

AUDIO VIDEO & MUSIC

33/11 novembre/dicembre 2011

www.audiovideomusic.it



PIERDUINO
MEGA PROGETTO DIY
WWW.PIERDUINO.COM

AAS CHROMAPHONE

PARTECIPA AL CONCORSO!
VINCI UN N-LABS MONOLITE

TEENAGE ENGINEERING
OP-1 (4)

In questo numero

- ➔ **PIERDUINO MEGA PROGETTO DIY**
- ➔ **NEWS**
- ➔ **NOISE: MONOLITE + CONTEST**
- ➔ **NOISE: TEENAGE ENGINEERING OP-1 (4)**
- ➔ **TEST AAS CHROMAPHONE**
- ➔ **TEST MAGIX SOS VIDEO CASSETTE 4**
- ➔ **AUDIO: DRUM REPLACEMENT MANIA (1)**
- ➔ **AV&M GAMES**



AV&M
games
LA RUBRICA SUI GIOCHI

ProjectLive



Nel 2008 dopo mesi di meticolosi test un **iRack**, la prima DAW Projectlead progettata per l'utilizzo live, "debutta" al Madison Square Garden con uno spettacolo del Cirque du Soleil.

110 repliche, **zero** problemi.

Da allora **iRack** è stato utilizzato nei tour di artisti quali Beyoncé, Jovanotti, Gianna Nannini, Rihanna o Ligabue, e da produttori, vocal coach e operatori, in trasmissioni televisive come "Xfactor", "Amici" e "Il più grande spettacolo dopo il weekend".

Le nuove DAW per il live come **iRack Live EX 4.5** sono il frutto della nostra passione per la musica.



AUDIO VIDEO & MUSIC

33/11

Audio Video & Music

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

Anno IV
Numero 33 - Nov/Dic 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

PIERDUINO E I MISTERI DEL 2012

La novità di questa fine d'anno si chiama PIERDUINO, un'idea hardware/software di cui potete leggere i particolari a pagina 18.

Poi ci sono i misteri del 2012. Non si sa se i Maya avessero ragione o meno. Sta di fatto, che sia l'ultimo anno o il primo di una lunga serie poco importa. Noi, nel nostro piccolo, cerchiamo un'isola felice, anche piccola, dove rifugiarsi pensando alla musica, alle bellezze tecnologiche e alle diavolerie cosmiche.

La politica, l'economia e tutto il bailamme che si crea serve solo a disturbarci e a farci credere che la musica non serva a nulla. Io, personalmente, ascolto anche il silenzio che c'è fra una nota e l'altra così mi rendo conto dell'infinito.

Mi viene sempre più spesso in mente "Get'em out by Friday", dall'album Foxtrot dei Genesis (1972). All'interno della copertina del vinile si legge:

[18/9/2012 T.V. Flash on all Dial-A-Program Services]

This is an announcement from Genetic Control: "It is my sad duty to inform you of a four ft. restriction on humanoid height."

In pratica, 40 anni fa, Peter Gabriel prevedeva ironicamente che il controllo genetico avrebbe effettuato nel 2012 una riduzione di quattro piedi (1,20 m) dell'altezza umana, per poter far stare il doppio di inquilini nello stesso condominio.

Volendo parafrasare il pensiero di Gabriel, probabilmente la situazione attuale ci "sega" le gambe facendoci diventare dei nani in cerca di una porta per fuggire via.

Il vostro misterioso
Pier(duino) Calderan



Nota

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

News

Audio, Video, Musica, Eventi

MONOLITE CONTEST - VINCI UNA LICENZA!

PER I PARTICOLARI TECNICI DEL SOFTWARE, VEDERE L'ARTICOLO DI NOISECOLLECTIVE A PAGINA 28.

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 24:00 del giorno 24/12/2011.
- Il concorso scade alle ore 12:00 del giorno 12/01/2012.
- È necessario compilare con i propri dati il modulo al seguente link www.audiovideomusic.it/avm/1/contest.asp.
- Verranno presi in considerazione solo 241 partecipanti.
- Farà fede la data e l'orario di invio dell'email.
- Fra tutte le 241 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 MONOLITE.
- Il premio verrà spedito al vincitore entro il 31/01/2012.
- 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!



PIERDUINO

LA PIATTAFORMA
DEL FUTURO

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

BITSONIC WASPY MINI 2.1

VIRTUAL INSTRUMENT

GRATIS

- Waspy Mini è un sintetizzatore VSTi per Windows ibrido, ovvero analogico con campioni, costruito per produrre un suono di qualità superiore
- Caratteristiche:
- Oscillatori: 2 oscillatori all'unisono senza alias senza e 2 oscillatori semplici, che generano forme d'onda analogiche.
- L'oscillatore all'unisono è in grado di produrre 6 voci all'unisono in stereo.
- È possibile inviare 3 uscite Osc all'Osc successivo, in modo da poter variare il suono.
- È possibile controllare il filtro con 8 impostazioni e con il modulo ADSR.
- Arpeggiatore con 65 diversi modi melodici.
- Sequencer integrato step a passo regolabile su 2 ottave-
- FX: Delay, Vibrato, Key pitch. e Portamento in modalità mono.
- Waspy Mini è scaricabile gratuitamente, nessuna registrazione richiesta.



Ulteriori info: <http://www.bitsonic.eu/>

CAMEL AUDIO CAMELCRUSHER

PLUG-IN EFFETTI

GRATIS

- Camel Audio ha rilasciato la nuova versione di CamelCrusher, un plug-in multi-effetto per Windows e Mac per la "colorazione" di qualsiasi suono.
- Caratteristiche:
- Aggiornato a 64-bit con supporto RTAS per Mac e Windows.
- Filtri migliorati e un sacco di correzioni di bug.
- Due tipi diversi di distorsione.
- Filtro risonante passa-basso caldo, modellato da analogico.
- Compressore di alta qualità, facile da usare, con modalità Phat.
- Potente funzione MIDI Learn.
- Una raccolta di utili preset per iniziare.
- Randomize per l'ispirazione istantanea.
- CamelCrusher è disponibile per il download a costo zero previo inserimento di un indirizzo email valido. .



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

FSYNTHZ TEEN BUNDLE

VIRTUAL INSTRUMENT

GRATIS



- Fsynthz ha rilasciato il pacchetto di Teen Bundle, una raccolta di plug-in VSTi gratuiti per Windows.
- Caratteristiche:
 - Il Teen Bundle è una collezione di synth con un motore di suono simile (4-op. Sync modulazione + unisono).
 - Questa particolare architettura ha lo scopo di rendere un buon suono per ogni insieme casuale di controlli in modo da creare un parco suoni per il morphing e la casualità.
 - Un altro vantaggio di questo schema è il "piercing attraverso il mix" del suono.
 - Questo pacchetto raccoglie vecchi (ma aggiornati) e nuovi (o inediti), synth di questa famiglia, le cui caratteristiche includono:
 - GUI compatta con tooltip su tutti i controlli.
 - Logiche di controllo simili nella famiglia.
 - Suono ricco basato su un massimo di 7 voci all'unisono e fino a 4 voci in sync per nota.
 - Motore ottimizzato e CPU-friendly.
 - Effetti: chorus-flanger, x-delay, random pan, channel shift, usati contemporaneamente.
 - Varietà di possibilità per morphing e modulazione.
 - Il Teen Bundle è disponibile alla pagina del link sottostante senza alcuna registrazione.

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

Ulteriori info: http://fsynthz.com/F_gen.htm

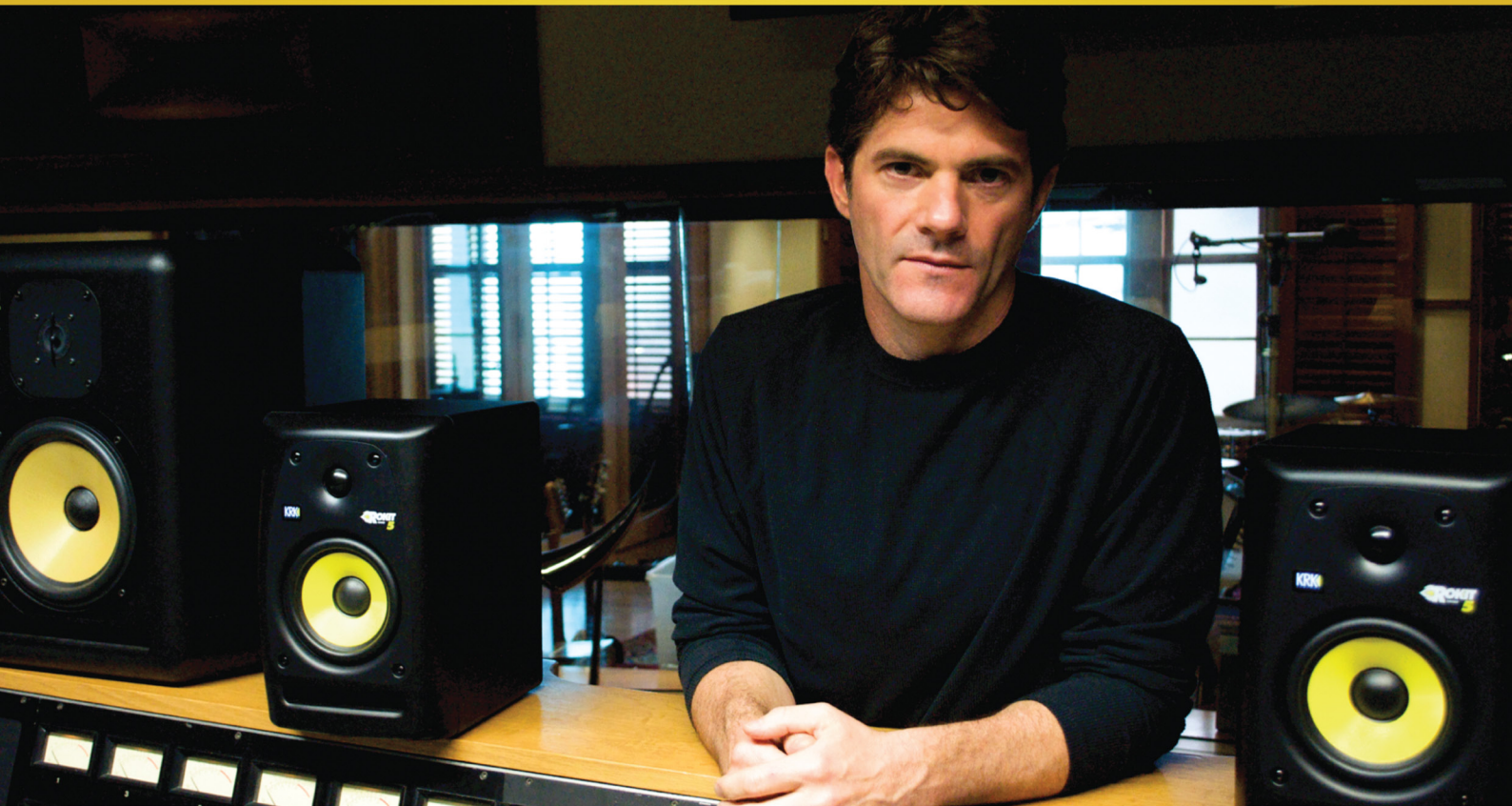
10 BUONI MOTIVI PER ISCRIVERSI ALLE SYNTH NEWS

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

NOVITA' PRESONUS STUDIO ONE V2

Ecco la nuova versione di PreSonus Studio One, sequencer professionale per sistemi MAC e WINDOWS.

- Studio One V2 aggiunge più di 100 nuove funzioni tra cui la gestione delle take multiple, l'editing MIDI multitraccia, la transient detection con l'estrazione del groove dai file audio e la gestione delle tracce in folder. Ed inoltre Studio One V2, nella sua versione "Professional", offre il software di pitch correction Melodyne, completamente integrato nell'editing della traccia. Moltissime funzionalità aggiunte per un totale di oltre 100 novità...
- PreSonus Studio One V2 è disponibile ora in tre versioni: Artist, Producer, e Professional
- STUDIO ONE V2 ARTIST Studio One Artist offre la possibilità di registrare, editare e mixare audio e MIDI, con moltissimi effetti a 32-bit e virtual instrument integrati nel software. Diversamente da altre DAW "entry-level" non vi sono limitazioni sul numero di tracce, sulle istanze dei plug-in o sulle funzioni di editing. Studio One Artist è in dotazione con ogni interfaccia audio e mixer Presonus
- STUDIO ONE V2 PRODUCER Studio One Producer include tutto ciò che è presente in Studio One Artist aggiungendo a questo il supporto ReWire, la possibilità di utilizzare plug-in AU/VST di terze parti, e l'import ed export di audio in formato MP3 oltre ad ulteriori contenuti aggiuntivi quali software e campioni di terze parti.
- STUDIO ONE V2 PROFES Studio One Professional è per tutti coloro che vogliono il top offrendo tutte le funzioni già presenti nelle versioni Artist e Producer con in aggiunta:
 - La Project page, un software dedicato al mastering e completamente integrata in Studio One Professional
 - Una versione completa di Melodyne Essential pitch correction
 - Il supporto per la pubblicazione diretta in SoundCloud™
 - La masterizzazione diretta di CD in formato Red Book e l'esportazione del DPP per la creazione di glass master standard professionali
 - Video playback e sync
 - Cinque altri Native Effects plug-ins: Groove Delay, Multiband Dynamics, OpenAIR, Pipeline, e IR Maker..
 E molto altro ancora...

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>

EVENT 20/20BAS NEW

Il ritorno delle 20/20

- Realizzate per la prima volta nel 1995, i monitor nearfield 20/20 hanno rivoluzionato l'industria della registrazione e si sono assicurati un posto nel cuore di migliaia di tecnici del suono in ogni parte del mondo, grazie alla loro riproduzione fedele ed al loro carattere sonoro. Ora Event è orgogliosa di poter annunciare un nuovo livello di trasparenza e definizione con la realizzazione delle nuove 20/20BAS.
- Questi monitor a due vie propongono una serie di miglioramenti, rispetto alla versione originale, mantendone inalterato il carattere e la sua qualità sonora. Il team di ingegnerizzazione della Event ha utilizzato tecnologie ed idee provenienti dall'odierno monitor di punta della linea attuale (la Opal) in modo da allineare le 20/20 agli alti standard qualitativi dell'azienda che garantiscono un alto livello di uscita, una bassissima distorsione ed un'eccellente dinamica.

Ulteriori info: www.midimusic.it



PRESONUS HD7

HD7 - Professional Monitoring Headphones

- Le cuffie professionali PreSonus "high-definition" HD7 utilizzano un sistema brevettato, a camera semi aperta, per offrire un'eccezionale resa sulle basse frequenze, garantendo però un perfetto bilanciamento su tutto lo spettro armonico. Le frequenze medie vengono riprodotte in modo accurato e la risposta sulle alte frequenze è tale da catturare ogni dettaglio.
- Acoustic Dynamic Design, semi-aperta
- Driver di 50 mm, in neodimio
- Risposta in frequenza 10 Hz - 30 kHz
- Sensibilità 98 dB SPL (1 mW)
- Potenza massima 300 mW
- Impedenza nominale di 32 Ω (filo di rame rivestito in alluminio)
- Auricolari in pelle
- Peso 9,75 once (276g)
- Cavo 2,5 m dritto, un solo lato
- Adattatore 1/8" a 1/4" (3,5 a 6,3 mm), a vite, placcato oro, connettore stereo mini

La cosa più incredibile è il prezzo: € 39,00

Ulteriori info: www.midimusic.it





Let it all out

Propellerhead Balance rappresenta l'ingresso in grande stile della software house svedese nel mondo dell'hardware. Balance è un'interfaccia 2 I/O dal design elegante con preamplificatori e convertitori di alta qualità e funzioni speciali dedicate all'integrazione con Reason. Con Balance si ottiene un sistema completo, potente e semplicissimo da usare, con Reason Essential incluso.

www.propellerheads.se/balance

www.midiware.com/balance

midiware
music for the future

propellerhead

PRO TOOLS 10 IN PROVA PER 30 GIORNI

Pro Tools 10



- Prova subito il nuovo Pro Tools 10, gratuitamente per 30 giorni
- Componi, registra, edita e mixa con Pro Tools, la scelta dei professionisti per produzione musicale e la post produzione audio. Provalo gratuitamente per 30 giorni e scopri tutta la potenza e le nuove caratteristiche della versione 10!

- Compila il form e scarica Pro Tools 10 www.avid.com/Trial/ProTools?intcmp=AV-HP-S2

Requisiti

- Pro Tools 10 Trial richiede una iLok USB Smart Key e un account sul sito iLok.com. Visita il sito www.avid.com per i requisiti minimi.

Ulteriori info: www.soundwave.it

YOUNG TALENTS 2012

- Sulla scia di PiemonteGroove, il progetto sviluppato dalla Regione Piemonte ed Associazione Culturale Situazione Xplosiva con l'obiettivo di promuovere la scena dance/elettronica piemontese, è partita in questi giorni la campagna di ricerca di nuovi e promettenti talenti locali.
- Young Talents 2012 ha come obiettivo principale la formazione, l'accompagnamento e la crescita professionale dei nuovi giovani talenti attivi nell'ambito dei suoni elettronici sul territorio piemontese.
- Agli artisti selezionati, oltre alla possibilità di entrare nella community di PiemonteGroove, verrà proposto un percorso formativo e performativo in diverse iniziative di livello nazionale e internazionale al fine di fornir loro conoscenze, strumenti, relazioni nuove, ed ampliando così le loro possibilità di crescita professionale e culturale.
- Le opportunità già previste all'interno del suddetto percorso includono:
 - uno stage per i nuovi talenti realizzato con la collaborazione di un artista internazionale;
 - la possibilità di partecipare a un concorso per un



- remix di un brano prodotto da un artista internazionale, che premierà con la pubblicazione il miglior remix;
- la partecipazione all'edizione 2012 del festival Club To Club.

Al fine di permettere una più estesa raccolta dei materiali, è stato modificato il termine di scadenza della campagna, che ora è fissato al 9 gennaio 2012.

L'iscrizione è gratuita e riservata ai residenti in Piemonte di età compresa fra i 18 e i 28 anni, e sarà dunque possibile fino al 9 gennaio 2012 inviando tre brani musicali o un dj set di almeno 30 minuti, oltre a una scheda biografica e due foto, (all'indirizzo mail info@piemontegroove.com).

