RIVISTA GRATUITA + MATERIALE ALLEGATO SCARICABILE DAL SITO

AUDIO VIDEO & MUSIC

34/11 gennaio/febbraio 2012

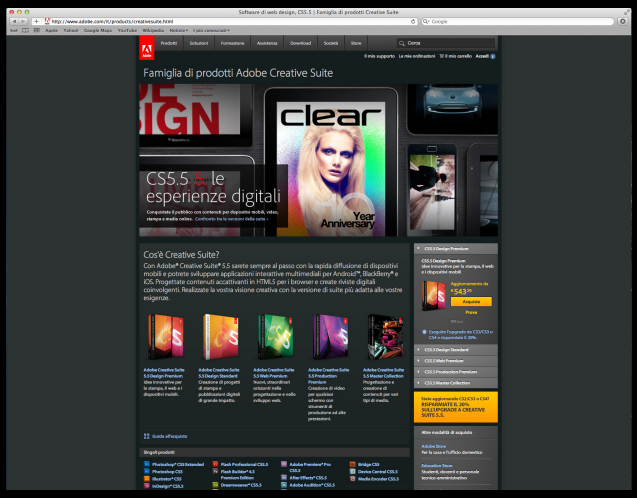
www.audiovideomusic.it

RME FIREFACE UCX

VOLKO ALATURKA DRUM

V-PLUGS ECHO TRIP

ADOBE CREATIVE SUITE 5.5



In questo numero

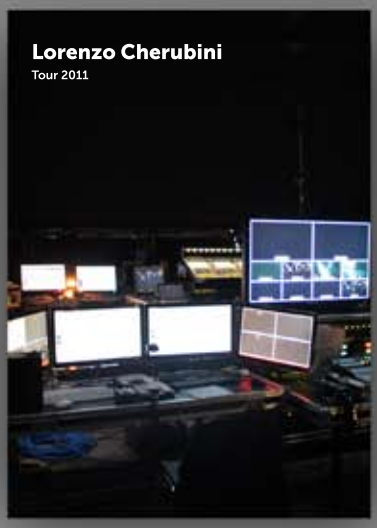
- NEWS
- TEST RME FIREFACE UCX
- TEST VOLKO ALATURKA DRUM
- TEST ADOBE CREATIVE SUITE 5.5
- AUDIO: DRUM REPLACEMENT MANIA (2)
- AV&M GAMES
- RECENSIONE LIBRI

LA RUBRICA SUI GIOCHI

© 2008-2012 Audio Video & Music www.audiovideomusic.it - Tutti i diritti riservati - All rights reserved - Anno V - Gennaio/Febbraio 2012 - Bimestrale - Numero 34/12

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 Beyoncè, 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.



ProjectLead

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

AUDIO VIDEO & MUSIC

34/12

QUINTO FABIO MASSIMO VERRUCOSO

Audio Video & Music
www.audiovideomusic.it
via Sorgente Moia 41
24020 Cerete BG
P.I. 02459330276

Anno V
Numero 34 - Gen/Feb 2012

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
Aldo Trianti

Contatti
Email info@audiovideomusic.it

Skype ID audiovideomusic

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.

Giovanna Battistuzzi
Pier Calderan

News

Audio, Video, Musica, Eventi

SYNTH NEWS QUOTA 4.000!

Entrando nel terzo anno di attività, le SYNTH NEWS quotidiane hanno superato la quota di 4.000 Una media di 6 news al giorno fresche dal mondo del software e dell'hardware sintetico...
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

LOOPMASTERS LANCIA IL SITO PLUGIN BOUTIQUE

Comunicazione aziendale

- Loopmasters ha annunciato il lancio del nuovo negozio on-line Plugin Boutique, un luogo dove trovare i migliori prodotti delle più note software house musicali di tutto il mondo.
- Caratteristiche:
- Il sito è organizzato in tre sezioni principali:
  - INSTRUMENTS
  - EFFECTS
  - STUDIO TOOLS
- Ogni sezione è a sua volta organizzata in modo esemplare con i prodotti bene in vista e schede ottimamente preparate per dare tutte le informazioni su ogni prodotto.
- Un media player visualizza demo audio, video e immagini di ogni prodotto.
- Motore di ricerca con vari criteri e pulsanti per macro aree.
- Pulsante wishlist.
- Carrello della spesa semplice da usare.

Ulteriori info: http://www.pluginboutique.com/

TUBEOHM ALPHA-RAY

VIRTUAL INSTRUMENT

GRATIS

- TubeOhm ha rilasciato ALPHA-RAY, un incredibile synth VST gratuito per Windows in sintesi VA con molte funzioni particolari.
- Caratteristiche:
- Osc principale e 1 sub-oscillatore.
- 10 voci di polifonia.
- 2 principali e 1 mod LFO (ruota pitch), sincronizzazione tempo host.
- 3 filtri, un HP 6 dB, 24 dB e un filtro di stato variabile.
- Il filtro 6 dB accoppiato al filtro principale offre un filtro BP.
- OSC FM con OSC 1+2 e OSC SYNC con OSC 1+2.
- Overdrive polifonico per OSC 1, 2 e sub-osc.
- Modalità Auto Portamento.
- After Touch.
- 128 stupendi preset pronti all'uso.
- Istruzioni per l'uso in tedesco, inglese, francese (grazie Xavier) e italiano (grazie Roberto).
- Inoltre, sbloccando il pulg-in a soli 4,95 EUR, si possono avere:
- 2 stadi overdrive
- 3 chorus stage
- Delay x
- Riverbero speciale, cluster delay, riverbero normale...
- Scaricabile dalla pagina al link sottostante senza alcuna registrazione.

Ulteriori info: http://www.tubeohm.com/TubeOhm/ALPHA-RAY-E.html

MUTOOLS MULAB 4

APPLICAZIONE DAW

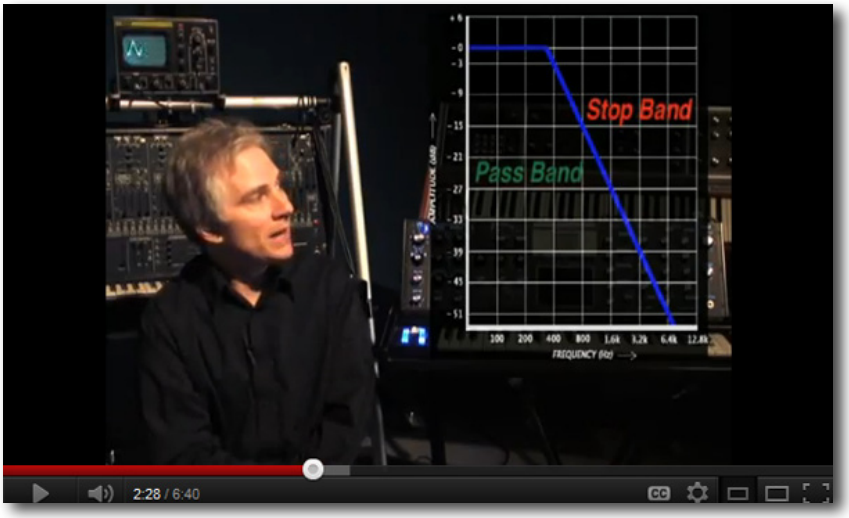
GRATIS

- MuTools ha rilasciato MuLab 4, un potente ambiente di produzione musicale di alta qualità audio per Mac OSX e Windows, a pagamento ma anche in versione GRATUITA!
- Caratteristiche v4:
- Percorsi flessibili e sotto-tracce audio di supporto, MIDI e parti di automazione.
- Architettura modulare di nuova generazione.
- Motore sonoro di elevata qualità senza compromessi.
- Integrazione avanzata tra il compositore e il motore sonoro.
- Componenti di automazione permettono di automatizzare facilmente qualsiasi parametro della struttura ad albero modulare, anche i più nidificati.
- Supporto efficace per affettare e "riciclare" drum loop campionati.
- Mixer semplificato e versatile.
- Opzione per il routing modulare di tutti i segnali mixer con conseguente massima flessibilità.
- Nuovo synth/campionatore MuSynth.
- Nuovo modulo MuDrum ibrido.
- Editing modulare permette di costruire i synth ed effetti, compresi i pannelli frontali.
- Comprende centinaia di strumenti ispiratori e patch di effetto.
- Supporto per VST plug-in audio e MIDI.
- ReWire Master.
- Interfaccia user-friendly e Supporto multi-monitor.
- Prezzo: 25 EUR (XT), 75 EUR (UL).
- NOTA: è disponibile una versione gratuita.

Ulteriori info: http://www.mutools.com/mulab-intro-movie.html

THE FUNDAMENTALS OF SYNTHESIZER PROGRAMMING (3)

VIDEOCORSO GRATIS



- Moog Music ha rilasciato la terza delle cinque parti di The Fundamentals of Synthesizer Programming, sui fondamenti della programmazione del sintetizzatore, con particolare attenzione alla sintesi sottrattiva.
- Dr. Akins è professore presso la Middle Tennessee State University. In questa terza parte spiega il processo attraverso cui si genera il suono di un sintetizzatore (un Moog Voyager) tramite i modificatori di segnale e i filtri.

Ulteriori info: http://www.moogmusic.com/legacy/fundamentals-synthesizer-programming

BLAUKRAUT CHARLATAN 1.1.4

Virtual Instrument GRATIS

- È sempre interessante seguire l'evoluzione di Charlatan, uno stupendo synth in sottrattiva, che BlauKraut ha aggiornato alla versione 1.1.4.
- Variazioni di "Ciarlatano" v1.1.4:
- Revisione dei filtro ladder a 4 poli. Posizionamento di non-linearità, come nel circuito originale.
- Nuovo switch 2OCT per Osc2: (+/-2 ottave).
- Sfasamento di 90 gradi onda quadra Osc2 rispetto a Osc1 Emula il comportamento del sub-OSCS di synth Roland.
- Se Osc1 è impostato su rumore, l'ingresso ring mod da Osc1 è ora un segnale rettangolare piuttosto che di rumore.
- Ridotto max. Filter key tracking da 200% a 100%.
- Ulteriori modifiche e correzioni minori.
- Disponibile per Windows (VST) 32 e 64 bit.
- Scaricabile dalla pagina al link sottostante senza alcuna registrazione.

Ulteriori info: http://www.blaukraut.info/

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.

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

KRK SYSTEMS Record. Mix. Monitor. Enjoy.

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

midiware music for the future

NOVITA' MIDI MUSIC

TRAKTOR KONTROL S2

Fino al 31 Marzo 2012, si può avere all'eccezionale prezzo di EURO 399 invece che EURO 580! Scorte limitate. Richiedilo subito al tuo rivenditore di fiducia.

TRAKTOR KONTROL S2 è un sistema a 2-deck professionale. Con le credenziali di un prodotto concepito per professionisti, offre tutto il necessario ai DJ che intendono lavorare con 2 deck, con il controllo diretto degli effetti ed un terzo canale per i campioni.

Ulteriori info: www.midimusic.it

MIDIWARE DISTRIBUISCE MCAUDIOLAB

- MidiWare è lieta di annunciare la nuova distribuzione del marchio MCAudiolab, azienda produttrice di outboard valvolari di altissima qualità prodotti interamente a mano e in Italia
- Questa nuova collaborazione rende particolarmente orgogliosi perché si tratta di un marchio che conferma l'eccellente valore della produzione artigianale Made in Italy.

- Potete trovare tutte le informazioni sul minisito dedicato al link sottostante: www.midiware.com/mcaudiolab

TP1-CH

Preamplificatore valvolare monocanale con ingresso per strumenti - Alimentazione a stato solido.

TP2-CH

Preamplificatore valvolare dual mono con ingressi per strumenti - Alimentazione a stato solido

Ulteriori info: www.midiware.it

NOSTRESS NN 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 scenaries 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

MUSIKMESSE 2012
FRANKFURT 21-24 MARCH 2012

- Musikmesse Frankfurt
  The International Fair for Musical Instruments, Sheet Music, Music Production and Music Business Connections
- The Musikmesse is the world's leading trade fair for the world of music. Here, you will find a complete range of products with everything required for making music, not to mention innumerable workshops, concerts, demonstrations and discussion events.

- Musikmesse di Francoforte
  La Fiera Internazionale per Strumenti musicali, spartiti, produzione musicale e relazioni d'affari Musica
- Musikmesse è la fiera leader a livello mondiale per il mondo della musica. Qui troverete una gamma completa di prodotti con tutto il necessario per fare musica, per non parlare di innumerevoli workshop, concerti, manifestazioni ed eventi di discussione.

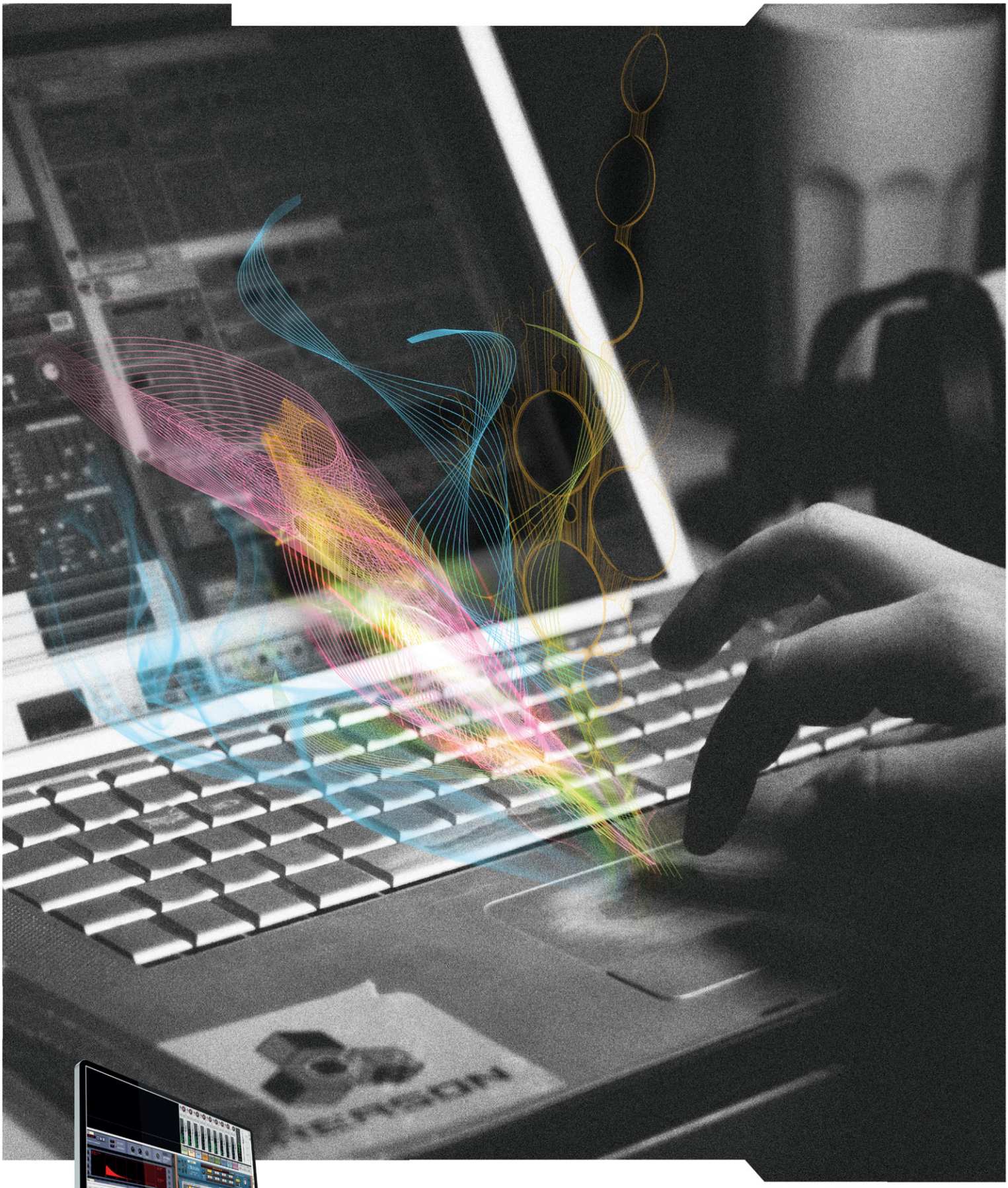
Ulteriori info: www.musikmesse.de

TOCCARE PER CREDERE

TANGO

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



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

CLASSICAL MUSIC WORLD 2012
VERONA 19-22 APRILE 2012

- CLASSICAL MUSIC WORLD 2012, il primo salone espositivo internazionale dedicato completamente alla musica classica, il cui obiettivo è sfatare il mito che questo tipo di musica è destinata a pochi eletti, ma si rivolge infatti a tutti, dai professionisti agli appassionati, fino ai semplici curiosi.

- Classical Music World si svolgerà a Veronafiere, importante polo fieristico che da oltre cento anni unisce economia, business, scambi internazionali e primo organizzatore diretto di manifestazioni in Italia e tra i principali in Europa.

- La Manifestazione è patrocinata da: Ministero dell'Istruzione, Ministero dei beni Culturali, Regione Veneto, Provincia, Comune e cciaa di Verona e UNESCO.

- CLASSICAL MUSIC WORLD è inoltre SPONSORIZZATA DA: SONY CLASSICAL, LA FELTRINELLI, GRANDI STAZIONI (gruppo ferrovie dello stato).

- La fiera si struttura in tre aree distinte che concorrono a fare di Classical Music World un evento unico nel suo genere:

- Il settore Expo che raccoglie tutte quelle aziende che operano nel settore della musica classica. Il merceologico offre una gamma di oltre 30 categorie di prodotti (vedi presentazione allegata).

- Il settore Tutorial dedicato all'educazione ed all'approfondimento musicale: lezioni concerto, convegni e master class.

- Il settore "Eventi" e "Concerti" con importanti appuntamenti ed esibizioni di prestigio.

L'occasione della fiera diventerà un momento dove tutte le aziende che gravitano attorno al mondo della musica classica avranno la possibilità di esporre i propri prodotti, intrecciare nuove collaborazioni e concludere buoni affari grazie ad un palcoscenico internazionale che accoglierà investitori, appassionati e semplici curiosi uniti dallo stesso interesse per la musica classica.

Ulteriori info: www.classicalmusicworld.it

an event by Bologna Fiere

www.bolognafiere.it

MUSIC ITALYSHOW

2ª edizione

Con il patrocinio
e la collaborazione di
DISMA MUSICA
DISTRIBUZIONE INDUSTRIA
STRUMENTI MUSICALI E ARTIGIANATO

Dove la musica si incontra

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

In contemporanea con
SHOWAY
Professional Entertainment
Technology Exhibition

D-SIGN.it

Bologna
5-7 maggio
2012

www.musicitalyshow.com

SEGUICI SU

Movimento Artistico Europeo Interculturale

FederArteRom

FEDER ART ROM 2012

ENTE FIERA DI LANCIANO (CH)
1, 2 E 3 GIUGNO 2012

Programma del 1° Meeting di Musica, Arte ed Intercultura
Organizzatori: Ente Fiera di Lanciano (Ch)

- Con la collaborazione, il sostegno e il patrocinio di: Consiglio d'Europa, Amnesty International (Roma) e Università degli studi "D'Annunzio" Pescara-Chieti.

- Ogni evento avrà un proprio spazio, l'ingresso sarà gratuito, saranno coinvolte Università, scuole e studenti.

- Laboratori di musica (launeddas, tamburello, cajon, tarabuka, sitar, tabla, djembè, buzuki, laud, zampogna, cornamusa, ciaramella etc.), di teatro (recitazione, dizione etc.), di lingue (lingua romanì, ebraica, araba, furlan, rumena, indiana etc.), cinematografici (riprese, montaggio, colonna sonora etc.), di fotografia, stages di danze (rom, celtiche, indiane, africane, flamenche, danza del ventre, pizziche tarantate, caraibiche, tango argentino etc) e un laboratorio sulla musica e i socialmedia: le nuove frontiere del marketing ed autopromozione per artisti ed etichette.

- Esposizioni di mostre, pitture, sculture, strumenti musicali e fotografie.

