall'hardware
- È possibile caricare qualsiasi parametro del >>>

suono direttamente dalla tastiera

- È possibile suonare la batteria usando i pad

Controller MIDI di altissima qualità

- Case di alta qualità in legno e alluminio
- Le nuove opzioni di editing del MIDI Control Center consentono di configurare velocemente il controller per qualsiasi applicazione
- Configurazione MIDI direttamente dalla tastiera



Software

- 3500 suoni di sintetizzatore analogico virtuale che rappresentano il vocabolario della musica contemporanea
- 200 scene con sonorità classiche di 11 generi: Electro, Urban, Pop, Rock, Soundtrack, Jazz, Latin, Funk, Classical, World, Dub-Reggae
- Tutti i preset sono stati selezionati con cura tra gli Arturia Classic Synths: Minimoog V, Moog Modular V, CS-80 V, ARP 2600 V, Prophet V, Prophet VS e Jupiter-8 V.
- Gestione intelligente dei preset: per strumenti,

tipo e/o caratteristiche, e possibilità di usare questi criteri per filtrare la ricerca

- Editing semplice e veloce con i parametri essenziali per personalizzare i preset: sezioni filtro e LFO, 4 parametri in base al preset o Chorus/Delay mix, 2 involucri ADSR
- Si integra come plug-in all'interno del sequencer, su Mac o PC, o può essere usato come sintetizzatore software standalone

Ulteriori info: www.midiware.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

TORINO SYNTH MEETING

Nuovo sito web dedicato alla community dei synthetisti.

- Torino Synth Meeting (TSM) nasce nel 2011 da un'idea di Francesco Mulassano, fondatore insieme a Luca Torasso della community Noisecollective.net.
- L'idea è quella di creare una giornata di incontri e scambi tra collezionisti, musicisti e semplici appassionati del mondo dei sintetizzatori e degli strumenti musicali elettronici in genere.
- Un appuntamento fisso dove si potranno vedere e provare strumenti rari ed inconsueti ma anche vendere, comprare e scambiare.
- Un punto d'incontro fra quanti condividono la stessa passione ma non si conoscono e un'occasione per dare spazio ad artisti nuovi con una serie di concerti e performance.
- La prima edizione del Torino Synth Meeting si è svolta lo scorso 4 settembre 2011 presso i locali del BLAH BLAH, ex cinema torinese ora adibito a locale polifunzionale che propone eventi culturali, concerti, proiezioni e il famosissimo Brunch al Kilo. Oltre al locale che ci ha ospitato, abbiamo avuto il piacere di avere come partner la nota rivista AudioVideoMusic.it diretta da Pier Calderan e la netlabel CHEWZ che ha proposto il commento musicale all'intero meeting.

Ulteriori info: <http://tsm.noisecollective.net>



Quando la **Musica** diventa spettacolo



Music**Net**

13-14-15 Gennaio 2012
Lugano - Centro Esposizioni

ROBOTICA

3° edizione

2011

LA FIERA ITALIANA DELLA ROBOTICA UMANOIDE E DI SERVIZIO

NOVITÀ ED EVENTI

**ROBOT COMPANIONS FOR CITIZENS: IL PIÙ GRANDE
PROGETTO EUROPEO AL SERVIZIO DEI CITTADINI**



PROGRAMMA CONFERENZE

MERCOLEDÌ, 16 NOVEMBRE

- Tavola rotonda:
I centri d'eccellenza italiana al lavoro
- La robotica:
Imprescindibile confronto

GIOVEDÌ, 17 NOVEMBRE

- L'iter brevettuale:
dal laboratorio alla produzione
- Sistemi robotici per l'utenza debole
(sessione organizzata da SIRI)
- Rehabilitation robots:
advancements and perspectives



ospite internazionale:
Prof. Yoshiyuki Sankai
University of Tsukuba,
Japan: presenta
l'esoscheletro HAL,
Hybrid Assistive Limb®

VENERDÌ, 18 NOVEMBRE

- Le realtà robotiche già sul mercato
- Come progettare la robotica
di servizio con Arduino
- Veicoli intelligenti:
tecnologie e architetture robotiche

SABATO, 19 NOVEMBRE

- La robotica educativa
nella scuola italiana

PREMIO ANTONIO D'AURIA

**Giovedì 17 novembre ore 12,50:
cerimonia di premiazione.**

Siri - Associazione Italiana di Robotica e Automazione, consegnerà il Premio Antonio d'Auria istituito per stimolare la creatività di ricercatori e progettisti nello studio di progetti e prototipi di dispositivi meccatronici innovativi di ausilio a disabili motori.

NAO
I ROBOT CHE SI
ESIBIRANNO IN FIERA
SULLE NOTE
DEL BOLERO DI RAVEL

LA PIATTAFORMA
OPEN-SOURCE
MADE IN ITALY



ROBOT
DI SALVATAGGIO

LE SOLUZIONI
ROBOTICHE
PER LE PERSONE
DIVERSAMENTE
ABILI



ROBOCUP JUNIOR ITALIA
LA ROBOTICA A SCUOLA

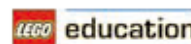
IL PRIMO
ROBOT ITALIANO
PER LA
TELEPRESENZA



ROBORAMA
IL PRIMO ROBOT SHOW

... E MOLTO ALTRO ANCORA

Alcune aziende partecipanti



fieramilano



16-19 novembre 2011

Organizzato da:

**ARTENERGY
PUBLISHING**

Tel. 02 66306866 - Fax 02 66305510 - info@hitechexpo.eu
Via Antonio Gramsci, 57 - 20032 Cormano (MI)

www.roboticaexpo.eu

AUDIOMULCH 2.0



di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Applicazione DAW

A fine anni novanta, quando muovevo i primi passi nel mondo della musica elettronica, uno dei primi software che provai fu uno sconosciuto Audiomulch, all'epoca era solo per Windows e sembrava un po' ostico... ma come detto, ero all'inizio e tutto mi sembrava ostico!

A distanza di più di una decade, Audiomulch torna fra i miei software preferiti con una serie di nuove caratteristiche interessanti e soprattutto disponibile anche per la piattaforma della mela.

Ma cos'è Audiomulch?

Audiomulch è una DAW progettata per le performance dal vivo, per la composizione con piglio sperimentale, e con un occhio di riguardo al sound-design.

La sua interfaccia, a volte un po' caotica soprattutto le prime volte, è essenzialmente divisa

in tre parti. A sinistra abbiamo il Patcher, area in cui trascineremo e collegheremo i vari moduli (Contraptions), alla stregua di un sintetizzatore modulare.

A destra troviamo le Property, ovvero le singole interfacce di ciascuna Contraptions, man mano che aggiungiamo moduli nel patcher, avremo la rispettiva interfaccia posizionata sulla destra. Qui possiamo spostare ed ordinare come più ci piace ogni singolo elemento del nostro strumento complesso indipendentemente da come è strutturata la patch.

Terza ed ultima macro area dell'interfaccia, posizionata in basso, è il pannello delle automazioni. Patcher e Automation possono essere nascosti per lasciar posto alle Property che andranno così ad occupare tutto lo schermo. L'interfaccia del Patcher è molto simile a quella di Pure Data e di Max/Msp, ogni contraption

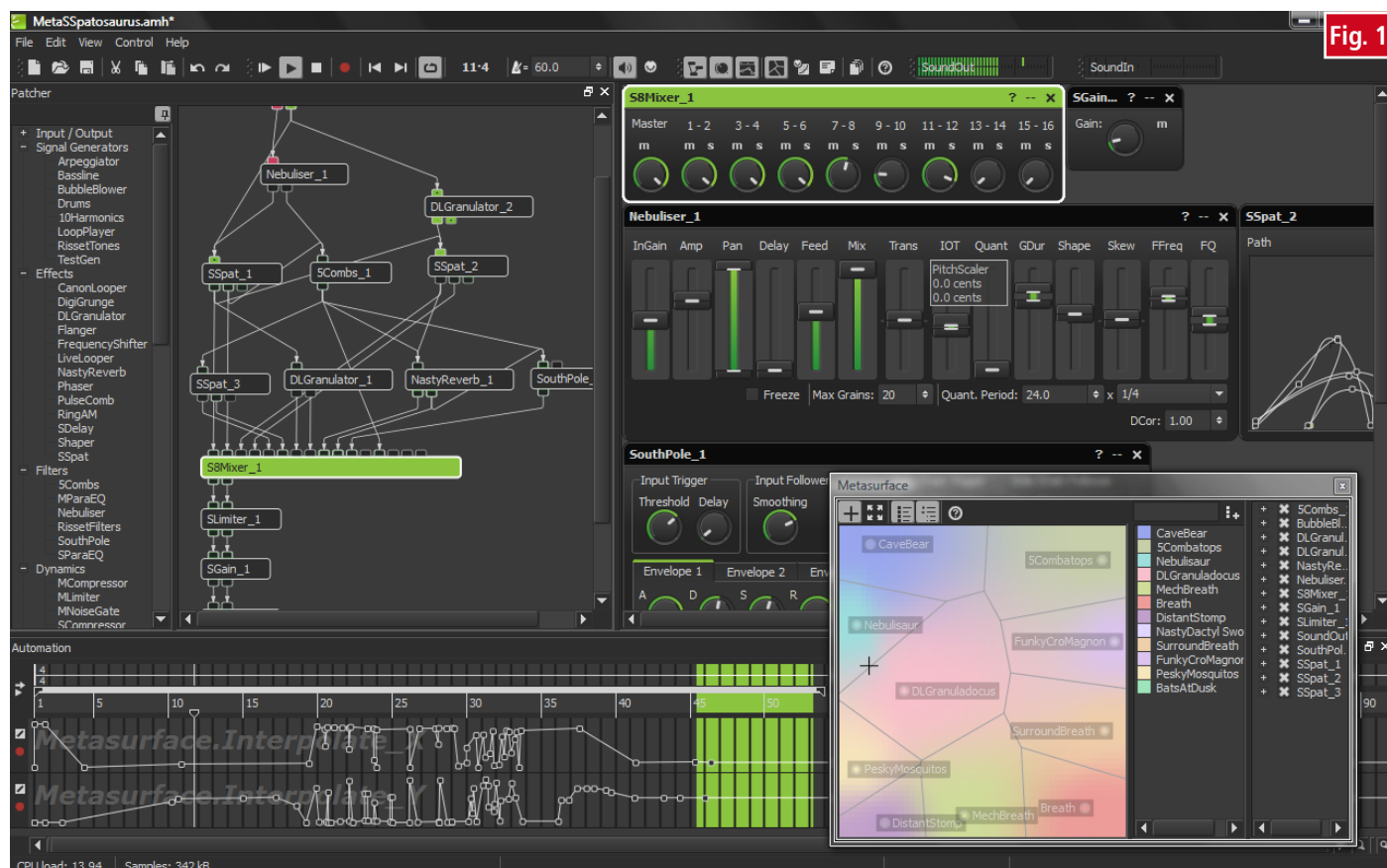


Fig. 1



Fig. 2

infatti presenta gli ingressi del segnale nella parte superiore e le uscite nella parte inferiore. Così come nei due programmi citati, una volta trascinati i dispositivi necessari nell'area di editing possiamo collegarli tra loro mediante delle patch chord virtuali.

Audiomulch non dispone di ReWire pertanto l'integrazione con altri programmi risulta macchinosa ma fattibile.

Su MAC, ad esempio, è possibile creare un'interfaccia audio complessa con SoundFlower (cycling74) e mandare l'audio generato da Audiomulch verso un altro software, ad esempio Ableton Live, lo stesso si può fare per con i segnali MIDI.

La barra di trasporto posta in alto serve esclusivamente ad avviare la scansione temporale della linea delle automazioni e a sincronizzare alcune delle Contraptions che necessitano di clock per il loro funzionamento, come ad esempio la drum machine.

Le Contraptions

Audiomulch viene fornito con una serie molto ricca di Contraptions che possiamo paragonare per alcuni versi ai plugin che siamo abituati a vedere nelle altre DAW.

Alcune in effetti sono iterazioni di classici generatori ed effetti, come il synth monofonico, la drum machine, i filtri e il delay.

Quello che rende speciale questo software però è la parte dedicata al processamento di segnali audio interni ed esterni con Contraptions dedicate alla sintesi granulare.

È il caso di BubbleBlower, player che opera un processamento granulare sui primi 15 secondi di un file audio e che è in grado di mettere a sincrono i grani con gli intervalli del beat e Nebuliser, un filtro passa basso con generazione di una linea di ritardo sui grani generati... più facile a sentirsi che a spiegarsi!

Ecco l'elenco delle Contraptions disponibili.

Generatori

- 10Harmonics
- Arpeggiator
- Bassline
- BubbleBlower
- Drums
- LoopPlayer
- RissetTones
- TestGen

Effetti

- Reverb
- Flanger
- Phaser
- Delay line granulator
- Ring modulation
- Stereo delays
- Dynamic stereo spatialiser
- Waveshaper
- Digital grunge inducer
- Pulsar comb filter
- Frequency shifter
- 16 channel live sampling looper
- Live sampling "canon" looper

Filtri

- Parametric EQ
- Resonant comb filter bank
- Shepard/Risset filter bank
- Granular filtering
- Resonant lowpass con pattern triggering e controllo envelope following

Processori di dinamica

- Compressor
- Limiter
- Noise gate.

Mixer

- Mono e stereo mixers e elementi Gain
- Crossfader
- Matrix con tempi fade variabili.

Le Contraptions sono definite e non possono essere ampliate nel numero se non dallo sviluppatore che però ha integrato nel software il pieno supporto a plugin vst, vsti e AU (in ambiente Mac), questo ne amplia notevolmente le potenzialità e il numero di utilizzi possibili, potrebbe essere utilizzato ad esempio come Hosting per strumenti Vst.

Automation

A occhio potrebbe somigliare alla sezione di editing dei parametri di Ableton Live e in effetti il concetto è proprio quello ovvero disegnare l'automazione inserendo uno o più punti lungo una linea temporale definita, solo che invece di lavorare sul flusso audio direttamente vengono riprogrammate le singole Contraptions.

Ogni singolo parametro di ogni Contraptions può essere automatizzato, sia che si tratti di un knob oppure di un interruttore on/off come nel caso del file player, ma non solo, con una line di automazione possiamo richiamare dei preset precedentemente salvati e riprogrammare al volo tutti i parametri delle contraptions che fanno parte del nostro setup, a tempo con la nostra composizione.

Metasurface

Una bella novità introdotta nella versione 2 di Audiomulch è la Metasurface (anche questa automatizzabile o controllabile via midi). La Metasurface gestisce l'interpolazione dei valori

di ogni singola Contraptions in funzione di preset creati precedentemente.

Mi spiego: supponiamo di avere la nostra patch pronta e funzionante.

Possiamo manipolare il comportamento della patch andando a controllare un parametro alla volta, con mouse o con controller midi oppure possiamo creare dei preset intermedi tra un settaggio e l'altro. Metasurface ci aiuta in questa seconda opzione fotografando per noi lo stato attuale della patch ed assegnandolo ad una zona definibile della Metasurface.

In **Figura 3** vediamo tre snapshot ognuno dei quali può interessare tutte le Contraptions coinvolte nella patch o solo alcune (colonna di destra). Una volta collezionato un certo numero di snapshot, sarà sufficiente cliccare e muovere il mouse sulla superficie bidimensionale di Metasurface per creare delle interpolazioni tra gli stessi difatti andando a creare delle soluzioni sonore intermedie. Così come tutti i parametri disponibili in Audiomulch, anche la Metasurface è controllabile via Automazione e via MIDI.