Ulteriori info: www.piemontegroove.com

MUSIC

ITALYSHOW

2^a
edizione

Con il patrocinio
e la collaborazione di

DISMA
M U S I C A
DISTRIBUZIONE INDUSTRIA
STRUMENTI MUSICALI E ARTIGIANATO

Dove la musica si incontra

Salone degli strumenti musicali, edizioni, pro-audio, dj, discografia

In contemporanea con

SHOWWAY
Professional Entertainment
Technology Exhibition

D-SIGN.IT



Bologna
5-7 maggio
2012

www.musicitalyshow.com

SEGUICI SU



ARTURIA PRESENTA OBERHEIM SEM V

Il grande ritorno di un sintetizzatore leggendario

Arturia è lieta di annunciare il grande ritorno di un sintetizzatore leggendario: l'Oberheim SEM - Synthesizer Expander Module - torna per la prima volta sotto forma di emulazione software di altissima qualità con tecnologia Arturia TAE®. Oberheim SEM V riproduce il timbro caldo della storica versione hardware, è anche polifonico e può vantare un'ampia serie di opzioni timbriche innovative. Goldfrapp, Herbie Hancock e John Carpenter hanno scelto il SEM per il suono 'fat' e il suo spettro armonico inimitabile: da oggi anche voi potete aggiungere il suono Oberheim alle vostre produzioni!

Caratteristiche principali:

- Contiene tutti i parametri dell'Oberheim SEM originale: due oscillatori, ciascuno con forme d'onda a dente di sega e ad impulso con ampiezza variabile, LFO sinusoidale, filtro multi-mode 12dB/Oct con passa-basso, passa-alto, passa-banda e notch, due involucri AD/RS
- Funzioni aggiuntive: Nuovo LFO, Noise, Sub-oscillatore, effetti integrati (distorsione, chorus e delay), arpeggiatore, portamento.
- Polifonico e multi-timbrico a 8 voci
- Nuovo modulo Programmer a 8 voci



- Modulo Keyboard Follow avanzato
- Modulo Modulation Matrix
- Disponibile in modalità standalone e nei formati VST 2.4 e 3, 32 e 64 bit, RTAS e AU 32 e 64 bit
- Compatibile con Windows (XP/Vista/7 32 e 64 bit), Mac OS X (Mac OS 10.5 o superiore, solo Intel)

Ulteriori info: www.midiware.it

MIDIWARE: NUOVA DISTRIBUZIONE ISI

Il catalogo MidiWare si amplia con un nuovo brand che ha come caratteristica comune quella di fornire una forte componente di innovazione applicata al settore degli strumenti musicali tradizionali. In questo caso parliamo di un marchio californiano, ISI - Industrial Strength Industries, che produce dei cabinet per basso che non hanno concorrenti in termini di portatilità, peso e compattezza garantendo una qualità sonora di livello assoluto.

- I cabinet per basso Industrial Strength Industries sono progettati per i bassisti che



cercano un sistema di amplificazione in grado di fornire l'ampiezza di banda necessaria per bassi a 5,6,7 o più corde e contrabbassi acustici.

- I sistemi ISI sono anche perfettamente in grado di amplificare tastiere e chitarre acustiche elettrificate ed elettriche, e di offrire al DJ un diffusore portatile di altissima qualità. I prodotti ISI offrono una risposta in frequenza estremamente ampia, dinamiche esplosive e un timbro neutro che lascia trasparire il tocco e il suono dello strumento senza risultare troppo secco o privo di vitalità.

Ulteriori info: www.midiware.it

KRK RP6 G2 BB

Disponibile da KRK a partire da metà dicembre una nuova serie limitata dei monitor RP6 G2 con una speciale colorazione blu.

- Dopo la versione 'White', la versione 'Red' e la 'Fantom Grey' è il momento ora per KRK di presentare la nuovissima RP6 G2 BB, naturalmente di colore blu. Le KRK Generation 2 Rokit garantiscono un livello qualitativo assoluto grazie alla presenza della bass port nella parte frontale del cabinet, a differenza di altri monitor della stessa fascia di prezzo che hanno solitamente la bass port sul retro. In questo modo si evitano rifrazioni indesiderate sulle pareti che possono amplificare le basse frequenze e colorare il vostro mix in modo molto spiacevole. L'uscita delle basse frequenze dalla bass port anteriore è pulita ed accurata, anche ad un alto SPL. Completano il quadro delle caratteristiche della nuova linea G2, un sistema di bi-amplificazione allo stato dell'arte con alimentazione "low-distortion" per ogni driver e un crossover attivo che garantisce una risposta in frequenza molto accurata e, di nuovo, un controllo totale della diffrazione.

**Caratteristiche principali:**

- Monitor attivi
- Colorazione blu
- 6" + 1", 100W, bi-amplificate
- Risposta in frequenza: 49 Hz - 20 kHz
- Schermatura magnetica
- Dimensioni: 321 x 225 x 266 mm (HxWxD)
- Peso: 11 kg

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

AVID EUPHONIX

- Completata l'acquisizione del marchio Euphonix, Avid presenta la nuova linea di controller interamente rinnovata Avid Artist Series. Artist Control, Artist Mix, Artist Transport e Artist Color rappresentano l'ultima generazione delle superfici di controllo con protocollo EuCon ultra rapide e precise, ideali per lavorare con i vostri applicativi per audio e/o video.
- Le superfici di controllo Avid Artist Series si integrano con estrema facilità in qualsiasi studio, adattandosi alla perfezione tra la tastiera del computer e lo schermo, con la possibilità di collegare insieme più unità per realizzare una più ampia superficie di controllo integrata. I dispositivi integrano il protocollo EuCon per garantire il controllo simultaneo di molteplici applicazioni e workstation tramite cavo Ethernet ad una velocità di 250 volte superiore e ad una risoluzione otto volte superiore rispetto al protocollo MIDI.
- Avid e Euphonix hanno collaborato a lungo con i principali sviluppatori software di Apple, Steinberg, MOTU e molti altri per integrare alla



perfezione il supporto nativo EuCon all'interno delle singole DAW e garantire la massima risoluzione e il controllo immediato su tutte le principali funzioni delle applicazioni. I controller MC supportano anche i protocolli HUI e Mackie Control per una flessibilità ancora maggiore, ad una velocità e ad una risoluzione superiore rispetto a qualsiasi altro prodotto della stessa fascia. Tra le applicazioni compatibili con i rivoluzionari controller della serie Avid Artist Series possiamo citare Cubase, Nuendo, Reason, ProTools, Digital Performer, Logic, Final Cut, Soundtrack e Live.

Ulteriori info: www.midiware.com/avidartistseries

Quando la **Musica** diventa spettacolo



Music**Net**

13-14-15 Gennaio 2012
Lugano - Centro Esposizioni

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



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

PIERDUINO MEGA PROGETTO DIY

1 PUNTATA

Un progetto innovativo by Pier Calderan

Il progetto PIERDUINO mette a disposizione gli strumenti del fai-da-te per la musica, l'intrattenimento, il gioco, la robotica, la sperimentazione e... la fantasia. Questo è lo slogan che si può leggere nella home page di PIERDUINO (www.pierduino.com).

Presentazione di Massimo Consiglio

Innanzitutto perché PIERDUINO? Semplice, perché si tratta del folle progetto di Pier Calderan, definito da quelli che lo conoscono come lo "smanettone atomico" di default.

In secondo luogo, si tratta di un progetto basato sul processore ATmega 328, lo stesso montato sulle schede Arduino e i suoi cloni.

PIERDUINO però non è un semplice clone di Arduino. Ce ne sono già tanti. In realtà, vuole essere una piattaforma di sviluppo che propone fin da subito qualcosa che funzioni!

Vuoi mettere la soddisfazione di saldare circuiti integrati, diodi, resistenze e condensatori e vedere che tutto si muove!

Dedicato agli smanettoni del fai-da-te ma anche a coloro che vogliono approfondire elementi di elettronica, informatica musicale, tecnologia wireless e programmazione, ecco le scatole di montaggio di PIERDUINO con alcuni stupendi software musicali pronti all'uso e funzionanti al 100%, e molti altri in fase di sviluppo.

Come al solito, Pier Calderan ha colpito ancora...

DO IT YOURSELF

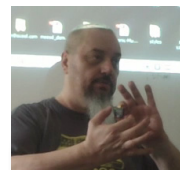
Dopo la premessa del dott. Consiglio, apriamo le danze spiegando un po' di cose.

Innanzitutto, il concetto che sta alla base del progetto PIERDUINO è **DO IT YOURSELF**, ovvero **FAI-DA-TE**.

Ovviamente, si tratta di un fai-da-te guidato, un specie di "laboratorio" in continua evoluzione per chi vuole imparare le cose senza far fatica di andarle a cercare su Internet, trovando le solite difficoltà di tradurre testi dall'inglese o dal turco o trovando circuiti malfunzionanti, schemi elettrici errati e pezzi di codice raffazzonato da qualche utente dei vari forum.

SCARICA
DEMO MP3 DEI
SYNTH DI
PIERDUINO

di Pier Calderan



Quindi, l'idea principale è quella di offrire una piattaforma "testata" e sicuramente funzionante con il software pronto all'uso scritto in maniera eccelsa. Non a caso abbiamo scelto uno dei più valenti programmatori al mondo, Aldo Trianti (Appsoft). E, cosa non del tutto trascurabile, PIERDUINO è compatibile al 100% con l'IDE di Arduino, quindi, chi vuole divertirsi a programmare, lo può fare tranquillamente senza problemi.

Ma allora perché non prendersi un Arduino già fatto e spippolare con l'IDE e tutti gli shield che ci sono in commercio? Bravo! Ma io non mi chiamo Pier Calderan per niente, e quindi... Dopo aver visto vari cloni che girano in rete, mi sono deciso di progettarne uno tutto mio. Sicuramente alcuni cloni sono interessanti, ma non ho trovato quello che faceva al caso mio.

E allora, dopo un paio di mesi di studio, di decine di prove su millefori e basette ramate sciolte nel cloruro ferrico, sono riuscito a produrre un paio di PCB di mio gradimento...

Kit di montaggio

Il progetto è molto semplice o, meglio, è molto semplificato, per renderlo fruibile da chiunque, anche dal meno esperto in elettronica.

Il kit di montaggio di PIERDUINO prevede tutta la componentistica selezionata (Figura 1), con accessori di terze parti (opzionali) e software precaricato o scaricabile/aggiornabile dal sito. Il tutto confortato da istruzioni e video tutorial per un facile assemblaggio.

Sono disponibili varie opzioni di montaggio a seconda della tipologia di utilizzo. Vediamole...

Caratteristiche principali

PIERDUINO si distingue subito per la sua versatilità. Innanzitutto, in maniera simile alla tecnologia utilizzata da Arduino, si basa sull'utilizzo di Shield,

ovvero di schede aggiuntive, che vanno montate a sandwich (Figura 2). In questo modo, si espandono le possibilità costruttive e progettuali all'infinito. Per il momento, pensando di fare cosa gradita agli appassionati di musica e di elettronica, sono disponibili **PIERDUINO MODULO BASE** e **MODULO AUDIO/MIDI**.

MODULO BASE

- Il MODULO BASE offre la totale compatibilità con l'IDE di Arduino e la massima espandibilità grazie allo stesso sistema di Shield.
- Il modulo è dotato di connettore per la connessione esterna a un computer con cavo FTDI o Breakout USB to Serial (acquistabile anche separatamente).
- È possibile alimentare il modulo tramite pila o alimentatore esterno 9 V oppure tramite USB (cavo FTDI o Breakout USB to Serial).
- Il microprocessore è già dotato di synth software precaricati (vedi lista software più sotto).
- Il modulo prevede la possibilità di collocare sulla basetta un modem Xbee acquistabile a parte senza bisogno di aggiungere lo Shield Xbee!
- I modem Xbee permettono comunicazioni Wi-Fi in progetti di comunicazione, automazione e programmazione a distanza dello stesso microprocessore (senza bisogno di cavo USB).
- I modem Xbee sono prodotti di terze parti e si possono acquistare ovunque, ma se ordinati tramite il sito PIERDUINO, verranno consegnati già programmati, testati e pronti all'uso, completi di programma per il controllo OSC con template TouchOSC per iPad.
- Il kit di montaggio del MODULO BASE viene accompagnato da istruzioni dettagliate e un video tutorial.

MODULO AUDIO/MIDI

- Il modulo AUDIO/MIDI è dotato di:
- Display LCD (acquistabile a parte) 16 caratteri x 2 righe, retroilluminato con potenziometro di controllo del contrasto.
- 6 potenziometri di controllo dei parametri dei synth.
- Uscita audio mono.
- Ingresso MIDI.
- Uscita MIDI.
- Tasto reset.
- Il kit di montaggio del MODULO AUDIO/MIDI viene accompagnato da istruzioni dettagliate e un video tutorial.

Software PIERDUINO precaricato

Una volta montato il MODULO BASE e il MODULO AUDIO/MIDI, si potranno selezionare tre synth precaricati in memoria tramite uno dei sei potenziometri.

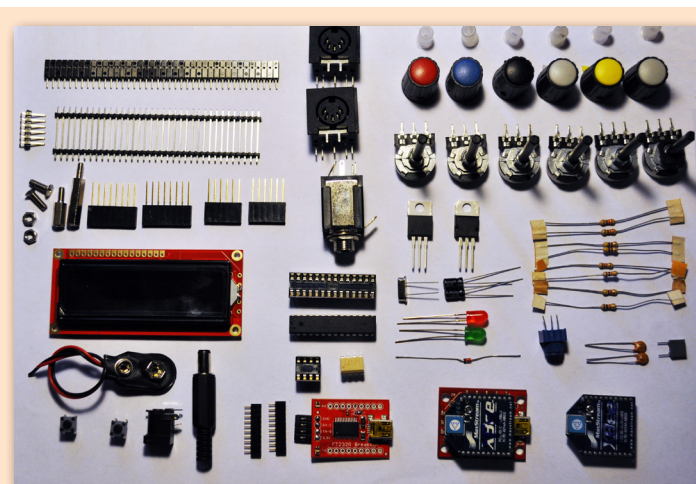


Fig. 1 - I componenti del kit di montaggio di PIERDUINO.



Fig. 2 - Il primo prototipo di PIERDUINO BASE + AUDIO/MIDI.

- I nomi dei synth e i parametri modificabili sono visibili sul display LCD.
- Per chi monta anche i modem Xbee per il controllo Wi-Fi, viene dato gratuitamente anche il programma Win/Mac per controllare i parametri dei synth via TouchOSC da iPad o Android.
- Qui di seguito, i synth precaricati in **PIERDUINO MODULO BASE**. Per i più curiosi, abbiamo preparato alcune demo audio che si possono ascoltare dall'allegato a questo articolo.

Synth Beat Box

- Vari pattern ritmici con BPM variabile e suoni di batteria analogica (tipo TR-808)
- 5 potenziometri di controllo per cambiare i parametri principali.
- Implementazione MIDI CC per cambiare i parametri dei singoli strumenti percussivi.

Synth PEW

- Emulazione del famoso Electro Harmonix SUPER SPACE DRUM (lo strumento che fa "piuuuuuuu", appunto)
- 5 potenziometri di controllo per cambiare i parametri principali.
- Implementazione MIDI CC per cambiare i parametri del suono.
- MIDI In per il trigger del suono "Pew".

Synth Piano

- Emulazione di un pianoforte a 4 voci di polifonia.
- 5 potenziometri di controllo per cambiare i parametri principali.
- Implementazione MIDI CC per cambiare i parametri del suono.

Altri software musicali (presto disponibili)

- Synth Organ
- Synth Bass 303
- Synth Theremin
- Synth Minimoog
- Synth FM
- Arpeggiator
- Super Sequencer
- Super Drum Pad
- e altri ancora...

Contenitore

- A richiesta, è disponibile un contenitore in plastica (Figura 3) nera 150 x 80 x 46 mm per poter alloggiare comodamente entrambi i moduli BASE e AUDIO/MIDI, fornito di dima per effettuare i fori di fissaggio dei potenziometri, la finestra del display, i fori per le prese audio e MIDI e il tasto di reset esterno (opzionale). Il costo (senza ricarico) si aggira intorno ai 10-12 EUR a seconda del modello.

Quanto costa?

Tenendo presente che PIERDUINO non è un prodotto industriale, i costi di produzione sono quelli normalmente applicabili al dettaglio. In altre parole, tutta la componentistica ha i tipici costi "da bottega". Per cui, almeno in questa fase di start-up, non è stato possibile investire capitali di una certa importanza per industrializzare il prodotto. Abbiamo comunque deciso di far stampare delle PCB professionali da una ditta italiana che ci ha promesso di farci un prezzo "cinese". Al momento in cui scriviamo, stiamo ancora aspettando i prototipi finali, per cui possiamo mostrare solo i disegni dei file Gerber che abbiamo spedito per la stampa delle PCB (Figura 4).

Riservandoci di apportare delle modifiche ai prezzi, anche in previsione di abbassarli a fronte di una forte richiesta da parte degli interessati a QUESTO PROGETTO, riportiamo qui di seguito il contenuto delle scatole di montaggio dei due moduli PIERDUINO, con i relativi prezzi e le varie opzioni di acquisto. In altre parole, più ordini si ricevono, meno costerà il prodotto finale.

Contenuto del MODULO BASE

- 1 x PCB prof. serigraf. 125x72 mm singola faccia
- 1 x processore ATmega 328 (bootloader 2009)



Fig. 3 - Il contenitore in plastica nera (opzionale).

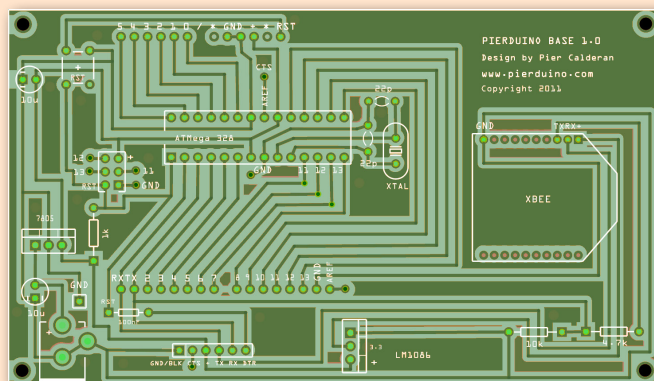


Fig. 4 - I file Gerber mandati in stampa per le PCB dei due moduli PIERDUINO.