- Docenti già disponibili per i laboratori e gli stages:
- Fabiana Magrelli (danza del ventre), Sageer Khan (tabla, sitar), Gennaro Spinelli (tarabuka, cajon, musica romanì), Gigi Toma (tamburello salentino), Barbara Musi (danze africane), Nicola Agus (launeddas sarde), Santino Spinelli (lingua romanì -Rom-, fisarmonica, seminario teorico/pratico di canto e musica romanì), Luciano Pannese (contrabbasso, musica romanì), Manuel Virtù (buzuki, laud, musica romanì), Olga Balan (lingua rumena, seminario di canto), Mauro Salvatori (cornamusa Gaita galiziana), Massimo Antonelli (ciaramella, zampogna), Spartaco Catacchio (pizzica de core, danze balcaniche e danze ebraiche), Luca Marini (musica e socialmedia), Natalya Chesnova (fisarmonica standard e a bassi sciolti, musica bielorussa), Daniele Campana (batteria), Alessandro Cavallucci (mandolino), Miriam Meghnagi (canto e lingua ebraica), Fabio Ricci e Alessandra Drusian- i Jalisse- (laboratorio canoro-musicale: Artisti nati), Davide Casali (clarinetto ebraico, musica klezmer, lingua ebraica), Elena Evtikitovich (lingua russa), Bob Brozman (ritmi e corde dal mondo).

Ulteriori info:
http://federarterom.wordpress.com/

Diamo Forma...ai Tuoi Sogni :

OroVIvO Recordings Studio & Masterings Facility:

www.orovivo.it

Pre - Post Produzioni, Editings Audio, Masterings Anologico 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

NOVITÀ PROJECT LEAD 4.5
WWW.PROJECTLEAD.IT

PC PRO 4.5

- Processore **Intel Core i7-2600 n.8 CORE in Hyper Threading technology 3.4 GHz con dissipatore**
- CHIPSET Intel H67 Express chipset, L3 cache
- 3 PCI-Express + 3 PCI
- 8 USB II + **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 2 FIREWIRE 400 con chipset Texas instruments
- 1 e-Sata 3Gb/s connector
- Scheda Video dual monitor con 2 porte:
  - 1 Porta DVI-D supporta una risoluzione max 1920x1200,
  - 1 Porta HDMI supporta una risoluzione max 1920x1200,
- **16 Gb ram DDR3** (espansione Max 16Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **1 HD da 1 Terabyte** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- Alimentatore **500 watt** PFC attiva e con un'efficienza media dell'88,85 %, che sale fino a 90,48% a metà carico e ventola a doppio cuscinetto a sfera per rendere il sistema silenzioso (double ball bearing)
- Questi valori hanno permesso di ottenere la prestigiosa certificazione **80PLUS Bronze.**
- La ventilazione interna è affidata a **due ventole da 120 mm** per raffreddamento HD, **una da 120 mm** in uscita e **una da 200 mm** laterale per raffreddamento PCI, **regolabili tramite un controller per ventole, posto sul frontale del case, per rendere il sistema assolutamente silenzioso.**
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- **Incluso software** X-PROJECT **host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO)*
- **Windows-7 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS, (86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- L 205- H 503- P 520 mm

Prezzo al pubblico IVA incl. € 1.500

PC PROJECT 4.5

- Processore **Intel Core i7-3820 n.8 CORE in Hyper threading Technology 3.60Ghz**, con dissipatore super silent
- CHIPSET Intel X79 Express - PCH
- 4 PCI-E + N.1 PCI
- 10 USB II+ **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 1 FIREWIRE 400
- 1 e-Sata 3Gb/s connector
- **16 Gb ram dual channel DDR3** (espansione Max 64 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **1 HD da 2 Terabyte** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- Scheda video professionale certificata Avid Digidesign, dual monitor QUADRO FX 400 supporta una risoluzione max **2560x1600@60HZ** con:
  - 1 porta DVI
  - 1 porta Display con adattatori Dvi e Svga

- Alimentatore **500 watt** PFC attivo e e con un'efficienza media dell'88,85 %, che sale fino a 90,48% a metà carico e ventola a doppio cuscinetto a sfera per rendere il sistema silenzioso (double ball bearing)
- Questi valori hanno permesso di ottenere la prestigiosa certificazione **80PLUS Bronze.**.
- La ventilazione interna è affidata a **due ventole da 120 mm** per raffreddamento HD, **una da 120 mm** in uscita e **una da 200 mm** laterale per raffreddamento PCI, **regolabili tramite un controller per ventole, posto sul frontale del case, per rendere il sistema assolutamente silenzioso.**
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera
- **Incluso software X-PROJECT host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO*
- **Windows-7 PRO 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS, (86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- L 205- H 503- P 520 mm

Prezzo al pubblico IVA incl. € 2.000

I-RACK STUDIO 4.5

- **Case a 3 unità rack**
- Processore **Intel Core i5-2500 n.4 CORES in Hyper Threading**
- **Technology 3.3 GHz con dissipatore**
- CHIPSET Intel H67 Express chipset, L3 cache
- 3 PCI-Express
- 8 USB II + **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 2 FIREWIRE 400 con chipset Texas instruments
- 1 e-Sata 3Gb/s connector
- Scheda Video dual monitor con 2 porte:
  - 1 Porta DVI-I supporta una risoluzione max 1920x1200,
  - 1 Porta HDMI supporta una risoluzione max 1920x1200,
- **16Gb ram DDR3** (espansione Max 16Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza,
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **1 HD da 1 Terabyte** 7200rpm SATA III 6Gb/s
- Alimentatore **430 watt** PFC attiva e con un'efficienza media dell'88,85 %, che sale fino a 90,48% a metà carico e ventola a doppio cuscinetto a sfera per rendere il sistema silenzioso (double ball bearing)
- Questi valori hanno permesso di ottenere la prestigiosa certificazione **80PLUS Bronze.**.
- **2 ventole da 80 mm** per raffreddamento HD e 1 ventola da 60mm in uscita .
- Case in acciaio **, ideale sia per applicazioni LIVE che in STUDIO** in quanto in base alla temperatura si **autoregolano** le ventole senza alcun intervento esterno, **in automatico,** con comode maniglie per un facile trasporto e montaggio a rack.
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- **Incluso software** X-PROJECT **host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO)*
- **Windows-7 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS, (86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- **L 48,30 – P 38 – H cm 13,20 (3 unità)**

Prezzo al pubblico IVA incl. € 1.350

OPZIONALE

- n°1 Cassetto 5.25" per HD SATA, montaggio dell'HD senza viti hot plug, plug & play, con cuscinetto anti-vibrazione e ventola da 40 mm per il raffreddamento (HD escluso).

I-RACK PRO 4.5

- **Case a 3 unità rack**
- Processore **Intel Core i7-2600 n.8 CORE in Hyper Threading technology 3.4 GHz con dissipatore**
- CHIPSET Intel H67 Express chipset, L3 cache
- 3 PCI-Express
- 8 USB II + **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 2 FIREWIRE 400 con chipset Texas instruments
- 1 e-Sata 3Gb/s connector
- Scheda Video dual monitor con 2 porte:
  - 1 Porta DVI-I supporta una risoluzione max 1920x1200,
  - 1 Porta HDMI supporta una risoluzione max 1920x1200,
- **16 Gb ram DDR3** (espansione Max 24Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **1 HD da 1 Terabyte**7200 rpm SATA III 6Gb/s
- Alimentatore **500 watt** PFC attiva e con un'efficienza media dell'88,85 %, che sale fino a 90,48% a metà carico e ventola a doppio cuscinetto a sfera per rendere il sistema silenzioso (double ball bearing)
- Questi valori hanno permesso di ottenere la prestigiosa certificazione **80PLUS Bronze.**.
- **2 ventole da 80 mm** per raffreddamento HD e 1 ventola da 60 mm in uscita .
- Case in acciaio **, ideale sia per applicazioni LIVE che in STUDIO** in quanto in base alla temperatura si **autoregolano le ventole** senza alcun intervento esterno, **in automatico,** con comode maniglie per un facile trasporto e montaggio a rack.
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- **Incluso software** X-PROJECT **host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO)*
- **Windows-7 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS,**
- **(86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- **L 48,30 – P 38 – H 13,20 cm (3 unità)**

Prezzo al pubblico IVA incl. € 1.540

OPZIONALE

- n°1 Cassetto 5.25" per HD SATA, montaggio dell'HD senza viti hot plug, plug & play, con cuscinetto anti-vibrazione e ventola da 40 mm per il raffreddamento (HD escluso).

I-RACK PROJECT 4.5

- **Case a 4 unità rack**
- Processore **Intel Core i7-3820 n.8 CORE in Hyper threading Technology 3.60Ghz**, con dissipatore super silent
- CHIPSET Intel X79 Express - PCH
- 4 PCI-E + N.1 PCI
- 8 USB II+ **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 1 FIREWIRE 400
- **16 Gb ram dual channel DDR3** (espansione Max 64 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **1 HD da 2 Terabyte** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- Scheda video professionale certificata Avid Digidesign, dual monitor QUADRO FX 400 supporta una risoluzione max **2560x1600@60HZ** con: -1 porta DVI – 1 porta Display con adattatori Dvi e Svga
- Alimentatore **500 watt** PFC attivo e e con un'efficienza media dell'88,85 %, che sale fino a 90,48% a metà carico e ventola a doppio cuscinetto a sfera per rendere il sistema silenzioso (double ball bearing)
- Questi valori hanno permesso di ottenere la prestigiosa certificazione **80PLUS Bronze.**.
- **1 ventola da 120 mm** per raffreddamento HD e 1 ventola da 80 mm in uscita

- Case robustissimo in acciaio, dotato di sportello anteriore con serratura anti-intrusione.
- Comode maniglie per un facile trasporto e montaggio a rack, **ottimo per utilizzo sia LIVE che STUDIO con ventole regolate automaticamente in base alla temperatura di utilizzo, senza alcun intervento manuale dall'esterno.**
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- **Incluso software** X-PROJECT **host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO)*
- **Windows-7 PRO 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS,**
- **(86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- L 48,30 – P 45 – H 17,70 cm (4 unità)

- **Prezzo al pubblico IVA incl. € 2.150**

OPZIONALE
- n°2 Cassetti 5.25" per HD SATA, montaggio dell'HD senza viti hot plug, plug & play, con cuscinetto anti-vibrazione e ventola da 40 mm per il raffreddamento.(HD escluso)

I-RACK POWER 4.5

- **Case a 4 unità rack**
- Processore **Intel Core i7-3930K n.12 CORE in Hyper threading Technology 3.20Ghz**,
- con dissipatore super silent
- CHIPSET Intel X79 PCH
- 4 PCI-E + N.1 PCI
- 8 USB II+ **2 USB 3.0 10x super speed** (sul retro)
- 1 FIREWIRE 400
- **32 Gb ram DDR3** (espansione Max 64 Gb) garantite a vita dal produttore ad alte prestazioni e bassa latenza
- **1 HD da 500Gb** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- **2 HD da 2 Terabyte** 7200 rpm SATA III 6Gb/s
- Scheda video professionale certificata Avid Digidesign Dual monitor QUADRO FX 600 **1Gb di ram** supporta una risoluzione max **2560x1600@60HZ** con:
  - 1 porta DVI
  - 1 porta Display con adattatori Dvi e Svga
- Alimentatore 9**00 watt** PFC attivo l'alimentatore implementa un sistema di correzione attiva del segnale (PFC) ed ha un'efficienza superiore 84% guadagnandosi la certificazione **80 Plus Bronze.**
- **1 ventola da 120 mm** per raffreddamento HD e 1 ventola da 80 mm in uscita
- Case robustissimo in acciaio, dotato di sportello anteriore con serratura anti-intrusione.
- Comode maniglie per un facile trasporto e montaggio a rack, **ottimo per utilizzo sia LIVE che STUDIO**
- **con ventole regolate automaticamente in base alla temperatura di utilizzo, senza alcun intervento manuale dall'esterno.**
- Masterizzatore DVD 20x, mouse e tastiera,
- **Incluso software** X-PROJECT **host VST Plug-in nativo a 64 bit con 14Gb di VST/VST Instruments preinstallati**.
- CUBASE 6 E PROTOOLS 10 **PREINSTALLATI ED OTTIMIZZATI** *(licenza non inclusa acquistabile a parte, oppure se già in possesso, basterà solamente inserire la chiavetta SENZA ALTRE OPERAZIONI DI INSTALLAZIONE E DI SETTAGGIO*
- **Windows-7 PRO 64 bit tuned by Project Lead per applicazioni audio, custom high performance BIOS,**
- **(86 modifiche per ottimizzazione Audio Pro)**
- **Compatibile anche con le applicazioni a 32 bit**
- **48 ore di collaudo e test intensivi per certificazione applicazione audio**
- Misure case
- L 48,30 – P 45 – H 17,70 cm (4 unità)

Prezzo al pubblico IVA incl. € 2.990

OPZIONALE
- n°2 Cassetti 5.25" per HD SATA, montaggio dell'HD senza viti hot plug, plug & play, con cuscinetto anti-vibrazione e ventola da 40 mm per il raffreddamento (HD escluso).

RME FIREFACE UCX

di Aldo Trianti

Interfaccia audio MIDI professionale

Fireface UCX è l'ultima interfaccia audio nata in casa RME, che probabilmente andrà a rimpiazzare la già nota e apprezzata Fireface 400, viste le similitudini estetiche e funzionali delle due schede.
Per chi non conoscesse questa famiglia di interfacce audio Fireface RME, possiamo dire brevemente che si tratta di interfacce estremamente versatili e concepite come soluzioni complete per postazioni di lavoro di dimensioni ridotte o piccoli studi di registrazione, il tutto garantendo una qualità audio elevata ed una solidità costruttiva notevole.
La UCX, come vedremo in seguito, è dotata di una impressionante flessibilità di routing tra i suoi 18 ingressi e le sue 18 uscite, e di un'interessantissima sezione DSP interna che la rende utilizzabile in svariate circostanze, anche in modalità stand-alone.
Fatte queste premessa, non indugiamo oltre ed iniziamo subito ad aprire l'imballo e scoprire cosa contiene (Figura 1).

Dotazioni di serie

Aperta la confezione, dotata di maniglia per il trasporto, troviamo il box dell'interfaccia audio, il suo alimentatore (obbligatorio, non si alimenta via USB), cavo USB, cavo ottico, cavo per collegamenti MIDI, manuale, garanzia, cavi di alimentazione, CD driver, e... un controllo a distanza.
Il piccolo controllo a distanza, che ha la stessa forma delle schede RME BabyFace, si fa apprezzare perchè da la possibilità di modificare rapidamente i volumi di ascolto con il rotary encoder, è dotato di un tasto per richiamare un setup preimpostato via software, e un tasto assegnabile a diverse funzioni utili.
Non nascondo che ho avuto una certa difficoltà nell'utilizzo del controllo a distanza, ma sembra una pecca di gioventù, dato che è previsto un nuovo aggiornamento del firmware e del software di gestione che ne migliorerà la fruibilità ed espanderà le potenzialità il prossimo mese.

Sezione analogica

La sezione analogica della UCX è dotata di otto ingressi e di otto uscite, distribuite tra pannello frontale e posteriore.

Nel pannello frontale (Figura 2) troviamo:

- due ingressi combo XLR e jack 1/4" bilanciati o sbilanciati, dotati di preamplificatore microfonico e phantom power +48V, affiancati da tre led che indicano, rispettivamente: i picchi nel segnale in ingresso (verde), la presenza dei +48V (arancio), e se è avvenuto un clipping (rosso).
- due ingressi di linea 1/4" bilanciati o sbilanciati, con led di clipping e di attività del segnale.
- presa per cuffie stereo 1/4"

Il pannello frontale è decisamente ben concepito e permette di

Fig. 01 - Contenuto della confezione

collegare molto agevolmente due microfoni, due ingressi di linea, ed una cuffia, cioè esattamente quello che serve per un setup di lavoro minimale.
I due canali microfonici offrono preamplificatori di ottima fattura: silenziosi, trasparenti da un punto di vista timbrico e ben schermati contro le interferenze. Quando attivati consentono un guadagno che parte da +10 fino a +65dB (ad incrementi di 1dB).
Il software di controllo per gli altri 2 ingressi analogici frontale, permette di impostare un guadagno che va da +0 a +16dB ma, non essendo gli ingressi dotati di preamplificatori, il guadagno viene applicato nel dominio digitale.
Nel pannello posteriore troviamo:

- 6 uscite analogiche jack 1/4" (bilanciati o sbilanciati)
- 4 ingressi di linea jack 1/4" (bilanciati o sbilanciati)

Le 6 uscite analogiche rendono ovviamente possibile l'utilizzo del l'interfaccia in modalità surround 5.1 con uscite bilanciate, mentre utilizzando anche le uscite cuffia, che sono però bilanciate, è addirittura possibile arrivare ad un surround 7.1.

I convertitori DA, pur non essendo al livello del top della gamma RME, suonano egregiamente considerato il prezzo dell'interfaccia, e indubbiamente la qualità sonora all'ascolto è decisamente migliore rispetto alla generazione precedente, già buona di per se, di prodotti della casa tedesca.

Sezione digitale

La sezione digitale, sita sempre nel pannello posteriore (Figura 2), offre un input ed un output coassiali per la connettività SPDIF (o AES/EBU, formato rilevato automaticamente in ingresso), ed una coppia di input/output ottici (connettori Toslink) che supportano i protocolli ADAT (8 canali) o SPDIF ottico.
Non potevano ovviamente mancare una coppia di porte di input ed output dedicate al Word Clock, vitali per mantenere più apparecchiature audio in perfetto sincrono tra di loro.
Vale la pena di menzionare la tecnologia SteadyClock, che è in grado di ridurre sensibilmente il jitter del Word Clock in ingresso e quindi sintetizzare digitalmente un Word Clock più stabile.
A livello tecnico, l'analisi del clock in ingresso e la successiva sintesi avviene tramite chip FPGA operante a 200MHZ, appositamente programmato per questa funzione, ottenendo quindi una maggiore velocità di reazione alle variazioni di clock ed eccellenti performance.
Grazie al sintetizzatore di clock, l'interfaccia audio può quindi modificare la frequenza di campionamento in modo arbitrario.
Il software di controllo della UCX offre una nutrita serie di opzioni per lavorare con il clock (Figura 3). É possibile selezionare la sorgente di clock e selezionare le modalità di output.

Interfacciamento informatico e... iPad

Una caratteristica molto interessante dell'interfaccia è la possibilità di collegarsi sia via USB 2.0, 3.0 (con apposito cavo), che FireWire, permettendone così l'utilizzo con praticamente tutti i PC Win ed i Macintosh prodotti negli ultimi 10 anni. Inoltre, la RME UCX utilizza una soluzione

Fig. 02
Interfaccia frontale con due connettori microfonici, due ingressi di linea e presa cuffie.
Pannello posteriore con la ricca dotazione di connessioni digitali e analogiche.
In basso, il controllo remoto dedicato.

proprietaria per interfacciarsi con i vari bus, con il vantaggio principale di potere aggiornare la parte software che gestisce i protocolli di comunicazioni USB e FireWire direttamente con il firmware, ed ovviare quindi a potenziali problemi di compatibilità futuri.
Menzione a parte merita la modalità "class compliant" dell'interfaccia audio, che ne permette l'utilizzo su iPad e Linux.
Sfortunatamente, in modalità class compliant, l'interfaccia audio non ha modo di esporre (via software) la maggior parte dei parametri di controllo, ma semplicemente i controlli di volume e di frequenza di campionamento.
Dal pannello di controllo frontale è però possibile modificare direttamente i guadagni in ingresso dei due canali microfonici, i guadagni in uscita della coppia di output 1 e 2, dell'output stereo delle cuffie, di quello SPDIF e degli output ADAT canali 1 e 2.
Inoltre, dal mixer software RME (chiamato TotalMix che vedremo più avanti) è possibile memorizzare degli snapshot (delle impostazioni relative ai livelli del mixer e le impostazioni degli effetti), richiamabili quando l'interfaccia audio si trova nella modalità class compliant.
L'utilizzo su iPad richiede un adattatore dal connettore proprietario Apple ad USB (come ad esempio il "Camera Connection Kit" o cloni).
Esistono diversi fattori limitanti nell'utilizzo di un iPad, che non lo rendono una soluzione per lavorare con l'audio a 360°, come ad esempio la dimensione ridotta del display, la mancanza di mouse/tastiera, la mancanza di plug-in, lo spazio di storage, eccetera
Tuttavia la soluzione UCX+iPad potrebbe rivelarsi molto interessante quando la facilità di trasporto o i ridottissimi ingombri sono un fattore determinante, tenendo conto delle grandi possibilità di editing del sistema (previo l'utilizzo di software adeguato, che comunque segue le logiche di una DAW) e dell'alta qualità delle registrazioni ottenibili su ben 8 canali a 24 bit/96kHz (Figura 4).