Conclusioni

Per quanti desiderano un approccio non lineare alla composizione e per chi ha la necessità di essere svincolato dai paradigmi che distinguono questo software dalle classiche DAW, Audiomulch è senz'altro il software da consigliare, sia per le possibilità sonore intrinseche sia per la particolare implementazione MIDI su ogni singolo parametro disponibile.

Inizialmente può risultare complesso, ma seguendo gli ottimi tutorial forniti sul sito www.audiomulch.com si riesce in poco tempo a creare patch fruibili e d'impatto. **AV&M**

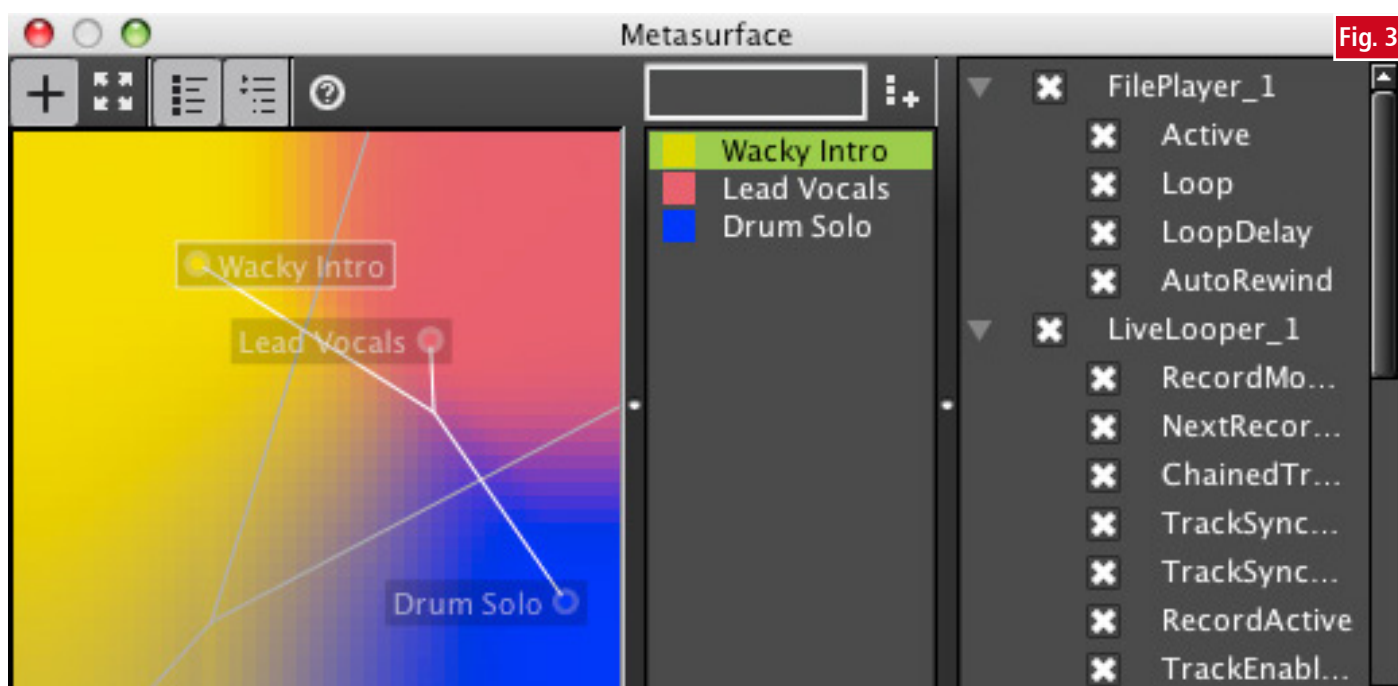


Fig. 3

STEINBERG ELEK DRUMS



di Paolo Tonelli



VST SOUND INSTRUMENT SET

La gamma di prodotti Steinberg copre tutte le aree della produzione musicale, dal sequencing audio-MIDI con l'arcinoto standard di riferimento mondiale Cubase, al campionamento con Halion 4, alle librerie sonore con strumenti virtuali tra cui The Grand e Halion Sonic, passando per un software di post-produzione del calibro di Nuendo e uno di mastering quale WaveLab, più varie interfacce audio e controller hardware. A ciò si aggiungono numerose librerie audio che nel sito della casa sono radunate sotto l'etichetta Sounds & Loops e si dividono in Sequel Content Sets (Figura 1), VST Sound Loop Sets (Figura 2) e VST Sound Instrument Sets (Figura 3). Questi ultimi sono destinati a Groove Agent ONE (Figura 4), l'eccellente virtual instrument di batteria e percussioni che Steinberg ha realizzato ispirandosi alla serie di drum machine indiscussa leader hardware del settore, la MPC di Akai. Groove Agent ONE è incluso di serie in Cubase, Sequel e Nuendo in versione NEK, vale a dire con l'Expansion Kit derivato da Cubase.

ELEK DRUMS

L'ultimo VST Sound Instrument Set uscito pochi giorni fa, ElekDrums, è dedicato, come dice chiaramente il suo nome, alle sonorità elettroniche ed è compatibile con Cubase 6, Cubase Artist 6, Cubase Elements 6, Cubase 5, Cubase Studio 5,

Cubase Essential 5, Sequel 3 e Nuendo 5 NEK. Venduto a un prezzo di circa trenta euro, è disponibile esclusivamente on-line per download diretto dalla pagina www.steinberg.net/en/shop/sounds/vst_sound_instrument_sets.html. Una volta installato, il suo contenuto è immediatamente visibile nel Mediabay dei software



Fig. 01 – Le librerie Steinberg Sequel Content Sets...



Fig. 02 – ... VST Sound Loop Sets...



Fig. 03 – ... e VST Sound Instrument Sets.

citati sopra e comprende:

- 28 drum kit (ElekDrums Kits) in formato VST 3 preset (Figura 5);
- 28 banchi (Pattern Banks) di groove (Figura 6);
- 448 campioni one-shot di batteria (casce, rullanti, charleston, FX, accordi ecc.).

La libreria suona in generale molto bene e molto moderna, sia nei kit che nei groove (e di conseguenza nei campioni a colpo singolo derivati), con una grande varietà di strumenti e una notevole profondità timbrica oltre che negli strumenti tradizionali di una batteria acustica, ma sempre rigorosamente in versione elettronica, anche in tutti quegli altri rumori percussivi che distinguono gran parte della scena dance nelle sue varie forme espressive, compresi scratch, glitch, zip, blip, handclap, brevi frasseggi synth e altri rumori indefinibili, presenti un po' dappertutto nei kit, ma radunati in particolare tra gli FX e gli stabs. Sono elementi, questi, che spesso restano in sottofondo rispetto al resto della strumentazione, e che tuttavia, usati sapientemente, aggiungono quel "non so che" capace di contribuire in maniera determinante a portare avanti il decorso ritmico complessivo di un brano e a dargli un carattere distintivo.

I nomi dei kit e dei groove, completi di indicazione in battiti al minuto, sono stati scelti con cura per aiutare nella ricerca, dando un'idea generale del loro contenuto, ma è bello provarli tutti, poiché molto materiale è "intercambiabile" tra un genere e l'altro e si possono fare gradite scoperte laddove uno meno se lo aspetta.

In breve, per chi cerca del materiale fresco e fantasioso da inserire in pezzi techno, trance, hip-hop, dubstep, prog, ambient eccetera, con incursioni anche nel rock e nel latin, ElekDrums può risultare assai appetibile, senza dimenticare che le possibilità di editing dei campioni proprie di Groove Agent ONE e l'abbinamento ad altre



Fig. 04 – Groove Agent ONE, la virtual drum machine di Steinberg inclusa in Cubase, Sequel e Nuendo in versione NEK.

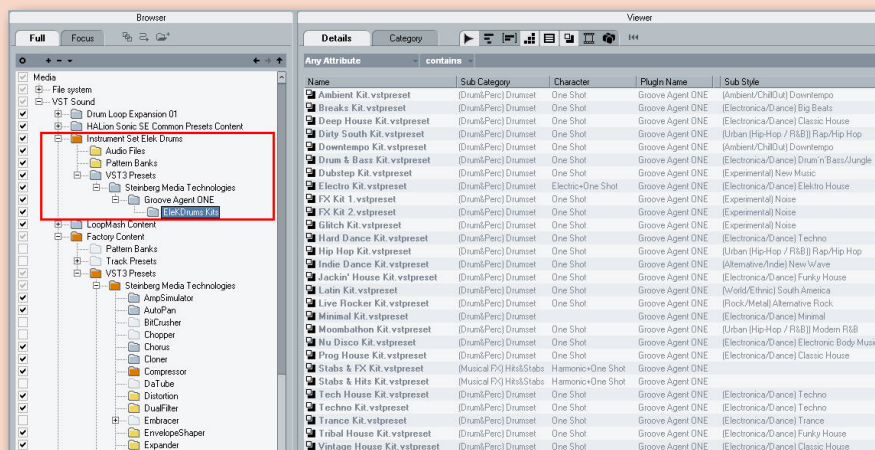


Fig. 05 – I ventotto ElekDrums Kit così come appaiono nel Mediabay di Cubase.

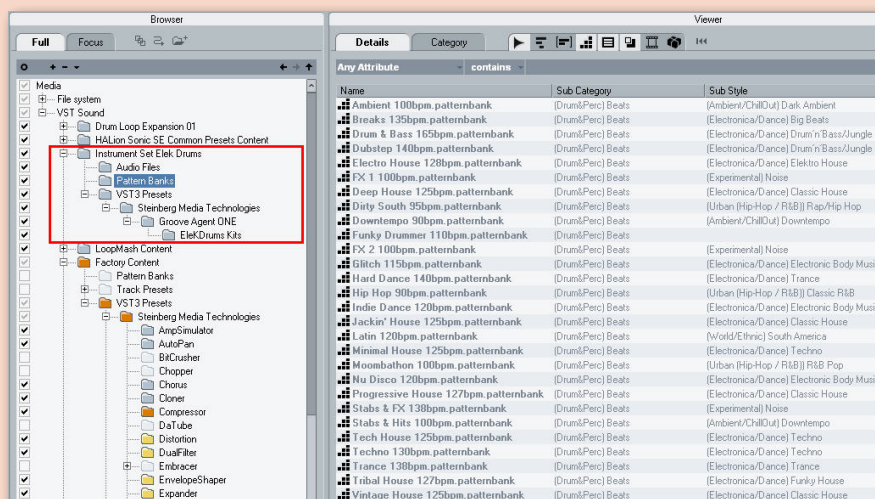


Fig. 06 – I ventotto pattern bank (groove).

risorse dei software Steinberg compatibili con la libreria, a partire dal trita-groove inconsueto, ma bizzarramente efficace di Cubase, Loopmash (Figura 7), possono portare ad ampliare ulteriormente, e non poco, le risorse di questo, e degli altri, VST Sound Instrument Set. **av&m**

Sito produttore

- www.steinberg.net

Prezzo shop online Steinberg

- EUR 30,49 IVA inclusa



Fig. 07 – Loopmash, il trita-groove di Cubase.

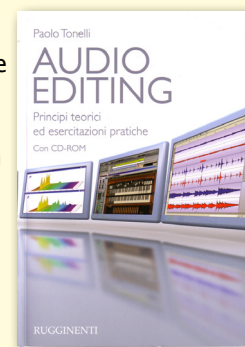
L'autore: Paolo Tonelli

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



FAB FILTER PRO - L

di Simone Pippi



Limiter professionale per produzioni audio professionali!

Fra tutti i plug-in che ad oggi sono disponibili sul mercato mondiale, il Pro-L (Figura 1) dell'azienda Fab Filter ci ha dato un'ottima ragione per farlo conoscere anche a voi lettori, in quanto le sue prestazioni e la propria resa sonora vi lascerà senza parole! Qualsiasi prodotto di Fab Filter dispone di notevoli potenzialità, ma abbiamo voluto concentrarci su questo specifico plug-in, perché è sempre l'ultimo a "caricarsi sulle spalle" l'intero processo di mastering, e quindi non potrà permettersi di farci gettare nel cestino ore e ore di lavoro!

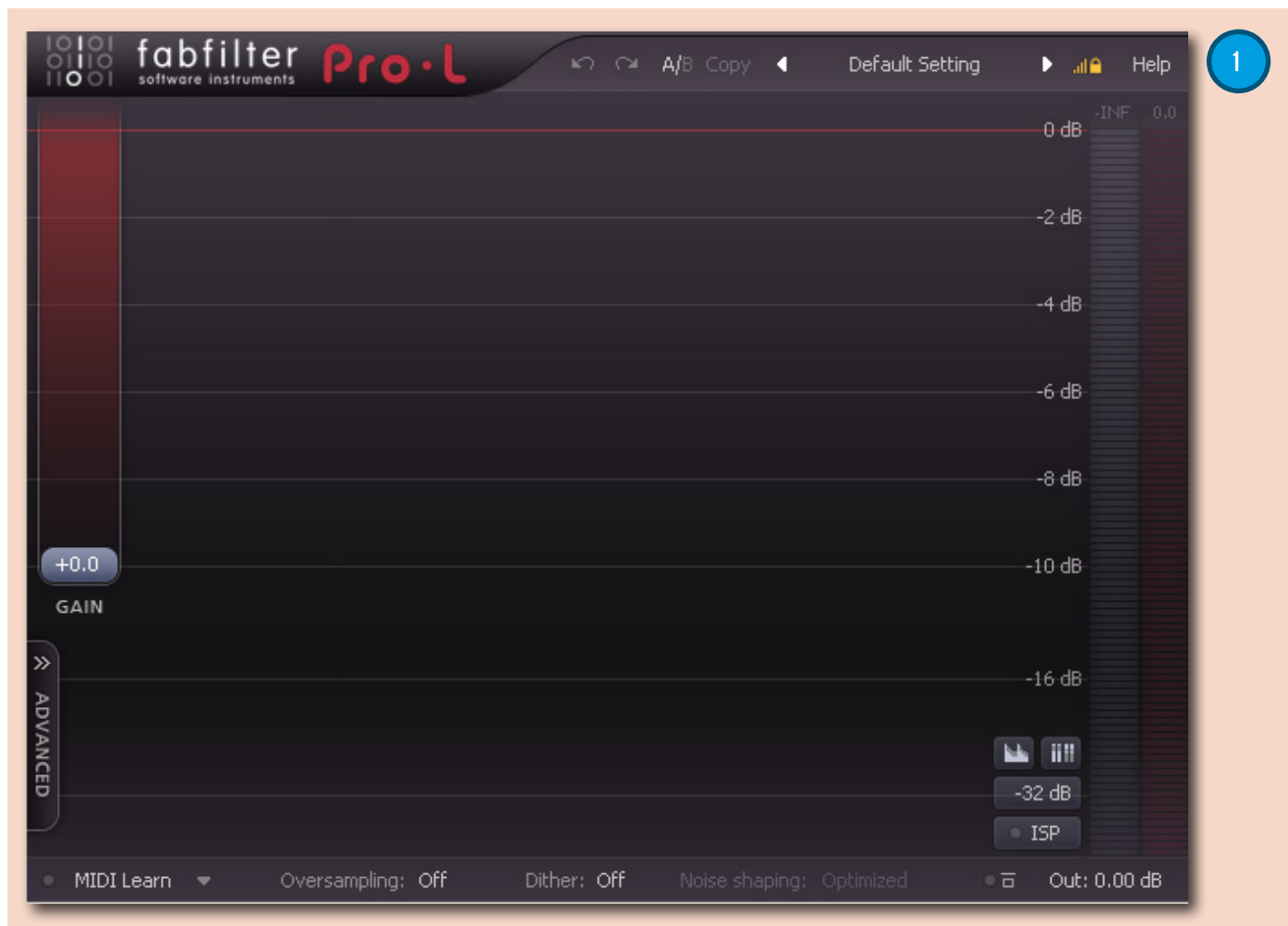
Fab Filter: un po' di storia

L'azienda Fab Filter ha sede nella città di Amsterdam ed è stata fondata da Frederik Slijkerman e Floris Klinkert, entrambi master engineers di tutto rispetto. Nel loro ruolo di musicisti e tecnici del suono professionisti, Frederik e Floris sono stati sempre fedeli al suono della vecchia attrezzatura analogica, stando comunque al passo con le nuove tecnologie digitali. Sin dal 2002, anno in cui è nata l'azienda, il loro obiettivo principale è sempre stato quello di realizzare degli strumenti software, con i quali l'utente potesse realizzare delle

produzioni eccelse, non soltanto nell'aumentare semplicemente il volume dei brani musicali, ma lasciandone invariata la propria musicalità e la dinamica sonora. Da questo punto di partenza stabile, Fab Filter ha creato una svariata serie di plug-in per la cura del materiale audio come, per esempio, Pro-Q (equalizzatore di alta qualità), Pro-G (expander/gate), Pro-C (compressore professionale che integra anche le funzioni di sidechain) ecc.