- 1 x integrato 7805
- 1 x zoccolo DIL 28 pin
- 1 x integrato LM1086 3.3
- 1 x quarzo 16 MHz ribassato
- 1 x resistenza 1 kohm
- 1 x resistenza 10 kohm
- 1 x resistenza 4,7 kohm
- 2 x condensatore 22 pF
- 2 x condensatore 10 uF
- 1 x condensatore 100 nF
- 2 x pulsante reset
- 1 x header 40 pin femmina
- 1 x connettore DC
- 1 x spina volante DC
- 1 x presa volante pila 9 V
- 1 x breakout 5 V FTDI

Prezzo 50 EUR (IVA inclusa)

Contenuto del MODULO AUDIO/MIDI

- 1 x PCB prof. serigraf. + 125x72 mm doppia faccia
- 1 x integrato 6N137
- 1 x zoccolo DIL 8 pin
- 1 x diodo 1N4148
- 2 x LED
- 1 x display LCD 2 x 16 caratteri retroilluminato (opzionale)
- 1 x potenziometro 10 kohm per regolare il contrasto display LCD
- 6 x potenziometri 10 kohm
- 2 x resistenza 220 ohm
- 2 x resistenza 470 ohm
- 2 x header 6 pin lungo maschio
- 2 x header 8 pin lungo maschio
- 2 x connettore DIN 5 poli (MIDI IN e MIDI OUT)
- 1 x connettore TRS 6,3 mm
- 1 x distanziatore 10 mm
- 1 x distanziatore 30 mm
- 2 x viti 3 mm
- 2 x dado 3 mm
- 6 x manopole per potenziometri
- 6 x riduttori per albero 3 mm

Prezzo 60 EUR (IVA inclusa)

Prezzo 45 EUR (IVA inclusa) senza display LCD

Modem Xbee

Per chi volesse aggiungere il controllo Wi-Fi, c'è la possibilità (come detto in precedenza) di acquistare senza nessun ricarico i modem Xbee di terze parti. Oltre a poter telecomandare PIERDUINO, sarà possibile controllare qualsiasi azione tramite protocollo TouchOSC.

- 2 x modem Xbee (prezzo Sparkfun)
- 1 x Xbee Explorer (prezzo Sparkfun)
- 2 x header 10 pin passo 2 mm per modem Xbee

Prezzo 82 EUR (IVA inclusa)

Spese di spedizione

Abbiamo trovato una buona soluzione per poter spedire in tutta Italia al costo accessibile di 8 EUR.

Varie opzioni di acquisto

Oltre ai limiti del budget, ci sono vari tipi di smanettoni fai-da-te... c'è chi ama fare tutto da zero, chi vuol partire da una base minima e chi invece vuole la pappa (quasi del tutto) pronta.

Tutto da zero

- Solo PCB del MODULO BASE **20 EUR**.
- Solo PCB del MODULO AUDIO/MIDI **20 EUR**.
- Solo microprocessore ATmega 328 con 3 synth software precaricati **10 EUR**.
- Solo componenti MODULO BASE **20 EUR**.
- Solo componenti MODULO AUDIO/MIDI **30 EUR**.

Base minima

- Kit di montaggio del MODULO BASE con tutti i componenti, come illustrato nella tabella Contenuto del MODULO BASE **50 EUR**.
- Kit di montaggio del MODULO AUDIO/MIDI con tutto l'elenco di componenti come illustrato nella tabella Contenuto del MODULO AUDIO/MIDI (utile per i possessori di Arduino 2009/ UNO) + microprocessore ATmega 328 con 3 synth software precaricati **70 EUR** (con display LCD) e **55 EUR** (senza display LCD).

Pappa pronta

- Kit di montaggio MODULO BASE + Kit di montaggio MODULO AUDIO/MIDI **60 EUR** + 2 Modem Xbee **192 EUR**.

Come si può vedere, ce n'è per tutti i gusti e per tutte le tasche. Se vi dicessi che il ricarico è solo del 10% vi mettereste a ridere.

Allora, facciamo così: andate dal vostro negoziante di componenti e chiedete un po' di prezzi...

E non sono stati considerati i costi per il lavoro di progettazione hardware e quelli di programmazione software! Comunque, giusto per fare un raffronto, una scheda Arduino Uno SMD e uno Shield Xbee acquistati da Smart Projects vengono via a 57,91 EUR, comprensivo di spese di spedizione. PIERDUINO MODULO BASE (già con lo shield Xbee) costa 58 EUR, comprese le spese di spedizione. Il bello è che te lo costruisci tu!

Il futuro di PIERDUINO

Il modulo **AUDIO/MIDI** è un'ottima piattaforma di partenza per poter gestire suoni e MIDI.

Ovviamente, sono allo studio altri moduli, per esempio, per il controllo a distanza di motori e luci. Uno fra tutti è l'ormai famoso **PIERDUINO BALOON** che ha fatto furore in fiera HTE a Milano lo scorso novembre. Ma, come al solito, starò attento ai costi per poter offrire la soddisfazione di creare il proprio PIERDUINO in casa senza svenarsi.

Seguiranno altri moduli PIERDUINO per il controllo di bracci robotici, il controllo di potenza di luci, il controllo sensoriale e altre amenità di cui non posso anticipare nulla.

Newsletter di PIERDUINO

Consiglio a tutti (ma sì, anche ai non interessati) di iscriversi alla newsletter di PIERDUINO andando sul sito **www.pierduino.com** e inserendo semplicemente un indirizzo email valido.

Così vi terrete aggiornati puntualmente sulle novità e i lavori in corso.

Presto sarà disponibile il carrello della spesa, pertanto tenete in caldo i vostri saldatori!

Il vostro Pier(duino) Calderan **AV&M**

AAS CHROMAPHONE

di Paolo Tonelli

Creative Percussion Synthesizer



A distanza di oltre un anno e mezzo (AVM n.16 del marzo 2010 e n.17 del mese successivo) dal test di Strum Bundle, composto dai due strumenti virtuali dedicati all'emulazione della chitarra acustica Strum Acoustic GS-1 (Figura 1) e della sua controparte elettrica Strum Electric GS-1 (Figura 2), nonché di un paio di librerie per l'eccellente sintetizzatore analogico virtuale Ultra Analog VA-1 (Figura 3), torniamo a occuparci dei prodotti della canadese Applied Acoustics Systems, specializzata fin dal 1998 nello sviluppo di strumenti virtuali in *physical modelling*, ovvero in sintesi a modellazione fisica, il cui primo strumento del genere, il potente sintetizzatore modulare Tassman (Figura 4), è tutt'ora in commercio e gode di ottima salute con la sua versione numero 4, così come Lounge Lizard EP-3, emulatore di pianoforti elettrici, e String Studio VS-1 dedicato agli strumenti a corda.

IL PHYSICAL MODELLING IN POCHE RIGHE

Un brevissimo accenno a questa tecnica di sintesi per chi ne fosse totalmente a digiuno: riprendendo quanto scritto nel marzo 2010, il Physical Modelling (PhM) si differenzia profondamente dalle più comuni tecniche di sintesi in quanto opera con un meccanismo inverso rispetto a queste. Essa, infatti, invece di partire dall'analisi del suono emesso da uno strumento, con successiva sua ricreazione attraverso strade differenti, come fanno per esempio sintesi additiva,

sottrattiva e in modulazione di frequenza (FM), oppure dalla sua "fotografia istantanea" congelata e cristallizzata e successivamente riprodotta pari pari o modificata, come avviene nel campionamento, parte dall'analisi dello strumento musicale, riproducendo in tempo reale, tramite modelli matematici complessi, il comportamento di ogni sua componente strutturale, e le interazioni tra queste, al variare delle condizioni esecutive. Il suono è la conseguenza di queste complicatissime interazioni, ed è tanto più naturale e verosimile quanto più complesso è il modello matematico usato; fino all'altro ieri la capacità di elaborazione

dei computer domestici obbligava gli sviluppatori a introdurre semplificazioni piuttosto pesanti nei modelli



Fig. 01 – Strum Acoustic GS-1.



Fig. 02 – Strum Electric GS-1.



Fig. 03 – Ultra Analog VA-1.



Fig. 04 – Tassman.

di calcolo, ma ovviamente più si va avanti e più problemi di questo genere vengono meno, migliorando il risultato finale, sebbene ci sia ancora parecchia strada da percorrere per arrivare a una emulazione davvero soddisfacente per tutte le famiglie strumentali.

Un aspetto molto simpatico e sperimentale della PhM è l'invenzione di strumenti che nella realtà non potrebbero mai esistere, perché essendo virtuali non ci sono pericoli nel percuotere, per esempio, con mazze di ferro da due tonnellate delle barre (strumenti risonatori) di cristallo finissimo...

Sentiremo il suono che ne deriva, abbastanza intuibile!, ma non correremo il pericolo di essere investiti da migliaia di schegge né avremo la seccatura di doverle raccattare dal pavimento!

L'effetto per così dire collaterale di questa tecnica è che i suoi parametri di sintesi hanno nomi che, a differenza di quelli di altre tecniche, dovrebbero risultare familiari ai musicisti di strumenti acustici, in quanto, come appena detto sopra, si riferiscono alle parti dello strumento in questione, ma non sono pochi coloro che suonano senza conoscere a fondo i componenti, le funzioni e le proprietà fisico-acustiche dell'aggeggio che hanno tra le mani. Quando le cose stanno così, anche la modellazione fisica, al pari delle altre tecniche sintetiche, può risultare di non immediata comprensione.

Altra gradita conseguenza di questo metodo di sintesi è l'estrema leggerezza degli strumenti virtuali basati su di essa: le loro dimensioni sono infatti estremamente contenute, nell'ordine di pochi MegaByte (!), con una velocità di download e di installazione che non ha confronti rispetto alla lentezza e al peso dei GigaByte e dei relativi numerosi DVD di installazione di altri prodotti. Anche il più recente strumento di AAS, Chromaphone (Figura 5), l'oggetto di questo test, non fa eccezione, con il suo file zippato di soli 11 MB.

Tempo impiegato per scaricarlo, installarlo, autorizzarlo e suonarlo: una manciata di secondi! La configurazione minima richiesta per far girare Chromaphone su computer con una capacità di riproduzione, quanto a voci di polifonia, sufficiente

per una buona riproduzione dei preset, parte da Windows XP SP2 32-bit/Windows Vista/7 32-bit/64-bit, oppure Mac OS X 10.5 o successivi, e per entrambi i sistemi 512 MB di RAM.

Lo strumento si apre come plug-in in tutti i sequencer host più diffusi (la versione 1.0.1, appena rilasciata, funziona anche in modalità stand-alone), è acquistabile con download diretto dal sito del produttore per 199 dollari, circa 150 euro al cambio corrente, e rientra nell'offerta natalizia prendi due (prodotti AAS della serie Professional, menzionati nell'introduzione e aventi tutti il medesimo prezzo di listino) e paghi uno.

Chi è interessato a questa tecnica di sintesi ne approfitti adesso o mai più, anche perché se il dodici dicembre dell'anno prossimo finisce il mondo non so se tale lodevole iniziativa potrà essere ripetuta...



Fig. 05 – Chromaphone, lo strumento virtuale oggetto del presente test.

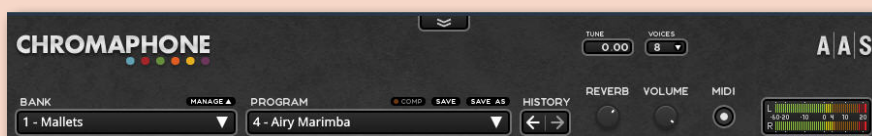


Fig. 06 – La parte superiore del pannello.

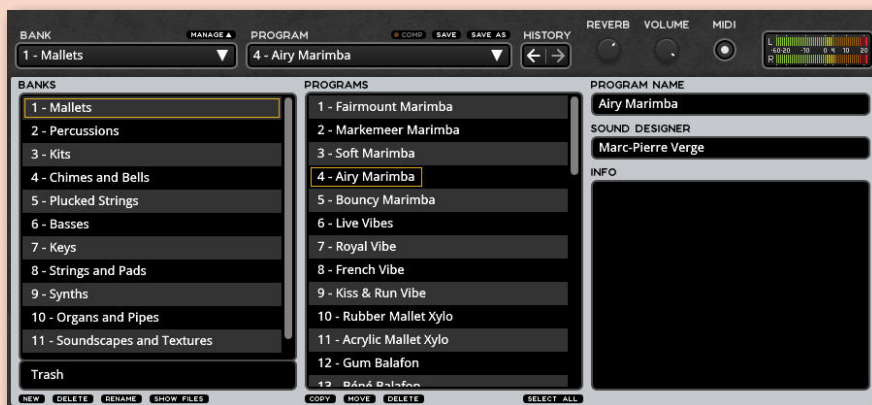


Fig. 07 – Il Bank Manager.

LA STRUTTURA DI CHROMAPHONE

La parte superiore del pannello di Chromaphone (Figura 6), chiamata nel manuale Utility Section, contiene anzitutto i campi per la selezione dei suoni, che sono suddivisi in dodici Banks:

- Mallets
- Percussions
- Kits
- Chimes and Bells
- Plucked Strings
- Basses, Keys
- Strings and Pads
- Synths
- Organs and Pipes
- Soundscapes and Textures
- Effects

Ciascuno contiene un numero variabile di preset, detti Programs.

La loro selezione e gestione (Copy, Move, Delete, Rename, Save, Create New Bank eccetera) è molto semplice, facilitata dall'apposito Bank Manager (Figura 7) che si apre con un click sul campo Manage. Importante anche il campo Comp, che permette la comparazione tra un suono prima e dopo operazioni di editing, e History, che corrisponde a un Undo/Redo illimitato; seguono i comandi generali per intonazione (+/- dodici semitoni e mezzo), voci di polifonia (da due a trentadue), rapporto dry/wet per il riverbero, volume, indicatore di attività MIDI e del livello di uscita.

Il motore di sintesi si trova nella parte centrale ed è organizzato in due zone distinte comprendenti in totale quattro moduli, Mallet e Noise da una parte, e Resonator A e Resonator B dall'altra; ogni modulo è attivabile separatamente (Figura 8).

Per comprendere meglio il funzionamento di questo sintetizzatore può essere di aiuto osservare il diagramma di flusso del segnale: un corpo battente (*Mallet*), oppure un generatore di rumore (*Noise*), o entrambi insieme, sono le fonti che pongono in eccitazione due risonatori.

Questi, qualora siano attivati entrambi, sono orientabili sia in serie, ovvero in modalità *coupling*, letteralmente "accoppiamento", (Figura 9), sia in parallelo (Figura 10).

Nel primo caso tra i risonatori si generano interazioni complesse, modellate sul comportamento del flusso delle vibrazioni che



Fig. 08 – Il motore di sintesi, formato da quattro moduli, Mallet, Noise, Resonator A e Resonator B, ciascuno attivabile separatamente.

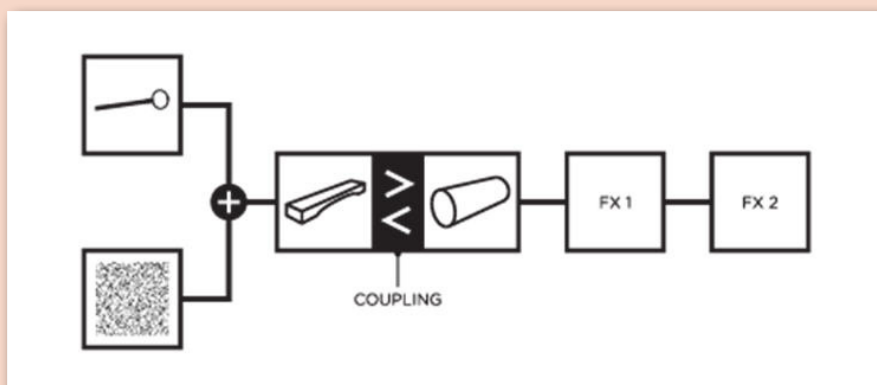


Fig. 09 – Il diagramma di flusso del segnale con i due risonatori in serie...

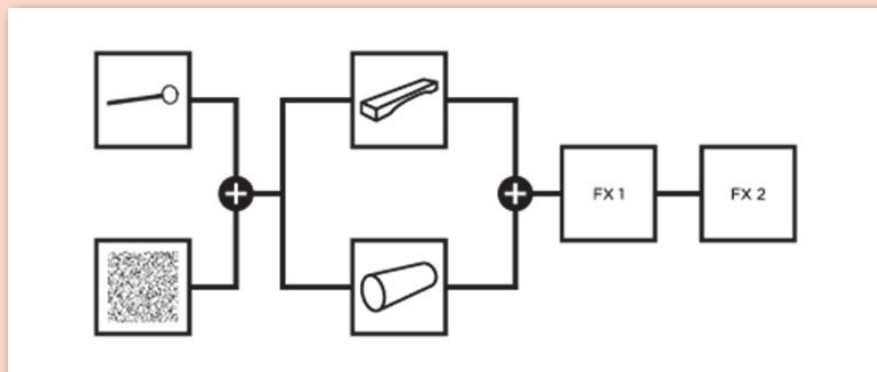


Fig. 10 – ... e in parallelo.

passano da un risonatore all'altro in senso bidirezionale, con influenze reciproche; il cursore Balance controlla l'entità dell'accoppiamento. Nel secondo, invece, entrambi i risonatori sono eccitati dalla sorgente e restano tra loro indipendenti, nel qual caso Balance agisce come un semplice cursore di miscelazione (*mix*) del volume.

Per chi fosse digiuno di nozioni di acustica ricordo che l'azione del risonatore è di importanza capitale nel plasmare quello che è il suono grezzo prodotto dalla sorgente, in quanto ne modifica l'involuppo di ampiezza e lo spettro armonico, con conseguente variazione del timbro, e ne amplifica inoltre l'intensità, conferendo al suono il suo carattere definitivo, poi ulteriormente rifinito in Chromaphone da due moduli multieffetto in serie (FX1 ed FX2). Entrando nei dettagli, l'impulso iniziale (*trigger*) può partire anzitutto da un corpo battente (modulo Mallet) dotato dei seguenti controlli (Figura 11):

- forza dell'impatto (Volume);
- rigidità del materiale (Stiffness);

- generazione di componenti rumorose più o meno intense al momento dell'impatto (Noise);
- composizione in frequenza del rumore (Color, che controlla il taglio di frequenza di un filtro passa-alti). La freccetta bidirezionale che unisce le manopole Noise e Color indica la loro relazione diretta.