Total Mix

TotalMix è la tecnologia RME che permette il routing ed il mix dei segnali provenienti da qualunque canale mixer di un ingresso fisico e da qualunque canale di playback software verso qualunque canale di uscita, convertendone sia il formato che la frequenza di campionamento, se necessario, in modo trasparente all'utente.
Il routing avviene all'interno dell'interfaccia audio a latenza zero, fatte salve le latenze introdotte negli ingressi e

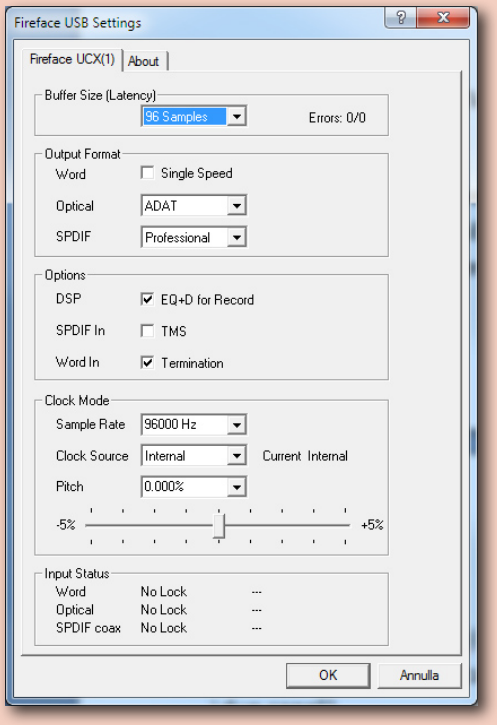


Fig. 03 - Pannello di controllo del word clock, dei formati audio trasmessi su coassiale e ottico, e delle dimensioni dei buffer audio

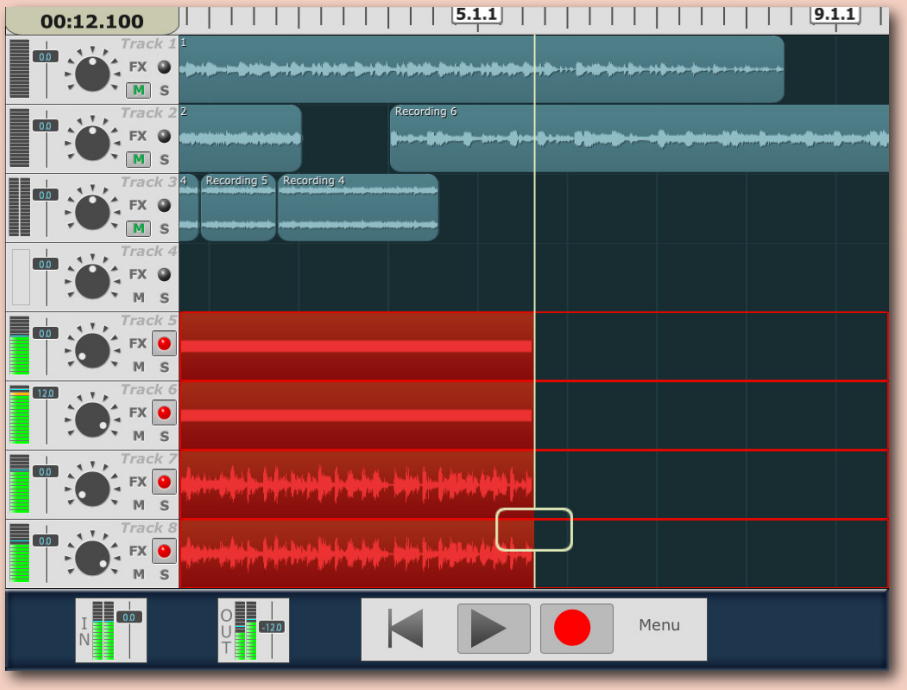


Fig. 04 - Multitrack DAW: software multitraccia su iPad, prodotto da Harmonicdog (www.harmonicdog.com)

nelle uscite, come quelle dei convertitori AD e DA, e, più importante, delle eventuali dimensioni dei buffer del software nel caso in cui il sistema a cui è collegata l'interfaccia si occupi di processare il materiale audio.
Per avere un'idea delle capacità di routing, basti guardare l'immagine riportata in figura 5, catturata direttamente dal software del mixer dell'interfaccia audio in modalità "matrix".
Nell'asse verticale troviamo i 18 ingressi fisici (8 analogici, 2 SPDIF, 8 ADAT), i 18 ingressi playback software, ed il canale stereo di ritorno effetti (tra breve vedremo anche i dettagli gli effetti integrati).
In orizzontale abbiamo le 18 uscite fisiche della scheda (8 analogiche, 2 SPDIF, 8 ADAT), più i il bus effetti stereo su cui ciascuno dei 36 canali di input può inviare il segnale.
È quindi possibile inviare il segnale da ogni ingresso su ogni uscita, liberamente. L'interfaccia audio inoltre si occuperà direttamente di monitorare i livelli (picco o RMS) di ciascun abbinamento input/volume/output.
Ottima la scelta di RME di implementare direttamente su un chip FPGA le funzioni di mixing e di monitoring: risultando molto efficiente e limitando al minimo il carico di lavoro il DSP interno dell'interfaccia, o ancora peggio, della CPU del computer.
Il software di controllo di TotalMix offre anche una modalità di interfaccia utente decisamente più amichevole (Figura 6), che ricorda più da vicino un mixer tradizionale.
Nella parte alta troviamo i canali di ingresso fisici, in quella centrale i canali di playback software, e nella terza ed ultima riga troviamo i canali di uscita.
Senza addentrarci troppo nei dettagli e nelle funzioni più avanzate di gestione dei mix, scopriamo rapidamente cosa è possibile fare.

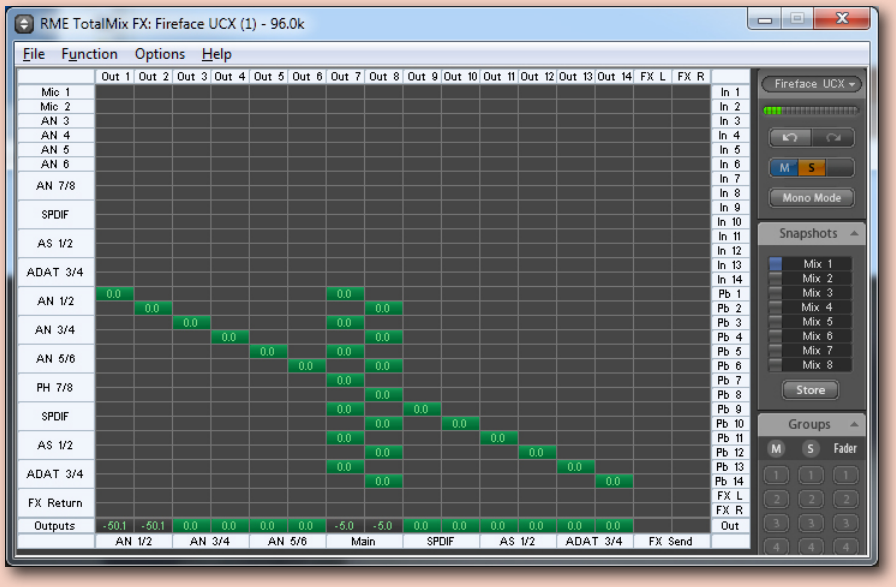


Fig. 05 - Il software di controllo TotalMix in modalità Matrix. In orizzontale le uscite fisiche, in verticale gli ingressi hardware e di playback software. Le zone attive della griglia rappresentano i volumi, espressi in dB, che un input invia ad un output.

Fig. 06 - Il software di controllo TotalMix in modalità Mixer.

Architettura di un canale

Su ogni canale (Figura 7) troviamo, oltre al fader, in ordine:

- Un controllo di pan
- Controlli Mute e Solo
- Livello di ingresso numerico
- Livello mandata effetti, o livello ritorno effetti (se canale di output)
- Pulsante trim dei routing (doppia freccia)
- Pulsante per configurazione (icona chiave inglese)
- Pulsante equalizzatore (EQ)
- Pulsante processore di dinamiche (D)
- Livello del fader numerico
- Pulsante per compattare la banda del mixer al minimo (solo vu-meter)
- Selettore uscita (in fondo)

Tutti i controlli sono abbastanza convenzionali e di facile comprensione, fatta salva la funzione di trim dei routing necessita di una maggiore attenzione.
Innanzitutto occorre premettere che ogni ingresso (Fisico o di playback software) può essere indirizzato su uno o più output.
Il comportamento del routing della UCX non è dissimile da un mixer analogico con 36 ingressi (18 fisici, 18 software) e 18 potenzimetri di AUX per ogni canale, ed ogni submix viene inviato ad un output fisico.
Utilizzando il selettore di uscita è possibile selezionare su quale uscita il fader agisce (su quale AUX del canale, per analogia), e quindi impostare il livello del segnale sull'uscita scelta.
Ad esempio per inviare il segnale dell'ingresso microfonico 1 sugli output 1+2 con un guadagno di -6dB e sugli output 3+4 con un guadagno di -12dB, occorre dapprima selezionare l'uscita 1+2 dal canale microfonico 1 quindi impostare il livello con il fader, poi selezionare l'uscita 3+4 ed impostare il livello di -12dB con il fader.
Quando la funzione di trim è attiva, nel caso in cui il segnale di un canale viene distribuito su più output simultanei, sarà possibile

Fig. 07
Un canale del mixer TotalMix

Fig. 08 - Impostazioni dei canale TotalMix, acessibili cliccando sull'icona della chiave inglese

Fig. 09 - La sezione di equalizzazione, disponibile per ogni canale

Fig. 10 - La sezione dinamiche, disponibile per ogni canale

scalare proporzionalmente il volume del segnale indirizzato su tutte le uscite attive, come se si stesse agendo su di un gruppo di fader collegati tra di loro.
Aprendo le funzioni di configurazione (Figura 8) del canale si ha accesso a diverse funzioni, tra cui:

- la possibilità di accoppiare un canale dispari con quello successivo per farli agire come canale stereo
- il guadagno di ingresso del preamplificatore (solo canali microfonici) oppure digitale (input analogici frontali)
- il guadagno di ingresso di linea ed uscita di linea (-4dBu, -10dbV, e modalità Hi-Gain)
- Livello mandata effetti
- Inversione di fase (sempre utile)
- Ampiezza stereo (solo per canali stereofonici, quindi accoppiati)
- Mono-side (solo per canali stereofonici)

Effetti insert

Aprendo invece le funzioni di equalizzazione (Figura 9), ci troviamo di fronte ad un equalizzatore parametrico con risposta grafica visibile in un display.
Sono presenti due filtri shelving (con pendenza, frequenza e guadagno regolabili), un classico filtro a campana (con frequenza, guadagno e Q regolabili), ed un filtro passa-alto da 1 a 4 poli, con frequenza regolabile. Un equalizzatore semplice, senza fronzoli o personalità sonora ricercata, ma copre in pieno le esigenze delle situazioni più comuni di registrazione e ascolto.
La sezione dinamiche (Figura 10), invece, offre un processore di dinamica semplice e versatile.
Il processore di dinamica della UCX permette di mappare la risposta dinamica al livello di ingresso sia come compressore/limiter e come gate/expander, tramite i parametri convenzionali Threshold e Ratio. Non mancano i controlli sui tempi di attacco e rilascio e di gain.
È anche presente una modalità automatica di funzionamento, che permette al compressore di autoregolarsi.
L'unità di trattamento delle dinamiche è facile da controllare, anche grazie al display grafico che mostra i livelli in ingresso, ha un suono quasi sempre morbido e raramente produce artefatti anche con settaggi estremi.
Tuttavia, occorre ricordare che l'effetto funziona nel dominio digitale, quindi post-convertitori, e non può assolutamente essere utilizzato per prevenire il clipping in fase di acquisizione del segnale audio.

Effetti send

Nel canale effetti della RME UCX troviamo un riverbero ed un delay stereofonico, collegati in cascata (Figura 11).
Gli algoritmi disponibili per il riverbero sono sette, con quattro modelli di stanza, un riverbero "classic" più simile ad un riverbero hall, e due configurazioni più creative (denominate envelope e gate) che contemplano inviluppi per la definizione del riverbero.
La sezione di delay (echo) invece offre tre configurazioni: Stereo Echo (delay stereo), Stereo Cross (delay stereo con feedback tra canale destro e sinistro), Pong Echo (input convertito in mono, che poi rimbalza tra i due canali).
Concludendo sulla sezione effetti, la qualità è ottima e, cosa ancora più importante, fanno quello che devono.

Driver audio e latenza

Premetto che nel breve periodo di prova i driver audio si sono rivelati stabili, sia su Windows che su OSX, come nella tradizione RME, fatto salvo qualche "click di troppo" se la RME viene utilizzata per la riproduzione dei suoni di sistema su Windows.
Misurare le performance di una interfaccia audio a livello di latenza (minima pratica ottenibile), è compito arduo e spesso non porta a misurazioni assolute, ma relative ai limiti di una precisa combinazione tra hardware, driver di sistema, applicazioni e carico di lavoro all'interno di esse.
Tuttavia, oltre la latenza dei buffer audio, che hanno il peso più rilevante sulla latenza, vi sono alcuni valori assoluti da tenere in considerazione, come ad esempio la latenza dei convertitori. Inoltre, le interfacce audio spesso devono utilizzare piccoli buffer aggiuntivi

Fig. 11 - Editor bus effetti del software TotalMix.

per garantire la continuità del playback per ragioni squisitamente tecniche.
Vediamo la UCX come si comporta in termini di latenza, facendo riferimento alle dettagliate specifiche contenute nel manuale.

Latenza convertitori

I convertitori con oversampling devono necessariamente filtrare il segnale con un filtro digitale passa-basso e questo aggiunge una piccola latenza, che nel caso della RME UCX è pari a 0,32ms in riproduzione e 0,16ms in registrazione a 44.100 Hz. Con l'aumentare della frequenza di campionamento le latenze si riducono in modo inversamente proporzionale.

Latenza aggiuntiva

Quando si utilizzano buffer di dimensioni ridotte per mantenere bassa la latenza, si potrebbe incorrere in problemi di irregolarità temporali (jitter) della trasmissioni dei buffer audio via USB o FW. Per prevenire queste interruzioni di suono, che potrebbero manifestarsi come dei "click", la UCX ha un buffer interno aggiuntivo pari a 32 campioni su Windows/USB e Macintosh e 64 campioni su Windows/FireWire. Questa latenza va aggiunta alla latenza effettiva della scheda.
Tengo a precisare che il jitter di cui si parla non ha nulla a che vedere con l'eventuale jitter audio dei convertitori.

Latenza CoreAudio

Su OSX la latenza è leggermente peggiore, per via di come è progettato il sottosistema audio Core Audio di Apple. Infatti viene richiesto un buffer aggiuntivo, e i driver della UCX aggiungono ulteriori 32 campioni per collegamenti via USB e 64 per collegamenti via FW.
Dopo avere effettuato varie prove, su PC e Macintosh diversi, ho rilevato che la UCX si comporta in modo assolutamente stabile in tutte le circostanze con latenze input/output effettive inferiori ai 7ms (circa 3,6ms in playback, 3,3ms in registrazione), con buffer di 128 campioni a 44.100 o 48.000 Hz, e 256 per gli 88.200 e 96.000 Hz. Il carico di lavoro sulla CPU, causato dai driver audio, è sempre stato decisamente basso.
Latenze più basse (Fino a 1,8ms in playback e 1,4ms effettivi in registrazione) sono stabili con macchine delle ultime generazioni (Intel Core i5 o i7).
Concludendo, la UCX può essere considerata allo stato dell'arte in termini di latenza, ma la possibilità di utilizzo pratico di latenze molto basse dipende quasi esclusivamente dal/dai software utilizzati.

Caratteristiche principali

- Convertitori a bassa latenza di qualità da mastering.
- Due preamplificatori microfonici con tecnologia superiore basata su RME Micstasy e Fireface UFX, inclusa la funzione AutoSet per prevenire overloads.
- Hammerfall Audio Core di nuova generazione con supporto connessioni USB e FireWire.
- TotalMix FX con motore DSP identico a quello della Fireface UFX, compresi tutti gli effetti fino a 192 kHz.
- Controller di monitoraggio .
- Software DIGICheck di RME per l'analisi e il rilevamento dei segnali su Mac e Win.
- Supporto per i Remote Control di RME, tecnologia di soppressione attiva del jitter, funzione AutoSet per registrazioni sicure, supporto per i livelli di riferimento professionali, funzionalità standalone avanzate, funzionamento completo a 192 kHz, e due I/O MIDI ad alta velocità.
- Modalità Class Compliant che permette il collegamento a un Apple iPad per riproduzione e registrazione stereo.

Connettività

- 8 Ingressi analogici
- 8 uscite analogiche (6 bilanciate + 1 stereo per cuffie)
- 2 preamplificatori microfonici a controllo digitale
- Ingresso e uscita SPDIF coassiale
- Ingresso e uscita ADAT (o SPDIF ottico)
- Ingresso e uscita word clock
- 2 coppie di ingressi e uscite MIDI
- Presa USB 2.0 (compatibile 3.0)
- Presa FireWire 400
- Controllo a distanza

Produttore
- RME (www.rme-audio.de)

Distributore
- MidiWare (www.midiware.it)

Prezzo
- € 1.084,00 + IVA

Conclusioni

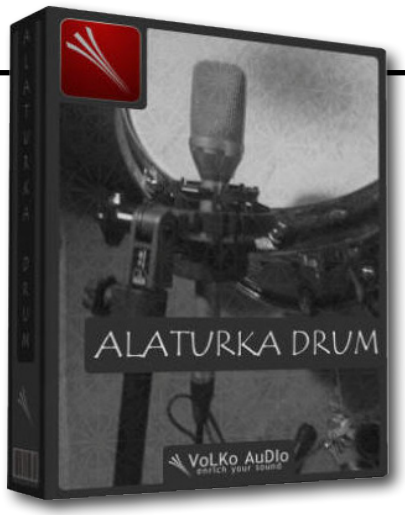
Si tratta indubbiamente di un prodotto senza grossi compromessi qualitativi a livello sonoro, costruttivo e di feature.
La UCX viene venduta ad un prezzo di listino di € 1084 + IVA e mantiene un rapporto qualità/prezzo ragionevole.
Concludendo, la UCX potrebbe rivelarsi un ottimo investimento, vista la flessibilità dell'intero sistema di routing e le possibilità di connettività con qualsiasi DAW.
AV&M

VOLKO AUDIO ALATURKA DRUM

di Paolo Tonelli

SCARICA MP3

Creative Percussion Synthesizer



Incontrando una persona conosciuta laddove non ci si sarebbe mai aspettati di trovarla si è sempre usato dire che il mondo è piccolo; in realtà il nostro pianetino, misurato su di noi, è fisicamente piuttosto spazioso, ma l'aereo prima e la tecnologia digitale poi hanno accorciato enormemente le distanze. Inoltre la "piccolezza" è aumentata anche nel senso che ormai si trovano gli stessi prodotti in qualunque luogo: c'è il sushi a Milano e i maccheroni a Hong Kong, le borse di Prada a Nairobi e i tappeti persiani a Sidney, in una indistinta mescolanza di prodotti e popoli che snatura sempre più le caratteristiche nazionali dei singoli stati, e ciò a causa soprattutto della cosiddetta globalizzazione, che è una truffa colossale organizzata dalle multinazionali e dalla grande finanza internazionale, per lo più anglosassone, per far arricchire come sfondati pochi super-dirigenti a danno di tutti gli altri (noi cittadini "comuni").
Nonostante questo mondo si sia dunque ristretto e concentrato come una tazzina di caffè espresso, gli strumenti virtuali più noti e pubblicizzati continuano a provenire, nella stragrande maggioranza dei casi, da una manciata di paesi, sempre gli stessi: Stati Uniti, Germania, Canada e Gran Bretagna, e poi qualcosa dalla Francia e dall'Italia, più un sottobosco di nicchia sparpagliato di qua e di là.
E' pertanto con grande interesse che abbiamo scoperto, e subito provato al volo, uno strumento che promette molto bene e che proviene da un paese di eccezionale importanza storica e culturale, nonché di grandi bellezze naturalistiche, vero ponte di collegamento strategico tra noi e l'oriente: la Turchia.
Volko Audio (www.volko.biz), con sede nel cuore di Istanbul, è il nome della casa di produzione, e Alaturka Drum il nome dello strumento, dedicato alle ritmiche tradizionali della regione mediorientale. Per il momento è disponibile soltanto come plug-in (VST e AU), sia per Windows, sia per Mac, con requisiti minimi di sistema molto contenuti (1 GB di RAM raccomandata).