Panoramica di PRO-L

Pro-L è disponibile nelle seguenti



versioni: RTAS, Audio Units, VST e VST3 (MAC), e RTAS, VST e VST3 (WIN), dando modo a qualsiasi utente di poterne usufruire su qualsiasi piattaforma e programma host (Cubase, Pro Tools, Logic, Nuendo, Sonar ecc). Come avrete notato, l'interfaccia di Pro-L è stata progettata in modo da non confondere le idee, in quanto i parametri sono disposti per una rapida e precisa regolazione.

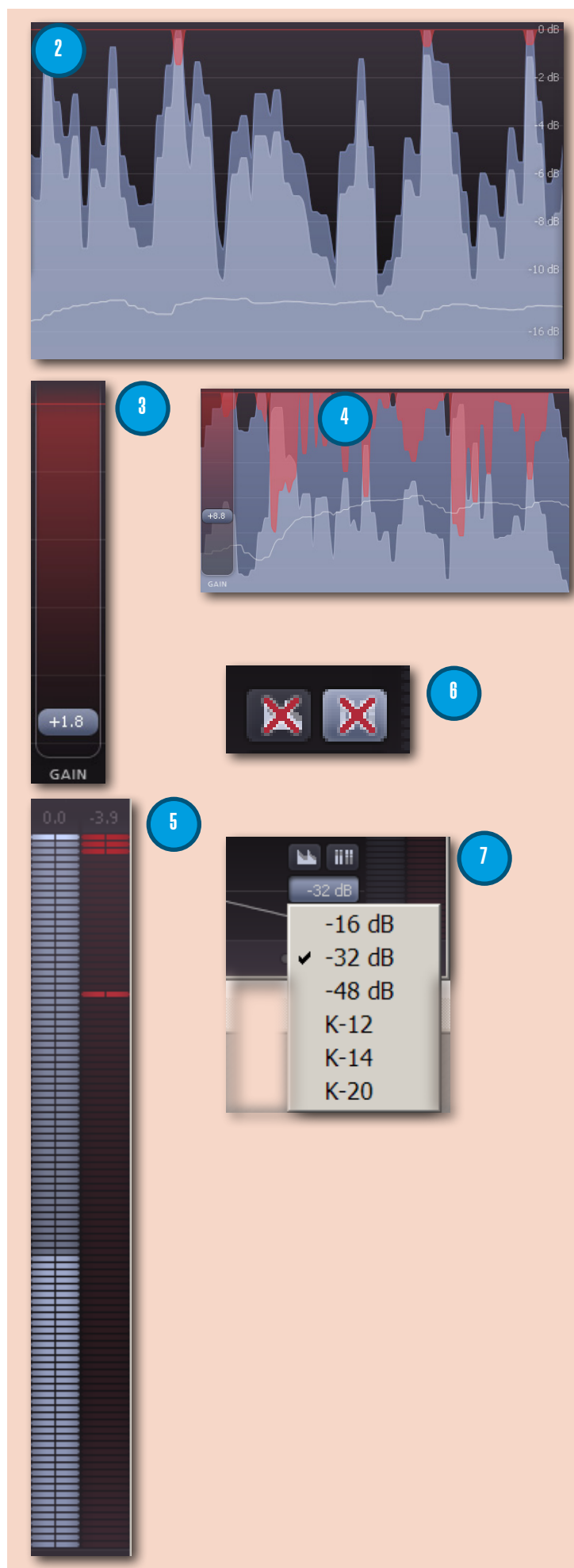
Nella parte centrale di Pro-L è situato il display per il monitoraggio dei livelli in tempo reale (Figura 2). Il segnale audio complessivo è rappresentato di colore grigio, quello in uscita di colore blu e la riduzione del guadagno di colore rosso. Inoltre, è presente una linea bianca, ovvero il livello di uscita RMS.

Sulla sinistra è presente il fader verticale Gain che permette di aumentare il segnale in ingresso (Figura 3). La regolazione di questo parametro deve essere effettuata in modo adeguato, poiché si rischia di ottenere un suono estremamente saturo e poco gradevole all'ascolto (Figura 4). Sulla destra, invece, è possibile monitorare la quantità di riduzione del guadagno e l'uscita del segnale (picco e RMS), entrambi riportati in dB (Figura 5). In basso, sempre sulla destra, sono situati i pulsanti per disattivare la visualizzazione del flusso audio e quello dei picchi di segnale. Ciò è molto utile soprattutto per risparmiare utili risorse di sistema durante il processo di mastering (Figura 6).

Subito sotto, è disponibile il pulsante dedicato alla selezione del tipo di visualizzazione del meter, il Meter Scale (Figura 7). Durante l'editing audio, oltre a un ottimo punto di ascolto, è molto importante tenere "sott'occhio" gli indicatori di segnale sia delle singole tracce, sia dei gruppi di canale. La misurazione visiva del materiale audio ci consente di monitorare principalmente quei picchi di segnale che ci sono "sfuggiti" all'ascolto. Per questo motivo, Pro-L mette a disposizione tre misurazioni standard idonei al monitoraggio su larga scala (-16 dB), media (-32 dB) e stretta (-48 dB). Inoltre, sono disponibili altrettanti tipi di misurazione chiamate K-System; un protocollo dedicato alle calibrazioni di missaggio e monitoraggio nell'ambiente di studio, introdotto da Bob Katz nel 1999.

Ovviamente, non è in questo contesto che verranno approfondite le tematiche riguardanti la misurazione audio, ma possiamo fornirvi delle utili "dritte" in modo da approcciarsi a questo sistema di monitoraggio totalmente innovativo e professionale:

1. K-12: questa scala di misurazione viene utilizzata esclusivamente per il materiale radiofonico e/o televisivo. Questo sistema ci permette di analizzare ed editare il suono estremamente compressato.
2. K-14: dedicato al monitoraggio della maggior parte delle registrazioni commerciali come,



per esempio, la musica pop, oppure per i missaggi di tipo home theatre.

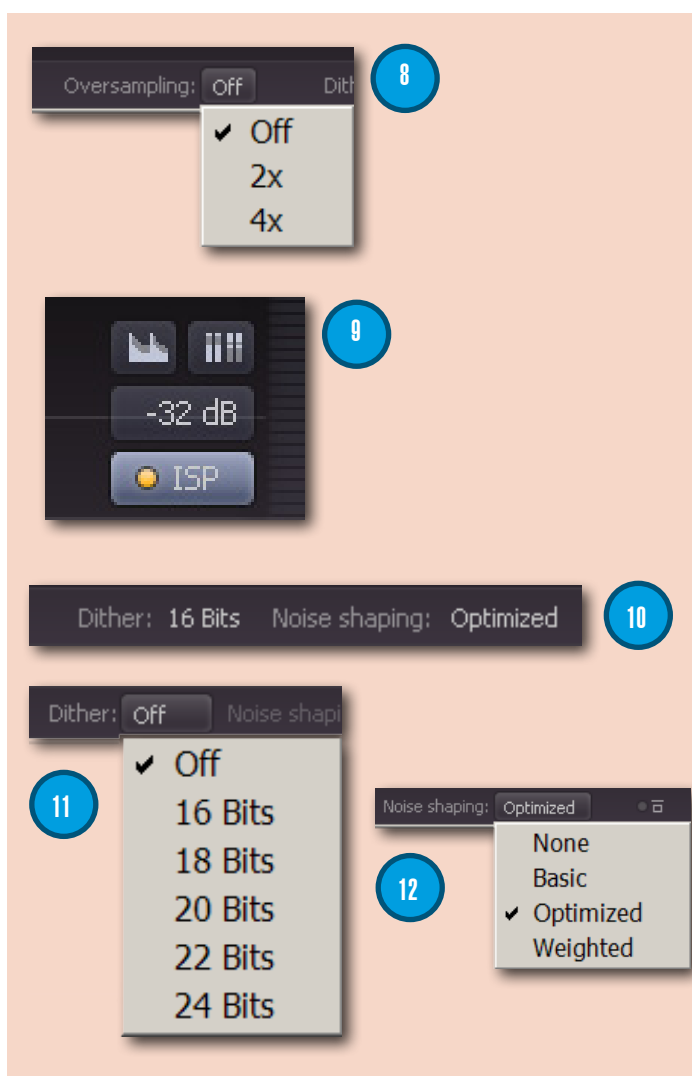
3. K-20: è il tipo di misurazione che offre la più ampia gamma dinamica tra tutti e tre i sistemi, utilizzata per i missaggi di musica classica, in quanto l'altezza di "head-room" può raggiungere il valore di 20 dB.

In basso dell'interfaccia di Pro-L è disponibile l'Oversampling (Figura 8), le cui funzioni sono legate al pulsante ISP Meter (Figura 9), ovvero un'ulteriore monitoraggio visivo del segnale audio in uscita. L'Oversampling ci permette di apportare in modo rapido le modifiche sui picchi di segnale in eccesso e quindi poter preservare la totale trasparenza e il volume complessivo del materiale audio. In altre parole, nel mondo dell'audio digitale, i cambiamenti improvvisi della dinamica sonora possono introdurre l'effetto Aliasing, ovvero delle sgradevoli distorsioni. Quindi per poter ridurre questo effetto è necessario aumentare di due volte (2X), o addirittura di quattro volte (4X) la frequenza di campionamento del limiter, rispetto a quella impostata sul vostro programma audio. Ovviamente, se viene impostato l'Oversampling sul valore di 4X verranno ridotti drasticamente i picchi presenti nel segnale audio e un buon aumento del livello di uscita, evitando comunque di oltrepassare il valore di 0 dB.

Come abbiamo già anticipato, se si attivano le funzioni di Oversampling, è necessario attivare il monitoraggio ISP che consente di visualizzare in modo dettagliato i benefici apportati dallo stesso Oversampling.

In prossimità dell'Oversampling, sono disponibili altre due funzioni che verranno utilizzate in modo simultaneo, il Dither e il Noise Shaping (Figura 10). Ad oggi, la maggior parte delle registrazioni digitali vengono effettuate alla risoluzione di 24 bit, consentendo di acquisire una più alta dinamica sonora. Molte di queste produzioni audio sono destinate alla divulgazione tramite i supporti CD, DVD o Mp3, quindi la profondità dei bit deve essere ridotta a seconda dell'utilizzo finale (per esempio, da 24 bit a 16 bit per la masterizzazione su CD Audio Standard). Per fare ciò, è necessario accedere al menù a tendina Dither e selezionare la risoluzione in bit desiderata (Figura 11).

Questo processo, però, provoca una distorsione di quantizzazione nell'audio risultante e per evitarlo è necessario aggiungere una certa quantità di rumore bianco, in modo da "giustificare" la riduzione dei bit. Ecco che "entra in gioco" il Noise Shaping selezionando una tra le quattro opzioni messe a disposizione (Figura 12). Facciamo un po' di chiarezza: se la risoluzione nativa del materiale audio è di 24 bit, e deve essere utilizzato su un supporto DVD, dal menù Noise Shaping verrà selezionata l'opzione None, in quanto non è necessario effettuare il "troncamento" dei bit. Impostando l'opzione Basic si riduce il rumore



complessivo di pochi dB, aumentandolo sulle frequenze superiori a 6 KHz, mentre impostando l'opzione Optimized si ottiene un rumore complessivo molto più basso, in quanto vengono potenziate le frequenze superiori a 10 KHz. Infine, la speciale opzione Weighted che trasforma lo spettro del rumore in funzione alla sensibilità dell'orecchio umano, specialmente su alcune frequenze a bassi livelli di ascolto.

Facciamo pratica

1. Innanzitutto, caricate Fab Filter Pro-L su un qualsiasi slot libero del canale Master del programma audio e avviate la riproduzione del brano.
2. Per prendere un po' di confidenza con Pro-L caricate uno dei preset messi a disposizione. In alto, sulla destra, è situato il menù a tendina Default Settings, nel quale sono disponibili svariati sotto-menù divisi per generi musicali (Figura 13).
3. In prossimità è disponibile un pulsante a forma di lucchetto, con il quale è possibile "bloccare" questa configurazione dei settaggi, di modo che, se viene caricato un ulteriore preset e desiderate tornare nuovamente alle precedenti

impostazioni, sarà necessario premere il pulsante Undo situato in alto dell'interfaccia (Figura 14).

4. Ogni preset carica determinate caratteristiche sonore che possono essere modificate manualmente accedendo al menù Advanced, situato in basso sulla sinistra (Figura 15 e 16).
5. Anche in questo caso, è consigliato caricare uno dei preset situati nel menù a tendina Style che sono:
 - **Transparent:** come dice il nome, il suono originale non verrà elaborato ai massimi livelli, ma moderatamente controllato solo nella propria dinamica. Utilizzato nei generi musicali pop e rock.
 - **Punchy:** fra i quattro preset è quello che "spinge" di più. Ogni minima regolazione introduce l'effetto "pumping", quindi un suono grintoso.
 - **Dynamic:** questo preset rafforza i transienti del segnale e subito dopo lo passa al processo di limiter. E' il miglior algoritmo per la musica rock.
 - **Allround:** è un preset progettato per ridurre al minimo la distorsione, applicando comunque una forte compressione da parte del limiter. Utilizzato su qualsiasi materiale audio.
6. Se si desidera regolare i parametri disponibili in Pro-L, è possibile usufruire della funzione MIDI Learn situata in basso a sinistra dell'interfaccia (Figura 17). In pratica, se disponete di un controller MIDI esterno collegato al PC, è necessario attivare questa funzione e automaticamente si evidenzieranno quei parametri che potranno essere regolati da remoto. A questo punto selezionare un qualsiasi parametro sull'interfaccia di Pro-L, per esempio Lookahead (Figura 18), e muovere lo slider (o switch) del controller MIDI. Come potrete notare, il parametro si muoverà in perfetta sincronia con la regolazione del controller esterno. Mentre, se desiderate scollegare un determinato parametro di Pro-L con il rispettivo controllo esterno, è necessario selezionare la funzione MIDI Unlearn. **AV&M**



Produttore
Fab Filter

Sito produttore
• www.fabfilter.com

Prezzo
• 169,00 EUR

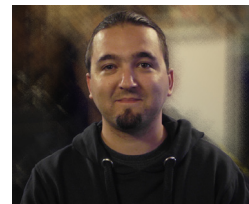
L'autore: Simone Pippi



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.

V-PLUGS URANIUM

di Simone Pippi



Il compressore del 21° secolo!