La modifica di questi parametri permette di emulare battenti diversi, che vanno dal martelletto del pianoforte alla mazza usata per la grancassa, passando per le varie bacchette usate per strumenti quali vibrafono, marimba eccetera.

A esclusione di Color, questi parametri sono influenzabili dalla nota suonata (Key) e dalla sua intensità (Vel, ossia velocity MIDI), e questo spiega le sottili strisce, rispettivamente azzurre e rosse, che si vedono in figura attorno alle manopole.

In alternativa, o in aggiunta al battente se entrambi i moduli sono accesi, l'impulso iniziale può partire dal modulo Noise (Figura 12), che è un generatore di rumore bianco il cui segnale di uscita può essere filtrato a scelta da un passa-bassi, un passa-alti, un passa-banda e una combinazione dei primi due. I controlli del modulo sono volume, frequenza, campanatura (Q, che diventa Width, ossia ampiezza di banda, per il passa-banda) e densità (Density), che agisce sulla frequenza di "getti" di rumore casuali, con produzione di svariati effetti che richiamano talvolta quelli tipici della sintesi granulare. Come si nota in figura, i parametri menzionati sono modulabili, oltre che da Key e Vel come per il modulo Mallet, anche dalla sezione LFO (righe verdi) e da una curva di inviluppo a quattro stadi ADSR con delay associata al modulo (righe arancioni). Il cursore Direct esegue il missaggio tra il segnale dei moduli Mallet e/o Noise e quello della sezione Resonator.

In quest'ultima (Figura 13), un semplice clic del mouse sul disegno del risonatore permette di passare tra corde, barre, membrane, lastre, tubi chiusi e aperti (Figura 14). I puntini neri sotto un risonatore, detti controllo Quality, esprimono il numero dei modi vibrazionali del risonatore



Fig. 11 – Il modulo Mallet.



Fig. 12 – Il modulo Noise con il suo generatore di inviluppo.



Fig. 13 – La sezione dei due risonatori.



Fig. 14 – I diversi risonatori disponibili (immagine composta).

considerati in fase di sintesi; il primo puntino è sempre presente e segnala il calcolo di quattro modi vibrazionali, mentre quelli successivi possono essere accesi o spenti con un clic del mouse e portano i modi a 16 (due puntini), 30 (tre puntini) e ben 70 (quattro puntini). L'aumento dei modi calcolati aumenta la complessità dell'emulazione e di conseguenza la ricchezza del suono prodotto, oltre che naturalmente la quantità di risorse richieste alla CPU del computer. I risonatori tubolari non hanno puntini poiché per essi è sempre

calcolato il maggior numero possibile di modi vibrazionali. L'intonazione di un risonatore, ovvero la frequenza del suo primo parziale, detto anche armonica fondamentale poiché è quello che, negli strumenti ad altezza determinata, produce (quasi) sempre la sensazione di altezza da noi percepita, è espressa da Pitch ed è modificabile direttamente con il mouse: un valore di 0.00 indica una intonazione di base, rispettivamente in semitoni e cent, riferita al Do centrale.

L'intonazione può essere variamente modulata sia in funzione della nota suonata dalla master keyboard (Key), secondo la relazione semitono : semitono (in breve, per un valore di 1.00:1 abbiamo la situazione classica della tastiera di un pianoforte, dove a ogni nota corrisponde un suono differente secondo la scala temperata, mentre a 0.00:1 avremo la stessa nota ripetuta lungo tutta l'estensione della tastiera; molte altre situazioni sono possibili), sia dall'LFO, sia dalla velocity.

I controlli a manopola del modulo risonatore sono:

- Decay: tempo di decadimento dei parziali;
- Release: stadio di rilascio, a emulare l'azione di uno smorzatore (*dampers*);
- Material: simula l'azione del materiale di cui è fatto il risonatore, che influenza fortemente il tempo di decadimento dei parziali in funzione della loro diversa frequenza rispetto alla fondamentale;
- Tone: controlla l'ampiezza dei parziali in funzione della loro frequenza rispetto alla fondamentale;
- Radius: sostituisce il parametro Material nei risonatori tubolari;
- Hit Point: controllo del punto di impatto del battente sul risonatore. La manopola tutta a sinistra indica colpo sul bordo, tutta a destra colpo al centro. Poiché negli strumenti acustici il punto di battuta è in funzione della tecnica, o articolazione, adottata e contribuisce anch'esso notevolmente a determinare il risultato sonoro finale, anche questo parametro, molto opportunamente, è modulabile sia dalla nota suonata, sia dalla velocity, oltre che da una variabile casuale (Rnd, che sta per *random*).

Della possibilità di accoppiamento tra i risonatori, attivabile con un clic sul campo Coupling, si è già accennato sopra; per completare il discorso, l'interazione tra i due risonatori è uno dei punti cruciali dell'intero percorso del segnale sonoro, poiché configurazioni diverse portano all'emulazione di classi strumentali differenti: da un tamburo, formato da una membrana e una colonna d'aria, si può passare a una chitarra, dove gli elementi fondamentali sono invece corde e tavola armonica, oppure a un vibrafono, che presenta barre metalliche e tubi risonanti.

In mancanza dell'accoppiamento, dunque in configurazione parallela, il cursore Balance agisce



Fig. 15 – Il pannello inferiore comprendente, oltre all'involucro per il modulo Noise, anche Vibrato, LFO e due processori multi-effetto.

da miscelatore di volume dei segnali provenienti dai due risonatori eccitati simultaneamente e indipendentemente uno dall'altro.

In modalità seriale, invece, il segnale di eccitazione è ricevuto dal primo risonatore, che lo trasmette al secondo, il quale lo ritrasmette al primo, e così più volte; Balance allora agisce da controllo di impedenza, vale a dire, in parole povere, che determina la facilità di un risonatore a entrare in vibrazione rispetto all'altro.

Se tutto ciò non vi basta ancora, in entrambe le modalità seriale e parallela, Balance può essere modulato da Key!

Infine, nella porzione inferiore del pannello (Figura 15), oltre alla già citata curva di involucro per il modulo Noise, si trovano anche i moduli del vibrato, collegato alla ruota della modulazione della master keyboard, e dell'LFO a cinque forme d'onda, anch'esso con delay (ricordo che in un LFO la presenza di un delay non significa che esso produce un effetto eco, bensì un tempo di ritardo tra l'inizio di una nota e l'entrata in funzione dell'LFO). Seguono due multieffetti identici, disposti in serie (ma che non si influenzano a vicenda come invece fanno i risonatori!), contenenti un'ampia selezione di chorus, flanger, wah wah, EQ, distorsori, echi e riverberi, sincronizzabili, così come l'LFO, al tempo del progetto corrente. I parametri ovviamente variano al variare dell'effetto prescelto, e non mi dilungo al riguardo, poiché sono i soliti noti che si ritrovano pressoché identici in qualunque altro processore.

IMPRESSIONI D'USO

Chromaphone, che in italiano potremmo rendere con "cromòfono", cioè generatore di "colori" musicali, è presentato da AAS con il "sottotitolo" di sintetizzatore creativo di suoni percussivi, in quanto i modelli fisici di bordo sono mirati alla riproduzione dei complicatissimi fenomeni fisico-acustici propri di questa categoria di strumenti, che è vastissima e comprende strumenti diversissimi tra loro: da strumenti che emettono suoni di altezza determinata, quali chitarre, pianoforti, vibrafoni e affini, si passa a quelli che emettono rumori, o suoni di altezza indeterminata, che sono poi quelli più comunemente indicati con il nome generico di percussioni, ossia casse, rullanti, piatti, bongo, tabla, woodblock eccetera, di cui sono presenti anche alcune combinazioni in kit.

I modelli funzionano in maniera convincente per la famiglia dei Mallets, che include marimbe, vibrafoni, glockenspiel, kalimbe e simili, e in parte

le Chimes (campanelle varie), mentre nelle altre le sonorità restano buone, ma sono meno realistiche: all'orecchio di chi lavora quotidianamente con strumenti veri, il physical modelling non è ancora in grado di restituire, per fare soltanto un paio di esempi, quella profondità dei timpani o quel fragore di un gong che invece suoni campionati di alta qualità sanno trasmettere in maniera apprezzabile. Piacevoli sorprese, che sfruttano intensamente le potenzialità del modulo Noise, si trovano nelle categorie Strings and Pads, Synths e Soundscapes and Textures, alcune di buon effetto cinematografico; sono inoltre presenti alcune sonorità di natura elettronica, quali pianoforti elettrici nella famiglia Keys, casse, rullanti, charleston in Percussions e Kits e altro ancora, a conferma della versatilità di questo strumento. Al di là dell'intento emulativo di strumenti acustici veri, realizzato soltanto parzialmente, Chromaphone si distingue per le numerose sonorità che mescolano abilmente reale e irreale, e come tutti gli strumenti in modellazione fisica piacerà molto a chi ama sperimentare e andare alla ricerca di un suono tagliato su misura; sotto questo aspetto l'etichetta di strumento "creativo" è perfettamente azzeccata. È infatti impressionante verificare di quanto possa variare il suono in seguito a una piccola modifica di un parametro o ad accoppiamenti di risonatori che non hanno riscontro negli strumenti acustici reali. Grazie al particolare motore di sintesi si riescono a ricavare timbriche interessanti partendo da qualsiasi preset (circa trecento in tutto, non moltissimi per gli standard attuali), cosicché si finisce per realizzare in breve tempo una gran quantità di nuovi banchi, scambiabili con altri utenti.

Le possibilità di modulazione sono consistenti e la sezione effetti di buona qualità; sebbene manchi una funzione utilissima come il MIDI Learn (c'è invece la risposta ai Program Change), la maggior parte dei parametri è automatizzabile tramite le

funzioni del sequencer host.

La conoscenza delle caratteristiche fisico-acustiche degli strumenti reali è ovviamente di aiuto per il sound-designer nel processo di manipolazione timbrica, ma è facile prevedere che i meno esperti si affideranno piuttosto alle scoperte casuali; a questo scopo sarebbe utile avere un tastino Random per la generazione immediata di preset derivanti dal rimescolamento imprevedibile di tutte le variabili in gioco, sperando che AAS prima o poi provveda al riguardo.

CONCLUSIONI

Con Chromaphone, i canadesi di Applied Acoustics Systems si confermano tra i migliori sviluppatori di strumenti virtuali in modellazione fisica, tecnica di sintesi cui è dedicata la loro intera gamma di prodotti.

Questo sintetizzatore è in grado di passare con disinvoltura da strumenti di metallo a quelli in legno, in vetro e altri materiali, e, nonostante le complessità proprie del physical modelling, è di concezione chiara e di facile uso anche per chi non è un grande esperto di fisica acustica.

Più che per il realismo nell'emulazione di strumenti acustici reali, traguardo che è raggiunto in maniera discontinua tra le numerose e diversissime famiglie timbriche rappresentate, Chromaphone si fa notare quale strumento indirizzato agli appassionati di ricerca sonora, che qui, come nel resto della produzione AAS, troveranno di che sperimentare e divertirsi a lungo. **AV&M**

Sito produttore

- www.applied-acoustics.com

Prezzo shop online

- 199 dollari.

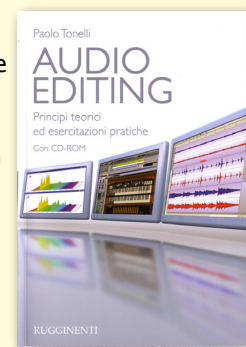
L'autore: Paolo Tonelli

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

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

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

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



TEENAGE ENGINEERING OPERATOR-1 (OP-1)

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)

QUARTA PARTE



Sintetizzatore hardware

Ed eccoci finalmente alla parte conclusiva del mio articolo a puntate su Operator 1 OP-1 di Teenage Engineering.

Come promesso, in quest'ultima parte affronteremo l'argomento Tape.

Leggendo sul forum ufficialmente non ufficiale (www.ohpeewon.com), molti utenti si sono trovati in un primo momento spiazzati da questo tipo di operatività.

Pur essendo la riproduzione abbastanza fedele del processo produttivo che si seguiva con le macchine a nastro che si potevano trovare negli studi di registrazione fino ad una quindicina di anni fa, l'utente di oggi non ha la più pallida idea di cosa sia il taglio e l'assemblaggio successivo del nastro.

Oggi si tagliano i loop, si assemblano su una griglia e si costruisce il pezzo in modo, se vogliamo, non distruttivo mentre con i nastri se sbagliavi un taglio c'era da rifare tutta una take. OP-1 si pone in una via di mezzo, permettendoci di registrare da qualsiasi sorgente a nostra disposizione (synth, drum, radio, mic) sulle quattro piste. Successivamente possiamo tagliare il nostro nastro virtuale e riassemblarlo con operazioni di taglia e incolla chirurgiche per creare il nostro brano.

L'interfaccia

Come per le altre sezioni l'interfaccia tape è molto curata, graficamente viene riproposta la classica bobina (più simile ad un walkman che a un Revox).

Come detto, le tracce a nostra disposizione sono quattro, ciascuna ha la possibilità di ospitare sei minuti di audio, può sembrare una restrizione incredibile ma se si fa di necessità virtù la creatività può trarne vantaggio.

- In alto a sinistra troviamo indicato il numero della traccia sulla quale stiamo operando, a destra il meter rosso indica il livello del segnale che stiamo per registrare, in alto abbiamo la durata in minuti, secondi e decimi, l'indicatore di loop e subito sotto (nell'immagine non si vede) l'indicatore di velocità del nastro



Fig. 1

Fig. 2

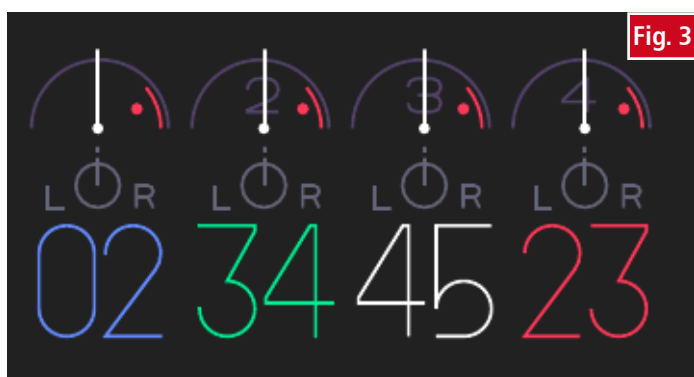
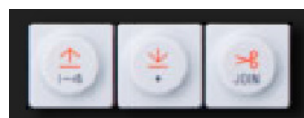


Fig. 3

che può variare da -12 a +12 dove 0 è la velocità normale. Sotto al nastro avviene la magia, qui infatti abbiamo la resa grafica delle quattro tracce, viene colorata di blu la traccia corrente (nel caso dell'immagine la 4), se sulla stessa traccia ci sono più segmenti, quello selezionato sarà in blu mentre gli altri saranno rossi. Supponiamo di aver registrato una battuta di synth sul nastro numero 4, se volessimo replicarne una parte, sarà sufficiente selezionarla (diventa blu) e tagliarla con il tasto

che vedete in figura (le forbici).

- A questo punto il nostro segmento è tagliato e pronto per essere copiato (freccia in su) in memoria, qui possiamo decidere cosa farne, ad esempio possiamo incollarlo più volte su uno dei nastri e creare la base per un brano (freccia in giù), le prime volte sarà un po' ostico fare dei tagli precisi ma basta prenderci un po' la mano e il nastro non avrà più segreti. In alternativa, un segmento copiato in memoria può essere incollato come campione in Sampler il motore di sintesi basato appunto su campioni.
- Una volta costruito il nostro brano abbiamo la possibilità, tramite il mixer, di fare un piccolo mastering (molto limitato) andando a curare i livelli delle singole tracce, il panning ed applicando un effetto sull'uscita master, di solito il Punch che darà un po' di compressione alla nostra creazione. Purtroppo non esiste al momento la possibilità di avere un effetto diverso per ciascuna traccia.
- Terminato il processo creativo rimane da fare solo una cosa, un bell' export del nostro lavoro e confezionare un file audio pronto per essere distribuito.
- Il processo di esportazione può avvenire in due modi, il primo trasferendo le singole tracce sul nostro computer via usb ed assemblandole con una qualsiasi DAW, il secondo direttamente da OP-1 utilizzando la funzione Album.
- In questa modalità possiamo trasferire sei minuti di audio per facciata per un totale di dodici (ovviamente). Una volta trasferiti, collegando il nostro OP-1 al computer, avremo pronti due file audio con il nostro brano completo.

Fine

Con questo articolo si esaurisce l'analisi dell' OP-1, da quando ho cominciato a scrivere sono usciti ben due aggiornamenti firmware che portano alcune novità ma soprattutto alcuni bug fix. Tra le novità ora abbiamo la possibilità di assegnare un valore di amount negativo agli LFO, possiamo assegnare come sorgente di

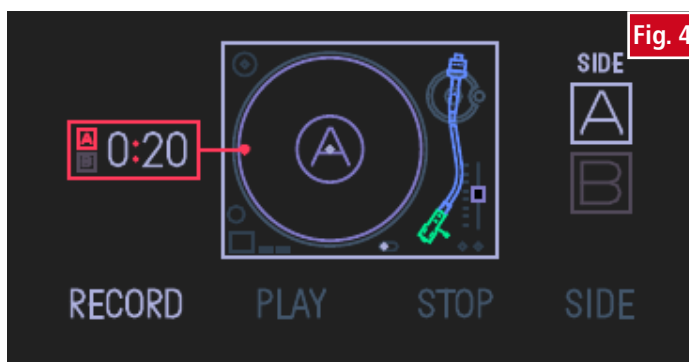


Fig. 4

modulazione (sempre agli LFO) l'involuppo che usiamo per il synth (un singolo involuppo per tutti e due gli utilizzi al momento) e poi ci sono stati alcuni miglioramenti grafici all'interfaccia come ad esempio una maggior precisione nella rappresentazione grafica dei punti di loop in sampler e in drum.