STRUTTURA DI ALATURKA DRUM

Premesso che Alaturka Drum può essere scaricato e provato gratuitamente per un mese intero senza alcuna limitazione nelle sue funzionalità, non spaventatevi se alla sua prima apertura vi sembrerà di soffrire improvvisamente di un qualche disturbo alla vista: non sono le cataratte che avanzano per via dell'età e vi annebbiano la

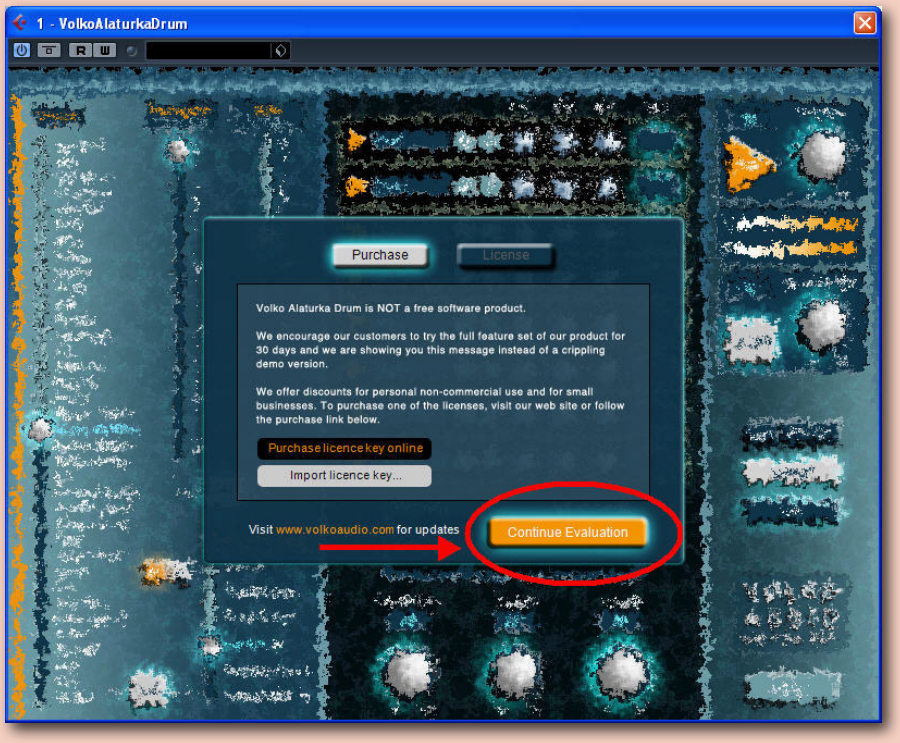


Fig. 01 – Un clic sul vistoso pulsante giallo Continue Evaluation...

visione, ma è proprio Alaturka Drum che appare volutamente sfuocato (Figura 1): un clic sul pulsantone giallo con la scritta Continue Evaluation e ogni sfuocamento sparirà, mostrando lo strumento non più "criptato", ma in chiaro (Figura 2).
Sulla sinistra, sotto il campo Rhythms, si trova l'elenco dei trentasei stili disponibili, dai nomi per noi esotici:

- Ayoub-Zar
- Baio
- Chiftetelli
- Churchuna
- Dabkkah
- Darig
- Daza
- Dishka
- Fallahi
- Fazani
- Jirk
- Karachi
- Laz Havasi
- Libi
- Maghrebi
- Maksum
- Malfuf
- Mambo Sudani
- Masmoudy Kebir
- Nubian Reggae
- Nubian Samba
- Rai
- Rhumba Khaligi
- Rhumba Masri
- Roman Havasi
- Saidi
- Samai Thakil
- Sudasi
- Su_
- Tom Tom
- Uncle Fallahi
- Wahda
- Wahrani
- Wals
- Zafa
- Zorofat.

Sebbene in alcuni di essi compaiano diciture note, quali Reggae, Samba e Rumba, credo che ben pochi dei lettori riescano a immaginarsi cosa li aspetti, pertanto non resta che ascoltarli uno a uno selezionandoli con il cursore verticale (Figura 3).
Ognuno di questi stili presenta ventiquattro variazioni e ventiquattro fills, anch'essi selezionabili con l'apposito

Fig. 02 – ... e ogni sfuocamento sparirà, mostrando Alaturka Drum in "chiaro".

Fig. 03
I trentasei stili di Alaturka Drum, selezionabili tramite il cursore verticale.

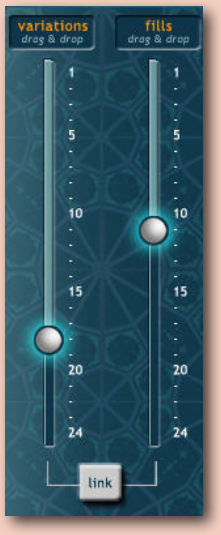


Fig. 04
Variazioni e fills sono selezionabili tra loro in maniera indipendente...

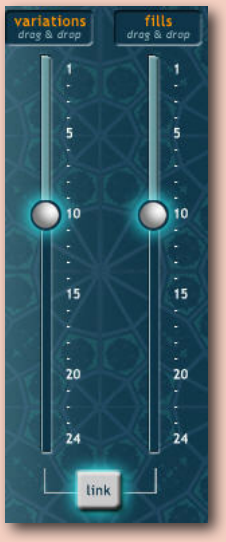


Fig. 05
... o in Link, nel qual caso il cursore Fills seguirà gli spostamenti del cursore Variations e viceversa.

Fig. 06 – Alaturka Drum comprende tre drumkit completi, selezionabili sotto il campo Instrument Setup.

cursore; variazioni e fills sono tra loro indipendenti (Figura 4), ma possono essere collegati con il pulsante Link, nel qual caso il cursore Fills seguirà gli spostamenti del cursore Variations e viceversa (Figura 5).
Per la riproduzione degli stili Alaturka Drum mette a disposizione tre drumkit completi, selezionabili sotto il campo Instrument Setup: due set Gretsch e uno Istanbuldrums (Figura 6). Ogni set offre due differenti varietà, normal e wide; quest'ultima è contrassegnata dal segno + e indica la presenza di un maggior numero di campioni sensibili alla velocity (fino a dieci livelli di dinamica). Sempre in Figura 6 si notano inoltre il pulsante Link per collegare, se lo si desidera, uno stile con un drumkit specifico, e due pulsanti, N e P, che si escludono a vicenda e indicano rispettivamente campioni non processati, dove N sta per Natural, e processati, con P uguale a Processed.
Le specifiche, strumento per strumento, dei tre drumkit sono riportate in Figura 7.
Al centro compare il Grouping Mixer (Figura 8), nel quale si possono regolare alcuni parametri relativi agli otto strumenti (cassa, rullante, tom, charleston, ride, crash e due percussioni) del set caricato: mute, solo, velocity (valore massimo di risposta), riverbero, volume, uscita; si può inoltre ascoltare il campione con un clic sulla freccetta arancione posta accanto al nome di ciascuno strumento.
Sotto il mixer, un riquadro indica:

- BPM Range: intervallo dei tempi metronomici più adatti per l'esecuzione dello stile selezionato;
- Active BPM: tempo metronomico corrente;
- Memory Usage: RAM impiegata dai campioni caricati;
- Time Signature: segnatura metrica dello stile selezionato (Figura 9).

Completano la parte centrale le manopole per il controllo di leggere sfasature ritmiche

Fig. 07 – Le specifiche dei tre set strumentali in dettaglio.

Fig. 08 – Grouping Mixer.

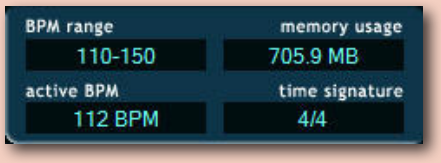


Fig. 09 – Il riquadro sotto il mixer, contenente informazioni su tempi metronomici, segnatura metrica dello stile selezionato e memoria RAM impiegata.

Fig. 10 – Manopole Humanizer, Limiter e Reverb.

Fig. 11 – Comandi di riproduzione, volume generale e tempo metronomico, interno o sincronizzato a quello del progetto aperto nel sequencer.

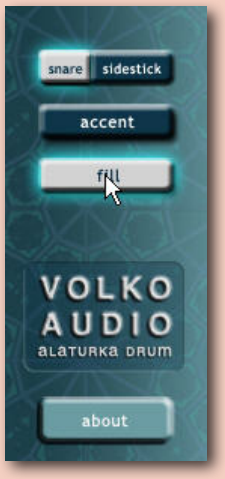


Fig. 12 – Pulsanti rullante/sidestick, accento e innesco fill.

(Humanizer), del Limiter e del Riverbero (Figura 10).
Infine, dall'alto verso il basso sulla destra si trovano il pulsante a freccia per far partire la riproduzione degli stili e la manopola per la regolazione del volume generale di uscita con indicatori di livello, il controllo del tempo metronomico, interno o sincronizzato a quello del progetto aperto nel sequencer (Figura 11), e alcuni pulsanti per scegliere tra colpo di rullante pieno e sidestick, per dare un accento (colpo di crash) e innescare il fill selezionato (Figura 12).

PROVE RITMICHE SU STRADA

Dopo avergli dato il tempo necessario a caricare i campioni del set desiderato, operazione che è piuttosto lenta e va seguita pazientemente nel campo Memory Usage, con Alaturka Drum si è immediatamente attivi, poiché l'interfaccia, nella sua essenzialità, è quanto mai chiara e semplice, tanto che per una volta si può veramente dire che la lettura del manuale risulta superflua. Nell'insieme appare ispirata a Steinberg Groove Agent, che personalmente ritengo uno dei migliori strumenti virtuali del suo genere, e sebbene Alaturka Drum non abbia quel grado di sofisticazione proprio del software Steinberg o di altri prodotti analoghi, risulta ugualmente un ottimo strumento, dotato di una varietà e ricchezza stilistica notevole, con esecuzioni impeccabili e di grande fantasia e gusto, capaci di offrire tantissime nuove idee compositive, dato che le ritmiche presenti, non solo di origine strettamente turca, ma in generale rappresentative di una più vasta area mediterranea e medio-orientale comprendente anche il nord Africa, hanno chiaramente un qualcosa di esotico e di diverso, di una diversità molto attraente, rispetto a ciò che siamo soliti ascoltare, a meno che non si sia dei patiti di world music e dunque più abituati a stili di questo tipo.

Fig. 13 – Qualche drag and drop del mouse dai campi Variations o Fills al sequencer...

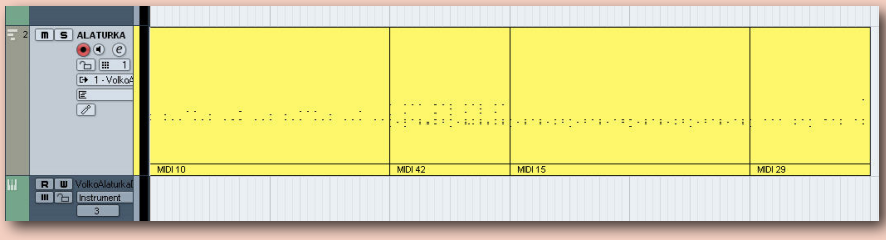


Fig. 14 – ... e la nostra traccia ritmica MIDI è assemblata in pochi istanti.

Key	Number	Name of the Drum Part
$D\sharp_3$	63	Alternate Crash 4
D_3	62	Splash 2
$C\sharp_3$	61	Splash 1
C_3	60	Alternate Crash 3
B_2	59	Ride 4
$A\sharp_2$	58	Alternate Crash 2
A_2	57	Alternate Crash 1
$G\sharp_2$	56	Cowbell
G_2	55	Crash 3
$F\sharp_2$	54	Ride 3
F_2	53	Ride 2
E_2	52	Crash 2
$D\sharp_2$	51	Ride 1
D_2	50	Tom 3
$C\sharp_2$	49	Crash 1
C_2	48	Tom 3
B_1	47	Tom 2
$A\sharp_1$	46	Open Hi-Hat
A_1	45	Tom 2
$G\sharp_1$	44	Pedal Hi-Hat
G_1	43	Tom 1
$F\sharp_1$	42	Closed Hi-Hat
F_1	41	Tom 1
E_1	40	Snare 2
$D\sharp_1$	39	Snare 1
D_1	38	Snare 1
$C\sharp_1$	37	Side-Stick
C_1	36	Kick 1
B_0	35	Kick 2
$A\sharp_0$	34	Kick 3
A_0	33	Snare 3

Fig. 15 Mappatura MIDI dei vari strumenti usata da Alaturka Drum.

La maggior parte dei tempi è in 4/4, ma ci sono anche ritmiche in 2/4, 3/4, 10/4, 13/4, 16/4, 6/8, 7/8, 9/8, 10/8 e 12/8. Ventiquattro variazioni e ventiquattro fill sono un numero piuttosto abbondante e che richiede molto tempo per un accurato ascolto integrale. Questo però può essere soltanto un punto di inizio: la registrazione diretta, in tempo reale, degli stili su una traccia MIDI non è possibile, ma basta un "trascina e lascia" del mouse (Figura 13), più noto come drag and drop, dai campi Variations e Fills, per esportare nel sequencer la variazione o il fill corrente sotto forma di dati MIDI, rendendo la creazione di una traccia completa una questione di una velocità senza pari, con tanto di numeri di riferimento da 1 a 24 per le variazioni e da 25 a 48 per i fill (Figura 14).
I campioni di Alaturka Drum, di dimensioni di tutto rispetto, quasi 1 GB, ottenuti da una catena di microfoni, amplificatori e convertitori analogico-digitali di grandissimo nome (Neumann, AKG, Millennia, Lynx...) sono più che buoni, ma se non dovessero soddisfarvi al cento per cento o voleste sperimentare altre

soluzioni timbriche, una volta che gli stili sono stati "tradotti" in dati MIDI potranno naturalmente essere rimpiazzati in fase esecutiva dalla nostra libreria di campioni preferita, che potrebbe essere lo Steinberg Groove Agent nominato sopra, oppure Toontrack Superior Drummer o Fxpansion BFD o qualunque altra; e così pure le ritmiche potranno essere modificate a piacimento, fino al loro stravolgimento, tramite le finestre di editing del nostro sequencer, posto che la mappatura MIDI dei vari strumenti usata da Alaturka Drum è quella mostrata in Figura 15.
L'apertura di una porzione di traccia MIDI nel Key Edit di Cubase evidenzia le sottili variazioni dinamiche e temporali tra i vari colpi, ingredienti essenziali e caratteristici di una magistrale, autentica esecuzione dal vivo (Figura 16).
Chi sentisse in Alaturka Drum la mancanza di una potente sezione di effettistica, qui in...effetti ridotta al minimo indispensabile, si ricordi che con una scheda multiuscita può indirizzare ogni strumento su un canale diverso tramite il mixer interno.

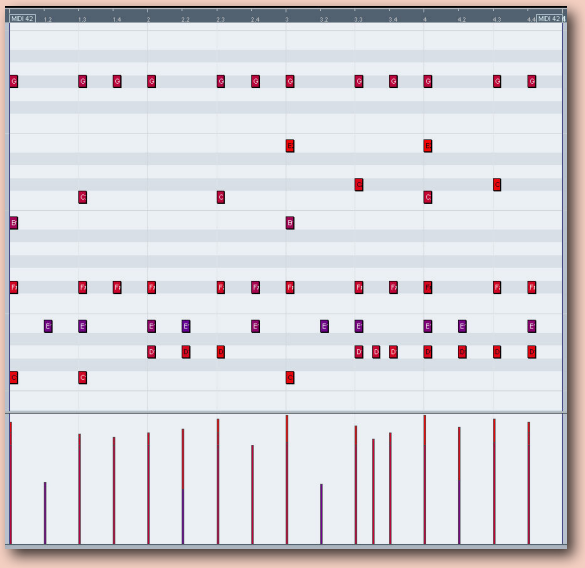


Fig. 16
Porzione di traccia MIDI ottenuta da Alaturka Drum aperta nel Key Edit di Cubase.

Fig. 17 - La squadra turca di Volko Audio al completo.

Sito produttore
- www.volko.biz

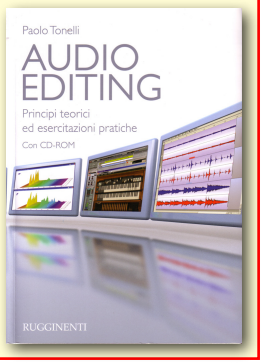
Prezzo shop online
- 119 dollari/39 dollari (scontato)

CONCLUSIONI

L'intera squadra turca (di calcetto, dato che sono in cinque...) di Volko Audio, a partire dal batterista Turgut Alp Bekoğlu, merita di essere messa in bella mostra in Figura 17: Alaturka Drum è un gioiellino facilissimo da usare anche per gli strumentalvirtualmente inesperti, perché va subito al sodo senza perdersi in fronzoli e chincaglierie varie, cosa che permette tra l'altro di limitare il suo prezzo a 119 dollari, circa novanta euro al cambio corrente. Se però non intascate più di 24.000 dollari l'anno, e vorrei sapere quale musicista, con i tempi che corrono, a parte le solite rock e pop star, li guadagna!!, avete diritto alla licenza scontata a soli 39 dollari, cioè trenta euro scarsi, un affare a mio avviso imperdibile, andate alla pagina www.volko.biz/?page=shop per accertarvene di persona.
In fin dei conti, siamo di fronte a una drumbox pronta all'uso, di grande efficacia per la creazione rapida di tracce ritmiche altamente originali, dal tocco medio-orientale; fare questo test è stato un vero piacere, e Volko Audio si è guadagnata un utente in più, il sottoscritto: licenza scontata, ovviamente, ahimè...
AV&M

L'autore: Paolo Tonelli

Classe 1965, appassionato tanto di greco classico quanto di chimica, si laurea in Farmacia presso l'Università di Pisa mentre studia teoria e solfeggio, storia della musica, pianoforte complementare, organo e composizione organistica al Conservatorio di La Spezia. Folgorato dai progressi fatti nel frattempo dalle tastiere elettroniche e imbattutosi per caso in un negozio di musica nel numero 20 della rivista Midi Songs, si butta sui sintetizzatori facendosi mandare tutti gli arretrati di MS e qualche tempo dopo (1998) vince un concorso di programmazione di basi MIDI, momento che segna il suo passaggio da lettore della rivista a collaboratore fisso.
Da quel giorno segue l'evoluzione della computer music scrivendo rubriche didattiche e recensioni per tutte le riviste italiane di settore (Midi Songs, Cubase Magazine, CM2, Strumenti Musicali, Now Making Music, Computer Music & Project Studio), specializzandosi in particolare nel campo degli strumenti virtuali.
Autore SIAE più volte premiato in concorsi e arrangiatore (ha seguito, tra gli altri, seminari con i Maestri Renato Serio e Peppe Vessicchio), amante sia del rock, che di swing e di tanti altri generi musicali, ha suonato per anni come pianista in tre formazioni corali gospel, partecipando a decine di concerti live e alla registrazione di due CD, per poi dedicarsi di recente a studi privati di direzione d'orchestra. Per Rugginenti ha edito un monumentale testo teorico-pratico di divulgazione sulla manipolazione dei segnali audio digitali.
- Titolo: Audio Editing. Principi teorici e esercitazioni pratiche. Con CD-ROM
- Autore: Paolo Tonelli
- Anno: 2007
- Pagine: 695
- Editore: www.rugginenti.it



V-PLUGS: ECHO TRIP

SCARICA I FILE DI ESEMPIO

di Simone Pippi

Echo a nastro in formato plug-in... da urlo!

L'azienda **V-Plugs** ha fatto di nuovo centro! Si, proprio così. Dopo i test effettuati sul compressore **Uranium** siamo di nuovo qua a testare un loro nuovo ed entusiasmante prodotto perché ne vale davvero la pena! Dopo tanto tempo di ricerche siamo riusciti a scovare un effetto eco di tutto rispetto, stiamo parlando di **Echo Trip** (Figura 1).

Le potenzialità di Echo Trip

Echo Trip si distingue tra i suoi simili in quanto la sua progettazione è stata effettuata su modelli hardware analogici. La simulazione dei vecchi eco a nastro generata da questo plug-in non ha precedenti, in quanto non intacca il segnale originale passante, ma aggiunge a quest'ultimo un naturale suono echeggiante. Per prima cosa, selezionate una qualsiasi traccia audio sul vostro sequencer e fate un clic sul primo slot **Insert** vuoto. Nel menù che apparirà potrete selezionare il plug-in **Echo Trip** disponibile nel sotto-menù **V-Plugs**. A questo punto, avviate la riproduzione e qualcosa ha già cambiato il suono della traccia...