Tra i prodotti che l'azienda **V-Plugs** propone al grande pubblico, noi di **AV&M** abbiamo scovato e provato l'irripetibile **Uranium**; un compressore audio in grado di stravolgere le vostre produzioni professionali (Figura 1).

Caratteristiche

- Basato sulla tecnologia DSC
- Compressione Standard e Parallela
- Sistema di compressione Mid/Side
- Gate intelligente per creare effetti speciali
- Supporto anche sul materiale audio registrato a 192 kHz

Perché scegliere Uranium?

Uranium, a differenza dei compressori software standard, invece di attenuare i picchi di segnale che superano un certo valore di soglia, prende in considerazione l'intero segnale riducendo la dinamica sonora, ma allo stesso tempo ne aumenta il sottofondo musicale facendo ottenere un suono davvero corposo e accattivante. Come potrete notare, l'interfaccia di **Uranium** non dispone dei controlli **Ratio** e **Threshold** in quanto, la compressione dipende

completamente dal contenuto della traccia (mono/stereo).

I controlli di Uranium

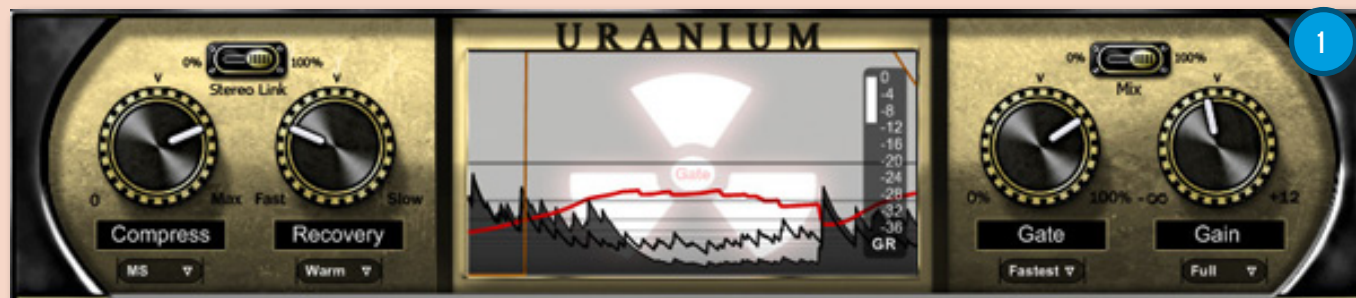
Per impostare la quantità di compressione da applicare, è necessario ruotare il controllo **Compress**, sotto il quale è situato un menù a tendina in cui può essere selezionata la modalità di compressione: **Standard** e **MS** (Figura 2). Nel caso si desidera applicare **Uranium** in fase di mastering, è necessario attivare la modalità di compressione **MS** (Mid/Side); i segnali mono e stereo verranno compressi in modo indipendente, e tramite il controllo a slitta **Stereo Link** sarete in grado di gestire il collegamento tra il suono centrale (Mid) e quello laterale (Side) (Figura 3). Mentre, con l'attivazione della modalità **Normal**, lo **Stereo Link** agisce in modo indipendente sui canali sinistro e destro.

In prossimità del controllo **Compress** è situato il **Recovery**, nonché il tempo di recupero del compressore e più comunemente chiamato Release. Subito sotto, è presente un menù a tendina in cui è possibile selezionare una tra le tre seguenti modalità

di modellazione dei transienti: **Punch**, **Smooth**, **Warm** (Figura 4).

Sulla parte destra dell'interfaccia di **Uranium** sono presenti altrettanti controlli: un **Gate**, il **Gain** di uscita e lo slider **Mix**.

Il **Gate** di **Uranium** (Figura 5) è un controllo molto speciale che può essere utilizzato principalmente per modellare "la coda" del segnale audio, oppure per rimuovere i rientri indesiderati presenti all'interno di una traccia mono. Tenendo in considerazione che la compressione interna a **Uranium** aumenta il segnale di sottofondo, il controllo **Gate** può essere utilizzato nelle situazioni in cui si desidera ridurre il livello di rumore in eccesso. Il rilascio del segnale, da parte del **Gate**, può essere "veloce", di media durata o addirittura "lentissimo", dipende dalla modalità selezionata nel menù a tendina sottostante (**Fastest**, **Fast**, **Medium**, **Slow**, **Slowest**). Sulla parte destra del controllo **Gate** è presente il **Gain** (Figura 6) che permette di regolare il volume di uscita del segnale e, dal menù a tendina situato subito sotto, è possibile attivare una tra le due modalità di **Analog Saturation** (**Sat1** e **Sat2**), ovvero



l'aggiunta del tipico "calore" analogico come quello ottenuto dai compressori hardware. Sopra ai controlli **Gate** e **Gain** è situato il **Mix** (Figura 7). Di norma, un qualsiasi compressore hardware e/o software, viene connesso all'**Insert** della traccia in quanto, ci permette di controllare appieno il segnale audio sia in ingresso che in uscita.

Uranium, a differenza dei suoi simili, viene caricato in un qualsiasi slot **Insert** vuoto della traccia mono o stereo ma, grazie allo slider **Mix**, ci permette di regolare in uscita la percentuale tra il segnale originale e quello compressato come su un dispositivo di effetti (riverbero, delay, chorus ecc).

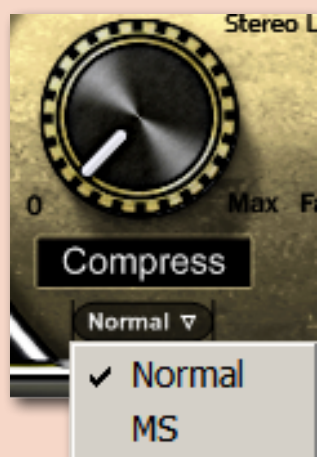
Ovviamente, a ogni caricamento di **Uranium**, questo controllo è posizionato sul valore di **100%** in modo che l'utente possa decidere se farne uso oppure no.

Centralmente all'interfaccia di questo fantastico plug-in, è situato il display di monitoraggio che permette di confrontare il segnale originale con quello compressato, il tutto in tempo reale (Figura 8).

La linea rossa è la quantità di compressione applicata e si muove costantemente in modo da analizzare e comprimere il segnale in ingresso. I picchi di segnale vengono riportati di colore bianco, mentre il segnale risultante è di colore grigio. La cosa interessante è che, cliccando sul display grafico, si attiva la funzione **Freeze** dell'immagine, la quale consente di visualizzare in maniera accurata tutto ciò che sta accadendo al segnale audio e quindi, analizzare nel dettaglio quali picchi verranno "soppressi" e quelli invece "salvati".

Inoltre, sulla sinistra, è presente il grafico **GR** che permette di monitorare la quantità di riduzione del guadagno e quindi compensarla tramite il comando **Gain**, situato in fondo alla catena di processamento.

Vi ricordo, che durante la funzione **Freeze** questo grafico continuerà a monitorare i dB in eccesso. **AV&M**



2



3



4



5

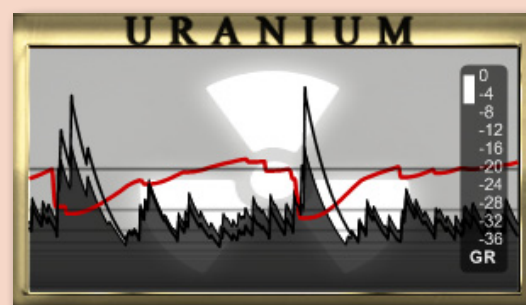


6



7

8



Produttore
V-Plugs

Sito produttore
• www.v-plugs.com

Prezzo
• 79,00 EUR
(download digitale)

MAGIX MUSIC MAKER MX PRODUCTION SUITE

di Fabio Fracas



Musica e tecnologia!



Provata per voi l'ultima versione di Magix Music Maker MX in edizione Production Suite: un concentrato di musica e tecnologia in grado di trasformare qualsiasi PC in un vero e proprio studio di registrazione.

Qualcosa in più

Chi già conosce Magix, la nota azienda tedesca di prodotti multimediali, non si sarà lasciato sfuggire il cambiamento epocale che ha portato alla scomparsa dei numeri progressivi che accompagnavano le precedenti edizioni dei software e la contemporanea apparizione dell'enigmatica sigla MX.

Non si tratta di una variazione da poco bensì di una radicale trasformazione della filosofia di fondo e soprattutto, della modalità con cui tutti i pacchetti di questa nuova serie possono scambiarsi fra loro i dati.

MX, sta per Media-X-change: un'innovativa modalità di condivisione delle informazioni che

oltre a permettere (in un futuro molto prossimo) il passaggio dei dati fra qualsiasi applicazione Magix, consentirà di esportarli su tutti i dispositivi mobile, su Internet e persino di collegarli in tempo reale ai servizi Cloud.

La nuvola informativa che si sta sempre più addensando sulla testa di tutti gli utilizzatori di computer (Figura 1).



Production Suite

Oltre alla tecnologia MX, però, Music Maker MX Production Suite offre molto di più, anche rispetto agli altri pacchetti della stessa serie. Non a caso abbiamo deciso di provarlo per farvi sapere subito se 299,99 euro IVA inclusa sono un prezzo corretto



Fig. 1 - Tecnologia MX.

per un prodotto che, sulla carta, offre moltissimi strumenti ed è dotato di enormi potenzialità. Una domanda legittima alla quale, dopo una serie di test e di prove sul campo, possiamo dare una risposta diretta: sì. Music Maker MX Production Suite è un ottimo prodotto, completo e configurabile in grado di dare molte soddisfazioni ai propri utilizzatori. Di certo, uno fra i principali pacchetti di riferimento semi professionali attualmente disponibili sul mercato.

Una panoramica

Con Music Maker MX Production Suite possiamo creare ogni tipo di composizione musicale, dai brani MIDI alle colonne sonore dei video, con pochi clic del mouse e un numero ancora minore di configurazioni. Inoltre, la ricca dotazione di suoni, campioni, sintetizzatori e strumenti aggiuntivi permette di cominciare a produrre pochi minuti dopo aver completato l'installazione. Non serve nient'altro a parte, naturalmente, qualche periferica MIDI da collegare al PC.

Software Bonus

Dopo aver acquistato il prodotto, che è scaricabile direttamente anche dal sito www.magix.it, possiamo iniziare la procedura di installazione. Quest'ultima risulta completamente automatica ma, per chi lo desidera, è possibile, comunque, scegliere di personalizzare sia le cartelle di destinazione, sia le componenti del software. In particolare, se si decide di installare tutti i programmi aggiuntivi, gli strumenti e i loop di questa edizione, bisogna avere a disposizione altri 5,8 GB di spazio libero sul disco fisso (Figura 2). Per poter organizzare efficacemente sia i loop sia gli altri spezzoni audio che utilizzeremo come materiale audio di base, conviene scegliere un percorso di destinazione per la cartella Soundpools, differente

da quello proposto dal software. Magix Music Maker 17 Premium utilizza per questo scopo la cartella personale dell'utente attivo al momento dell'installazione ma si tratta di una scelta non ottimale per chi sfrutta alternativamente più account su di un unico PC. Per questo motivo, la scelta migliore è quella di dedicare una nuova cartella, o un'intera partizione del disco, alla memorizzazione dei loop.

Struttura vincente...

Magix Music Maker MX Production Suite Premium propone un'interfaccia grafica senza sostanziali evoluzioni rispetto a quella della precedente versione. La schermata principale (Figura 3) risulta, infatti, ancora suddivisa in due aree di lavoro distinte delle quali quella superiore, chiamata

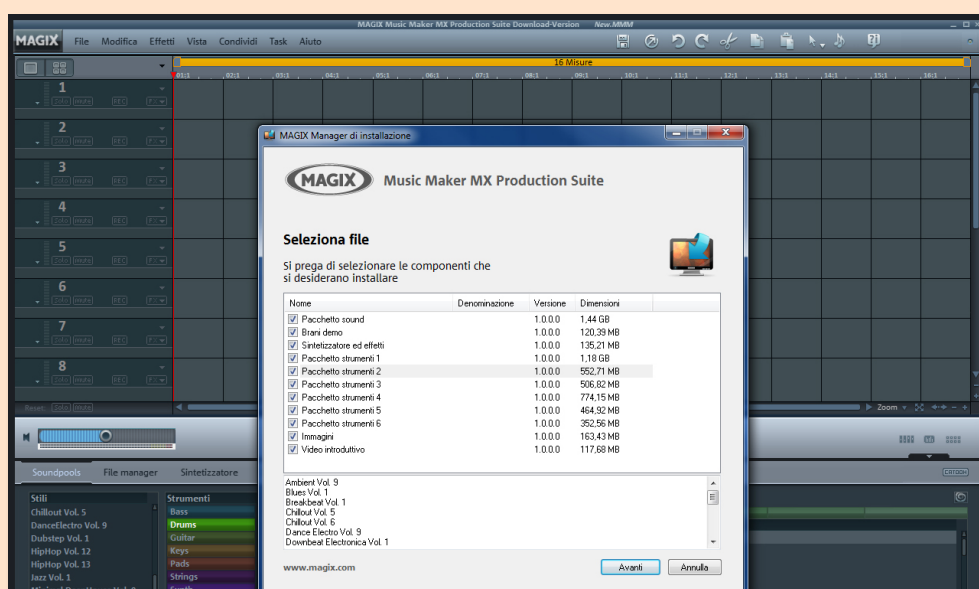


Fig. 2 - Software Bonus.



Fig. 3 - L'interfaccia principale.

Arranger, viene utilizzata per la gestione “a oggetti” delle tracce musicali. Ogni loop o elemento sonoro, diviene un oggetto musicale dotato di specifiche caratteristiche che può essere preso, spostato e modificato indipendentemente dagli altri elementi presenti nell'Arranger. Le tracce disponibili in questa versione sono 96 e oltre agli oggetti audio e MIDI possono integrare anche i video. Rimane, come di consueto, la doppia modalità di visualizzazione, base e avanzata, selezionabile tramite i due relativi pulsanti disponibili in alto a sinistra, al di sotto della Barra dei Menu. Nella Visualizzazione Avanzata, l'area dedicata alla Soundpool si trasforma in un contenitore a schede dove trovano posto anche il File Manager, i Sintetizzatori, la gestione dei Modelli predefiniti, la tastiera MIDI e l'Object Inspector: una pratica modalità di lavoro che consente, su qualsiasi oggetto audio selezionato, di visualizzarne immediatamente i principali effetti sonori disponibili. Se usato su un campione MIDI, invece, l'Object Inspector attiva una speciale tastiera virtuale sulla quale è possibile suonare direttamente e registrare i propri assoli. La scheda Tastiera, infine, mostra uno strumento virtuale a 5 ottave e mezzo utile per testare i suoni degli strumenti virtuali e per realizzare spezzoni MIDI. L'Infobox, attivabile e disinseribile direttamente con la pressione del tasto F3, mantiene le quattro schede relative al Peakmeter, che mostra i livelli in decibel relativi alle frequenze da 0 Hz a 16 KHz; al Video, che permette di visualizzare i filmati per creare musiche d'accompagnamento; alla Panoramica (Figura 4), un'ulteriore modalità di visualizzazione dell'Arranger e all'Infobox stesso. Sempre in modalità di Visualizzazione Avanzata, risulta disponibile la visione Microscopio, attivabile premendo il pulsante con le quattro frecce verso l'esterno posizionato sulla barra inferiore dell'Arranger. Grazie a Microscopio, possiamo ingrandire



Fig. 4 - Panoramica.