Purtroppo devo dire che pur essendo una macchina ben curata in ogni aspetto, non è esente da qualche pecca che è figlia di errori di progettazione. Ad esempio sul forum alcuni utenti lamentano la fragilità della tastiera, infatti è capitato ad alcuni che ci fosse un distaccamento di alcuni tasti... a me ad esempio non è successo, ma forse l'argomento più caldo fra i possessori di OP-1 è un fastidiosissimo background noise che si viene a creare in alcune occasioni quando colleghiamo l'uscita audio al nostro impianto e contemporaneamente il cavo usb al nostro computer.

Si crea infatti un rumore digitale di fondo che, seppur lieve, non è il massimo. Gli ingegneri di Teenage engineering hanno cercato di arginare la situazione con i due aggiornamenti firmware, rallentando ad esempio la velocità di connessione USB ma con scarsi risultati.

È di poco tempo fa infatti il comunicato in cui dicono che il problema del noise può essere circoscritto ma non eliminato del tutto. Un utente del forum ha però trovato una soluzione poco dispendiosa, collegando un isolatore galvanico all'uscita dell' OP-1 prima dell'ingresso nell'impianto, con circa 20 dollari dovremmo cavarcela.

Non sarà una soluzione elegante ma almeno corregge l'unico vero difetto di questa che rimane comunque una splendida macchina dalle potenzialità sicuramente fuori dal comune. **AV&M**



N-LABS MONOLITE

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman – Noisecollective.net)

Sintetizzatore hardware



Qualche tempo fa mi sono imbattuto in un curioso sintetizzatore virtuale creato con Reaktor. Si tratta del Monolite di N-Labs, produzione tutta italiana di una Drone machine dall'interfaccia intuitiva ed accattivante. Semplice nell'uso e ricco di espressività sonora, il Monolite ha alla base quattro oscillatori sinusoidali ed un'ottima sezione effetti. Completano la dotazione un reverbero di alta qualità e un processore granulare.

I controlli

Il primo parametro che incontriamo sull'interfaccia è il Mastertune con il quale impostiamo il massimo livello di pitch raggiungibile dagli oscillatori, successivamente abbiamo l'intonazione dei quattro oscillatori sinusoidali (pitch) e il filtro, un unico controllo di tono semplice ma efficace. I successivi tre controlli in linea sono dedicati al processamento granulare (grainer) per il quale abbiamo la possibilità di controllare l'intonazione (pitch) dei grani, la quantità (grainy) ed il parametro smooth che consente di 'ammorbidire' la traslazione tra un grano e l'altro.

Giocando con questo parametro si possono creare ottimi effetti glitch.

La parte dedicata agli effetti è composta da ben diciassette algoritmi tra i quali troviamo:

- filtro HP
- filtro BP
- filtro LP
- phaser
- wovel
- flanger
- fm
- reson
- feedback
- distort
- ringmod
- lofi
- pitchshift
- slice
- chop
- freeze
- spin.



Fig. 1

Grazie ad un pad a due assi, possiamo controllare contemporaneamente due parametri dell'effetto scelto (possiamo usare un effetto per volta) potendone anche registrare l'automazione e successivamente modificarne la lunghezza (length) e la velocità di riproduzione dell'animazione (speed). Sempre la sezione effetti comprende un knob per il volume dell'effetto (gain), uno per il classico mix dry/wet (mix) e due per la regolazione di toni (lo "C hi).

Alla fine della catena sonora troviamo il reverbero (reverb) con i controlli di mix, size, position, mod, lo e hi necessario alla conformazione finale del suono. Trattandosi prettamente di una drone machine a mio parere il reverbero è di fondamentale importanza, provare per credere.

A completare l'interfaccia grafica abbiamo anche un comodo 'display' virtuale che trasforma in grafica l'uscita stereo del Monolite che potete trovare ad un prezzo di dieci euro a questo indirizzo

<http://nonorder.wordpress.com>

Mentre scrivo, l'autore mi informa che è appena uscita la versione 1.0.4 di Monolite (compatibile solo con Reaktor 5.6.1) e che è in preparazione una versione con controllo a tastiera di cui vi terrò sicuramente informati. **av&m**



di Fabio Fracas



La rubrica sui giochi di Audio Video & Music



Piattaforma test

XBOX 360

PS3

Sviluppatore

Eidos

PEGI

18

Se per curarvi una congiuntivite invece che a un buon oculista dovete rivolgervi a un tecnico cibernetico, siete sulla giusta frequenza d'onda per gustarvi uno dei titoli più interessanti e ben fatti di questo 2011: *Deus Ex - Human Revolution*!

Andare alle origini

Dopo un primo titolo strepitoso e un seguito di buona fattura, la saga di Deus Ex ci propone una nuova avventura ambientata temporalmente prima

dell'inizio di questa affascinante saga. Siamo nel 2027 e le prospettive di una società sempre più suddivisa fra grandi ricchezze e immense povertà sono tragicamente condizionate dagli interessi delle multinazionali tecnologiche. La polizia è obbligata con sempre maggiore frequenza a intervenire con forza e determinazione contro la popolazione esasperata mentre i media e le altre fonti di informazione sono in mano alle strutture governative e alle aziende private. Su questo sfondo di immense incertezze si innesta un'ulteriore



Fig. 1 - Deus Ex - Human Revolution è un titolo frenetico e accattivante, incentrato sui combattimenti. Imparare velocemente a gestire le armi e l'inventario ci consentirà di evitare di dover ripetere alcune sezioni di gioco più volte del previsto!

Fig. 2 - La qualità grafica del gioco è molto alta e la modellazione poligonale è di grande qualità. Il motore, invece, mostra i propri limiti nelle fasi di caricamento e di salvataggio che risultano, un po' lente.



battaglia etica fra coloro che propagandano l'utilizzo indiscriminato degli impianti tecnologici e chi, invece, vorrebbe bloccarne o almeno limitarne, la diffusione. Un panorama sociale e politico altamente instabile all'interno del quale il nostro alter ego virtuale, Adam Jensen, sarà costretto dagli eventi ad assumere un ruolo fondamentale.

A volte, si cambia

Adam Jensen è il responsabile del Settore Sicurezza delle Industrie Sarif, una delle principali produttrici di innesti robotici. A causa di un attacco terroristico condotto contro la sua azienda, Adam rimane ferito gravemente e per salvarlo, sul suo corpo vengono impiantati arti meccanici e altri innesti; anche al volto. Diventato egli stesso una via di mezzo fra un uomo e una macchina, Adam comincia a investigare sui retroscena del cruento attacco trovandosi così coinvolto in una lunga serie di eventi i cui esiti saranno quelli che noi stessi decideremo durante lo svolgimento del gioco. La trama, infatti, offre innumerevoli possibilità e presenta ramificazioni e sviluppi che consentono di rendere unica ogni nuova partita. Un gameplay assolutamente piacevole che costituisce una sfida per qualsiasi giocatore!

Tanto da fare

Pur essendo, sostanzialmente, uno sparattutto in prima persona, Deus Ex - Human Revolution offre numerose possibilità di gioco aumentando così esponenzialmente la propria longevità. Le possibilità di scelta offerte al giocatore, l'ampiezza delle ambientazioni esplorabili e l'interesse che la trama riesce a suscitare sono già ottimi ingredienti ma a questi bisogna aggiungerne altri. Innanzitutto, la componente strategica/stealth - alla *Metal Gear*, per intenderci - e in secondo luogo, la modalità di sviluppo dei potenziamenti disponibili per Adam Jensen e per i suoi innesti. Quest'ultima parte, fondamentale per la buona riuscita del gioco, può inizialmente risultare un po' ostica a causa delle numerose possibilità che vengono presentate nelle varie schermate. Basta prenderci un po' di dimestichezza, comunque, per riuscire a personalizzare al massimo il nostro protagonista.

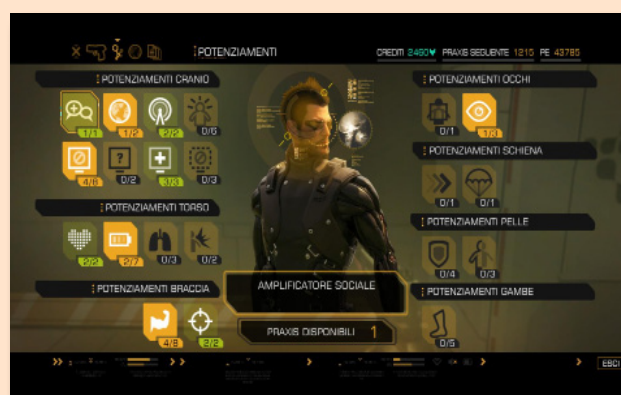
Esperienza completa

In Deus Ex - Human Revolution non esistono sviluppi prefissati ed è possibile gestire in completa



Fig. 4 - La schermata dei potenziamenti consente di intervenire su tutte le caratteristiche corporee di Adam Jensen.

Fig. 3 - Alcuni nemici richiedono un massiccio impiego di armi pesanti. Il lanciarazzi, in questi casi, può diventare il nostro miglior alleato!



Sensazione immersiva

La grafica di Deus Ex - Human Revolution è uno dei punti di forza dell'intero gioco. Ben definita, pulita eppure al tempo stesso, dettagliata e coinvolgente. Un'unico appunto può essere fatto alla scelta di utilizzare la stessa tonalità di colore, tendente all'arancione, per caratterizzare le atmosfere di tutte le aree di gioco. Qualche variazione, di tanto in tanto, avrebbe conferito una sensazione di maggiore varietà agli ambienti. Il reparto musicale è caratterizzato da una colonna sonora potente e pervasiva, che consente al giocatore di partecipare ancora più direttamente agli eventi del gioco. Purtroppo il doppiaggio dei personaggi in italiano non è perfetto e si nota una certa discrepanza tra le parole pronunciate e i movimenti labiali.

autonomia i vari passaggi necessari per completare l'avventura. Le missioni principali e quelle secondarie, possono essere affrontate in base alle nostre personali esigenze di gioco e la sensazione che si prova, dopo un'iniziale periodo di rodaggio, è quella di avere a disposizione una via di mezzo fra un FPS, First Person Shooter, e un gioco di ruolo. Per chi scrive, un'impostazione perfetta per godersi al massimo ogni momento di gioco. Un'ultima nota la meritano i dialoghi con i vari personaggi. Sempre utili per reperire informazioni ma soprattutto piacevoli, ben curati e perfettamente inseriti nel contesto. Un altro punto a favore di questo gioco!

Punteggio **8,5**

Speciale: Horror Games

Rise of Nightmares

Piattaforma test
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore
SEGA

PEGI
18



Se affrontare orde di mostri e di zombie, a mani nude è sempre stato il nostro sogno, finalmente possiamo realizzarlo, grazie a Kinect!



Fig. 1 - Il controller Kinect è contemporaneamente il punto di forza e di debolezza di questo interessante titolo. Purtroppo la gestione dei movimenti non è sufficientemente precisa e veloce.

Dedicato a un pubblico decisamente avvezzo al genere splatter, *Rise of Nightmare* è un gioco che o si ama o si odia. E l'implementazione del controller Kinect, non perfettamente riuscita, fa ulteriormente allontanare queste due distinte posizioni.

Eppur funziona

Partiamo dai lati positivi: è angosciante, divertente e originale. Se la gestione del controller di movimento, così come la realizzazione della sezione grafica, fosse stata più curata, questo titolo avrebbe meritato un punteggio altissimo. Purtroppo così non è stato e il fatto che la modalità di esplorazione sia nettamente meno sviluppata di quella di combattimento è un ulteriore piccolo limite per la sua longevità. Detto ciò, *Rise of Nightmare* è sicuramente da provare!

Punteggio

6,0

HOTD: Overkill

Piattaforma test
PS3

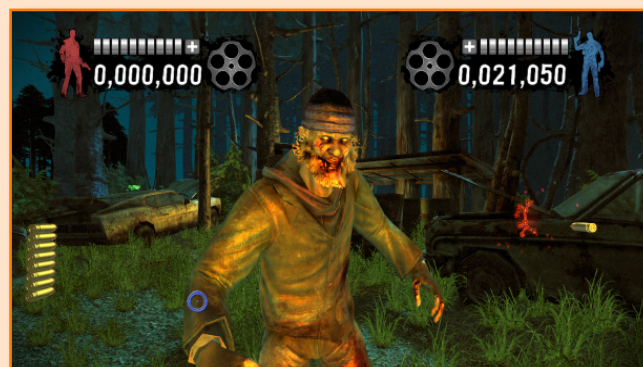
Sviluppatore
SEGA

PEGI
18



Ancora più violento, più sanguinoso e più... *Overkill!* *House Of The Dead* ritorna sulla nostra PS3 con la nuova *Extended Cut*. Prepariamoci a sopravvivere!

Fig. 2 - Utilizzando il controller Move, è possibile piazzare colpi precisi e letali. Per ricaricare l'arma, invece, bisogna esagerare un po' il movimento altrimenti può non essere riconosciuto.



Sono molto pochi i giocatori che non hanno mai avuto occasione di cimentarsi in una folle sfida contro le orde di non morti che affollano i titoli della serie *House Of The Dead*. Ora, per tutti gli appassionati di questo genere, è disponibile una nuova avventura, in versione estesa: *Overkill!*

Sempre più ricco

Anche se si tratta della riedizione di un titolo originariamente pubblicato nel 2009, *Overkill* offre numerosi elementi di gioco aggiuntivi e la possibilità di utilizzare un controller Move al posto del classico DualShock 3. Inoltre, gestisce la *visualizzazione 3D* sia in modalità *stereoscopica*, sui televisori compatibili, sia *anaglifica*, con i classici occhiali bicolore. Se non vi spaventa il sangue e non siete troppo moralisti, questo gioco vi piacerà moltissimo!

Punteggio

8,0

The Elder Scrolls V SKYRIM

Piattaforma test

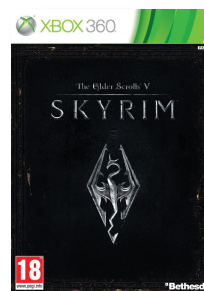
XBOX 360

Sviluppatore

Bethesda

PEGI

18



Va bene, lo ammetto: non vedevo l'ora di provare questo gioco. Ora che l'ho fatto, però, posso confermarvi che, dal mio punto di vista, si tratta di uno dei migliori titoli attualmente disponibili per gli appassionati degli RPG!

Alla ricerca della perfezione

Skyrim rappresenta il capitolo numero 5 della famosissima e pluripremiata, saga *The Elder Scrolls* e dai suoi predecessori riesce a trarre tutto

incantesimi, offre la possibilità di differenziare le modalità di attacco senza dover interrompere il flusso naturale del gioco. Anche il sistema di progressione del personaggio, legato all'utilizzo effettivo delle diciotto differenti abilità disponibili, è realizzato in modo tale da non dover perdere tempo nel gestire i singoli incrementi ma piuttosto, nel valutare come e se, far crescere i tre livelli principali relativi alle caratteristiche Vita, Magika - il caro e vecchio Mana - e Stamina. Azzeccata anche la scelta di non differenziare il personaggio protagonista in



Fig. 1 - Gli incantesimi sono semplicemente spettacolari. Possiamo armarli in una sola mano oppure in entrambe. Se scegliamo lo stesso incantesimo per la destra e per la sinistra, otteniamo effetti cumulativi sorprendenti e graficamente, di grandissimo impatto.

Fig. 2 - La cura con cui sono state create le ambientazioni si nota anche nella complessità dei dettagli architettonici. Alcune texture appaiono un po' sgranate, in alcune fasi di gioco, ma si tratta di un peccato veniale che nulla toglie al fascino complessivo dell'avventura.



il meglio possibile. I programmatori Bethesda, in evidente stato di grazia sono riusciti non solo a creare un titolo che sapesse fare tesoro di quanto precedentemente realizzato ma soprattutto a costruire un nuovo ed entusiasmante, sistema di controllo in grado di consentire un'esperienza di gioco completa e immersiva. La gestione separata delle due mani, utile soprattutto per chi ama lanciare

base alla classe di appartenenza ma unicamente in relazione alla sua razza. Unica nota dolente, la presenza saltuaria di piccoli bug e di casuali blocchi del gioco. Anche la perfezione ha i suoi limiti!

Punteggio

9,0

Sugli sci o a scuola, con la Wii

Winter Stars

Piattaforma test
Wii

Sviluppatore
Deep Silver

PEGI
3



Monster High

Piattaforma test
Wii

Sviluppatore
THQ

PEGI
3



Winter Stars è il titolo ideale per trascorrere, da soli o in famiglia, le lunghe serate invernali. Con l'aggiunta della Wii Balance Board, poi, è perfetto!

Nato da una serie animata distribuita, inizialmente solo via Web, *Monster High - Scuola da paura* è un gioco adatto solo a ragazze che non temono nulla!

Fig. 1 - Amanti degli sport acrobatici? Questo è il titolo perfetto per lanciarsi in discese mozzafiato e per provare emozioni mozzafiato. Basta armarsi di Wii Balance Board e il gioco è fatto!



Fig. 2 - Possiamo scegliere quale mostruosa ragazza vogliamo impersonare scegliendola fra le figlie dei grandi mostri classici: da Frankenstein al Lupo Mannaro e naturalmente, a Dracula.

Pensato per tutta la famiglia, e dotato di un'apposita modalità di gioco, *Winter Stars* offre divertimento e adrenalina, a tutti gli appassionati degli sport invernali. Grazie al supporto per la Wii Balance Board, inoltre, riesce a risultare realistico e coinvolgente.

A ciascuno il proprio sport!

Le discipline disponibili sono ben undici: biathlon, bob a quattro, curling, discesa con gli sci, freeride di sci alpino, motoslitte, pattinaggio artistico, salto con gli sci, sci con paracadute, short track e snowboard. In modalità multigiocatore è possibile organizzare sfide fino a quattro partecipanti o giocare ai mini giochi sportivi disponibili. La modalità per giocatore singolo, invece, prevede lo sviluppo della carriera del proprio alter ego e una serie di sfide speciali e di sessioni di allenamento, tra una gara e l'altra.

In un film a cartoni animati del 1988, *Scooby Doo e la scuola del brivido*, Shaggy, Scooby Doo e Scrappy Doo diventavano insegnanti di ginnastica in una scuola dove tutte le allieve erano figlie di mostri famosi. Forse l'ispirazione è quella ma adesso, le alunne di *Monster High* si sono fatte molto più grandi!