Sezione Timing

L'interfaccia presenta una svariata quantità di manopole che, a prima vista, posso metterci in soggezione ma dopo pochi minuti di pratica potrete appurare quanto sia palpabile realizzare degli ottimi effetti eco, tanto da fare invidia ai vostri amici smanettoni! Vediamo di fare più chiarezza.

L'area superiore di **Echo Trip** è denominata sezione **Timing** in cui possono essere selezionate ben tre diverse modalità di eco; **Classic**, **Groove** e **Multi** (Figura 2 e 3). La modalità **Classic** permette di gestire l'effetto eco in modo analogo come su un vecchio registratore a tre testine, alle quali vengono impostati diversi valori di ritardo (**Time**), poterle posizionare nel campo stereofonico (**Pan**) e addirittura enfatizzarne o attenuarne la presenza del ritardo generato tramite la regolazione del volume (**Vol**). Una volta impostati i ritardi delle tre testine è possibile

ruotare la manopola **Echo Rate** per impostare la tempistica globale, per esempio, **1/8**, **1/16T** e così via.
La modalità **Groove** (Figura 4) è da utilizzare se si ha la necessità di ottenere dei particolari "battiti" da parte dell'eco, in modo che lo stesso effetto risulti decisamente più incisivo e spiccato. Inoltre, in questa modalità è possibile usufruire del controllo **Ping Pong** in modo da aggiungere più spazialità al segnale audio originale.
La terza modalità, e anche la più innovativa, è **Multi** (Figura 5). Grazie a questa interfaccia grafica è possibile realizzare degli effetti di eco molto più complessi ma allo stesso tempo allettanti.
Per ascoltare in modo semplice che tipo di eco vi farà ottenere questa modalità, è necessario ruotare i controlli interni alla sezione **Echo Rate**. Siete rimasti soddisfatti!?! Se la risposta è "NO!", non lo siamo nemmeno noi, perché con **Echo Trip** abbiamo finalmente la possibilità di realizzare un effetto eco complesso del tutto personalizzato.
Nell'interfaccia grafica sono presenti tre sezioni contenenti svariate barrette colorate (simili alle lampade di tipo neon). La prima barretta sulla sinistra è di colore giallo e rappresenta il primo battito di eco generato dalla prima testina mentre, quelle di colore verde rappresentano i successivi ritardi.
Sopra le barrette colorate è disponibile un righello dove sono riportati i valori dei tempi di ritardo che possono essere compresi da 0 millisecondi fino a un secondo.

1. **Amp**: permette di impostare la presenza di ogni battito di eco del nastro (Figura 6).
2. **Pan**: se le barrette vengono trascinate in senso verticale si ha l'effetto panning personalizzato di ogni battito (Figura 7).
3. **Echoes**: trascinare in senso orizzontale le barrette per impostare l'intervallo tra un battito e l'altro dell'effetto eco (Figura 8).

Come avrete sicuramente notato, in tutte e tre le modalità è disponibile la sezione **FeedBack** in cui sono situati i controlli dedicati alla regolazione della quantità di "coda" dell'effetto eco e il proprio volume di uscita (**Echo Vol**).
Ovviamente, qualsiasi impostazione effettuata nelle tre modalità può essere salvata come un preset. Per fare questo, è necessario fare un clic nella casella **Save Preset** e dal sotto-menù **Options** fare un clic sull'apposita dicitura. Una volta salvate le impostazioni, si può fare nuovamente un clic sul pulsante **Save Preset** e dal sotto-menù **Options** selezionare **Rescan Folder** per visualizzare il nome del preset nell'elenco.
Ascoltare i file:
- **TEST_Echo_Trip_CLASSIC.mp3**
- **TEST_Echo_Trip_GROOVE.mp3**

- **TEST_Echo_Trip_MULTI.mp3**

Sezione Color

La parte inferiore di **Echo Trip** è denominata sezione **Color**, in cui viene determinato il suono dell'effetto eco (Figura 9). In pratica, l'effetto eco generato nella sezione **Timing** viene successivamente "passato" nella sezione **Color** in cui passare ore e ore di sperimentazioni!
Per prima cosa, è consigliabile approcciarsi a

questa sezione caricando un preset tra i 52 messi a disposizione nella colonna **Color Preset** e potersi quindi divertire a smanettare sui controlli per creare dei suoni di eco davvero unici nel suo genere.
In alto, sulla sinistra, sono disponibili due controlli: **Input** e **Output**.
Il controllo **Input** permette di aumentare/attenuare il livello dell'effetto eco all'interno della sezione **Color**, mentre con l'**Output** è possibile regolare il segnale risultante in uscita.
Inoltre, sempre nella sezione **Output** è disponibile il pulsante **100% Wet** che, se attivato, permette di ascoltare in uscita solo l'effetto eco senza il segnale originale (Figura 10).
Sempre in alto, nella parte centrale, è situata la sezione **Echo Color** in cui sono disponibili i controlli rapidi per la correzione delle frequenze (**HP**, **LP** e **Peak Freq**), il controllo **Drive** che emula la saturazione naturale degli eco a nastro analogici, e infine, la manopola **Feed Mix** con cui poter migliorare l'effetto feedback precedentemente impostato (Figura 11).
Feed Mix, se ruotato in senso orario, farà ottenere un effetto di feedback più dominante con l'aggiunta di molte più ripetizioni.
Se invece, viene ruotato verso sinistra, l'effetto feedback vi farà ottenere un suono eco più colorato.
Nella lista dei preset ne abbiamo scovati alcuni davvero interessanti con cui poter cominciare ad approcciarsi a **Echo Trip**.

Ascoltare i file:
- **TEST_Echo_Trip_Preset_Vinyl-Dreams.mp3**
- **TEST_Echo_Trip_Preset_Sos-D-Lay.mp3**
- **TEST_Echo_Trip_Preset_Comb-Echo.mp3**

Sezione Color Advanced

Nella sezione **Color** è integrata un'ulteriore sezione denominata **Color Advanced**. Per attivare le funzioni di questa sezione è necessario accendere la luce... Non ci credete? Fate un clic sul pulsante On/Off e ascolterete quel tipico suono prodotto dall'abat-jour da salotto (Figura 12).
All'interno sono situate svariate sotto-sezioni in cui poter sperimentare infinite combinazioni di suono per ottenere degli effetti eco totalmente personalizzati.
Di default, è selezionata la sotto-sezione di sinistra, ovvero quella del **Filter** dedicata alla correzione delle frequenze. Con i controlli situati all'estremità (**HP** e **LP**) è possibile regolare i filtri di tipo passa-alto e passa-basso, e con i rispettivi controlli **Resonance** si può ottenere un suono di eco molto più tagliente (Figura 13).
Il controllo centrale **Peak Freq** viene ruotato per impostare il range di frequenze da enfatizzare oppure attenuare.
Per visualizzare un'altra sotto-sezione è sufficiente fare un clic nell'apposita casella come, per esempio,

Flutter (Figura 14). Il nome dice tutto! In questa sezione sono disponibili determinati controlli per aggiungere il particolare effetto "fluttuante", o meglio "ondeggiante" all'eco precedentemente impostato.
L'effetto flutter, nei vecchi registratori a nastro, era causato dai difetti rotativi della meccanica producendo quel tipico cambio di tonalità in modo costante.

Innanzitutto, è necessario selezionare il tipo di effetto "fluttuante" dai tre pulsanti (**Sin**, **Tri** o **Tape**), subito dopo potrete ruotare i controlli **Speed** e **Smooth** per impostare la velocità e la quantità di fluttuazione del nastro, e infine, il controllo **Flutter** per impostare la tonalità di cambio.
La sezione centrale è **Distortion** dedicata all'aggiunta della naturale saturazione generata dai dispositivi analogici (Figura 15).
La sezione **Distortion** è divisa in due aree, quella appunto dedicata alla regolazione della distorsione e l'area **Noise**.
Quest'ultima funzione permette la perfetta emulazione del rumore generato dai meccanismi e l'elettronica dei registratori analogici. Ciò gioca totalmente a nostro favore in quanto, l'effetto eco generato, risulterà perfettamente "miscelato" con il suono originale.
Prima di impostare i controlli **Noise** e **Pitch** è necessario selezionare uno tra gli svariati rumori disponibili nell'apposito menù a tendina (Figura 16).
La sotto-sezione **Reverse** è davvero speciale (Figura 17). In pratica, questo particolare effetto viene generato da una rapida campionatura del suono originale, e successivamente riprodotto al contrario. Il risultato ottenuto è un segnale echeggiante particolarmente "smussato" e inviato al controllo **Amount** per determinarne la quantità. Sempre in questa sezione, è situata l'area **Envelope Follower** che utilizza il segnale amplificato e ne influenza l'intonazione dell'eco risultante. Con i controlli **Attack** e **Release** è possibile determinare l'attacco e il rilascio dell'inviluppo sonoro, mentre con **Amount** verrà impostata la quantità di inviluppo in aggiunta all'effetto eco.
La sotto-sezione **Lo-Fi** con cui poter aggiungere "carattere" al suono finale dell'eco (Figura 18).
All'interno di **Lo-Fi** sono presenti tre aree: la prima sulla sinistra è **Ring** dedicata alla modulazione del suono. Grazie ai controlli **Freq** e **Type** è possibile impostare la frequenza di modulazione e l'ampiezza della frequenza stessa. Questi controlli, se impostati a valori bassi, permettono di ottenere un effetto eco dal suono "tremolante". L'area **FM** permette di impostare la quantità di modulazione della frequenza precedentemente impostata nell'area **Ring**.
Con il controllo **Freq** si imposta una determinata frequenza per il modulatore che andrà successivamente ad enfatizzare quella del segnale. Mentre, nella terza area è situato il controllo a manopola **S&H** (Sample&Hold) dedicata al raggiungimento della frequenza di campionamento che andrà ad attenuare/enfatizzare la distorsione digitale. Ma non è finita!
Subito sotto alla sezione **Color Advanced** sono situati altri tre slot denominati **Post-Feedback**. Di default, le tre caselle di colore nero riportano la dicitura **Off**, ma per caricare un qualsiasi effetto tra quelli messi a disposizione è necessario fare un clic con il tasto destro (Figura 19). Ogni effetto caricato dispone di alcuni controlli rotativi e il fader verticale **Mix** dedicato alla miscelazione tra il segnale elaborato e quello originale (Figura 20).

Produttore
V-Plugs

Sito produttore
• www.v-plugs.com

Prezzo
• **99,00 EUR (download digitale)**

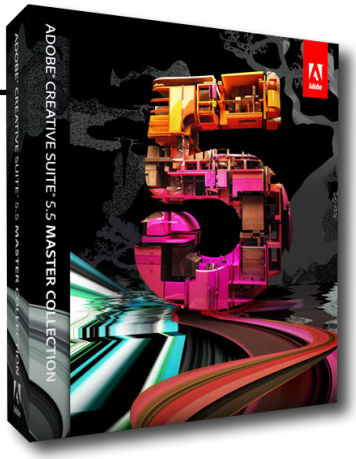
Impostare Echo Trip in tempo reale!

Nella maggior parte delle situazioni, il vero divertimento è la modifica dell'effetto eco durante il missaggio audio. Ovviamente, per apportare le modifiche su di un plug-in in tempo reale, è necessario che quest'ultimo disponga della funzione **MIDI Learn** come appunto **Echo Trip**! Per fare questo, si dovrà connettere un qualsiasi dispositivo MIDI esterno al vostro PC e attivare la funzione **MIDI Learn** dall'apposito pulsante situato in basso a destra (Figura 21). In pochi istanti, verranno evidenziati tutti quei controlli da far "imparare" al dispositivo MIDI (Figura 22). Fare un clic su un qualsiasi controllo in modo da evidenziarlo di colore rosso e subito dopo, ruotare il comando del dispositivo. Facile,no?
Buon divertimento! AV&M

ADOBE CREATIVE SUITE 5.5

di Fabio Fracas

Suite professionale per DTP, audio, video, musica e web



L'ultima versione della suite per la grafica più diffusa e conosciuta al mondo aggiunge un mezzo punto e porta il totale a 5.5. Scopriamone assieme cosa si nasconde dentro la Master Collection CS 5.5 e quali sono le sue principali caratteristiche! Innovazione continua.
A distanza di pochi mesi dal rilascio della suite CS5Adobe System, www.adobe.com/it torna a stupire il mondo con la sua rinnovata, raccolta di software per la grafica e l'editoria in genere, la CS5.5.

La nostra Creative Suite

L'edizione testata da noi di Audio Video & Music è la Master, ovvero la più completa fra quelle rese disponibili e soprattutto, l'unica contenente tutti i differenti pacchetti Adobe.
La Creative Suite Master Collection, questa è la denominazione esatta, viene venduta al prezzo di 3.749,79 euro IVA Inclusa oppure, come aggiornamento, a 724,79 euro IVA inclusa. Le altre quattro edizioni attualmente commercializzate sono: la Creative Suite Design, sia Premium sia in versione Standard, rispettivamente a 2.781,79 euro IVA inclusa e a 1.934,79 euro IVA inclusa; la Creative Suite Production Premium, a 2.539,79 euro IVA inclusa e infine la Creative Suite 5 Web Premium, a 2.418,79 euro IVA inclusa.
Tutte le edizioni di CS5.5 possono essere acquistate anche come aggiornamento sia delle precedenti versioni sia di alcuni, singoli, pacchetti.
Tutti i vari prezzi, relativi alle possibili combinazioni degli aggiornamenti, sono disponibili online nel sito di Adobe Store.

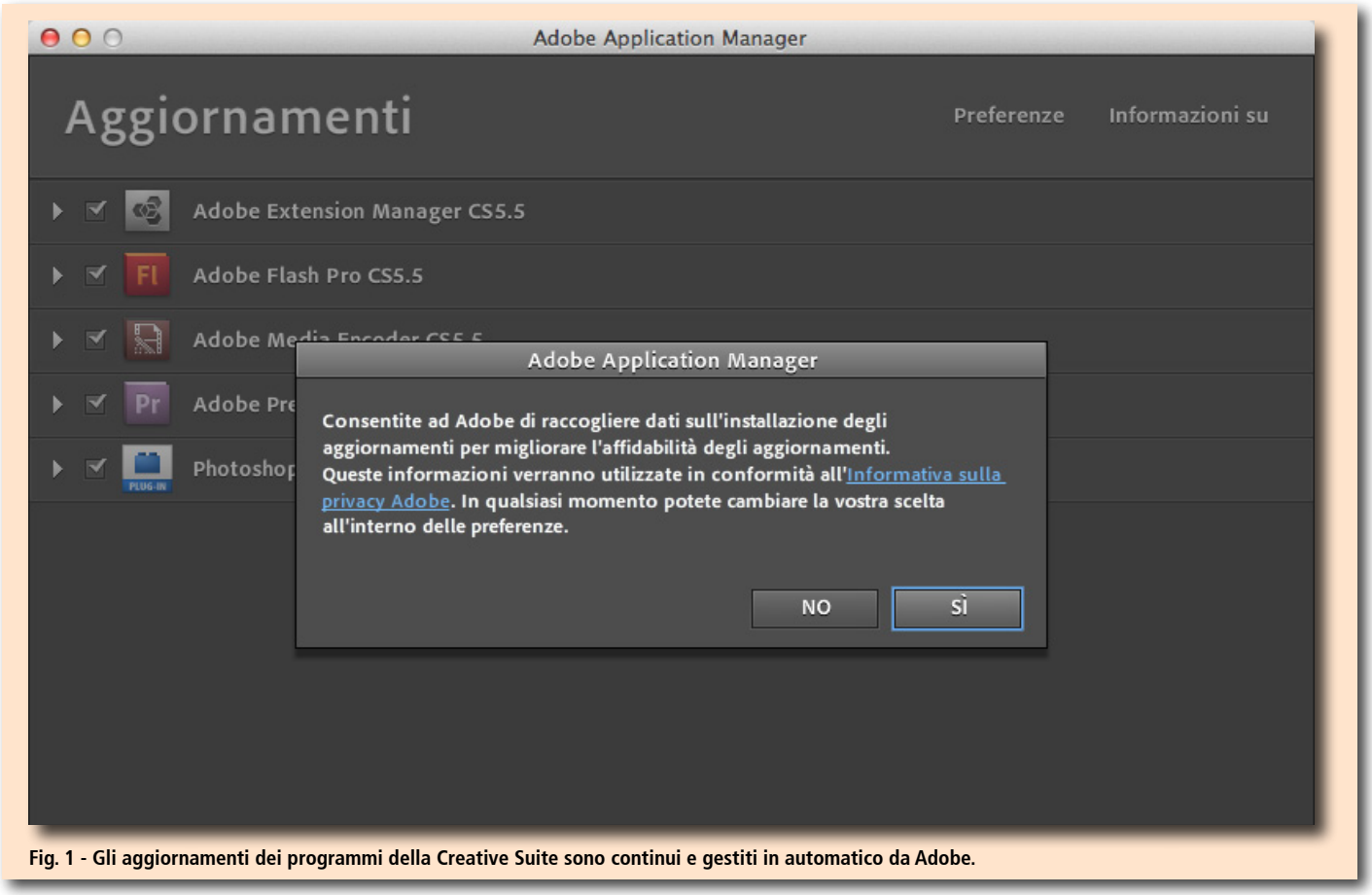


Fig. 1 - Gli aggiornamenti dei programmi della Creative Suite sono continui e gestiti in automatico da Adobe.

Un sguardo d'insieme

Per descrivere tutte le novità che caratterizzano la CS5.5 non basterebbero due interi numeri della rivista. Possiamo, però, cominciare ad analizzarle suddividendole in due categorie principali: quelle generali, che interessano tutti i pacchetti, e quelle specifiche, relative al singolo programma.
Iniziamo dalle prime e in particolare, dall'interfaccia. L'aspetto grafico non è stato sostanzialmente modificato rispetto alla precedente edizione della CS5: l'Area di lavoro occupa la consueta posizione al centro dello schermo mentre le Barre degli strumenti risultano posizionate sia a sinistra, sia sopra, sia infine, a destra. Rimane la rinnovata modalità di gestione dei pannelli degli strumenti e soprattutto, la scheda Mini Bridge.
Come indica il nome, si tratta di un'utile strumento di navigazione fra i file e fra i diversi tipi di contenuti, direttamente derivato dal visualizzatore Bridge di Adobe. Il suo uso velocizza notevolmente la ricerca di immagini e documenti in genere, e quando non serve può essere minimizzato con un semplice clic. Sempre presente nella parte superiore dello schermo, e ben visibile, si trovail bottone Access CS Live che permette di accedere alle applicazioni online fornite per tutti gli utenti registrati.