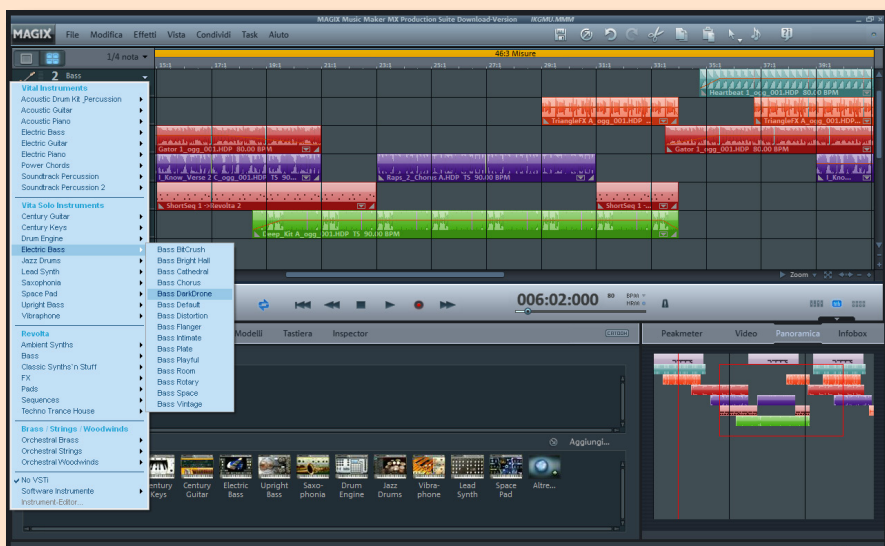


Fig. 5 - Vita Solo Instruments.

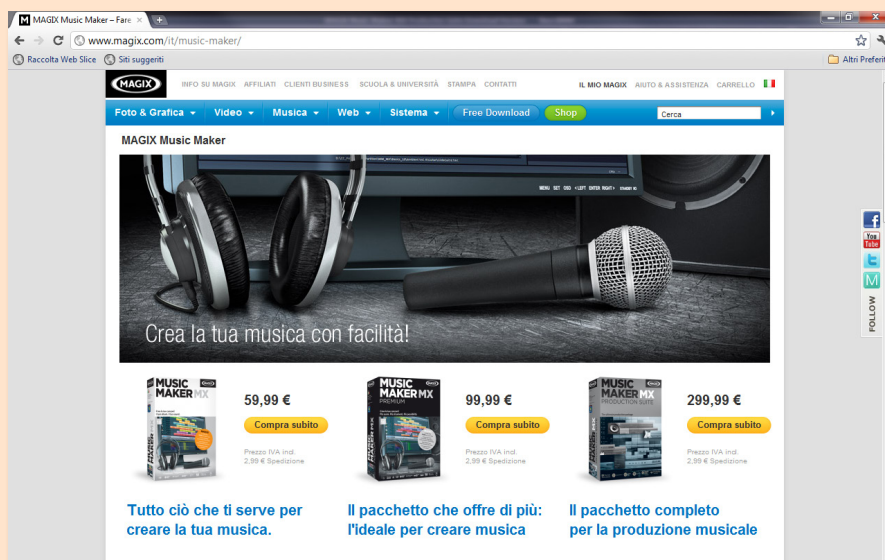


Fig. 6 - Versioni disponibili.

al massimo l'oggetto selezionato e utilizzare su di esso le funzioni di taglia e incolla.

Effetti personalizzabili

Gli effetti applicati a un oggetto sonoro risultano agganciati a quest'ultimo e permettono di modificare e personalizzare un altissimo numero di parametri. Sono fondamentali soprattutto nella fase di post produzione e in questa versione, coprono praticamente ogni aspetto legato alla sonorità. Rispetto alle altre versioni di questa stessa edizione sono state effettuate numerose aggiunte alla dotazione degli strumenti virtuali e dei VST integrati. In particolare, il numero di loop e di campioni sonori disponibile nella Soundpool è di oltre 10.000 elementi e sono stati aggiunti ben 10

Vita Solo Instruments (Figura 5).

Eccoli, uno per uno:

- Lead Synth: sintetizzatore analogico di alta qualità;
- Drum Engine: una batteria;
- Century Guitars: suoni di chitarra campionati;
- Electric Bass: un basso dal sound professionale;
- Jazz Drums: una completa batteria Jazz;
- Saxophonia: suoni di sassofono;
- Space Pad: sintetizzatore per suoni pad;
- Upright Bass: basso acustico per linee di basso personalizzate;
- Century Keys: suoni di pianoforte a coda;
- Vibraphone: suoni di vibrafono.

Nutrita anche la sezione Sintetizzatore che contiene gli strumenti indicati in Tabella 1.

Nome sintetizzatore	Tipologia	Utilizzo
Atmos	Oggetto Synth	Rumori atmosferici e di sottofondo
Beatbox 2 Plus	Oggetto Synth	Beats elettronici e naturali
Loop Designer (Fig. 7)	Oggetto Synth	Creazione veloce di Loop
Livid	Oggetto Synth	Percussioni acustiche (complete parti di canzoni)
Robota	Oggetto Synth	percussioni elettroniche
Revolta 2	VST-Plugin	Synthesizer Leads, Pads, Sequencer
Vita	VST-Plugin	Strumenti naturali: chitarra, basso, batteria acustica, pianoforte

Tabella 1 - Elenco dei sintetizzatori.

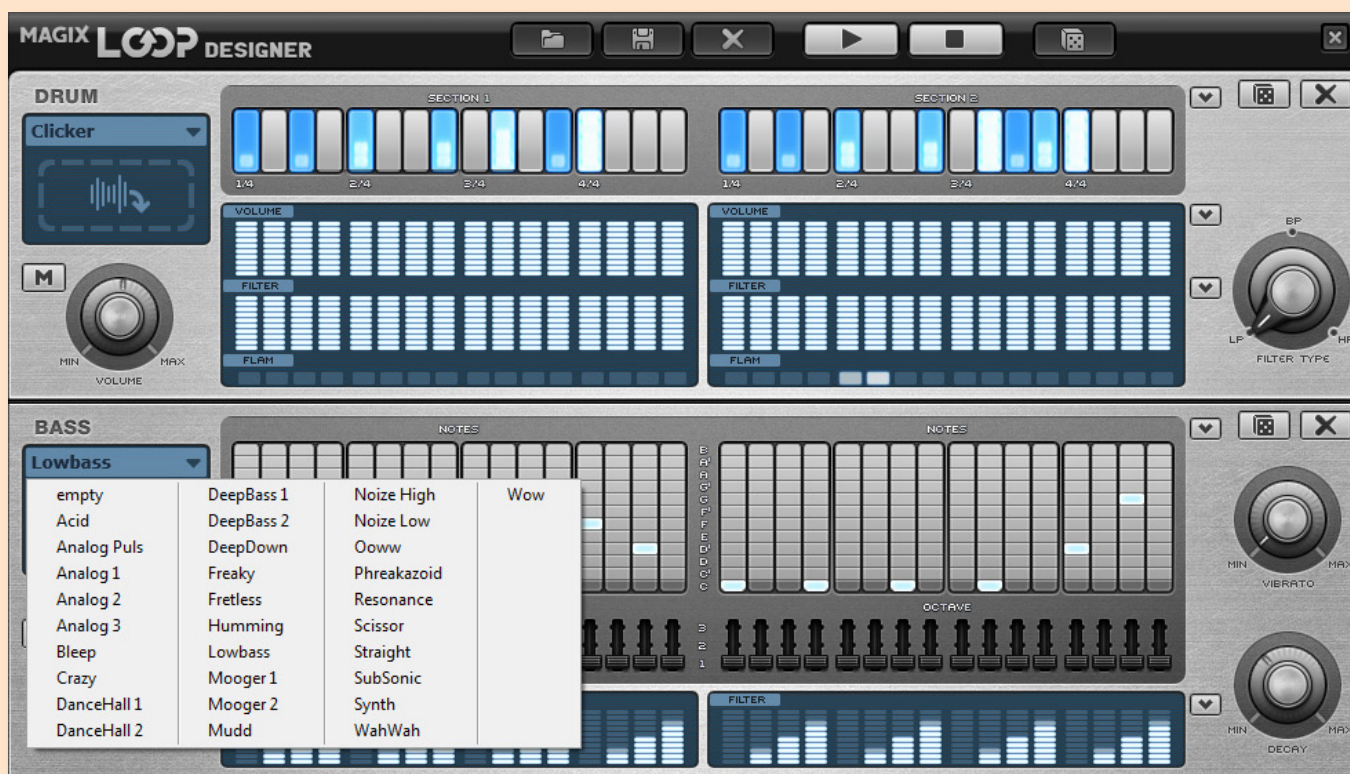


Fig. 7 - Loop Designer.

Fra gli ulteriori strumenti utili per la composizione, troviamo Vandal SE (Figura 8): un valido amplificatore per chitarra. Per poterlo usare è necessario passare alla vista Mixer, premendo l'apposito pulsante o tramite, di seguito, i menu Vista, Mixaggio e Mixer. In questa modalità di lavoro possiamo selezionare Vandal SE, disponibile all'interno di Magix Plugins, in uno dei due slot FX dedicati agli effetti.

Condividere i dati

Un'ultima considerazione la merita la sezione relativa all'esportazione e alla pubblicazione dei brani musicali (Figura 9). Come abbiamo visto, la tecnologia MX consente di scambiare tutte le informazioni elaborate con Music Maker MX Production Suite fra tutti i programmi Magix che la integrano ma ci sono tanti altri modi per pubblicare i propri lavori. Oltre alla realizzazione di CD e di file, nei principali formati, questo pacchetto consente di trasferire senza problemi i vari pezzi realizzati nelle playlist dei diversi dispositivi mobili esistenti: lettori MP3, iPod, cellulari e così via. Inoltre, grazie alla funzione integrata di caricamento su SoundCloud.com, la piattaforma condivisa in Rete per la promozione della musica, è possibile pubblicare online le nostre creazioni e renderle disponibili su Facebook, Twitter, MySpace e sugli altri principali Social Network. I video musicali, infine, possono essere esportati dal programma direttamente su YouTube.

SCHEDA CONTENUTI VERSIONE

Ecco, in dettaglio, cosa contiene Magix Music Maker MX Production Suite:

- 96 tracce audio, MIDI & video
- Oltre 10.000 fra suoni e loop.
- Editor MIDI.
- Century Guitars.
- Electric Bass.
- Compressore analogico.



Fig. 8 - Vandal.

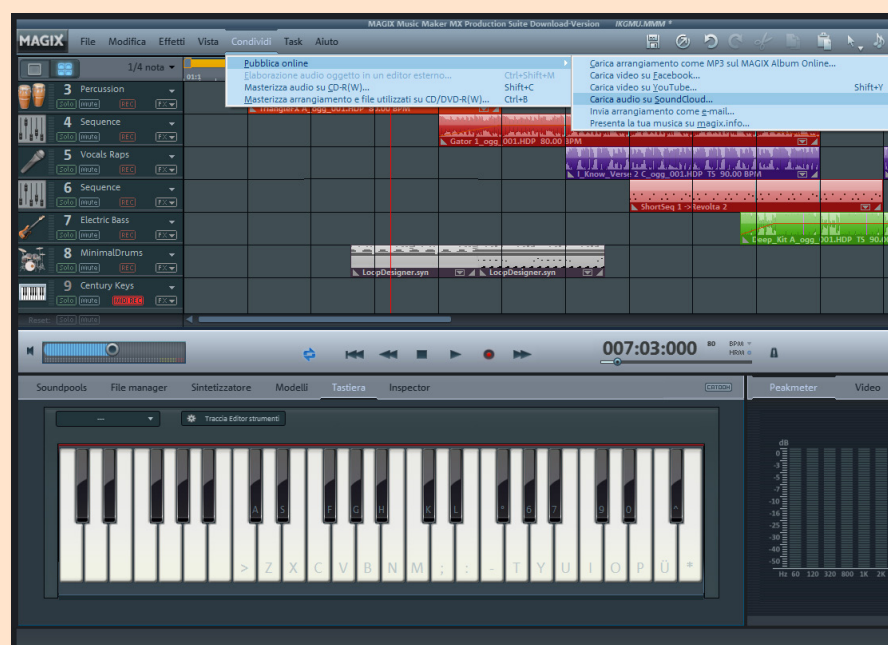


Fig. 9 - Esempio di caricamento del brano su SoundCloud.

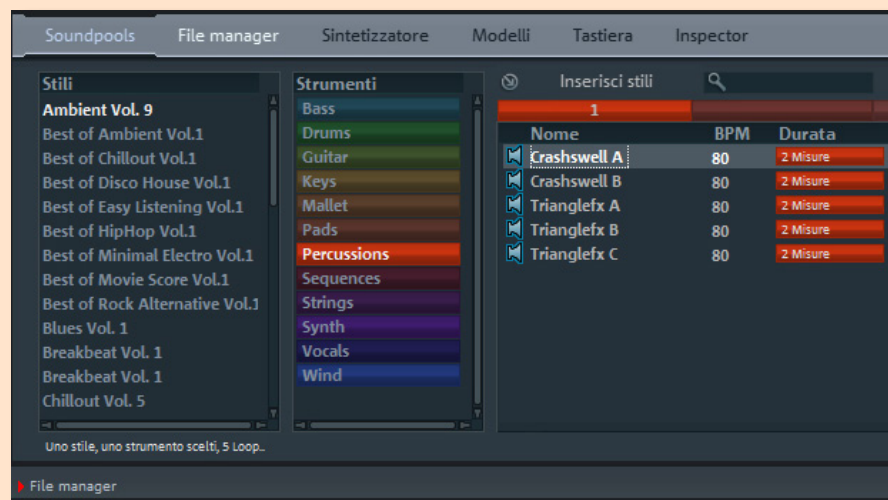


Fig. 10 - Scelta degli stili.

- Lead Synth.
- Drum Engine.
- BeatBox 2 Plus.
- Sintetizzatore analogico Revolta 2.
- 10 Vita Solo Instruments: la gamma completa di strumenti virtuali.
- VariVerb Pro: riverbero da studio su base algoritmica.
- Amplificatore per chitarra Vandal SE.
- Live Performer.
- Loop Designer.
- Mastering Suite.
- Mixaggio in surround 5.1.
- Ampliamento interfaccia ReWire.
- Print Studio: crea copertine CD e booklet personalizzati.
- Music Editor 3: editing dettagliato dei sample.
- Vintage Effects Suite: effetti professionali in qualità da studio.
- Independence: Sampler Workstation completa con Sample Library da 12 GB.
- Esportazione e pubblicazione in formato MP3, WAV, CD oppure online su SoundCloud, Facebook, Twitter & Youtube.

AV&M

Scheda tecnica

Sistema operativo

- Windows XP, Windows Vista e Windows 7 – Per sistemi a 32 bit e a 64 bit.

Requisiti minimi di sistema

- PC con Intel Pentium o AMD Athlon 2 Ghz o superiore, 1 GB RAM.

Requisiti consigliati di sistema

- 2 GB RAM.

Ulteriori requisiti di sistema

- Scheda grafica con risoluzione minima 1.024x768 pixel e 16bit High-Colour.
- Scheda audio 16 Bit.
- 15 GB di spazio minimo sul disco fisso.
- Unità DVD

Requisiti ulteriori di sistema

- Per usufruire dei servizi online è consigliato un collegamento ISDN o aDSL e Microsoft Internet Explorer versione 6.0 o successiva.
- 5.1 Surround Sound in formato Microsoft Windows

Media con decoder/ricevitore compatibile. Esportazione MP3 Surround con Encoder (a pagamento, incluse 20 codifiche gratuite).

- Registrazioni ed esportazioni video: Schede video compatibili per Video per Windows o DirectShow, schede TV o schede grafiche con ingresso video.