Il gusto del gotico

Il gioco è un'avventura basata sull'interazione dei personaggi e sull'esplorazione dell'immensa struttura che ospita la scuola. Si possono conoscere i discendenti dei mostri più famosi e temuti al mondo, ci si può costruire una reputazione "mostruosa" grazie a scherzi e ad altre attività e naturalmente, bisogna riuscire a ottenere dei buoni voti scolastici. Solo primeggiando in tutto, infatti, il nostro personaggio potrà finalmente essere incoronato... regina "da urlo"!

Punteggio 8,0

Punteggio 7,0

Cubic Ninja

La Nintendo 3DS è una console da gioco realmente innovativa e completa. Per sfruttarla al meglio, però, sono necessari giochi che ne esaltino le caratteristiche hardware intrinseche. Cubic Ninja parte dall'idea di impiegare massicciamente il giroscopio inserito al suo interno ma, complice la scelta di non creare uno sviluppo interamente tridimensionale, rimane un titolo sostanzialmente povero e non particolarmente riuscito. Un peccato, dato che l'idea originale poteva prestarsi a realizzazioni di qualità ben maggiore. Solo se ve lo regalano.

Piattaforma test
Nintendo 3DS

Sviluppatore
Ubisoft

PEGI
7



Punteggio 4,5

Pugni a volontà



Piattaforma test
Nintendo 3DS

Sviluppatore
Deep Silver

PEGI
12

Cartoon Network - Pugni a volontà è un picchiaduro atipico dove i protagonisti sono i beniamini del celebre canale per bambini. Per arginare il diffondersi di una misteriosa forza capace di riunire gli universi dei vari personaggi dei cartoni animati, le forze del bene, guidate da Dexter, dovranno confrontarsi contro quelle del male in 21 differenti arene di gioco e per ben 32 livelli. Uno sforzo titanico che potrà essere compiuto impersonando uno dei 18 diversi personaggi disponibili. Divertente, intuitivo, veloce e godibile, questo titolo convince senza difficoltà!

Punteggio 7,0



Captain America

Il super soldato sbarca su Nintendo 3DS e lo fa con un gioco ben bilanciato, a metà fra il platform e il picchiaduro. I combattimenti, infatti, prevedono una discreta varietà di mosse e la possibilità di utilizzare il famoso scudo sia in attacco sia in difesa. Buona l'idea dei minigiochi inseriti all'interno della trama principale che aumentano leggermente la longevità del gameplay. Purtroppo bastano solo quattro ore circa di gioco per concluderlo: una durata maggiore avrebbe potuto aumentarne l'appeal. Sicuramente migliorabile ma molto divertente.

Piattaforma test
Nintendo 3DS

Sviluppatore
SEGA

PEGI
12



Punteggio 6,5

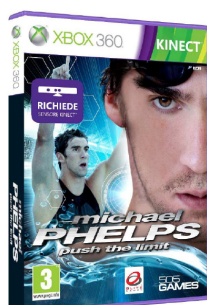
Natale 2011



PES 2012 Deluxe Soccer Edition

(Prezzo indicativo € 99,90)

Disponibile solo per l'Italia, la Deluxe Soccer Edition di PES 2012 rappresenta una rivoluzione nel mondo dei videogiochi di calcio e offre a tutti gli appassionati un motivo in più per vivere la propria passione. Quest'edizione offre la possibilità di portarsi a casa, oltre alla simulazione calcistica più concreta e reale del mercato, una maglia da calcio adidas, lo storico marchio delle 3 strisce che veste i più prestigiosi club del mondo, personalizzata con il proprio nome e il proprio numero preferito. La DSE è pensata per chi ama il calcio simulato e quello reale e che intende il calcio come una passione da condividere. Grazie a Deluxe Soccer Edition sarà possibile creare le maglie personalizzate della propria squadra di calcio o del proprio team di amici appassionati di PES, per sfide all'ultimo tiro in porta.



Michael Phelps - Push The Limit

(Prezzo indicativo: € 49,99)

Michael Phelps - Push the Limit, uno dei più realistici ed innovativi simulatori sportivi concepiti per Xbox360 Kinect. Prendi parte alla competizione e sfida uno dei più grandi atleti della storia con Michael Phelps - Push the Limit, la prima esperienza videoludica di nuoto senza controller che cattura i tuoi movimenti e li trasforma in azione di gioco. Michael Phelps - Push the Limit ti consente di prendere pieno controllo di un promettente atleta alle prese con l'adrenalinico mondo del nuoto professionistico, con la speranza di battere anche Michael Phelps. Michael Phelps - Push the Limit sfrutta le peculiarità del Kinect per permettere ai giocatori di tuffarsi in piscina ed immergersi in una delle più realistiche e divertenti simulazioni sportive mai create. Infrangi tutti i tuoi record! Supera i tuoi limiti! Il più grande nuotatore del mondo aspetta solo te.



WWE '12

(Prezzo indicativo: Wii € 39,99 - PS3 e Xbox360 € 69,99)

Sempre pronto a colpire è ritornato WWE '12: più grande e più cattivo di sempre. Ogni campione deve sapersi rinnovare, così come ogni superstar deve avere una propria evoluzione. I giocatori potranno prendere parte all'universo WWE grazie a un gameplay totalmente innovativo: la modalità WWE Universe 2.0 genererà elementi nuovi e più incisivi nei quali l'imprevedibilità sarà determinata dalle decisioni del giocatore. Nuovi i cambiamenti dinamici della visuale di gioco, le animazioni, le posizioni della telecamera, l'illuminazione e il rendering: WWE '12 è la simulazione più coinvolgente e realistica di sempre!

I nostri consigli per gli acquisti

Ultimate Marvel VS Capcom 3

(Prezzo indicativo: Xbox 360 e PS3 € 39,99)

Il capitolo conclusivo del pluripremiato Marvel vs Capcom proietta il giocatore verso inediti ed emozionanti livelli di gioco. Il sistema di combattimento migliorato e le nuove modalità di gioco implementate rendono questo titolo ancora più incredibile. In Ultimate Marvel vs Capcom 3 tornano tutti gli epici personaggi del primo titolo direttamente dagli universi Marvel (Hulk, Capitan America, Thor etc.) e Capcom (Ryu, Ken, Morrigan etc.) insieme a 12 nuovi combattenti. Un totale di 48 personaggi e 8 favolosi nuovi scenari.



Jillian Michaels Fitness Adventure

(Prezzo indicativo: € 39,99)

Jillian Michaels, l'icona della salute e della bellezza, autrice di libri best seller e co-conduttrice di 'The Doctors' fa il suo debutto su Kinect per Xbox 360! Preparati a usare tutto il corpo in questa avventura interattiva, che, ovviamente, sarà caratterizzata dalla proverbiale intensità delle sessioni di allenamento di Jillian. Jillian Michaels Fitness Adventures che rappresenta l'ultima edizione legata alla franchigia multimilionaria Jillian Michaels, porta il tuo allenamento oltre i classici programmi trasformandolo in una vera e propria avventura interattiva ambientata in un tempio immerso in una giungla rigogliosa. L'esperienza di fitness, interamente personalizzabile, offre un training orientato al raggiungimento dei propri obiettivi grazie all'allenamento con Jillian.



uDraw Game Tablet

(Prezzo indicativo: Wii € 69,99 - PS3 e Xbox360 € 89,99)

uDraw GameTablet prima nel suo genere, è una rivoluzionaria periferica di gioco che permette a bambini e famiglie di giocare in un modo unico e divertente, dando libero sfogo alla propria creatività e fantasia. Con uDraw Game Tablet per Nintendo Wii e uDraw HD Game Tablet per PS3 e Xbox360 (disponibili nei negozi in bundle con il videogioco uDraw Studio: E sei subito artista!) è possibile scoprire un mondo di immaginazione e apprendimento attraverso il gioco creativo. Sperimentare nuove forme d'arte e mettere alla prova il proprio talento artistico non è mai stato così facile e divertente. uDraw Game Tablet offre a adulti e bambini un'esperienza di gioco davvero unica che combina arte e videogame con tecnologia e creatività. Pensata per il divertimento di tutta la famiglia, uDraw Game Tablet trasforma il salotto di casa in un laboratorio d'arte. uDraw Game Tablet™ è un oggetto innovativo dal design elegante e contemporaneo. L'interfaccia semplice e intuitiva lo rende adatto per gli utenti, o meglio, per gli artisti di tutte le età.

E per i più piccoli due confezioni regalo davvero speciali!

Per le bambine: uDraw Game Tablet™ Wii in bundle con i videogiochi uDraw Studio e Disney Principessa: i Libri Incantati!

Per i maschietti: uDraw Game Tablet™ Wii in bundle con i videogiochi uDraw Studio e Kung Fu Panda 2.

Il prezzo indicativo al pubblico per entrambe le versioni è di € 89,99.





Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

EA

PEGI

12

Se la vita simulata proposta da *The Sims* vi attira come una calamita, da oggi c'è un motivo in più per lasciarsi risucchiare all'interno del suo sempre più vasto e complesso, mondo virtuale: sono finalmente arrivati i nostri amici a quattro zampe!

Piccoli Sim crescono

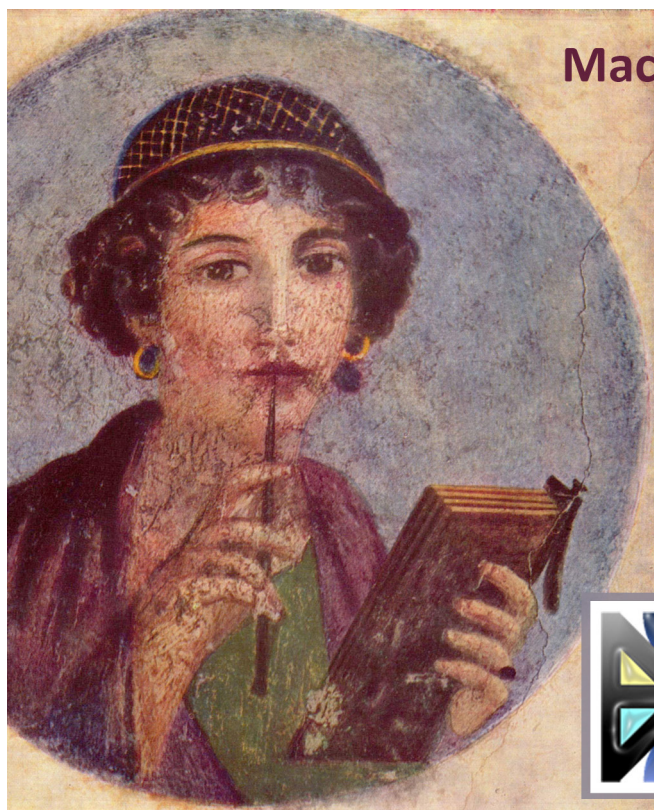
The Sims 3 - Pets aggiunge all'universo dei nostri alter ego digitali una nuova dimensione: quella dei cani e dei gatti. Non si tratta, però, di una semplice espansione dei possibili elementi di interazione quanto, invece, dell'introduzione di due nuove e differenti categorie di *Sim* perfettamente integrati nel contesto del gioco e completamente personalizzabili. Al pari dei loro padroni bipedi, ogni cane e ogni gatto presenta tratti distintivi e caratteristiche uniche. La razza e la tipologia, naturalmente, sono i primi tratti su cui è possibile intervenire ma anche gli elementi del carattere risultano completamente liberi permettendo così di sviluppare delle complesse personalità animali. Non mancano neanche le abilità aggiuntive che i nuovi Sim possono sviluppare nel corso della loro

vita: dalla caccia alla corsa, in base alle diverse caratteristiche e alle differenti necessità.

Vorrei un cavallo

Un'interessante caratteristica della versione di gioco provata consiste nell'interazione dei Sim con la periferica Kinect. Grazie al microfono integrato, infatti, possiamo divertirci impartendo vocalmente al nostro animale domestico gli ordini a cui deve obbedire. Una modalità di controllo particolarmente intuitiva e immediata che offre numerosi spunti per aumentare il divertimento. C'è anche, di contro, la mancanza di una specie animale: quella dei cavalli. Rispetto alla versione per PC, quella per console non consente di creare e gestire come animali domestici i cavalli. Una decisione, quella presa dagli sviluppatori, che lascia un po' con l'amaro in bocca chi desidera prendersi cura di purosangue comodamente seduto sulla poltrona del salotto!

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

MAGIX SOS VIDEO CASSETTE 4

di Fabio Fracas



Come mettere in salvo i vecchi filmati



Salvare in formato digitale i filmati registrati sulle vecchie videocassette è sempre più facile e veloce con Magix SOS Videocassette 4.

Due prodotti, un cuore unico. Si legge "SOS Videocassette 4" ma si scrive "Video Easy 3.0". Il nuovo pacchetto completo per la conversione dei vecchi filmati analogici archiviati nelle videocassette e negli altri supporti compatibili, in file digitali ha un'anima software basata sulla più recente delle applicazioni video rilasciate da Magix: Video Easy.

Dentro la scatola

Una scelta interessante che coniuga al meglio semplicità d'uso e costi contenuti. SOS Videocassette 4, infatti, oltre al programma per l'elaborazione video integra una completa dotazione hardware comprensiva di cavi e adattatori (Figura 1).

Un elemento non trascurabile tenendo conto che il tutto, compresi due ulteriori programmi bonus

aggiuntivi (Foto Manager 10 e Mufin Player 2.0), costa solo 59,99 euro IVA inclusa.

Preziosi contenuti

All'interno della confezione di SOS Videocassette 4, oltre a un piccolo manuale introduttivo cartaceo, si trovano due serie di connettori audio/video.

La prima è costituita da un cavo commutatore SCART/Video Composito mentre la seconda è riunita all'interno della piccola scatola bianca contraddistinta dal nome USB-Videowandler 2. Osservando bene il cavo commutatore possiamo notare che sopra la presa SCART si trova un interruttore IN/OUT che consente quindi, alternativamente, di mandare i segnali dal



Fig. 1 - Tutti i cavi e i connettori forniti a corredo di SOS Videocassette 4. Il convertitore USB è lo stesso della precedente edizione.

videoregistratore al computer o viceversa, dal PC all'unità di memorizzazione analogica. Si tratta di una "finezza" non necessaria ai fini del processo di acquisizione ma che consente, in caso di necessità, di duplicare i filmati digitali anche su nuove videocassette.

Il kit USB-Videowandler 2 è invece costituito da tre differenti elementi: un convertitore video inserito su una chiavetta USB, un cavo adattatore con uscite Video Composito e S-Video e una prolunga USB della lunghezza di un metro. Quest'ultima si rivela molto utile per gestire le situazioni nelle quali le porte USB del computer risultano difficilmente accessibili.

Novità importanti

Rispetto alla precedente edizione di SOS Videocassette, la nuova interfaccia di Video Easy 3.0 appare ancora più semplice e pulita. Dopo aver scelto la modalità di importazione, che prevede naturalmente la possibilità di lavorare sui file già acquisiti, il software mostra un'unica schermata contenente tutti gli strumenti disponibili.

L'Area di lavoro appare suddivisa in tre parti. Sulla sinistra, in alto, si trova la Finestra Videomonitor che mostra, in tempo reale, l'anteprima dei vari spezzoni video caricati. L'unico pulsante operativo, oltre ai comandi per la riproduzione, è Taglia scena che consente di suddividere una sequenza lunga in più clip differenti. In basso, per tutta la lunghezza del video, è posizionato l'Arranger, a propria volta composto da tre differenti tracce. La prima risulta dedicata al video, la seconda alla musica di sottofondo o agli elementi relativi alla sonorizzazione, e la terza alla registrazione dei nostri commenti. Quest'ultima funzionalità, attivabile grazie al comando Registrazione audio, è una delle novità più interessanti di SOS

Videocassette 4 e consente di trasformare i nostri filmati in delle vere e proprie telecronache. In alto a destra, infine, si trova la sezione Post-elaborazione, a propria volta suddivisa in quattro schede: Imposta oggetto, Titoli e testi, Audio e Effetti video. Ogni scheda offre numerosi strumenti di lavoro la cui applicazione risulta immediata e intuitiva.

Il pulsante Concludi film, sempre in evidenza e colorato di un verde brillante, permette infine di accedere alle procedure guidate necessarie per il salvataggio o l'esportazione, del nostro lavoro.

Direttamente online

La finestra di dialogo Concludi film prevede quattro differenti opzioni: Masterizza disco video, Salva sul

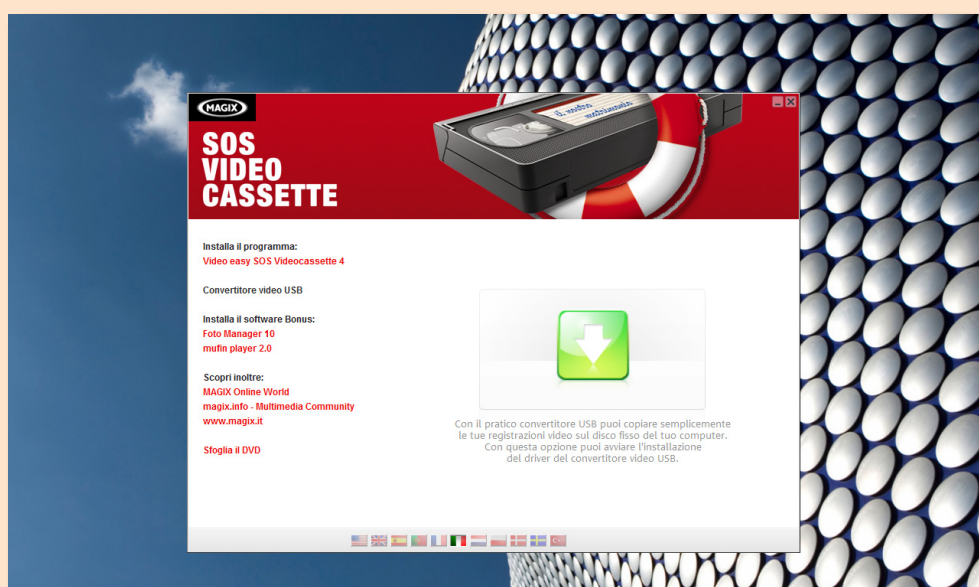


Fig. 2 - Installazione.