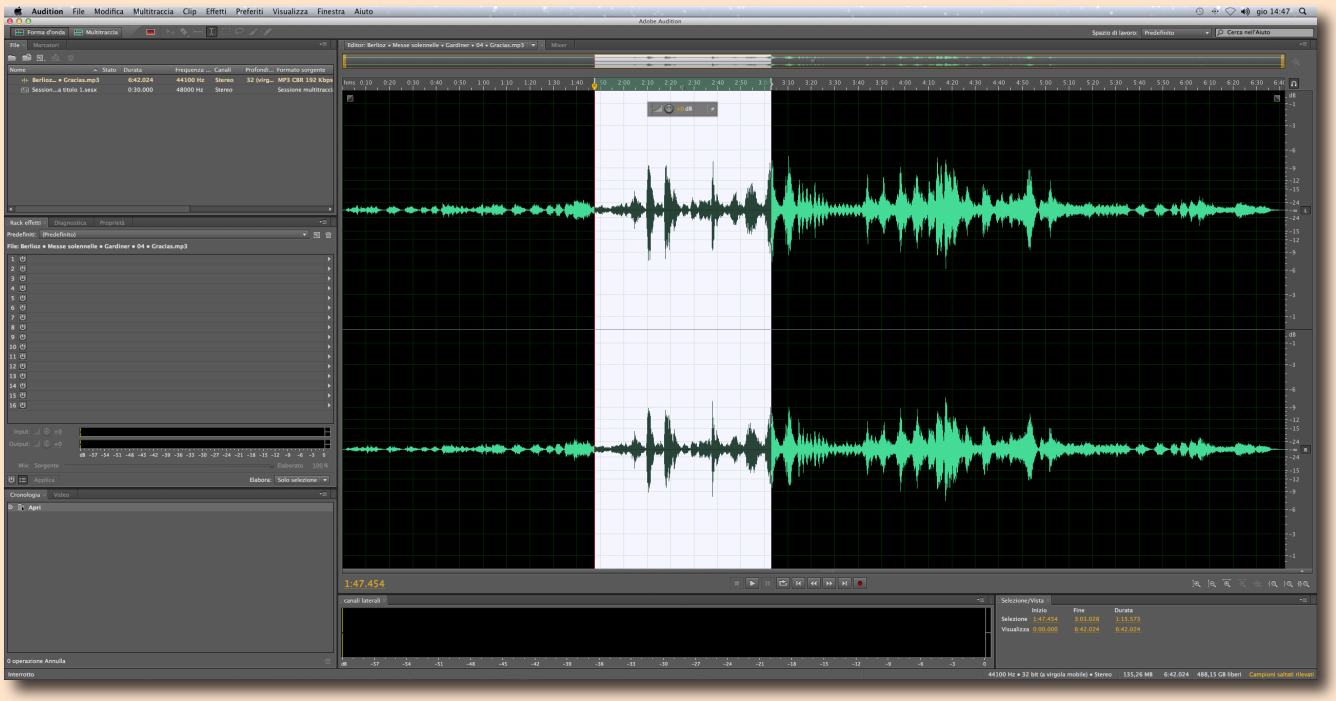


Fig. 2 - Per fare musica, Adobe Audition rappresenta un ottimo strumento dedicato sia ai semplici amatori sia ai professionisti dell'audio

Fig. 3 - Per poter sfogliare velocemente i contenuti multimediali presenti nel nostro computer, Adobe mette a disposizione il componente aggiuntivo Bridge. Nella CS5.5, una versione ridotta, chiamata MiniBridge è integrata in tutti i pacchetti

È possibile utilizzare i servizi di CS Live gratuitamente fino al 12 aprile 2012.

Nato per il Web

L'integrazione con Internet è un importante aspetto della CS5.5: CS Live, infatti, non è solo un aggregatore di contenuti online ma un vero e proprio gestore di risorse. Il suo impiego permette di velocizzare la creazione di documenti condivisi e di testare la compatibilità dei progetti Web.
Sono cinque le principali applicazioni messe a disposizione dalla casa del Delaware per tutti gli utilizzatori della CS5.5: Adobe BrowserLab, Adobe CS Review, Acrobat.com, Adobe Story e infine, SiteCatalyst NetAverages. Mentre Adobe Browser Lab permette di visualizzare in anteprima le pagine Web dinamiche per verificare la compatibilità con i diversi browser, Adobe CS Review e Adobe Story sono due strumenti indicati per chi desidera condividere in Rete la creazione, rispettivamente, di applicazioni e di sceneggiature.
Acrobat.com offre servizi per le conferenze online, la condivisione di file e la creazione di documenti

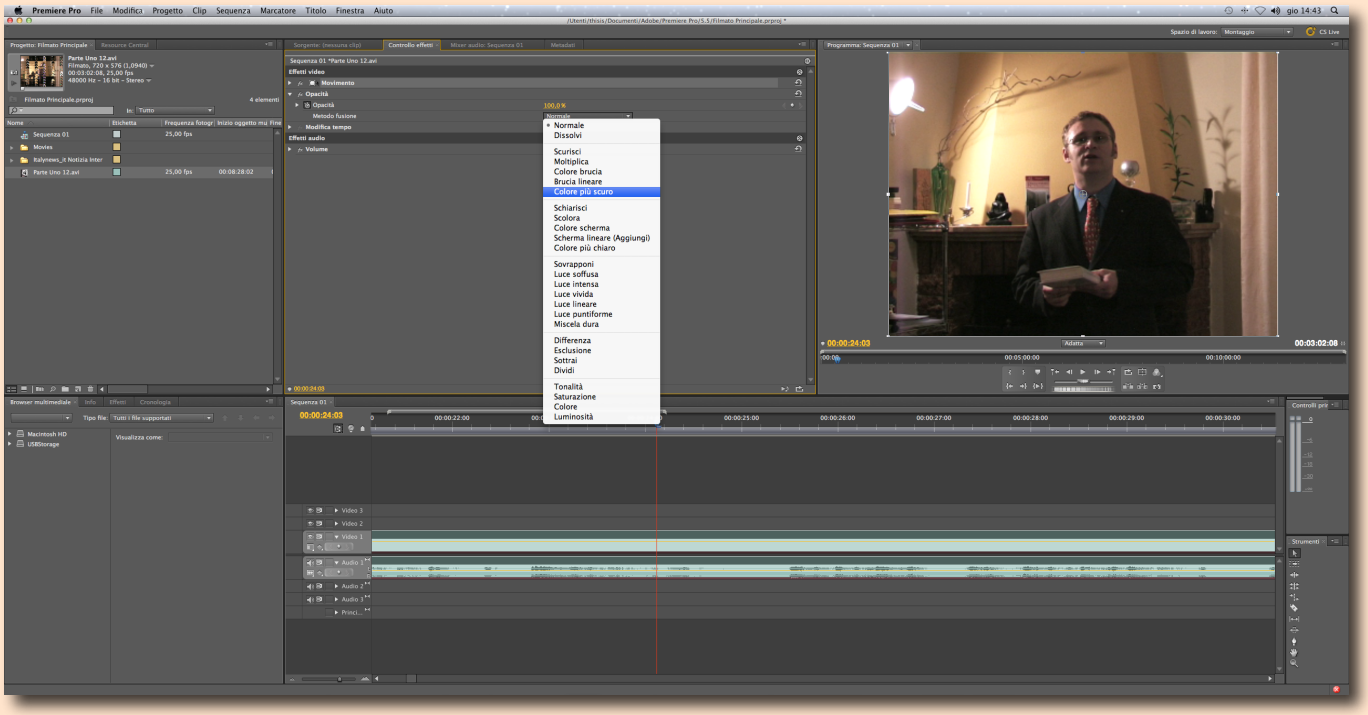


Fig. 4 - Adobe Premier Pro ha subito dei notevoli miglioramenti, rispetto alla precedente versione, anche grazie alla completa integrazione delle istruzioni a 64 bit. Adesso risulta fino a 10 volte più veloce sulle macchine in grado di utilizzarle!

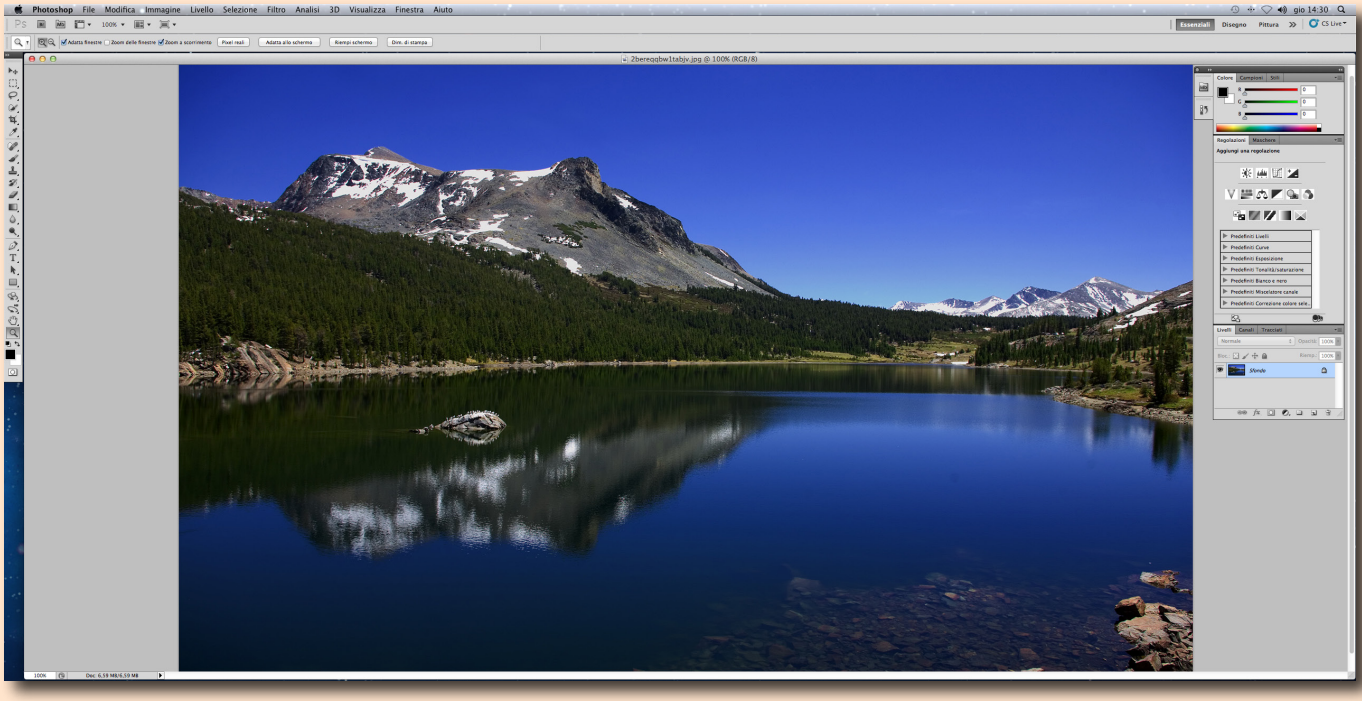


Fig. 5 - È il programma grafico per eccellenza. Su uno schermo a 27 pollici si possono utilizzare tutti gli strumenti disponibili godendo di una liberta di visualizzazione impagabile.

in collaborazione. SiteCatalyst NetAverages, per concludere, da accesso a un'ampia serie di fonti e di statistiche che monitorano l'andamento dell'impiego del Web, dei motori di ricerca e dei sistemi operativi. Utilissimo per chi progetta e sviluppa applicazioni Internet e pacchetti per le piattaforme mobili.

Il primo della classe

Passando all'analisi dei vari pacchetti, non possiamo non cominciare dai software più conosciuti e apprezzati di Adobe System: Photoshop e Flash CS5.5. L'ultima release di Photoshop è stata sviluppata in modalità nativa per sfruttare al meglio i processori a 64 bit. Grazie all'incrementata potenza di calcolo, è in grado di gestire al meglio le immagini e soprattutto le selezioni. Il comando Content-Aware Fill, già presentato nella precedente release del software. È stato ulteriormente migliorato e permette di ricreare porzioni danneggiate dello sfondo o del soggetto. Anche gli strumenti avanzati per la selezione, come Refine Edge, consentono di ottenere risultati incredibili nella definizione di elementi come i capelli o le foglie degli alberi. Per i fotografi, una grande opportunità arriva dall'implementazione della gestione HDR Pro, ovvero High Dynamic Range. Grazie a questo avanzato strumento è possibile combinare fra loro più fotografie di uno stesso soggetto per ottenere un'unica immagine di alta qualità dotata di luminosità, contrasto e definizione eccellente. Anche gli strumenti per la gestione del 3D e per il disegno a mano libera sono stati ripensati e migliorati. Fra le novità già apprezzate dagli utenti, il Mixed Brush, un pennello che consente un infinito numero di combinazioni di colori e il Bristle Tips, che consente una gestione più accurata dell'intensità del pennello.

Sempre più Flash

Dopo il grande successo ottenuto grazie all'inserimento nella Creative Suite del programma Flash Catalyst (un software che permette di aggiungere contenuti Flash, compresi quelli interattivi, a qualsiasi documento senza scrivere una sola riga di codice), Flash continua a riscuotere unanimi consensi per la qualità e la velocità di lavoro.
L'ambiente di lavoro offerto da Flash Catalyst è indipendente rispetto a quello delle altre applicazioni e permette di gestire in completa libertà sia la fase della progettazione statica degli elementi sia quella, successiva, della loro animazione. In questo modo risulta molto più semplice e immediato introdurre contenuti in movimento all'interno delle applicazioni che si stanno realizzando. Il lettore Flash Player integrato permette, poi, la visualizzazione dei contenuti destinati al Web mentre per le applicazioni stand alone è necessario utilizzare AIR.

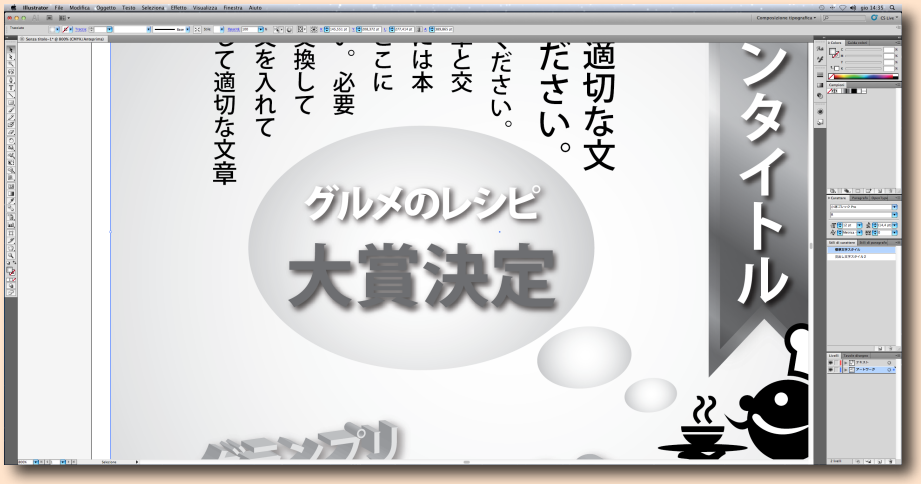


Fig. 6 - Grafica tridimensionale senza problemi con questa nuova versione di Adobe Illustrator. Molto curiosi sono i file di esempio giapponesi inseriti nella Suite e utilizzabili come basi di lavoro e di studio

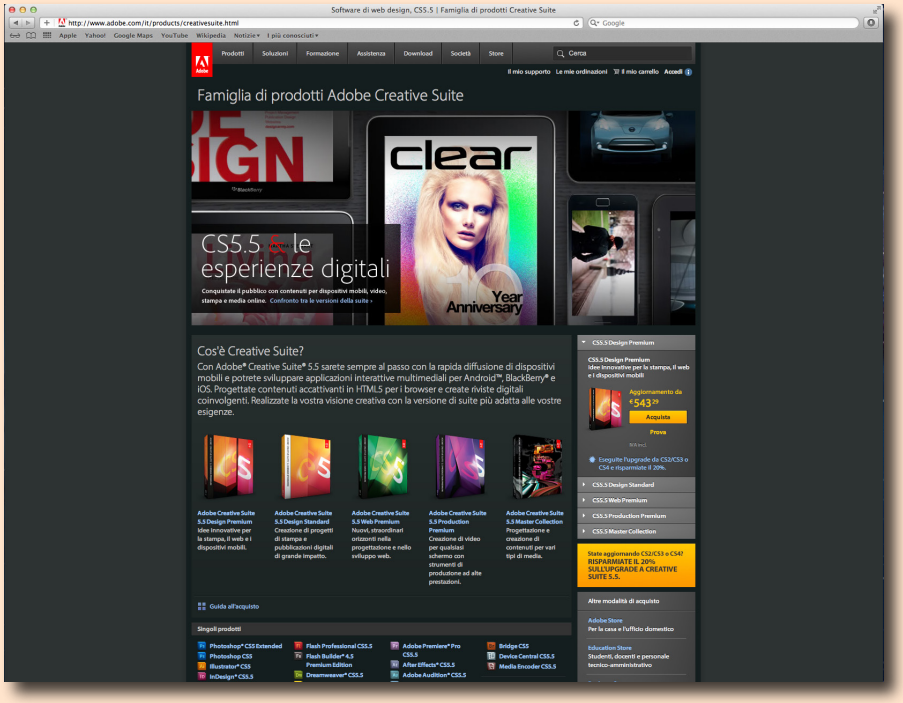


Fig. 7 - Eccole, l'una a fianco dell'altra, tutte le diverse versioni della Creative Suite 5.5. Sul sito di Adobe, è possibile trovare informazioni e specifiche di ciascuno dei software che le compongono.

I libri in digitale

Editoria tradizionale e quella online sono i principali destinatari di alcuni degli altri software inseriti nella suite e in particolare, di Adobe InDesign, di Adobe Illustrator e di Adobe Dreamwaver.
In perfetta linea con i tempi, InDesign, permette adesso la creazione di documenti digitali in grado di contenere brani MP3, video, filmati interattivi e animazioni.
Grazie all'integrazione con Flash, anche in questo caso non è più necessario programmare alcuna riga di codice. Non solo, se utilizzato assieme ai servizi CS Live, InDesign consente di condividere in Rete la gestione delle singole fasi della creazione dei documenti e le modalità di pubblicazione.
Adobe Illustrator, offre nuovi strumenti per la gestione della prospettiva e della profondità degli oggetti, una maggiore accuratezza del controllo nelle fasi di painting, cioè di pittura, delle immagini e delle tonalità di colore ed è già orientato alla creazione di contenuti per l'iPad.
La nuova evoluzione di Adobe Dreamwaver, inoltre, consolida le caratteristiche di qualità delle precedenti versioni e le integra all'interno della rinnovata interfaccia per consentire agli utilizzatori una gestione più immediata e diretta delle varie funzioni.

Versioni della suite | Abbonamenti

Confronto tra le versioni della suite
Scoprite il contenuto di ciascuna versione di Creative Suite 5.5.

	Design Premium	Design Standard	Web Premium	Production Premium	Master Collection
Prodotti					
Photoshop Extended	●		●	●	●
Photoshop		●			
Illustrator	●	●	●	●	●
InDesign	●	●			●
Acrobat Pro	●	●	●		●
Flash Catalyst	●		●	●	●
Flash Professional	●		●	●	●
Flash Builder			●		●
Dreamweaver	●		●		●
Fireworks	●		●		●
Contribute			●		●
Premiere Pro [1]				●	●
After Effects				●	●
Audition				●	●
Componenti aggiuntivi					
Bridge [2]	●	●	●	●	●
Device Central [2]	●	●	●	●	●
Media Encoder [2]	●	●	●	●	●
Integrazione con:					
Servizi online CS Live [3, 4]	●	●	●	●	●

1 Adobe OnLocation CS5 ed Encore CS5 sono inclusi in Creative Suite 5.5 Production Premium e Master Collection o nella versione singola di Adobe Premiere Pro CS5.5.

2 Adobe Bridge, Device Central e Media Encoder sono inclusi in alcune versioni di Creative Suite 5.5 e in alcuni prodotti creativi professionali.

Tutto il resto

All'interno della Creative Suite Master Collection trovano posto anche le nuove release di Adobe Contribute, Adobe Fireworks, Adobe Illustrator e Adobe Soundbooth.
Assieme alle precedenti, le edizioni di Adobe After Effects, Adobe OnLocation e Adobe Premiere Pro completano l'offerta dei pacchetti dedicati alla produzione cinematografica. Moltissime le aggiunte e le novità ma quello che ci ha particolarmente colpito è stata la nuova funzione di selezione dinamica. Grazie a quest'ultima, è possibile definire un elemento all'interno di una sequenza e mantenere automaticamente la selezione in tutti i fotogrammi successivi.
Per concludere, vale la pena elencare brevemente anche i componenti aggiuntivi che completano la dotazione software delle varie suite: Adobe Bridge, Adobe Device Central e infine, Adobe Dynamic Link.

Tutte le versioni

Ecco, una di fianco all'altra, tutte le versioni disponibili della nuova CS5.5 di Adobe. Per ognuna delle suite sono indicati i vari software che lo compongono e l'eventuale disponibilità di programmi o servizi aggiuntivi.

Questione di interfaccia

Ecco, elencati punto per punto, tutti gli elementi che costituiscono l'interfaccia di lavoro dei software integrati nella CS5.5.

1 Area di lavoro

L'impostazione generale dell'interfaccia è rimasta molto simile a quella delle versioni precedenti, sia per i colori scelti, le classiche tonalità di grigio, sia per la disposizione degli elementi. L'area di lavoro, occupa uno spazio molto ampio che può essere ulteriormente aumentato minimizzando le Barre degli strumenti.

2 Barra degli strumenti principali

In questa barra, apparentemente, non si notano particolari elementi di differenza ma basta tenere premuto il pulsante sinistro del mouse su un qualsiasi elemento, per esempio quelli relativi agli oggetti 3D per conoscere le principali novità di Photoshop CS5.5.

3 Barra avanzata

Contiene tutti i comandi disponibili relativi al pulsante attualmente premuto all'interno della Barra degli

strumenti principali. A seconda dello strumento visualizzato, mostra tutte le informazioni e le impostazioni utili per il suo utilizzo.