Formati supportati

- Importazione: WAV, MP3, OGG Vorbis, WMA, QuickTime, MIDI, CD-A2, BMP, JPG, AVI, MXV, WMV.
- Esportazione: WAV, MP3, OGG Vorbis, WMA, QuickTime, MIDI, CD-A, BMP, JPG, AVI, MXV, WMV.

Software bonus

- Mufin Player 1.5, Magix Print Studio e Magix Music Editor 3

Prezzo

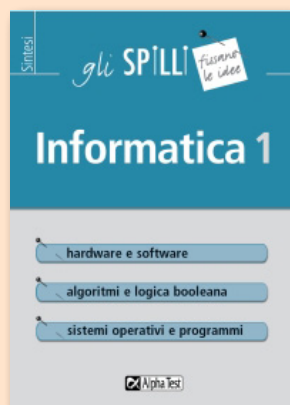
- € 299,99 IVA Inclusa

Produttore

- Magix (www.magix.com/it)

L'autore: Fabio Fracas

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



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



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

MAGIX PC CHECK & TUNING 2012

di Fabio Fracas



Il PC sempre a posto!



Qualsiasi computer, per funzionare al meglio, dev'essere costantemente aggiornato, configurato e ripulito. PC Check & Tuning 2012, prodotto dall'azienda tedesca Magix, rappresenta una soluzione completa ed efficace per qualsiasi esigenza di ottimizzazione dei nostri PC.

PC Check & Tuning 2012

Non basta avere un computer di ultima generazione per possedere una macchina veloce stabile e affidabile. Qualsiasi PC, utilizzato quotidianamente tende, infatti, a rallentare e a diventare instabile, per vari e diversi motivi. Un po' alla volta i file inutili si accumulano sull'hard disk mentre il registro di configurazione si riempie di voci non correlate causate da errate o incomplete, procedure di installazione o di disinstallazione. Anche l'aggiornamento dei driver utilizzati dal sistema

operativo gioca un ruolo importante, così come la deframmentazione delle unità di memorizzazione e la gestione delle applicazioni autoavvianti. Sono molti gli aspetti che è necessario monitorare continuamente per ottenere il meglio dal proprio computer e non è sempre possibile riuscirci manualmente. Ecco perché è così importante installare nel sistema un software in grado di farlo automaticamente e grazie a PC Check & Tuning 2012 possiamo riuscirci a un costo estremamente contenuto: solo 39,99 euro IVA inclusa.

L'ultima versione del programma di manutenzione e ottimizzazione distribuito da Magix esegue,



Fig. 1 - L'interfaccia con tutti gli strumenti di diagnosi.

grazie alla funzione "PC Live", un monitoraggio permanente dei dati più importanti del sistema. PC Live consente di tenere sempre sotto controllo tutti i principali parametri di funzionamento del computer, di accorgersi tempestivamente dell'instaurarsi di eventuali problemi e di controllare la disponibilità degli ultimi aggiornamenti. Il nuovo strumento "Driver Update MX", infatti, verifica costantemente il rilascio di patch o aggiornamenti per oltre 30.000 dispositivi hardware e quando li individua, ne esegue automaticamente il download e l'installazione con un solo clic.

In velocità

Grazie a "Performance Check", un'altra delle applicazioni integrate in PC Check & Tuning 2012, è possibile classificare la propria macchina in base alle velocità di funzionamento delle singole componenti. Simile, come logica, all'"Indice delle prestazioni" integrato nel "Pannello di controllo" di Windows, offre in più, la possibilità di confrontare i risultati ottenuti con quelli degli altri utilizzatori del software. Per le persone interessate, inoltre, è possibile pubblicare automaticamente i risultati ottenuti su Internet all'interno della propria bacheca Facebook.

Tutto automatico

La vera forza del programma consiste nell'interfaccia semplice e diretta e nella possibilità di utilizzare il pulsante "Analisi PC" che, con un solo clic, si fa carico di verificare ogni aspetto legato al funzionamento del PC. Il tempo necessario per eseguire un'analisi varia in base alla configurazione del computer e al software installato ma si mantiene, comunque, all'interno di un range molto limitato, dell'ordine della decina di minuti. Al termine della scansione, un altro clic sul pulsante "Risoluzione di tutti i problemi" ci consente di ottimizzare in automatico tutti i difetti riscontrati.

Altre funzioni

La barra superiore del programma contiene le etichette delle

sei principali schede di gestione: "Aumenta le prestazioni", "Libera spazio su disco", "Performance Check", "Configura Windows", "Info - il mio PC" e "Risparmia energia". All'interno di ciascuna di esse si trovano ulteriori strumenti di lavoro che possono essere utilizzati manualmente, una volta completata la procedura automatica di controllo, ma per citarli tutti sarebbe necessario un numero monografico della rivista.

Un valido aiuto

Ecco un elenco delle principali funzioni di PC Check & Tuning 2012:

- aggiornamento dei driver di sistema;
- aggiornamento dei software di sistema e dei programmi installati;
- analisi della procedura di avvio del sistema;
- controllo del computer in tempo reale;
- controllo delle performance del sistema;
- deframmentazione del disco fisso;
- deframmentazione e pulizia del registro;
- gestione del risparmio energetico;
- modalità "High Speed" per l'incremento della velocità di funzionamento del computer;
- ottimizzazione della navigazione su internet;
- ottimizzazione netbook;
- personalizzazione del sistema operativo Windows;
- pulizia del disco fisso. **AV&M**

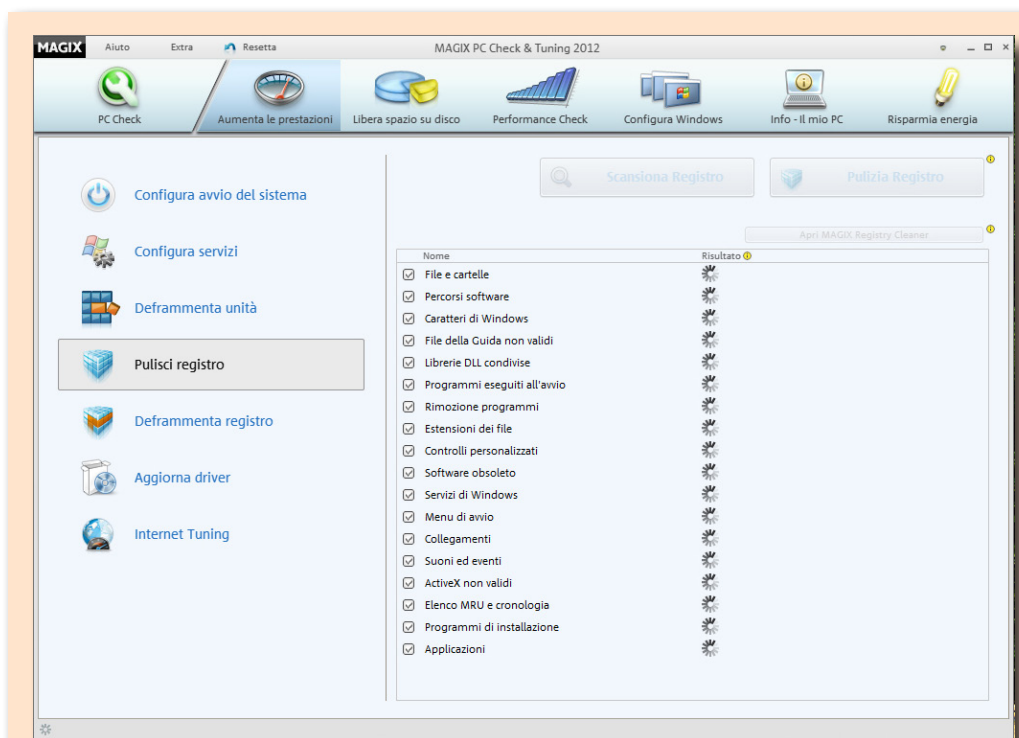


Fig. 3 - Pulizia del registro.

Prezzo

- € 39,99 IVA Inclusa

Produttore

- Magix (www.magix.com/it)



di Fabio Fracas



La rubrica sui giochi di Audio Video & Music



Piattaforma test
PS3

Sviluppatore
Deep Silver

PEGI
18



Cosa c'è di meglio di una bella e rilassante, vacanza in un'isola tropicale? Niente, di solito. Ma se su quell'isola, durante la notte, succede qualcosa che trasforma tutti gli abitanti in zombie... beh, allora sarebbe stato meglio rimanere a lavorare in ufficio!

Paradiso perduto

Banoi, nella fantasia degli sviluppatori, è una piccola gemma turistica incastonata al largo delle coste della Papua Nuova Guinea. Un ambiente di

incontaminata bellezza dove, misteriosamente, fa la propria comparsa un male inguaribile e letale, in grado di trasformare tutti - o quasi - in non morti. Solo quattro fra gli ospiti del Resort, reduci da una nottata di follie, risultano immuni al contagio e noi, naturalmente, impersoneremo uno di loro!

Scegliere bene

Dead Island unisce in perfetta simbiosi elementi propri del genere Survival Horror con logiche e



Fig. 1 - Alcuni nemici, come lo Speronatore che ci sta caricando in questa immagine, sono particolarmente difficili da uccidere ed è necessario fare ricorso a strategie alternative e ad attacchi indiretti. L'ambientazione cittadina, offre un'importante rete di camminamenti aerei utili per "liberarci", dall'alto, dei nemici più pericolosi.



Fig. 2 - In certe locazioni, la quantità di non morti che ci attaccherà contemporaneamente ci obbligherà a fare ricorso a Molotov e ad altri tipi di ordigni esplosivi. Attenzione a non sprecare né le une né gli altri: il loro costo d'acquisto è molto alto e se decidiamo di fabbricarceli da soli dobbiamo prima trovare tutti gli ingredienti necessari.

modalità di avanzamento dei livelli dei protagonisti proprie dei giochi di ruolo. Per questo motivo, la scelta del nostro *alter ego* virtuale assume un valore particolarmente importante ai fini dello svolgimento dell'intera avventura. *Purna*, ex agente del dipartimento di polizia di Sidney, è l'esperta delle armi da fuoco; *Logan*, stella caduta del football, è il jolly del gruppo capace di diventare, all'occorrenza, un letale cecchino; *Sam B*, rapper peso massimo, ha la discutibile abilità di abbattere chiunque a suon di cazzotti e armi da impatto e *Xian*, cameriera e assassina, dà il meglio di sé nelle arti marziali. Ciascun personaggio, oltre alle diverse caratteristiche di base, può evolvere le proprie capacità seguendo diversi percorsi e grazie a un meccanismo che prevede, a ogni aumento di livello, la possibilità di assegnare un nuovo potenziamento a uno dei tre alberi delle abilità disponibili: Furia, Combattimento e Sopravvivenza.

Coinvolgimento totale

Dopo una sequenza introduttiva utile per impraticarsi con i differenti comandi disponibili - esiste anche una modalità *analogica* che consente di controllare manualmente gli attacchi portati contro

con cui ci troveremo a interagire. Accanto a esse, però, ci sono anche *missioni secondarie* e *missioni continue*. Le prime forniscono PE, punti esperienza, e potenziamenti per le armi un'unica volta mentre le seconde possono essere ripetute all'infinito. Le missioni più impegnative, però, richiedono un notevole impegno e a volte risultano molto difficili se affrontate da un unico giocatore. Anche per questo motivo, *Dead Island* è il titolo perfetto per realizzare partite in cooperativa fino a quattro giocatori. Ma qui, purtroppo, ci sono dei problemi.

Più si è, meglio è... forse!

Le sessioni di gioco cooperative, infatti, a volte risultano interrotte bruscamente a causa di un qualche bug che, mentre scriviamo, non è ancora stato risolto. Lo stesso bug, probabilmente, impedisce anche la prosecuzione di quella stessa partita nonostante il riavvio della console. Fortunatamente il sistema di salvataggio automatico - molto frequente - evita danni eccessivi ma resta il fatto che una patch in grado di risolvere a monte il problema rimane l'unica soluzione percorribile. Anche la gestione, sempre in modalità cooperativa, delle missioni secondarie può creare



Fig. 4 - Le ambientazioni dell'isola di Banoi e in particolare quelle relative al Resort, sono molto suggestive e di grande bellezza.

Fig. 3 - Le armi da fuoco sono molto utili per affrontare i nemici più potenti a distanza ma le loro munizioni si trovano con difficoltà. Anche questo tipo di armi può essere modificato per renderlo più efficace.



i nemici - il gioco entra subito nel vivo e bisogna cominciare a correre, combattere e sopravvivere. Il ritmo è frenetico, la grafica è ben curata e la trama è coinvolgente. Alcune similitudini con l'ultimo capitolo della saga *Capcom* di *Resident Evil* appaiono evidenti ma si tratta, soprattutto, di un senso di familiarità che in realtà, non fa che aumentare il piacere del gioco. Assolutamente innovativa, da questo punto di vista, è la modalità *Furia*, che offre, per un tempo limitato, la possibilità di eseguire attacchi speciali in grado di sconfiggere anche i nemici più potenti.

Un passo alla volta

Per arrivare a risolvere l'intera avventura bisogna completare tutte le *missioni principali* che ci vengono di volta in volta proposte dai personaggi

qualche problema facendo smarrire a uno o più dei giocatori, ricompense duramente guadagnate in gruppo. Piccole imperfezioni che non pregiudicano il giudizio complessivo ma che, quando verranno risolte, faranno crescere ulteriormente il valore di questo gioco. *Dead Island*, al momento, è una delle migliori avventure *Survival Horror* disponibili per console e PC. Per questo motivo, il consiglio che mi sento di darvi è molto semplice: calatevi nei panni di uno dei quattro protagonisti e cominciate subito l'esplorazione di Banoi. Se poi avete amici da coinvolgere in sessioni multiplayer, non fatevi sfuggire l'occasione: più si è, meglio è! Davvero!

Punteggio

8,5

Speciale: Un sano divertimento

I Pinguini ...

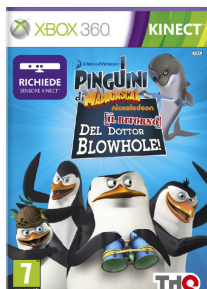
Piattaforma test
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore

THQ

PEGI

7



Il titolo completo è *I Pinguini di Madagascar - Il Ritorno del Dr. Blowhole* ma basta scrivere *I Pinguini* per capire subito di chi - e di cosa - si tratti!

Kung Fu Panda 2

Piattaforma test
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore

THQ

PEGI

7



Dal secondo titolo che vede protagonista il panda più famoso degli ultimi tre anni, è nato un gioco per tutti i bambini appassionati delle arti marziali!



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.



Beniamini di grandi e bambini, *I Pinguini di Madagascar* ritornano in questo divertente gioco realizzato da THQ per scontrarsi nuovamente contro il malefico delfino Dr. Blowhole e i suoi assurdi piani per la conquista del mondo!

Una vita in fuga

Nei panni di *Pesce Fresco*, e assieme a *Skipper*, *Rico*, *Kowalsky* e *Soldato*, il nostro compito consiste nel correre per giardini, palazzi e uffici alla perenne ricerca di oggetti e indizi. L'interfaccia Kinect offre molte modalità di interazione e il coinvolgimento è alto, soprattutto nelle scene di tiro al piccione. Purtroppo, dopo alcune ore di gioco, la sequenza delle azioni comincia a risultare un po' troppo ripetitiva anche se il divertimento offerto dalle gag dei nostri compagni d'avventura è sempre alto.

Po è un panda grasso e goffo eppure è un maestro di *Kung Fu*. Assieme ai *Cinque Cicloni* ha l'ingrato compito di impedire ai mercenari lupo di depredare la propria città ma per riuscirci ha un unico modo...

Combattere!