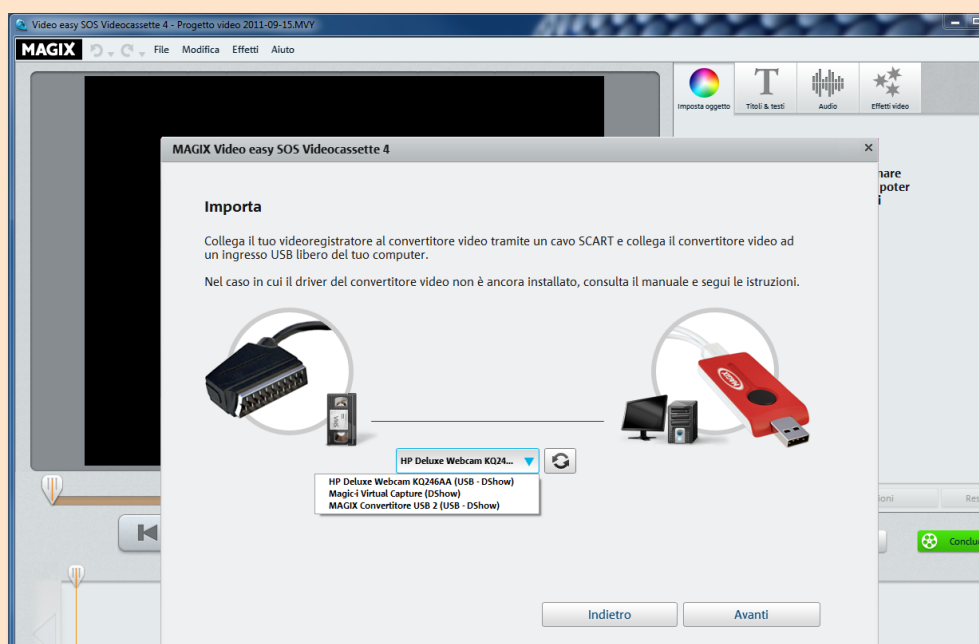


Fig. 3 - La procedura di importazione guidata consente anche a chi non ha mai fatto una conversione digitale di trovarsi subito a proprio agio con il software

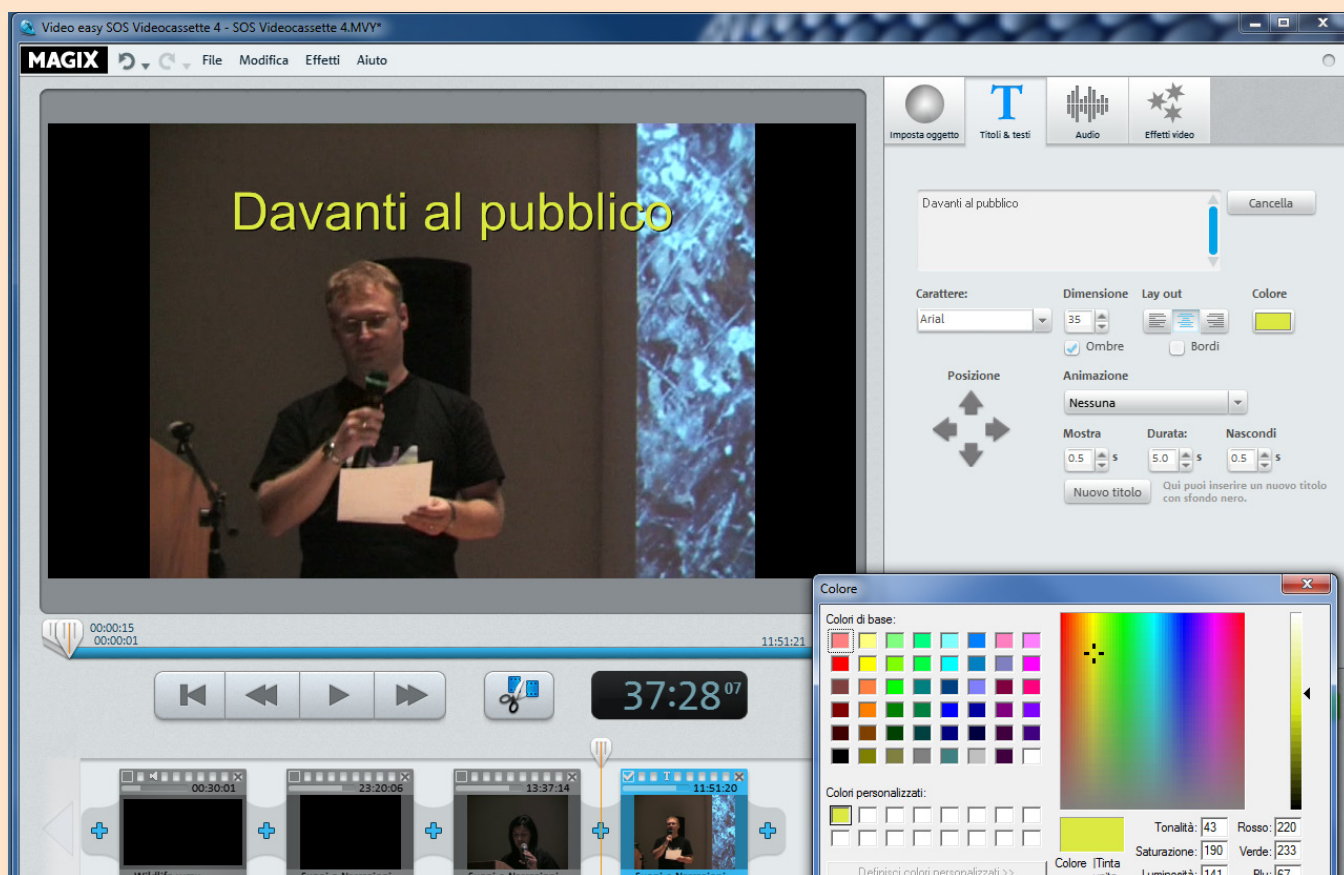


Fig. 4 - Titolazione. Grazie alla funzione di anteprima in tempo reale, possiamo vedere subito l'effetto che hanno i titoli aggiunti alle sequenze video

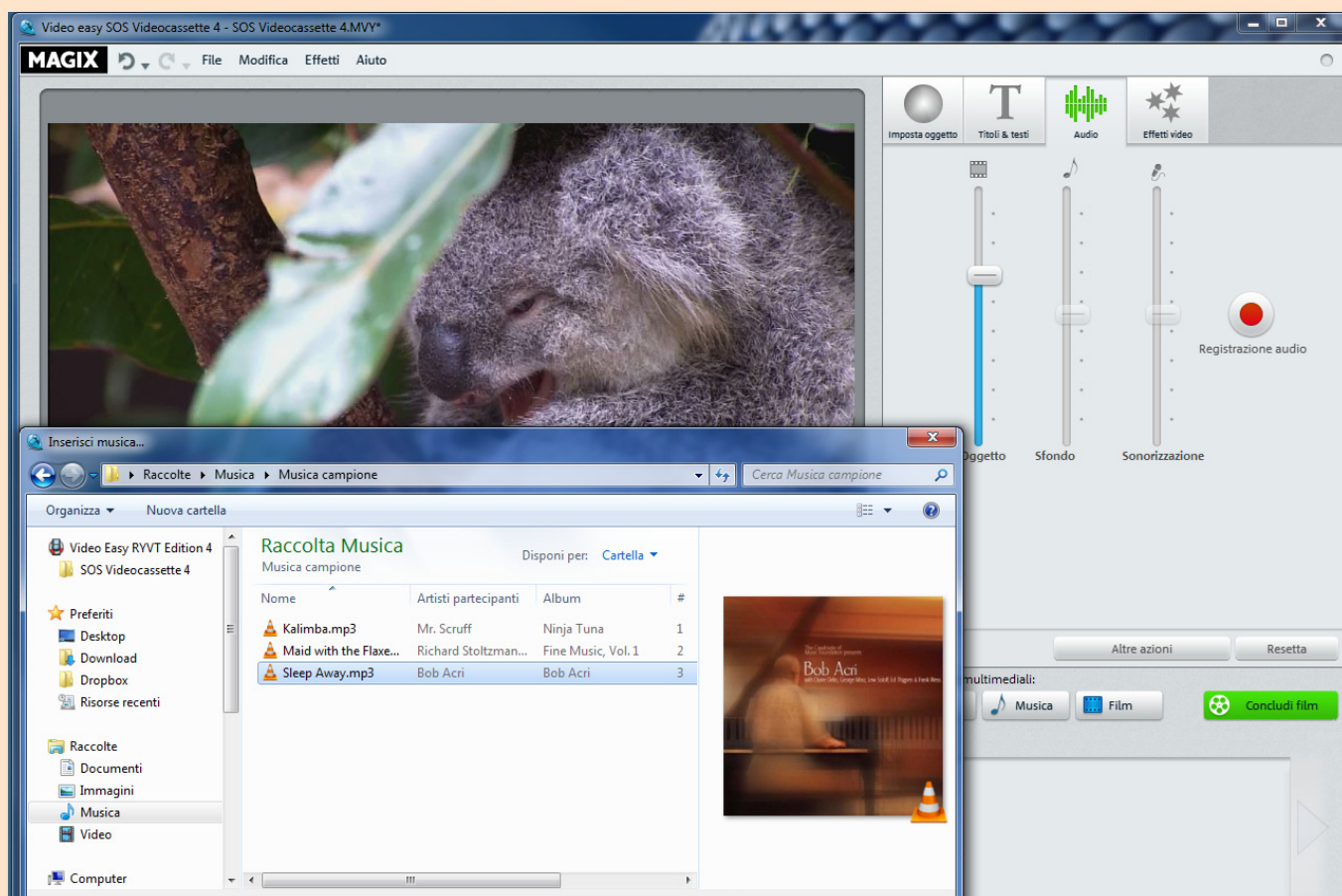


Fig. 5 - Oltre ad aggiungere la nostra musica come sottofondo, possiamo premere il pulsante Registrazione audio per inserire, al volo, dei commenti

computer, Carica su Internet e Carica su Internet (Magix Album Online).

Selezionando Masterizza disco video è possibile accedere a un'ulteriore finestra di lavoro contenente una lunga serie di Modelli menu dei quali 20 risultano una novità assoluta. La funzione Anteprima menu consente di visualizzare il modello scelto, applicato al nostro filmato, senza che vengano effettuate modifiche al file originale.

Molto importante per chi lavora in qualità HD, è l'opzione Blu-ray che può essere selezionata prima di premere il pulsante Masterizza.

La seconda possibilità, Salva su computer, consente l'esportazione del nostro lavoro in formato Windows Media Video oppure MPEG2. Sono inoltre disponibili quattro impostazioni predefinite per la qualità che vanno da Qualità Web, 640x480 pixel, fino a Qualità HD 2: 1920x1080 pixel.

Se, invece, preferiamo esportare direttamente in Rete il nostro lavoro, Carica su Internet consente di trasferire automaticamente i filmati su Facebook oppure su YouTube.

Scelta la destinazione dei file, dobbiamo semplicemente inserire i relativi dati nella maschera

Scheda tecnica

Sistema operativo

- Windows XP, Windows Vista e Windows 7

Requisiti minimi di sistema))

- Processore Intel Pentium 4 da 2 GHz o AMD analogo, 512 MB RAM

Ulteriori requisiti di sistema

- Scheda grafica con risoluzione 1024 x 768 pixel e supporto DirectX
- 1 GB di memoria libera sul disco fisso
- Collegamento USB 2.0

Formati supportati

- Formati video: AVI, DV-AVI, MPEG-1, MPEG-2 (con attivazione online gratuita), MXV, QuickTime, WMV(HD).
- Formati audio: MP3, OGG, WMA, Dolby® Digital Stereo (con attivazione online gratuita).

Formati immagini: JPEG, BMP, GIF, TIF3

Prezzo

- € 59,99 IVA Inclusa

Produttore

- Magix (www.magix.com/it)

Descrivi il tuo video, impostare la qualità di visualizzazione e premere il pulsante OK.

Per archiviare i dati all'interno del Magix Album Online dobbiamo aver precedentemente completato la registrazione del software.

Solo grazie a quest'ultima procedura, infatti, avremo accesso alle funzionalità di Rete offerte da tutti i prodotti Magix.

L'utente creato, quindi, non sarà associato esclusivamente a SOS Videocassette 4 ma potrà essere utilizzato anche per qualsiasi altro pacchetto sviluppato dalla casa tedesca. **AV&M**

L'autore: Fabio Fracas

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



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



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

DRUM REPLACEMENT MANIA

di Simone Pippi

Sostituire la batteria (1)

Una nuova e stravagante rubrica che vi farà apprezzare l'idea di realizzare dei veri suoni di batteria utilizzando un'altra batteria... magari quella delle pentole da cucina!

SCARICA
I FILE DI
ESEMPIO



Che cos'è il Drum Replacement?

Il Drum Replacement è la sostituzione dei suoni reali di batteria con altri campioni audio.

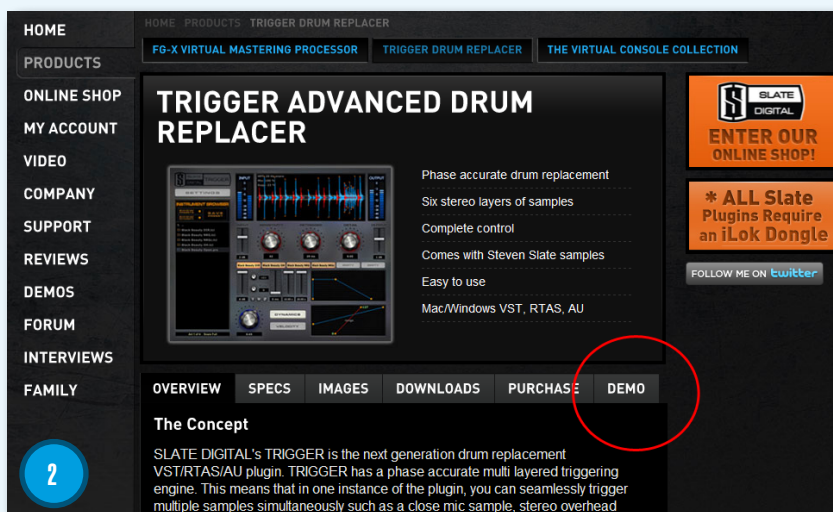
Oggi, questa particolare tecnica, viene effettuata tramite appositi software che hanno la capacità di captare i transienti interni alla forma d'onda e poterli quindi sostituire in tempo reale con altri suoni, a piacere o semplicemente migliori perché realizzati all'interno di qualche famoso studio di registrazione equipaggiato di attrezzature professionali, che magari non possediamo.

In pratica, a ogni elemento della batteria acustica viene applicato un microfono in prossimità, il batterista realizza l'esecuzione musicale e subito dopo i suoni originali potranno essere "sostituiti" con quelli, per esempio, della mitica Ludwig di John Henry "Bonzo" Bonham dei mitici Led Zeppelin.

Molti ingegneri del suono ritengono che questa tecnica possa causare degli indesiderati artefatti specialmente sulla dinamica sonora, dando quindi la sensazione che il disco "suoni" finto.

Secondo un'altra tendenza, invece, la maggior parte delle produzioni audio attuali devono essere realizzate in tempi brevi e con la massima resa per arrivare il prima possibile alla produzione e alla commercializzazione.

È chiaro che per avere il massimo della resa usando questa tecnica, è necessario che



l'esecuzione da parte del batterista sia effettuata in maniera perlomeno... eccelsa!

Cenno storico

La tecnica del Drum Replacement è stata introdotta dal produttore Roger Nichols e successivamente resa popolare dal gruppo statunitense Steely Dan alla fine degli anni '70. Da lì fino agli inizi degli anni '80 questa tecnica è risultata una grande svolta per le tecniche di registrazione in quanto, sono stati effettuati molti test al fine di ricercare costantemente il "suono perfetto"; il tutto realizzato grazie all'utilizzo delle drum machine analogiche.

Prima di cominciare...

In questa prima puntata analizzeremo il software **Trigger** (Figura 1) dell'azienda **Steven Slate Digital** che dal 2008 offre prodotti innovativi, e di qualità eccellente, dedicati all'industria dello spettacolo. Come abbiamo già anticipato, **Trigger** è un software di tipo VST/RTAS/AU dedicato alla sostituzione dei suoni di batteria che richiede i seguenti requisiti di sistema:

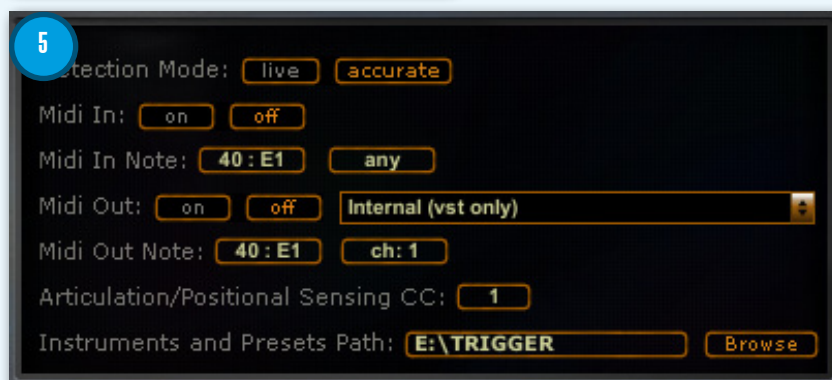
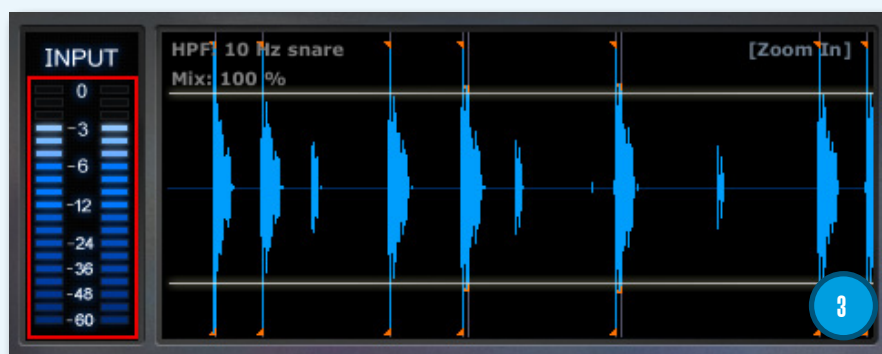
- **Windows:** CPU Intel o AMD con supporto SSE2, 1Gb di RAM, sistema operativo Windows XP, Vista (32/64 bit), Windows 7 (32/64 bit).
- **Macintosh:** CPU PowerPC G5 o Intel, 1 Gb di RAM, sistema operativo Mac OSX 10.4 o successivo.