4 Barra del menu generale

È molto utile per visualizzare le impostazioni relative al documento aperto e per lanciare le applicazioni secondarie, collegate al programma aperto, come Bridge e MiniBridge. Permette di impostare velocemente la modalità visualizzazione.

5 Modalità di lavoro

Ogni programma delle nuove Suite CS5.5 può essere visualizzato in differenti modalità specifiche a seconda dell'impiego che se ne intende fare. Sfruttandole opportunamente, di volta in volta vengono mostrati solo i comandi e gli strumenti più utili.

6 Access CS Live

L'integrazione con il Web è di fondamentale importanza per poter sfruttare al meglio tutte le potenzialità dei vari software e soprattutto la condivisione dei progetti. Basta premere il pulsante Access CS Live ed essere degli utenti registrati.

7 Pannello MiniBrige

Quest'ulteriore pannello, che può essere minimizzato e accostato al Pannello di gestione destro, contiene una versione ridotta del visualizzatore multimediale Bridge di Adobe. Inoltre è dotato di una scheda cronologia molto utile per tenere traccia delle modifiche dei documenti.

8 Pannello di gestione

Suddiviso in due distinte schede, Info e Navigatore, può ospitare molti altri elementi di gestione. Questi ultimi possono essere attivati o rimossi tramite le corrispondenti voci presenti all'interno del menu Finestre.

Chiusura mentale

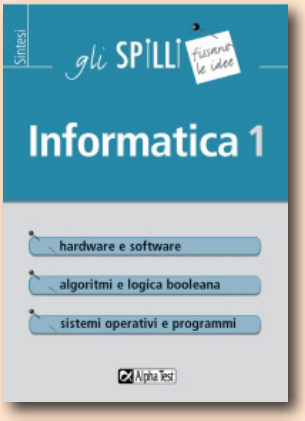
I numeri parlano da soli: gran parte delle entrate di Apple deriva dalla vendita delle applicazioni per iPhone e iPod effettuate direttamente tramite l'App Store. Cosa succederebbe se qualcuno potesse realizzare quelle stesse applicazioni in modo semplice e libero fruttando, magari, Adobe Flash? Quella che fino a poco tempo fa sembrava solo una domanda retorica ha preso già da tempo i contorni di un'inquietante realtà quando Adobe ha dato ufficialmente l'annuncio dell'esistenza di un compilatore nativo per tutte le piattaforme iPhone, iPod e iPad di Apple. La casa di Cupertino, però, è corsa prontamente ai ripari blindando i propri gioiellini dietro la proprietà intellettuale e impedendo di fatto il diffondersi di un'alternativa comoda ed economica ai propri software. Una mossa che non si capisce se non in trincerandosi dietro motivazioni puramente commerciali e che, però, potrebbe rivelarsi, col tempo, un vero e proprio boomerang per Apple. AV&M

Prezzo Creative Suite 5.5

- 3.749,79 euro IVA Inclusa

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.

di Fabio Fracas

La rubrica sui giochi di Audio Video & Music

Piattaforma test
PS3

Sviluppatore
Atlus

PEGI
18

Stanchi dei "soliti giochi"? Catherine, con la sua conturbante presenza, arriva in Italia il prossimo 10 febbraio 2012 per scompigliare la vita di Vincent e di tutti i videogiocatori italiani. E vi assicuro che, dal mio punto di vista, ne vale assolutamente la pena!

Ma che gioco è?

Definire esattamente che tipo di gioco sia Catherine è impresa ardua è difficile. Sicuramente, il suo nucleo principale è rappresentato dalle sezioni *puzzle game* che permettono a Vincent di avanzare nello sviluppo della storia. Scalare montagne di cubi sovrapposti mentre si stanno sgretolando è difficile, soprattutto se c'è un orrendo mostro che, nel frattempo, ci insegue per ucciderci. Per riuscirci, oltre a coordinazione e tempismo, è necessario apprendere le tecniche migliori ed ecco che appare la seconda anima del gioco: l'avventura e la ricerca di informazioni. Sono passaggi basilari, quelli che avvengono durante la notte e nel mondo onirico, dato che la nostra visione della realtà - cioè quella

Fig. 1 - Il cuore del gioco è rappresentato dalle sezioni in cui Vincent dovrà scalare delle lunghe teorie di cubi disposti gli uni sugli altri. Non sottovalutatele: per riuscire a superarle, oltre alla velocità, sarà necessario imparare dalle altre pecore una serie di tecniche e di strategie assolutamente indispensabili. Attenzione anche agli oggetti disponibili: il loro corretto utilizzo è fondamentale per sopravvivere!

Fig. 2 -Le varie anime di Catherine risaltano chiaramente anche dalle diverse tecnologie utilizzate per la sua realizzazione. I filmati sono in due dimensioni e con il classico *appeal* dei cartoni animati giapponesi mentre le altre sezioni sono in 3D. Il gioco è in inglese con i sottotitoli in italiano: una scelta che esalta il doppiaggio originale.

di Vincent - risulta distorta e carica di significati allegorici. Gli uomini, infatti, vengono visti come pecore ed è dall'interazione fra Vincent e le altre pecore che è possibile imparare a sopravvivere alle varie sfide!

E non è tutto!

Oltre ai momenti notturni, però, il nostro alter ego digitale ha anche una vita diurna - spesso serale - caratterizzata da un'intensa attività di relazioni pubbliche. E qui, entra in gioco l'aspetto di *social game* più vicino alle logiche orientali che a quelle dei classici videogiochi di avventura. Nella storia di Vincent, ragazzone immaturo di 32 anni, si tratta di un momento particolarmente difficile della vita. La sua ragazza di sempre, Katherine, è stufa di aspettare e preme per il matrimonio - anche perché (ma questo lo scoprirete giocando) - quando, improvvisamente, Vincent viene abbordato da Catherine: una biondina tutto pepe. Il tradimento è dietro l'angolo, con tutta la sua sequela di complicazioni morali, e gli amici di gioventù assumono il nuovo ruolo di consiglieri e confessori. Lo Stray Sheep, il pub dove Vincent e i suoi amici si incontrano dopo il lavoro, diventa così l'altro luogo cardine del gioco. Al suo interno è possibile parlare, confrontarsi con vari personaggi, scoprire elementi utili per avanzare nella storia e persino allenarsi al gioco dei cubi, grazie a un retrogame basato sulla storia di Rapunzel.

Per non parlare degli omicidi...

Ma qual è la storia di Catherine? Perché Vincent, di notte, è costretto a scalare livelli interminabili di cubi? Cosa c'entrano le voci che raccontano dell'orrenda morte degli uomini che tradiscono le proprie compagne? E soprattutto, come mai, effettivamente, stanno morendo così tanti giovani, sempre di notte, in circostanze oscure e misteriose? Che ci sia un collegamento fra tutto ciò, il bisogno di matrimonio di Katherine e la comparsa della conturbante Catherine? A noi giocatori, il compito di investigare procedendo, durante il giorno, in quella che è la sezione d'avventura principale del gioco.

Ultime dal confessionale

Per capire la varietà di elementi che formano questa nuova fatica targata Atlus bisogna necessariamente menzionare anche le domande morali a cui Vincent, dopo aver superato vittoriosamente ogni livello del *puzzle game*, viene sottoposto all'interno di un vero e proprio confessionale. Ogni domanda, prevede due sole risposte. Scegliendo quella che riteniamo più vicina al nostro modo di pensare influenziamo l'andamento di uno speciale indicatore che oscilla costantemente fra il "male" e il "bene", mettendo così in evidenza gli aspetti più oscuri e quelli più luminosi del nostro carattere. Scegliendo di condividere in Rete le nostre risposte, poi, potremo confrontarle con quelle date da tutti gli altri giocatori.

Una situazione complessa

Ci sarebbero molti altri aspetti da approfondire, primo fra tutti quello relativo alle diverse tecniche grafiche sfruttate dai programmatori per le varie fasi del gioco. Una finezza ulteriore che mette l'accento sulla qualità totale del titolo. E sempre a proposito di finezze, come non menzionare il jukebox nello Stray Sheep che permette di cambiare a piacere la musica di sottofondo? Ve lo avevo già anticipato: dal mio punto di vista Catherine è un titolo assolutamente unico, nuovo e piacevole. Forse c'è un po' troppa carne al fuoco e le scalate notturne, in alcuni casi, risultano realmente difficili. Detto ciò, Catherine rappresenta, probabilmente, il capostipite di una nuova generazione di videogame dove la Storia, quella con la S maiuscola, conta realmente!

Fig. 3 (a sx) - I momenti trascorsi da Vincent allo Stray Sheep ci consentono di parlare con gli altri personaggi e di procedere nella storia.

Fig. 4 (a dx) - La Stray Sheep Edition, contenente alcuni interessanti gadget, verrà commercializzata a soli 10 euro in più rispetto al gioco base.

Punteggio 8,5

Speciale: Combattimento

Supremacy MMA

Piattaforma test
PS3

Sviluppatore
505 Games

PEGI
18

Il combattimento misto con le arti marziali si arricchisce di un nuovo titolo dedicato a chi non si spaventa davanti alla forza bruta e al sangue!

W12

Piattaforma test
XBOX 360

Sviluppatore
THQ

PEGI
16

La nuova edizione di WWE12 perde parte del titolo e si presenta con tre nuove modalità di carriera e un restyling della gestione del combattimento.

Fig. 1 - Di sicuro non è per gli stomaci deboli. Supremacy MMA punta molto sul gore e sulla rappresentazione cruenta dei combattimenti. Una scelta che influisce anche sulla varietà delle mosse a disposizione.

Fig. 2 - Il nuovo sistema di controllo dei combattimenti prevede che alcune mosse possano essere realizzate solo in particolari situazioni. Una semplificazione che, però, limita la libertà d'azione del giocatore.

Quello che più colpisce di *Supremacy MMA* è il lato oscuro. Una rappresentazione del combattimento misto con le arti marziali che strizza l'occhio più che all'ambiente dell'agonismo sportivo, alle atmosfere di un rinnovato *Fight Club* alla *David Fincher*.

Colpi brutali

In questo gioco, la forza è l'unica regola valida e la brutalità degli scontri è messa in evidenza sia dalle ambientazioni grafiche sia da un sistema di controllo intuitivo ma limitato. La modalità *Carriera* consente di far crescere il proprio alter ego virtuale fino a fargli raggiungere i vertici della Confederazione anche se non permette di personalizzare né le abilità né l'aspetto del protagonista. Un titolo "forte" che può deludere gli appassionati delle arti marziali.

Rinnovarsi può essere pericoloso, specie se il cambiamento non avviene nel solco di una tradizione, come per WWE, fin troppo consolidata.

Punti di vista

W12 è sicuramente un titolo interessante ma nel tentativo di differenziarlo dalle precedenti edizioni sono stati fatti alcuni passi in avanti e altri nella direzione sbagliata. Di sicuro, la modalità semplificata di gestione dei combattimenti ha tolto molto fascino agli incontri. Anche le animazioni, che a volte appaiono imprecise nei punti di contatto, non rendono merito a una fluidità degli scontri globalmente migliore. Fortunatamente, la longevità è buona; questo anche grazie alle tre diverse storie che è possibile scegliere di vivere nel gioco.

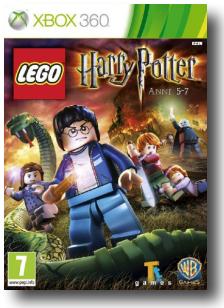
Punteggio 6,0

Punteggio 7,0

Piattaforma test
XBOX 360

Sviluppatore
Tt games

PEGI
7



LEGO ed Harry Potter, connubio perfetto! Cos'ha in comune la celebre casa danese dei mattoncini più conosciuti nel mondo con il famoso maghetto creato dalla fantasia di J. K. Rowling? Semplice: la capacità di trasformare in oro qualsiasi impresa!

Schema vincente...

non si cambia! L*EGO - Harry Potter Years 5-7* è il seguito del primo gioco interamente dedicato ai primi quattro anni della vita pubblica di Harry Potter. Dal precedente episodio, riprende direttamente le logiche e la struttura del gameplay mentre dalla storia originale eredita gli sviluppi avventurosi, le ambientazioni e un'atmosfera gotica e claustrofobica. Il gioco prende il via da Privet Drive, dove si trova l'abitazione degli zii di Harry, e si sposta successivamente in tutti i luoghi che hanno reso celebre la saga: da Hogwarts a Diagon Alley, dal Grimmauld Place al Ministero della Magia. Ogni ambiente costituisce un quadro di gioco dove i giocatori - è possibile collaborare in locale con un amico per sfruttare la modalità multiplayer - possono interagire con i vari oggetti presenti per procurarsi i preziosissimi mattoncini moneta.

Libertà completa

Proprio le innumerevoli possibilità offerte dagli elementi degli scenari e la capacità del nostro alter ego virtuale di distruggerli e di ricostruirli per incrementare il punteggio finale, costituisce l'attrattiva principale di questo titolo che, nonostante non presenti sostanziali novità, risulta comunque divertente e coinvolgente.

Fig. 1 - Oltre ai combattimenti, l'esplorazione costituisce il vero nucleo dell'avventura. L'interazione con gli elementi dell'ambiente è completa e possiamo divertirci a distruggere qualsiasi tipo di di oggetto per recuperare i mattoncini moneta necessari per ottenere, al termine di ciascun quadro di gioco, il miglior punteggio possibile!

Fig. 2 - Anche se si tratta di un titolo LEGO, quindi particolarmente attento alle esigenze dei bambini e dei ragazzi, le atmosfere del gioco mantengono elevato il livello di suspance e di coinvolgimento . Un'ottima scelta che ne aumenta la longevità e il divertimento!

Punteggio 7,5

Naruto Shippuden 3D

L'ultima incarnazione 3D della saga del biondo eroe Naruto ha un titolo altisonante, The New Era, ma uno sviluppo decisamente all'antica. L'implementazione della terza dimensione, infatti, non apporta molto al gameplay e l'avventura procede linearmente senza clamori e colpi di scena. Piacevole novità è rappresentata dal sistema a Bonus che sfrutta la videocamera del 3DS e i fumetti pubblicati in Italia. Per il resto, si tratta di un titolo decisamente consigliabile solo ai fan della saga.

Piattaforma test
Nintendo 3DS

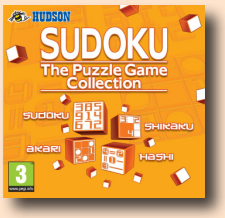
Sviluppatore
505 Games

PEGI
12

NINTENDO 3DS

Punteggio 6,0

Sudoku



Piattaforma test
Nintendo 3DS

Sviluppatore
Hudson

PEGI
3

Il Sudoku, il celebre rompicapo giapponese, arriva sul 3DS e lo fa in compagnia di altri tre tipi di giochi: Akari, Shikaku e Hashi. Se questi nomi non vi dicono nulla, sappiate che si tratta, rispettivamente, dei puzzle numerici anche detti "Light up", "Rettangoli" e "Ponti". Tutti gli schemi contenuti in Sudoku – The Puzzle Game Collection (oltre 600) offrono differenti livelli di difficoltà e grazie alla visualizzazione 3D, si arricchiscono di una nuova, terza, dimensione. Interessante la modalità "Play Coins", che permette di raccogliere punti utili per superare i livelli più complessi.

Punteggio 7,5

NINTENDO 3DS

Thor

Se vi piace andare in giro a menare fendenti con il Mjölnir, il leggendario Martello Divino di Thor, questo è il gioco che fa per voi. Lineare nello svolgimento delle varie sessioni di gioco, piacevole nella grafica e arricchito dall'elemento tridimensionale, Thor - Il Dio del Tuono è un titolo che consente di passare lunghe ore di divertimento senza un eccessivo impegno. Un plauso ai boss di fine livello, alcuni davvero ostici, mentre migliorabile, sicuramente, appare la dinamica degli scontri: a volte fin troppo ripetitiva. Godibile e divertente; per tutti.

Piattaforma test
Nintendo 3DS

Sviluppatore
SEGA

PEGI
12

NINTENDO 3DS

Punteggio 7,0

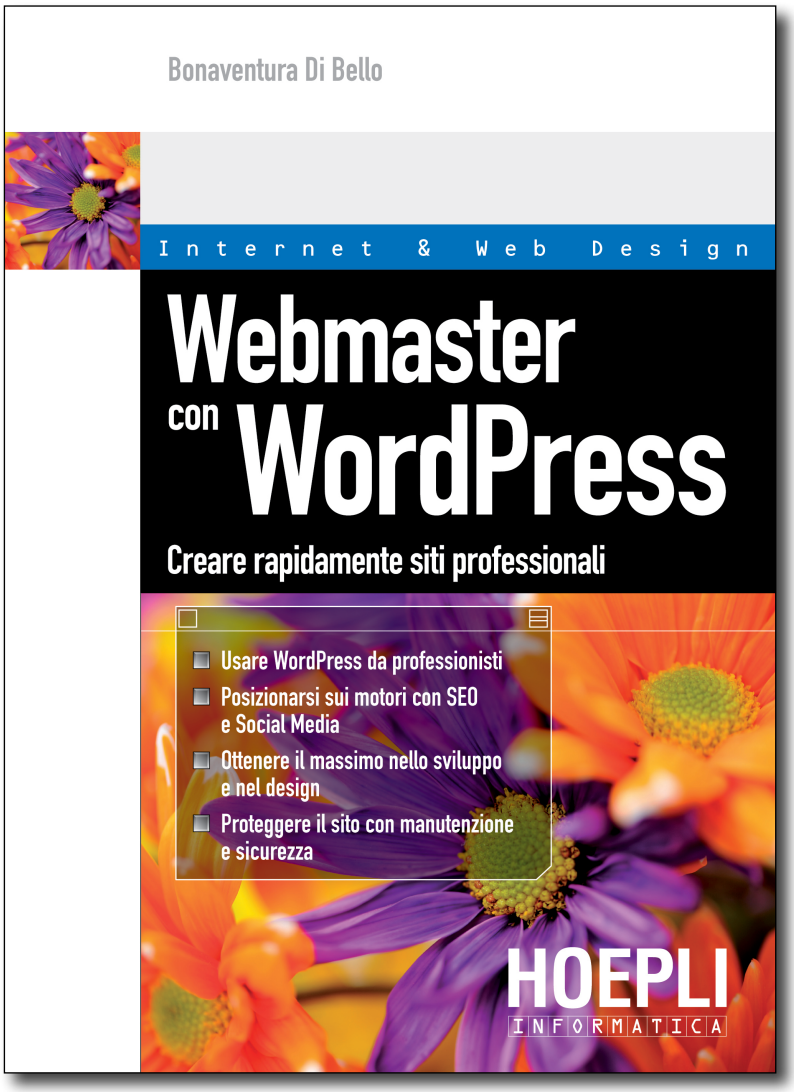
WEBMASTER CON WORDPRESS

di Fabio Fracas

Per pubblicare sul Web un sito ricco di contenuti e graficamente piacevole, non occorre scrivere centinaia di righe di codice: basta sfruttare al meglio le potenzialità offerte da WordPress! La redazione di Audio Video & Music, sempre alla ricerca di testi utili e interessanti, ha recensito per tutti gli aspiranti Webmaster, l'ultima fatica di Bonaventura Di Bello: Webmaster con WordPress!

WordPress è una fra le principali piattaforme software disponibili gratuitamente in Rete. Grazie ai numerosi strumenti integrati e ai tantissimi plug-in (anch'essi gratuiti) che la completano, il suo utilizzo consente di sviluppare velocemente e professionalmente, qualsiasi tipo di sito: dal blog al negozio per l'e-commerce.

Nel testo, il cui nome completo è ***Webmaster con WordPress – Creare rapidamente siti professionali***, vengono trattati tutti i principali argomenti utili per offrire al lettore una reale competenza sul campo. Strutturato in capitoli autoconclusivi che possono essere letti l'uno di seguito all'altro oppure consultati in base alle necessità, il libro risulta scorrevole e godibile grazie anche a una scrittura, quella dell'autore Bonaventura Di Bello, tesa sempre ad aiutare il lettore nella comprensione dei contenuti.
Apprezzabile la scelta di posizionare in fondo al volume, nei capitoli dal 14 al 16, le parti più tecniche destinate, rispettivamente, all'installazione di WordPress (anche in locale), alla sua configurazione di base e infine, alla sua manutenzione.
Così facendo, infatti, chi ha già dimestichezza con la piattaforma oppure la utilizza in modalità online direttamente tramite il sito it.wordpress.com, può cominciare la lettura direttamente dall'analisi dell'anatomia di un sito.
Ben scritto e completo, questo libro può realmente diventare un ottimo compagno di viaggio per chi desidera muovere i primi passi oppure consolidare le proprie conoscenze, nell'ambito della creazione dei siti Web.