Il vero punto di forza di questo titolo, che ha una modalità principale chiamata *Storia* e una serie di minigiochi accessori, è offerta dall'interfaccia Kinect. I colpi, infatti, devono essere fisicamente riprodotti davanti alla telecamera perché Po, sullo schermo, riesca a eseguirli. In questo modo, il divertimento è assicurato e contemporaneamente, oltre ai bambini anche i grandi possono utilizzarlo per tenersi un po' in forma. L'unica pecca del gioco consiste nel fatto che la *Storia* può essere conclusa in circa 4 ore ma grazie ai minigiochi, la longevità è molto maggiore.

Punteggio

6,5

Punteggio

7,5



FIFA 12

Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

Deep Silver

PEGI

18



Sempre lo stesso eppure tutto rinnovato. Gli appassionati della serie FIFA sanno che l'autunno, oltre ad accorciare le giornate, porta con sé anche l'immane nuova versione del proprio gioco preferito. E ogni autunno si chiedono se gli sviluppatori di Electronics Arts siano riusciti o meno, a introdurre nuove dinamiche di gioco e a perfezionare quelle già esistenti. Beh, quest'autunno non ci sono proprio dubbi in proposito: *FIFA 2012* è uno dei migliori titoli di simulazione calcistica mai realizzati. Un nuovo successo, ancora targato EA.

che, adesso, sono stati inseriti all'interno di uno speciale algoritmo, il *Player Impact Engine*, in grado di valutare l'esatta risultanza di uno scontro e di determinare il grado dell'infortunio subito. Un'innovazione non da poco che si inserisce anche all'interno del gioco in Modalità Carriera dato che associa a ciascun calciatore una prognosi per la guarigione che può renderlo o meno disponibile per le sfide in calendario. Anche il sistema di difesa tattica è stato migliorato facendo così assumere una rilevanza strategica al posizionamento dei giocatori



Fig. 1 - Il nuovo dribbling di precisione consente di avere maggior tempo a disposizione per il controllo della palla. Basta usare piccoli movimenti del controller, per superare qualsiasi avversario o per effettuare delle impeccabili risalite lungo le fasce laterali.

Fig. 2 - Il PIE, Player Impact Engine è un rivoluzionario motore per la gestione delle collisioni in grado di dare un ottimo realismo, grazie alla gestione dei fattori fisici, agli scontri fra i giocatori. Osservando alcune scene, sembra di essere realmente seduti a bordo campo.



Player Impact Engine

Qualsiasi scontro fra calciatori è condizionato dalle leggi fisiche, le stesse che regolamentano ogni altro aspetto della nostra vita. Un impatto sarà più o meno duro in base alla velocità dei soggetti coinvolti, alla potenza espressa dalle loro azioni e al punto di contatto. Tutti fattori

sul campo, ai movimenti difensivi e ai momenti relativi alle entrate sull'attaccante. Ciliegina sulla torta: oltre 500 squadre licenziate e più di 15.000 giocatori disponibili. Difficile chiedere di più!

Punteggio **9,0**



Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

Relic E.- THQ

PEGI

18

Warhammer 40.000, è uno dei fiori all'occhiello dei giochi di miniature *Games Workshop*. Per tutti gli appassionati di video giochi, però, è anche il nome di una delle saghe strategiche più amate e conosciute. Una produzione, quella di Relic Entertainment, che aggiunge oggi un nuovo capitolo alla serie *Dawn of War: Space Marine*.

Sempre in guerra

La trama di *Warhammer: Space Marine* è piuttosto lineare e tranne un unico elemento straniante (una particolare forma di energia in grado di aprire un portale con il mondo del *Chaos*) lo sviluppo del gioco prosegue senza troppi intoppi e con pochi colpi di scena. Dopo l'attacco degli Orki a uno dei Mondi Forgia controllati dall'Impero, un drappello di tre Ultramarine viene inviato sul pianeta per proteggere i Titani conservati nel sottosuolo. Il nostro scopo, sarà quello di sopravvivere agli attacchi degli Orki aprendoci, nel contempo, un varco per il compimento della nostra missione. Dal punto di vista del sistema di combattimento, abbiamo a che fare con un classico sparatutto in terza persona che alterna alle fasi più tattiche,

necessarie per avvicinarsi il più possibile alle orde dei nemici, dei momenti più frenetici dedicati agli scontri corpo a corpo. Questi ultimi, molto coinvolgenti, sono assolutamente necessari anche per consentirci di reintegrare l'energia vitale persa dagli Ultramarine durante le varie azioni di gioco.

Si può fare di più

Warhammer: Space Marine è sicuramente ben curato e molto fedele alle miniature che lo hanno ispirato. Risulta, quindi, particolarmente indicato per tutti i fans della saga che ne apprezzeranno le finenze grafiche. La meccanica di gioco e la mancanza di una sceneggiatura più robusta e articolata, però, ne intaccano la longevità e può accadere, dopo qualche sessione di gioco, di provare una sensazione di *déjà vu* mentre si fronteggia l'ennesimo assalto nemico. Un buon titolo che, con una maggiore cura per la storia e l'intreccio, avrebbe potuto ambire a un punteggio sicuramente più alto.

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



Piattaforma test

**PS3**Sviluppatore
id Software

PEGI

18

Ricordo ancora la prima volta che mi immerse nelle atmosfere claustrofobiche e inquietanti di Doom. All'epoca, gli FPS (gli sparatutto in prima persona) rappresentavano un nuovo approccio al gioco per computer: era il 1993 e da quella volta, i ragazzi della *id Software* ne hanno fatta parecchia di strada. Oggi, a ben diciotto anni di distanza, spetta a *Rage*,

futuro idilliaco e ricco di speranze, la brutalità di un mondo devastato e desertificato ci costringerà a imbracciare le armi e a cercare in tutti i modi possibili di sopravvivere. La storia, che si svolge in un susseguirsi di missioni, è comunque solo il collante per uno sparatutto di qualità che vede nella frenesia del combattimento diretto il principale

Fig. 1 - I nemici che ci attaccheranno sono di vario tipo e oltre ai guerrieri armati di tutto punto ci troveremo molte volte a scontrarci contro mutanti e briganti che brandiscono clave o altre armi raffazzonate. Anche se esiste l'autosalvataggio, vale comunque la pena di perdere, ogni tanto, qualche secondo per salvare manualmente i progressi ed evitare così di dover ripetere lunghe sequenze di gioco nel caso venissimo sconfitti.



Fig. 2 - Le scene legate agli spostamenti in auto fra le diverse locazioni del gioco sono spesso spettacolari. Il livello raggiunto dal comparto grafico è elevatissimo e da solo, costituisce un punto a favore di questo gioco. Ma non l'unico.

l'ultima produzione della casa texana, rinverdire i fasti di un genere sempre più diffuso e inflazionato. Riuscirà *Rage* a sorprenderci ancora una volta?

A colpo d'occhio

Se la prima impressione è quella giusta, aprendo gli occhi sul mondo arso e sabbioso di *Rage* non possiamo far altro che rimanere abbagliati dal livello di qualità della grafica e dell'ambientazione che, pur non nuova, risulta torrida e coinvolgente al punto giusto. Appena usciti dal bozzolo protettivo che avrebbe dovuto catapultarci in un

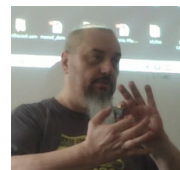
punto di forza. Grande novità, invece, è quella legata agli spostamenti fra le diverse locazioni che avvengono grazie a potenti e modificabili mezzi a quattro ruote, quad compresi. *Rage* non è la rivoluzione che in molti si aspettavano, ma è, comunque, un ottimo titolo: coinvolgente e dinamico. Oltre alla grafica, spicca anche la colonna sonora in grado di accompagnare degnamente sia i combattimenti sia le rari fasi esplorative.

Punteggio

8,0

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE

di Pier Calderan



PARTE 3

30 anni, la differenza sta tutta qui...

La rivoluzione Atari

Nel 1986 la notizia che sconvolse il mondo. Un personal computer con il nome di Atari 1040 ST usciva già con le porte MIDI In e MIDI Out incorporate!

Essendo il sottoscritto un ospite fisso nel negozio di Guerra Computer (in pratica, fungevo da arredamento fisso), quando vidi arrivare fresco di stampa il primo numero di Atari News, redatto direttamente dall'azienda Atari Italia di Cusano Milanino, l'annuncio dell'offerta di un 1040 STE con monitor SM128 e ben 18 programmi a corredo (per lo più giochi e utility da ufficio) si trasformò immediatamente in acquisto: 1.100.000 LIRE!

All'epoca i personal computer Apple Macintosh costavano il triplo e venivano usati dai professionisti nel campo della grafica, dell'editoria e si vedevano solo negli studi dei notai e degli avvocati.

Gioco forza, il successo di Atari dotato di porte MIDI divenne un evento colossale per i musicisti. L'idea di avere un mondo di applicazioni disponibili per il nuovo Atari 1040 spalancò le porte alla fantasia e alla creatività.

E poi, si poteva programmare l'Atari in ambienti di sviluppo GFA Basic e C, sicuramente migliori del CBM Basic e del 64MON per C64, soprattutto perché c'era l'accesso diretto alle porte MIDI.

C-Lab intervenne di lì a poco immettendo nel mercato una serie di interfacce per la porta espansione che portavano addirittura alla gestione di 64 canali MIDI e la possibilità di sincronizzarsi con dispositivi esterni via SMPTE. Provate a pensare cosa non si poteva fare...

Avendo a disposizione un registratore multitraccia Fostex R8, mi sono fatto il mio primo home studio MIDI + 8 tracce analogiche, sincronizzato via SMPTE. Che storia!

La mia attività di musicista on the road presto si trasformò in Studio MIDI Piace, parafrasando una canzone famosa che grosso modo faceva così "Mi dispiace devo andare..." In pratica, dal 1988 iniziai il lavoro a livello professionale di produzione di basi MIDI e audio (prima su cassetta e poi su DAT). Aumentando il lavoro dello studio, sapendo che si poteva espandere



L'Atari 1040 ST è dotato di porte MIDI In e MIDI Out. La porta espansione può ospitare l'interfaccia C-Lab Export che espande a 64 canali MIDI, e Unitor C con la possibilità di collegare 2 MIDI In e 2 MIDI Out, ingresso e uscita SMPTE e un dongle di protezione, altre interfacce ecc.

la memoria del 1040 a 4 megabyte, ci volle poco per mettermi in contatto con Atari Italia e farmi mandare tre RAM da 1040 KB da saldare direttamente sulla motherboard.

Non senza un po' di timore e comunque deciso ad avere ben 4 MB di memoria, saldai le RAM portando così il 1040 a essere un computer professionale: si potevano gestire song con Notator SL di oltre 140.000 note!

Questo significava la possibilità di registrare in MIDI senza problemi e, grazie alla interfaccia Export di C-Lab, si potevano gestire fino a 64 canali MIDI. Già, perché la limitazione a soli 16 canali MIDI era un problema globale, risolto egregiamente (si fa per dire) dall'interfaccia C-Lab. Con l'aumento dei canali, aumentava anche il ritardo che quindi bisognava aggiustare manualmente inserendo dei ritardi in millisecondi nelle tracce. Un lavoraccio, certo, ma i risultati non mancavano.

Di tutti i programmi musicali che all'epoca venivano prodotti per Atari, quello che mi diede più soddisfazione è senza dubbio Notator SL di C-Lab (di Gerhard Lengeling, ricordate?). Con Notator SL, soprattutto nelle ultime versioni, si poteva fare di tutto a livello di MIDI e di notazione professionale.

Steinberg Cubase soffriva un po' nel mercato italiano, ma per la sua semplicità, divenne quasi subito il sequencer MIDI per i DJ (ne parleremo).

Suoni MIDI

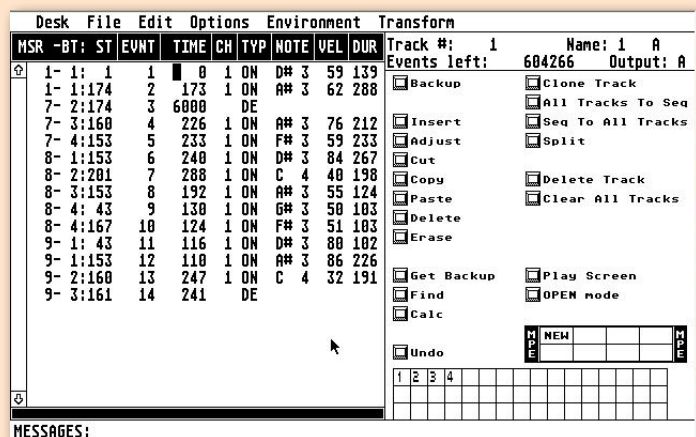
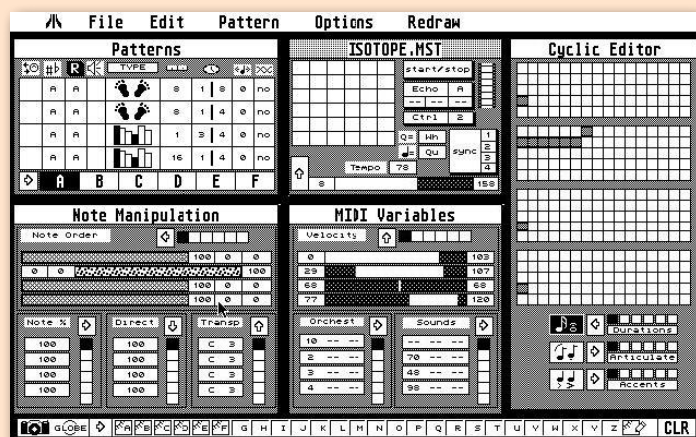
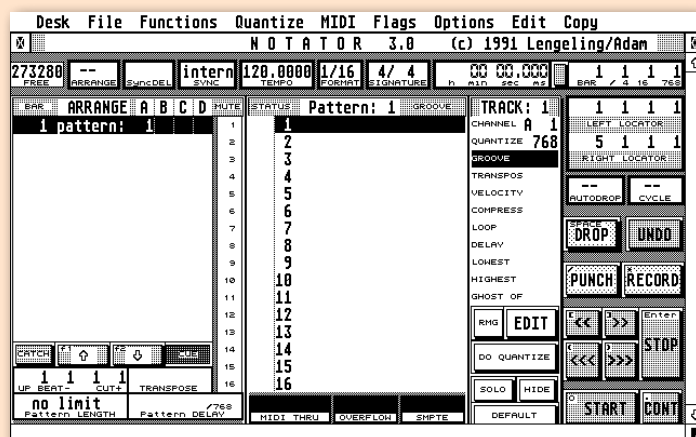
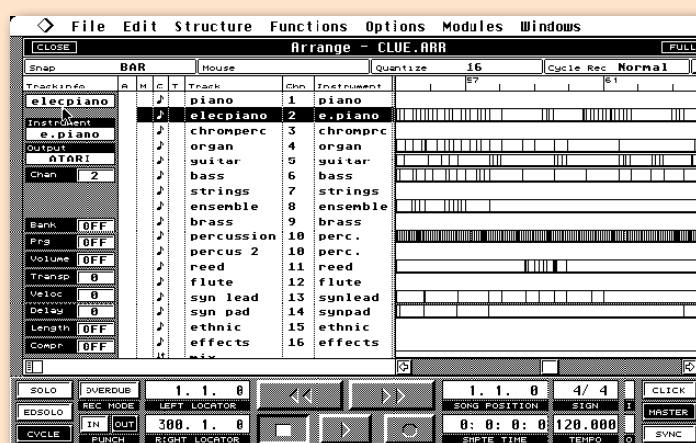
Se l'Atari 1040 era un pezzo importante dello studio, non potevano però mancare i suoni che, per una strana rincorsa alla fedeltà dello strumento reale, iniziarono proprio in quel periodo a provenire da synth e moduli sonori basati sul campionamento PCM.