Se desiderate effettuare alcune prove con noi di AV&M, è possibile scaricare il software (versione demo) direttamente al seguente link: <http://www.slatedigital.com/trigger.php> (Figura 2).

I primi passi

Prima di addentrarsi nei dettagli di questo speciale software, è necessario seguire questi semplici passaggi:

1. Avviate il vostro sequencer audio (Cubase, Sonar, Pro Tools, ecc) e caricate un qualsiasi progetto contenente le tracce audio di batteria (cassa, rullante, tom, timpano ecc).
2. Selezionate, per esempio, la traccia di cassa e in un qualsiasi slot **Insert** caricate il plug-in **Trigger** disponibile nel sotto-menù **Slate Digital**.
3. In pochi istanti, apparirà l'interfaccia di **Trigger** contenente svariati controlli che



andremo ad approfondire tra poco.

4. Avviate la riproduzione del brano musicale e potrete notare che il flusso del segnale audio passa attraverso **Trigger** in modo corretto (Figura 3).

Come funziona il Trigger

Per prima cosa è necessario configurare **Trigger** facendo un clic sul pulsante **Settings** (Figura 4). Nella sezione centrale in alto apparirà una schermata dedicata alle impostazioni del software (Figura 5).

- **Detection Mode:** dispone di due pulsanti, **Live** e **Accurate**. La modalità **Live** diminuisce il valore di latenza fino al raggiungimento di 0 ms, mentre con **Accurate** la stessa latenza verrà aumentata al valore di 11 ms.
- **MIDI In/ MIDI In Note/ MIDI Out/ MIDI Out Note:** queste quattro opzioni MIDI consentono di utilizzare **Trigger** come riproduttore di suoni da una traccia MIDI (**In/ In Note**) oppure poter configurare l'uscita MIDI della vostra scheda audio per inviare i suoni a un dispositivo esterno (**Out/ Out Note**).
- **Articulation/Positional Sensing CC:** opzione molto utile se si ha la necessità di cambiare

le articolazioni dello strumento utilizzando le funzioni di automazione del sequencer audio.

- **Instruments and Presets Path:** tramite il pulsante **Browse** si aprirà un menù a tendina dedicato all'impostazione di uno specifico percorso in cui sono situate le librerie dei suoni. Ovviamente, la quantità delle librerie di **Trigger** variano in base alla versione acquistata (**Platinum** o **EX**).

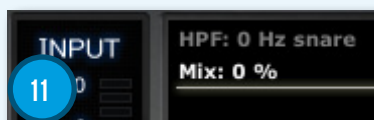
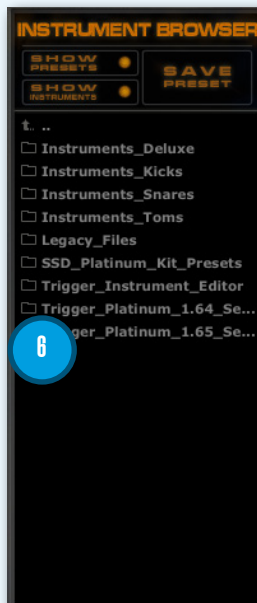
Chiudere **Trigger** e avviarlo nuovamente, in modo che la nuova directory delle librerie venga localizzata dal software. Come potrete notare, all'interno dell'**Instrument Browser** saranno disponibili le cartelle e sotto-cartelle dei campioni di **Trigger** (Figura 6). Fare un doppio clic sulla cartella, per esempio **Instruments Kicks**, in modo da visualizzare le sotto cartelle dei campioni audio di cassa. Non rimane altro che effettuare un doppio clic sul campione desiderato e in pochi istanti andrà a posizionarsi nel primo slot vuoto (**Empty**) (Figura 7).

Notate che **Trigger** non vi limita a caricare e impostare un solo suono, ma potrete importarne fino a sei. Ognuno dei campioni potrà essere modificato per qualsiasi esigenza e in qualsiasi momento. Per fare ciò, sarà necessario fare un clic nel secondo slot vuoto (Figura 8) e di nuovo doppio clic su un altro suono nella sezione **Instruments Kicks** per caricarlo al proprio interno (Figura 9). Semplice, no?!

Adesso, per fare un po' di pratica, potrete miscelare i due campioni audio tramite il fader **Volume**, posizionarli nel campo stereofonico ruotando la manopola **Pan** e addirittura poterne cambiare le proprietà tonali con il controllo **Tune** (Figura 10).

I controlli di Trigger

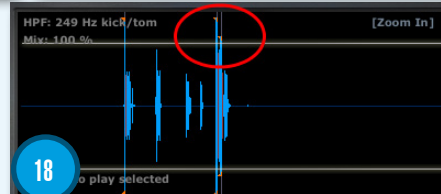
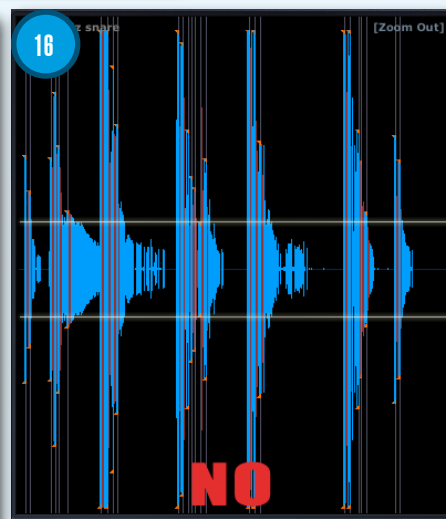
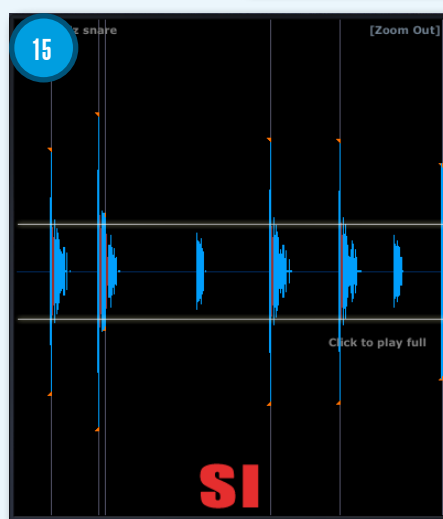
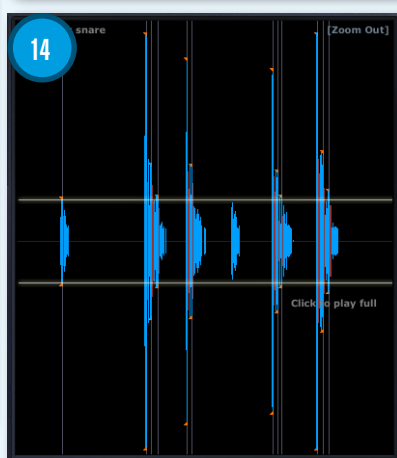
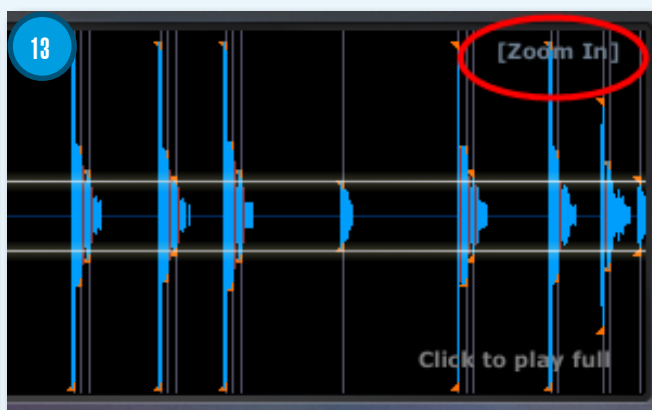
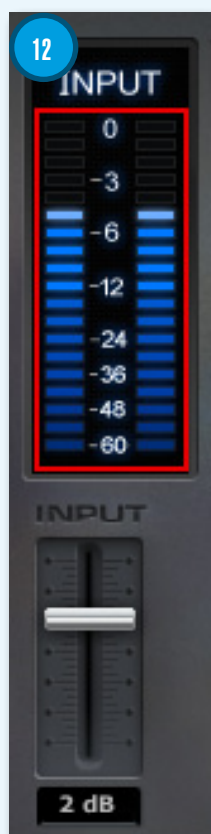
Dopo aver analizzato brevemente come si effettua un semplice processo di Drum Replacement, è arrivato il momento di esplorare tutte le altre funzioni che **Trigger** mette a disposizione. Per prima cosa, chiudere il software e avviarlo nuovamente in modo da avere l'interfaccia completamente vuota. Una volta caricato **Trigger** il segnale della traccia di cassa passa attraverso il plug-in ma non viene percepito nessun suono. Questo avviene perché il parametro **Mix**, situato nel display principale, di default è impostato sul valore **100%**, quindi è necessario portarlo sul valore **0%** posizionando il mouse sopra di esso e trascinarlo verticalmente verso il basso (Figura 11). Durante questa procedura potrete notare che il suono originale di cassa viene ascoltato sempre più presente in modo progressivo. Il controllo **Mix**, quindi, ci permetterà di miscelare il suono originale con il campione/i audio caricato/i negli slot dedicati.



Sempre in modalità riproduzione, impostare il livello del segnale in ingresso tramite il fader verticale **Input** (Figura 12). Durante la regolazione di questo controllo, è necessario individuare in modo ottimale l'intensità del segnale, grazie alla visualizzazione della forma d'onda nel display principale. Quest'ultimo può essere esteso facendo un clic sulla voce **[Zoom In]** (Figura 13), mentre per tornare alla visualizzazione standard è necessario premere **[Zoom Out]** (Figura 14).

L'impostazione del segnale originale in ingresso è molto importante in quanto, il riconoscimento dei transienti da parte di **Trigger** (ogni picco di segnale rilevato verrà contrassegnato da due triangoli di colore arancio, situati su entrambi le estremità), deve essere ottimizzato soltanto per i colpi di cassa evitando il rilevamento dei rientri interni alla forma d'onda (rullante, tom, piatti). Stessa cosa è da tenere in considerazione anche per tutti gli altri elementi della batteria a cui si desidera applicare il processo di Drum Replacement (Figura 15 e 16).

Sopra l'opzione **Mix** è situato uno speciale filtro passa alto (**HPF**) che può essere impostato come lo stesso **Mix**, ovvero posizionando il mouse sul valore riportato in **Hz** e trascinarlo in verticale (Figura 17). Questo filtro permette di impostare una determinata frequenza di taglio per ridurre indesiderati rientri a bassa frequenza come, per esempio, il timpano suonato assieme alla cassa. Spesso, questo indesiderato effetto viene rilevato da **Trigger** e lo riproduce come dei doppi colpi sgradevoli all'ascolto (Figura 18). Inoltre, per ottimizzare in modo dettagliato il rilevamento del segnale è necessario impostare il controllo **Sensitivity** per evitare ulteriori rientri di segnale, e il controllo **Retrigger** dedicato all'impostazione del tempo di "triggering", o meglio



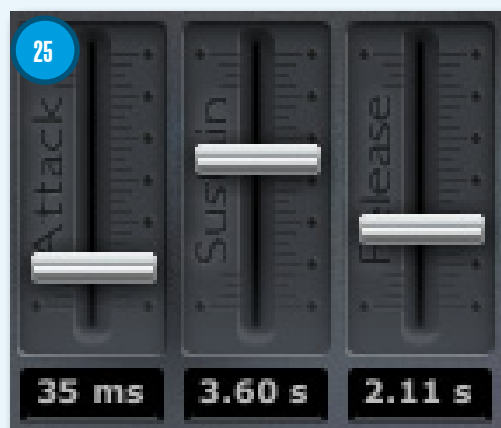
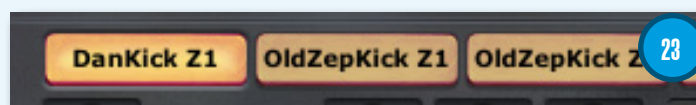
da quale valore (ms) deve essere attivata la sostituzione dei campioni audio (Figura 19). Infine, il **Detail** che agisce in maniera molto simile come un plug-in di tipo Gate (Figura 20). In pratica, ruotando questo parametro verso destra o verso sinistra viene impostato un valore di soglia che, tutti quei picchi di segnale situati nella parte esterna ad essa verranno sostituiti, mentre i picchi interni verranno ignorati e non riprodotti (Figura 21). Infine, è possibile regolare il livello del segnale in uscita dall'apposito fader verticale, che può essere trascinato verso il basso oppure verso l'alto (Figura 22).

Cura dei campioni audio

Innanzitutto, fare un clic sul campione da editare accertandosi che sia correttamente selezionato e evidenziato (Figura 23). Subito sotto è disponibile una sezione che dispone dei controlli **Volume**, **Pan**, **Tone**, e i pulsanti **Solo**, **Mute** e quello dedicato all'inversione di fase (Figura 24). Quest'ultima funzione deve essere utilizzata subito dopo aver caricato e miscelato i campioni audio con il suono originale. Molto spesso, succede che i risultati ottenuti nel processo di Drum Replacement siano poco soddisfacenti, poiché il campione audio e il suono originale si annullano a vicenda alcune frequenze determinanti. Per cui, fate attenzione e ascoltate tutto ciò che state creando!

In prossimità dei controlli appena descritti sono situati altrettanti controlli (Figura 25):

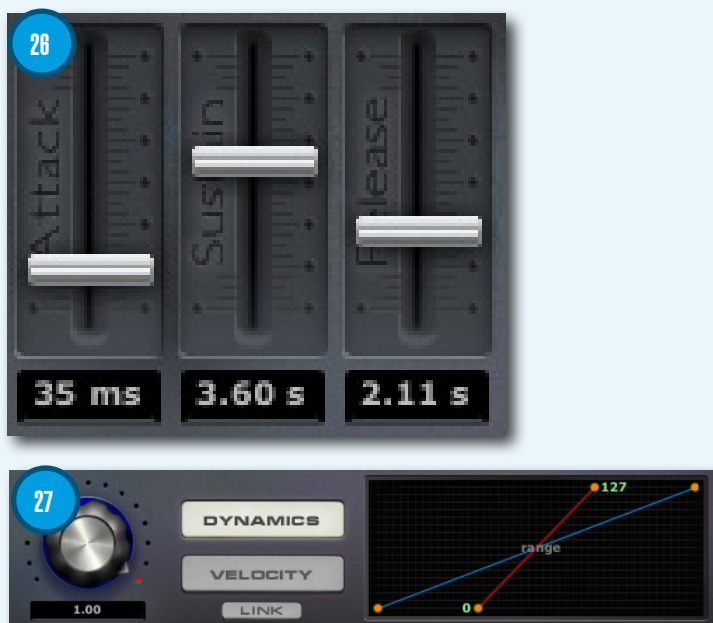
- **Attack:** questo fader permette di impostare il tempo iniziale in cui deve essere attivato il campione audio. Più è alto il valore riportato in millisecondi, più il campione audio risulterà "morbido", aumentandone il livello audio.
- **Sustain:** permette di impostare la lunghezza di involuppo del campione audio selezionato, prima che quest'ultimo entri nella fase di rilascio.
- **Release:** determina il tempo di rilascio subito dopo il livello di **Sustain**.



Durante l'impostazione di questi tre controlli è possibile visualizzarne gli effetti all'interno del grafico situato sulla destra dell'interfaccia di **Trigger** (Figura 26).

Nell'interfaccia di **Trigger**, in basso, è disponibile un'altra sezione sempre dedicata alla cura dei campioni audio (Figura 27). All'interno sono disponibili i seguenti controlli:

- **Dynamics:** premere questo pulsante per selezionare il tipo di curva dinamica con l'apposita manopola **Curve Level**. Il **Dynamics Curve** viene utilizzato per aumentare o ridurre il range dinamico del campione audio selezionato. In pratica, con valori bassi si ottiene un suono "morbido" ma dal suono presente, mentre impostando valori alti si ha un suono "morbido" con l'aumento della gamma dinamica.
- **Velocity:** attivare questo pulsante per regolare la risposta del campione audio che varia dal valore 0 a 127. Impostando la manopola sul valore di 0,50 (o superiore) si ottiene una risposta lineare, o meglio, ogni transiente rilevato da **Trigger** verrà sostituito da un campione audio decisamente più presente e di stessa intensità. Se invece si imposta un valore di **Velocity** inferiore a 0,50, la gamma dinamica ottenuta risulterà variabile. Facciamo un esempio: se nella traccia di cassa è presente un colpo forte, **Trigger** lo sostituirà con uno più morbido, o meglio ancora, se viene impostato il valore di **Velocity** su 64, il campione audio risulterà al valore di 40. Questo fattore può non risultare tanto chiaro in teoria, ma con un po' di pratica vedrete che l'apprendimento sarà più efficace e risolutivo!
- **Link:** se attivato, permette di regolare in modo simultaneo le curve **Dynamics** e **Velocity** dei campioni audio caricati in **Trigger**. Questa funzione è molto utile quando sono stati caricati due o più campioni audio della stessa "famiglia" come, per esempio, Kick 10 Z1, Kick 10 Z3, Kick 10 NGR, e Kick 10 SDDR disponibili nella cartella Kick 10.



Editing dei suoni di batteria

Nelle precedenti sezioni abbiamo appreso quanto **Trigger** sia efficace e quanto sia semplice il processo di Drum Replacement, ma è da tenere in considerazione che qualsiasi campione audio è stato registrato con sistemi hardware professionali, e non ha subito nessuna modifica sonora. Quindi, a questo punto, a ogni traccia di batteria "sostituita" possono essere applicate l'equalizzazione, la compressione e, se vogliamo, anche qualche effetto per rendere il tutto più fedele alla realtà. Buon divertimento!

AV&M

Scaricare il file zip allegato e ascoltare i brani:
01_BATTERIA_NO_DR.mp3
02_BATTERIA_DR.mp3

Produttore: Steven Slate Digital

Sito: www.slatedigital.com

Prezzo: 215,00 EUR (TRIGGER PLATINUM)

Prezzo: 92,00 EUR (TRIGGER EX)

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.