Nessuno voleva più sentire il suono del synth analogico che "somiigliava" al piano o ai violini... Tutti volevano il piano vero, i violini veri, il sax vero e così via. Quindi, era d'obbligo l'acquisto di un campionatore o di synth con suoni campionati.

Giusto per fare qualche esempio, il mio studio iniziò ad ospitare capolavori come il Korg DSS-1, Korg M1, Korg DDD-1, solo per citarne alcuni. Poi, con l'inizio degli anni 90, iniziò la storia del General MIDI, ma qui la storia si complica un po' e ve ne parlerò il prossimo mese.

Intanto, vi faccio ascoltare una cosa di cui vado particolarmente orgoglioso. Si tratta di un restauro MIDI di un album che un famoso compositore argentino un giorno mi portò per farne una serie di basi per uno spettacolo di Music-Hall a Nairobi. In pratica dovevo ricostruire tutti i brani ascoltando una cassetta con un audio pessimo, registrando da MIDI a audio su DAT. Ecco il link e buon ascolto!

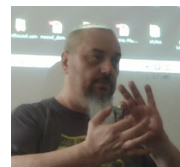
www.audiovideomusic.it/mandingo.zip. **AV&M**



Dall'alto in basso, alcuni programmi per Atari: Cubase, Notator SL, M Interactive Composition e Dr. T's Sequencer

PROGETTO MIDI 3000

di Pier Calderan



PARTE 2

Dal COMMODORE VIC 20 a ARDUINO... senza passare dal via!

ARDUINO MIDI

Ci sono infiniti modi di trasmettere o ricevere messaggi MIDI attraverso una comunicazione digitale. Come avete potuto vedere durante l'excursus storico sui vari numeri di questa rivista, durante i suoi 30 anni, il sistema di comunicare dati musicali MIDI si è evoluto enormemente.

Facendo un salto nell'attuale panorama elettronico, Arduino prende il posto di re assoluto, non solo perché ne porta il nome (Re Arduino di Ivrea, 955-1014).

Il processore che si trova a bordo di una comune scheda Arduino è un **ATmega** (Figura 1A) prodotto da Atmel (www.atmel.com), un'azienda americana all'avanguardia nel settore dell'elettronica.

Come si può vedere dalla Tabella 1, ci sono vari tipi di processore per ogni modello di Arduino. Quelli usati di più in assoluto sono Duemilanove e Uno, che montano un processore ATmega328 con 32 KiB di flash e una EEPROM di 1 KiB.

Il bello dell'architettura dei processori ATmega è proprio la struttura AVR a 8 bit, basata su una architettura Harvard a 8 bit RISC modificata, che fin dal 1996 ha dato vita a vari modelli di processore utilizzati ovunque. Per i nostri scopi, la struttura a 8 bit è perfetta per il MIDI e per piccole applicazioni audio.

Il modello di Arduino usato per i nostri esperimenti è un **Arduino Duemilanove** (Figura 1C) di cui riportiamo le funzioni della piedinatura completa in Figura 2.

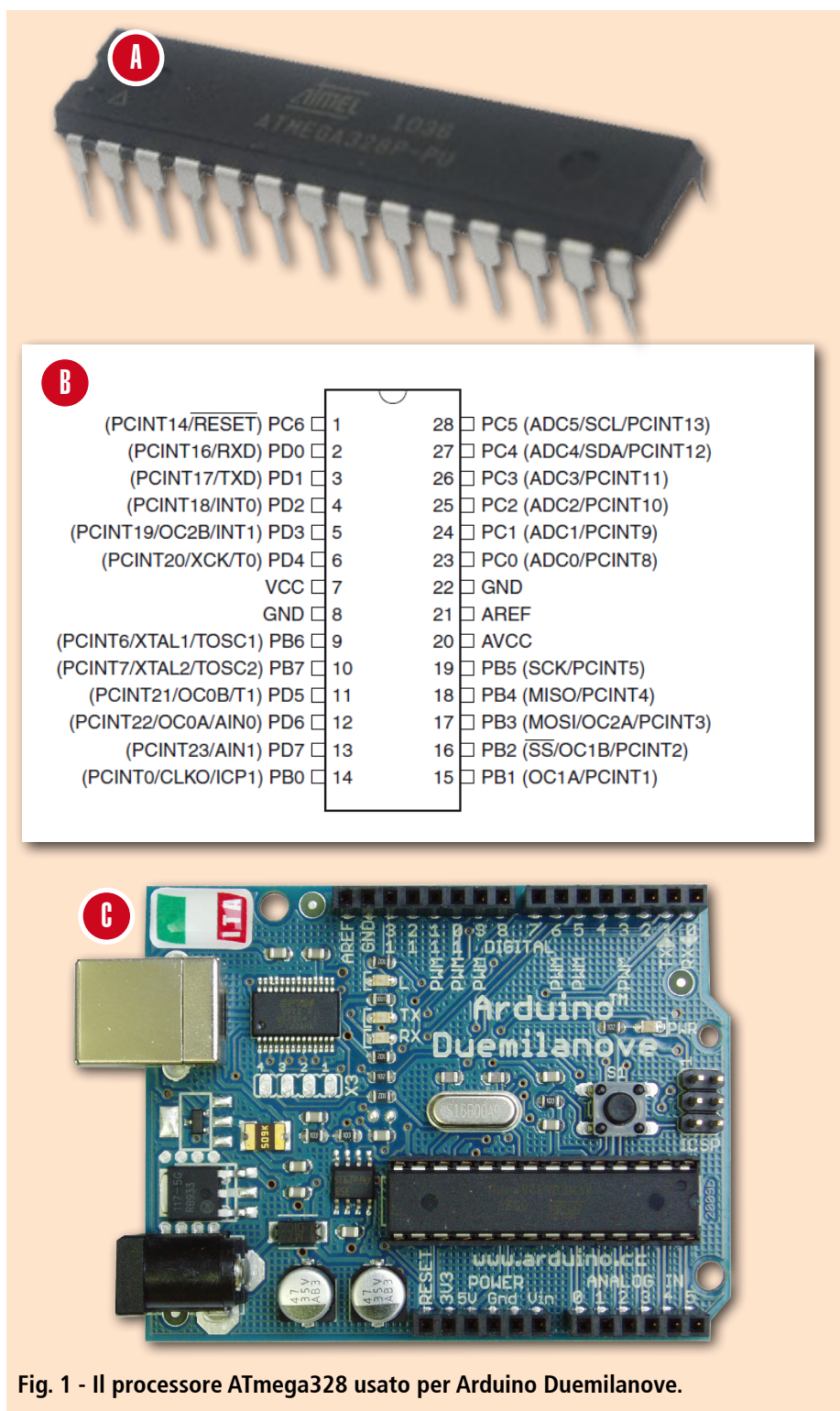


Fig. 1 - Il processore ATmega328 usato per Arduino Duemilanove.

Tabella 1

Dotazione hardware dei vari modelli di Arduino

Arduino	Processore	Flash KiB	EEPROM KiB	SRAM KiB	I/O digitali	I/O digitali di cui con PWM	Pin di input analogici
Diecimila	ATmega168	16	0.5	1	14	6	6
Duemilanove	ATmega328	32	1	2	14	6	6
Uno	ATmega328	32	1	2	14	6	6
Mega	ATmega1280	128	4	8	54	14	16
Mega2560	ATmega2560	256	4	8	54	14	16

Interfaccia MIDI Out

Un semplicissimo collegamento MIDI Out con Arduino è illustrato in **Figura 3**.

Come si può vedere dallo schema elettrico e pratico, è sufficiente collegare direttamente l'uscita digitale TX di Arduino al piedino 5 della presa MIDI (dati) e l'alimentazione di 5 volt prelevata direttamente dal piedino 5V di Arduino al piedino 4 della presa MIDI (+5V), mettendo in serie un resistenza di 220 ohm per limitare la corrente, come da specifiche del protocollo MIDI (vedi numero 31 della rivista). Come già dovreste sapere, non c'è bisogno di interporre un fotoaccoppiatore in uscita, perché questo va messo solo in ingresso della porta MIDI In. La connessione a massa non è obbligatoria, ma si consiglia di effettuarla collegando il piedino GND (Ground) di Arduino con il piedino 1 della presa MIDI.

reset	(PCINT14/RESET) PC6	1	28	PC5 (ADC5/SCL/PCINT13)	analog input 5
digital pin 0 (RX)	(PCINT16/RXD) PD0	2	27	PC4 (ADC4/SDA/PCINT12)	analog input 4
digital pin 1 (TX)	(PCINT17/TXD) PD1	3	26	PC3 (ADC3/PCINT11)	analog input 3
digital pin 2	(PCINT18/INT0) PD2	4	25	PC2 (ADC2/PCINT10)	analog input 2
digital pin 3 (PWM)	(PCINT19/OC2B/INT1) PD3	5	24	PC1 (ADC1/PCINT9)	analog input 1
digital pin 4	(PCINT20/XCK/T0) PD4	6	23	PC0 (ADC0/PCINT8)	analog input 0
VCC	VCC	7	22	GND	GND
GND	GND	8	21	AREF	analog reference
crystal	(PCINT6/XTAL1/TOSC1) PB6	9	20	AVCC	VCC
crystal	(PCINT7/XTAL2/TOSC2) PB7	10	19	PB5 (SCK/PCINT5)	digital pin 13
digital pin 5 (PWM)	(PCINT21/OC0B/T1) PD5	11	18	PB4 (MISO/PCINT4)	digital pin 12
digital pin 6 (PWM)	(PCINT22/OC0A/AIN0) PD6	12	17	PB3 (MOSI/OC2A/PCINT3)	digital pin 11 (PWM)
digital pin 7	(PCINT23/AIN1) PD7	13	16	PB2 (SS/OC1B/PCINT2)	digital pin 10 (PWM)
digital pin 8	(PCINT0/CLKO/CP1) PB0	14	15	PB1 (OC1A/PCINT1)	digital pin 9 (PWM)

Fig. 2 - Le funzioni della piedinatura di Arduino relativamente alla piedinatura del processore ATmega328.

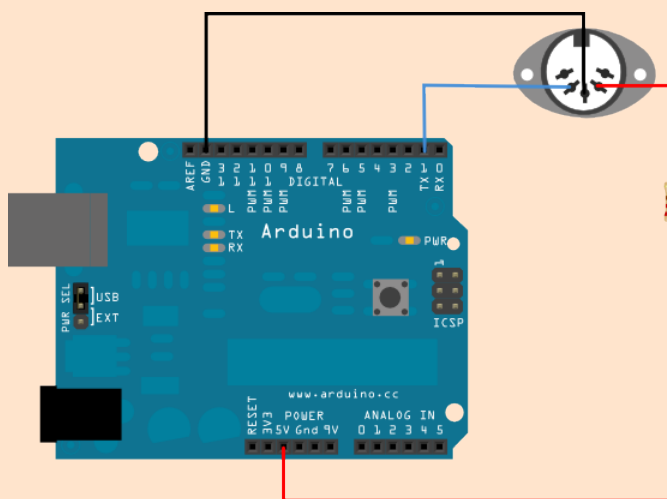
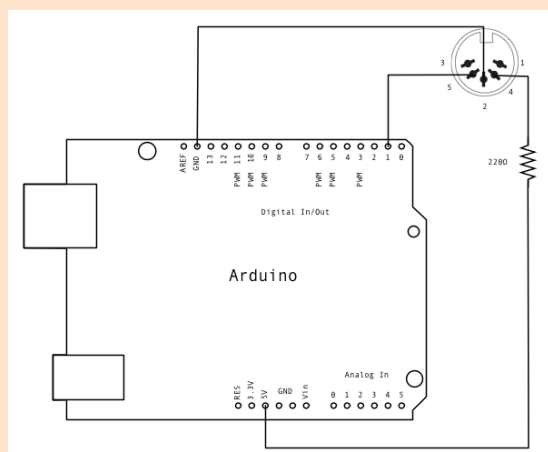


Fig.3 - Schema elettrico e pratico di un circuito MIDI Out con Arduino.

Questo collegamento serve solo come schermatura e non influisce nella trasmissione dei dati.

I dati, come si può intuire, sono in loop di corrente 5V dal piedino TX (trasmissione). Quindi basterà variare il bus digitale 0-5V per “costruire” i messaggi MIDI.

Software MIDI

Come per qualsiasi ambiente di sviluppo hardware, Arduino non si sottrae a questa necessità e per la gioia di tutti gli smanettoni esiste una community sul sito www.arduino.cc completa di qualsiasi informazione relativa al software. Il software usato per programmare la EEPROM interna del processore Atmega di Arduino è un IDE (Integrated Development Environment) di natura Open Source, quindi gratuito e disponibile per Windows, Macintosh e Linux. Viene costantemente aggiornato dalla community Open Source e attualmente è disponibile la versione 0023.

Chiunque può essere in grado di programmare un software per Arduino, vista la semplicità del linguaggio utilizzato (il cosiddetto Wiring).

Il software per installare l'IDE nel proprio computer è scaricabile gratuitamente dal link seguente: <http://arduino.cc/en/Main/Software>

Nel sito di Arduino esiste poi un forum molto attivo e una tonnellata di risorse collegate.

Sketch MIDI

Una volta installato l'IDE di Arduino è sufficiente caricare o scrivere uno Sketch (vengono chiamati così i programmi di Arduino), compilarlo e trasferirlo nella memoria riscrivibile di Arduino tramite una normale connessione USB. Fra i tanti esempi che si possono usare per testare l'interfaccia MIDI Out con Arduino, ne abbiamo elaborato uno di cui potete vedere il listato in **Figura 4**.

- La routine di inizializzazione



Fig. 4 - Semplice listato di prova per l'interfaccia MIDI Out di Arduino.

setup viene impostata a 31250 baud, ovvero alla velocità di trasmissione dei dati MIDI.

- La routine **loop** crea il ciclo di dati MIDI in uscita. In pratica basta assegnare i valori di **cmd**, di **pitch** e di **velocity**, dichiarati nella funzione **noteOn**.
- La funzione **noteOn**, non fa altro che spedire tramite il comando **Serial.print**, i tre byte necessari per trasmettere un messaggio di nel bus MIDI.
- Le variabili **cmd**, **pitch** e **velocity** sono ovviamente dimensionate come BYTE, per cui basterà scrivere: **noteOn** (comando di nota, altezza della nota, velocity della nota).
- Quindi, scrivendo: **noteOn (144, 60, 100)** si produrrà una nota MIDI

corrispondente al DO centrale (60) con dinamica forte (100).

- La funzione **delay** serve a immettere un ritardo di 1000 millisecondi nel ciclo (loop).
- Quindi, scrivendo: **noteOn (144, 60, 0)** si spegnerà la nota MIDI corrispondente al DO centrale (60) con dinamica a zero (0), equivalente al comando di Note Off.

Una volta scritto lo Sketch in memoria, basterà collegare l'interfaccia all'ingresso MIDI In di un qualsiasi synth per sentire lo strabiliante effetto di una nota DO ripetuta all'infinito.

Nella prossima puntata costruiremo l'interfaccia MIDI In con Arduino. Non mancate! **AV&M**

SYNTHMIDICLINIC

by Pier Calderan



■ NUOVE TECNOLOGIE

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

CALENDARIO DATE IN ITALIA

🕒 **Salerno - 23 novembre 2011 - B SAID MUSIC**

🕒 **Roma - 3 dicembre 2011 - FONDERIE SONORE**

**Vuoi organizzare la
Synth MIDI Clinic nella tua città?**

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