L'autore

Bonaventura Di Bello ha ricoperto, a partire dagli anni '80, diversi ruoli nell'ambito della comunicazione e della divulgazione informatica. Dopo gli esordi come sviluppatore di "interactive fiction" si è poi dedicato al giornalismo tecnologico e attualmente riveste il ruolo di formatore e consulente.

Scheda Libro

Titolo: Webmaster con WordPress – Creare rapidamente siti professionali
Autore: Bonaventura Di Bello
Editore: Hoepli Informatica, 2012
322 pgg – 24,90 euro
ISBN 9788820348755 AV&M

IPAD²
FOTO, VIDEO EBOOK E TUTTO IL MEGLIO

di Fabio Fracas

L'iPad, giunto alla sua seconda incarnazione, è un oggetto dal fascino innegabile. Simbolo ***cult*** per molti, che lo desiderano esclusivamente per il gusto di possederlo, si rivela, alla prova dei fatti, un utile e versatile compagno per chi, per lavoro o per piacere, riesce a trarre il massimo dalle sue potenzialità e dalle migliaia di App (una volta si chiamavano programmi) per lui disponibili all'interno dell'AppStore.
"iPad² - Foto, video ebook e tutto il meglio" è un agile volume di 144 pagine pubblicato da Mondadori Informatica e ben scritto da Matteo Discardi, già autore di numerosi titoli dedicati ai prodotti di Cupertino e usciti nella collana denominata "Le grandi guide".
Il testo, corredato da numerose fotografie e arricchito da un'impaginazione graficamente molto curata, è suddiviso in dieci sezioni. Ogni area risulta, quindi, composta da una serie di capitoli ***a tema***, nei quali l'autore affronta, di volta in volta, tutti i principali ambiti di utilizzo dell'iPad². Oltre alle definizioni generiche e alle informazioni più specifiche relative al dispositivo, ciascun capitolo ospita anche una panoramica delle migliori App disponibili in quello specifico settore. Molta attenzione è riservata alla condivisione dei dati, anche con i Personal Computer, e all'impiego dei programmi nativi disponibili, di serie, dopo la prima configurazione. Un testo interessate, leggibile e capace di farci apprezzare maggiormente tutte le potenzialità di un oggetto di design estremamente utile e produttivo.

L'autore
Matteo Discardi è grafico, illustratore, sviluppatore e professionista della comunicazione digitale. Nel 2001 crea 1802, brand attraverso il quale promuove una rete di professionisti altamente specializzati nell'offrire ai propri clienti una copertura totale su un ambito molto vasto di nuove tecnologie.

Scheda Libro
Titolo: iPad² – Foto, video ebook e tutto il meglio
Autore: Matteo Discardi
Editore: Mondadori Informatica, 2011
144 pgg – 14,90 euro
ISBN 9788861143203. AV&M

DRUM REPLACEMENT MANIA

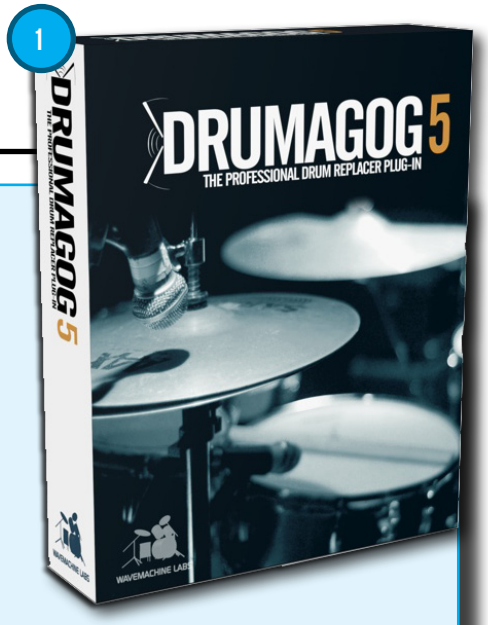
di Simone Pippi

Sostituire la batteria (2)

SCARICA I FILE DI ESEMPIO

Eccoci giunti ad una nuova puntata dedicata alla sostituzione dei suoni di batteria, in cui andremo a sperimentare nuove tecniche, ma usando un altro software… a dir poco spettacolare!

1



Prima di cominciare?

Il Drum Replacement è la sostituzione Nella scorsa puntata abbiamo analizzato a fondo come è possibile ottenere un buon drum replacement con il software **Trigger** dell'azienda **Steve Slate Digital**. Come avrete appurato pure voi, **Trigger** ci ha fatto apprendere quanto sia facile e intuitivo realizzare dei buoni suoni di batteria anche dalla peggiore delle registrazioni. Adesso, invece, vedremo come approcciarsi al concetto di drum replacement in modo molto più professionale con il software **Drumagog**, arrivato alla sua quinta versione grazie alle proprie potenzialità di progettazione.

Drumagog

Drumagog, come abbiamo già anticipato, è un software potente ed efficace progettato per la tecnica del drum replacement (Figura 1). Come gli altri software "colleghi", anche **Drumagog** viene caricato in un **Insert** vuoto di una qualsiasi traccia di batteria, della quale ne analizza i transienti e ne campiona il suono in tempo reale. **Drumagog** è un prodotto realizzato dall'azienda americana **Wavemachine Labs** nata nel 1990, specializzata nello sviluppo di applicazioni software sia nel settore audio che dispositivi mobili (**iPhone**). **Drumagog** è acquistabile in tre differenti versioni che possono essere confrontate nella dettagliata tabella al seguente link www.drumagog.com/features/compare-editions

La versione da noi utilizzata è **Drumagog 5 PLATINUM**, in quanto siamo davvero entusiasti di farvi conoscere appieno le numerose potenzialità che questo software riesce a fornirci. Per fare un po' di pratica, seguendo tutte le varie prove effettuate in questa puntata, vi consigliamo di scaricare la versione demo al seguente link: www.drumagog.com/demo

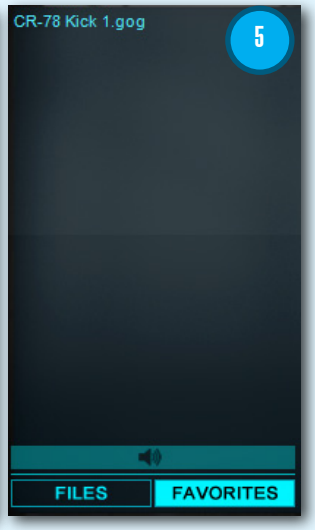
Caratteristiche tecniche
Prima di installare la versione di prova verificate i seguenti requisiti di sistema, in modo da evitare indesiderati malfunzionamenti del software:

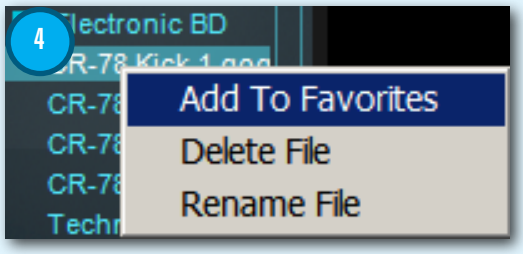
- **WIN - SISTEMA OPERATIVO**: XP, Vista o 7 (32 o 64 bit)
- **MAC – SISTEMA OPERATIVO**: OSX 10.4.11 o superiore (32 o 64 bit)
- **APPLICAZIONE HOST**: Pro Tools (7 o superiore), Logic, Digital Performer, Nuendo, Cubase, Sonar (per gli host a 64 bit è necessario un applicazione "bridge" per la conversione di Drumagog a 32 bit)
- **APPLICAZIONI AUDIO**: VST, RTAS o AU

I primi passi

Avviate la vostra applicazione host e caricate il progetto contenente le tracce audio di batteria. Selezionate una traccia a cui sostituire il suono originale, per esempio quella di cassa, ed effettuate un clic sul primo slot **Insert** vuoto. Nella finestra che apparirà selezionate la voce **Drumagog** disponibile nel sotto-menù **WaveMachine Labs**. In pochi istanti apparirà l'interfaccia di **Drumagog** divisa in cinque sezioni (Figura 2):

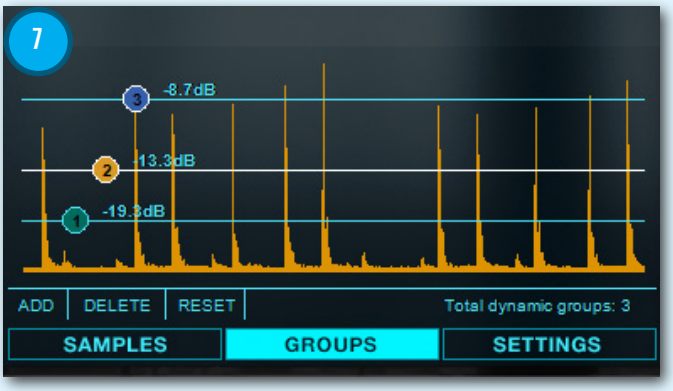
1. Il **File Browser** è stato totalmente rinnovato in modo da visualizzare l'intero contenuto del sistema in una sola schermata, quindi non sarà più necessario allocare le librerie dei campioni in un'unica directory, ma bensì in qualsiasi altro disco rigido installato sul vostro personal computer. Di ogni disco rigido e cartella può essere visualizzato il proprio contenuto con un solo clic del mouse. Dopo di che, è necessario fare doppio clic sul campione audio che si desidera caricare ed è possibile ascoltarlo in anteprima premendo il tasto **Altoparlante** (Figura 3). Questa procedura può essere effettuata in qualsiasi istante durante la riproduzione dell'intero progetto. Inoltre, se desiderate organizzare un archivio personalizzato dei campioni audio, è necessario fare un clic con il tasto destro sul campione appena caricato e selezionare l'opzione **Add To Favorites** (Figura 4). Per un ulteriore verifica, è possibile fare un clic sul pulsante **Favorites** per visualizzare l'intero elenco dei campioni da utilizzare in altri progetti in qualsiasi momento (Figura 5).

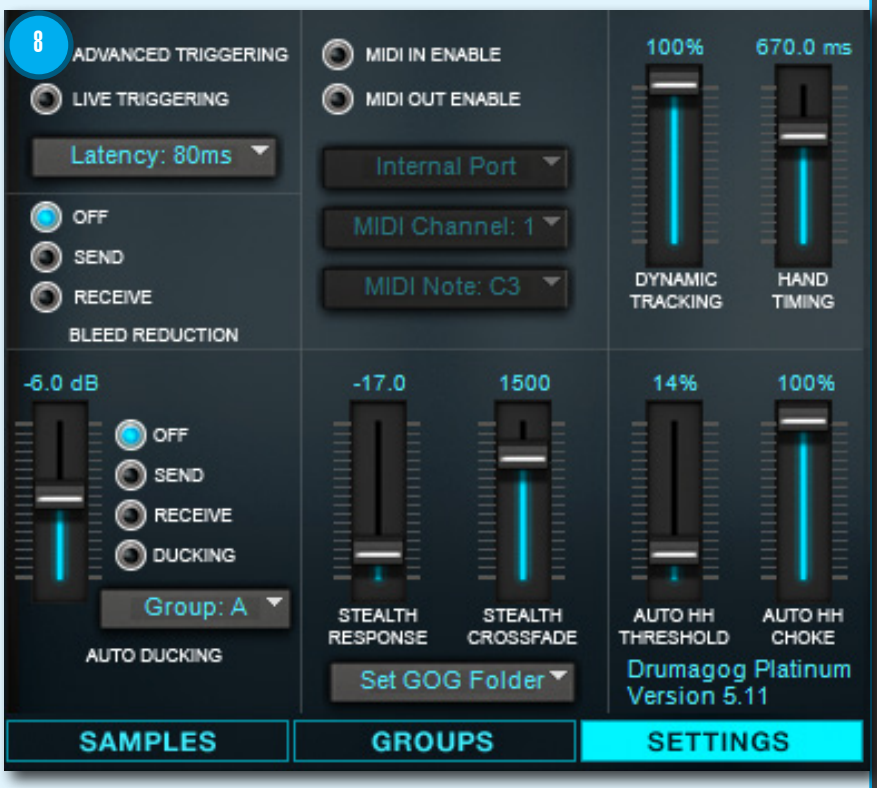




2. La sezione centrale mette a disposizione tre aree e ognuna di esse riporta determinate caratteristiche:

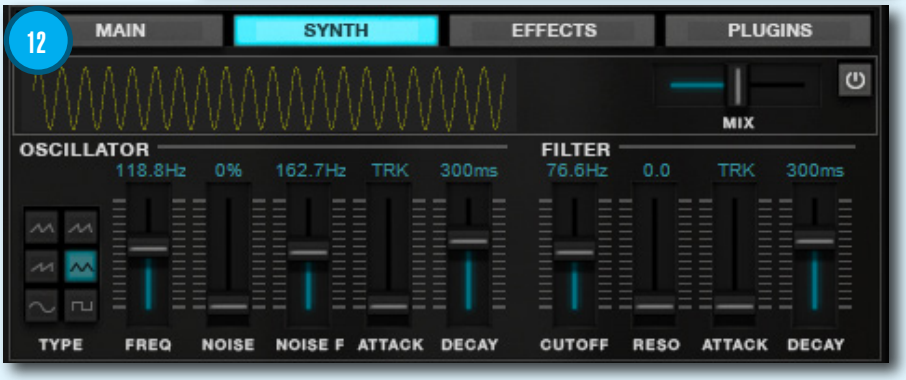
- **Samples**: contiene molte informazioni riguardanti il/i campione/i audio caricato/i (Figura 6). Ogni gruppo di campioni audio riporta un determinato colore, ovvero associato a un determinato livello di segnale audio. Per visualizzare nel dettaglio questa ed altre informazioni è necessario fare un clic su un campione alla volta e analizzarne le proprietà nella griglia sottostante.
- **Groups**: avviate la riproduzione e in pochi istanti vedrete scorrere i picchi dei transienti dell'audio originale (Figura 7). Come potrete notare, i picchi verranno raffigurati con svariati cambi di dinamica sonora, quindi sarà possibile conservarne le caratteristiche grazie all'impostazione verticale dei tre indicatori. I campioni di colore verde, come abbiamo analizzato nell'area **Samples**, hanno un estensione dinamica bassa (**-11/-10 dB**), i campioni di colore giallo hanno un estensione di dinamica media (**-5.1/-4.6 dB**) e infine, quelli di colore blu dispongono di un'alta estensione, ovvero **-2.2/-1.6 dB**. In questo modo, se i cerchietti sono impostati correttamente, verrà ottenuta una reale e perfetta sostituzione del suono di batteria evitando che un solo suono venga utilizzato sia per la sostituzione dei colpi morbidi, sia per quelli più forti.
- **Settings**: quest'area è dedicata alle impostazioni di **Drumagog 5** (Figura 8). Se utilizzate **Drumagog** durante un missaggio audio è necessario attivare la funzione **Advanced Triggering** in modo che il processo di drum replacement sia effettuato ad alti valori di latenza e quindi con il risultato di un'accurata sincronizzazione tra il suono originale e quello processato. Al contrario, se si ha la necessità di utilizzare **Drumagog** in situazioni live in cui le latenza dovrà essere drasticamente ridotta, è necessario attivare la funzione **Live Triggering**. In prossimità è situata la sezione dedicata al trasferimento e/o all'acquisizione dei dati MIDI da un dispositivo esterno.
  Per usufruire di entrambi le funzioni è necessario attivarle dall'apposito pulsante, configurare le entrate/ingressi della vostra scheda audio, e il canale MIDI.
  Gli atri settaggi contenuti in quest'area sono del tutto personalizzabili a seconda delle funzioni attivate nel pannello **Options** di **Drumagog 5**.





3. La sezione **Options Panel** è dedicata all'attivazione/disattivazione delle svariate funzioni di **Drumagog 5** (Figura 9). Rispetto alle precedenti versioni, questo pannello ha in aggiunta la nuova funzione **Auto Hi-Hat Tracking** per l'elaborazione e la sostituzione del suono di hi-hat!

4. In basso a sinistra è disponibile il **Visual Triggering**, un'interfaccia visiva in cui poter principalmente impostare il livello del segnale in entrata e uscita (Figura 10). Sempre in basso è presente lo slider **Transient Detail** dedicato al potenziamento del processo di "triggering" specialmente nelle situazioni in cui si ha la necessità di sostituire, per esempio, i rulli e i flam effettuati sul rullante. Una volta avviata la riproduzione della traccia interessata, il segnale in entrata scorrerà orizzontalmente all'interno del grafico aggiungendo automaticamente dei cerchietti di colore bianco ai transienti più alti di volume. Adesso non rimane altro che impostare il livello **Sensitivity** in modo che i transienti sovrastanti vengano sostituiti, ignorando quindi tutto ciò nell'area inferiore. Per una precisa e dettagliata impostazione del segnale audio da sostituire, è necessario utilizzare il controllo **Resolution**, con il quale è possibile indicare a **Drumagog** quanto tempo deve attendere prima di effettuare il nuovo processo di drum replacement tra un transiente e l'altro. Questa funzione viene spesso utilizzata quando, per esempio, all'interno della traccia di cassa è ben presente il rientro di un altro fusto (rullante, tom, timpano).



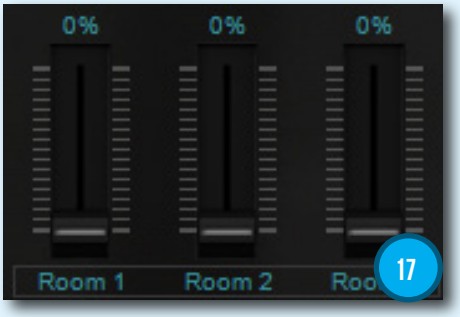
5. Sulla destra, in basso, sono disponibili altrettanti sezioni che approfondiremo nelle seguenti pagine. Per il momento ci soffermiamo sulla sezione **Main** in cui è integrata anche un'ulteriore sezione, ovvero **Trigger Filter** (Figura 11). Nella sezione **Main** sono disponibili svariati controlli dedicati alla modifica dell'intonazione del campione caricato (**Pitch**). In prossimità è disponibile il fader **Articulations** che analizzeremo nella sostituzione dell'hi-hat. I fader **Room 1**, **2** e **3** permettono di regolare gli effetti di ambientazione, solo se disponibili nel campione audio, altrimenti verranno visualizzati di colore grigio. Lo slider orizzontale **Blend** permette di impostare la quantità di segnale originale (verso sinistra) e quello sostituito (verso destra). Questa funzione può essere utilizzata nelle situazioni in cui si ha la necessità di ottenere un colpo campionato con l'aggiunta di una piccola quantità del segnale audio registrato. La sezione **Trigger Filter** è estremamente utile per la correzione delle frequenze del campione audio. E' possibile selezionare una tra le quattro impostazioni iniziali (Passa-alto, Passa-basso ecc) e impostare i fader adiacenti in modo analogo come su un classico equalizzatore parametrico.

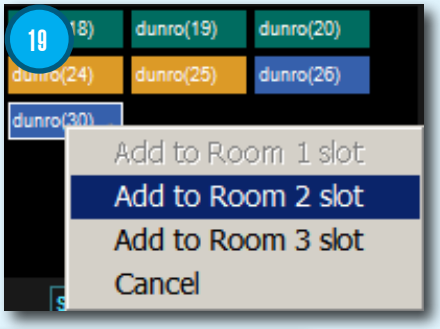
Fare un clic sul pulsante **Synth** per accedere ad un'interfaccia dedicata alla totale trasformazione del campione audio rendendolo molto più "sintetico" e allettante, specialmente in situazioni di produzioni musicali dance, techno e molti altri generi di musica elettronica (Figura 12).

Innanzitutto, è necessario attivare la sezione **Synth** dall'apposito pulsante **On/Off** situato in alto a destra. Dopo di che, è possibile selezionare il tipo di forma d'onda e regolarne le impostazioni delle sezioni **Oscillator** e **Filter** tramite i fader verticali, ognuno dei quali serigrafato in basso della schermata. Durante la regolazione dei vari parametri avrete a disposizione, attimo per attimo, un'anteprima grafica della forma d'onda risultante, e con il controllo **Mix** potrete miscelare il suono in uscita, tra quello originale e quello processato.

L'interfaccia **Effects** è suddivisa in due sezioni: **Convolution Reverb** e **Morph/Engine** (Figura 13). Attivate la sezione **Convolution Reverb** dall'apposito pulsante e aprite il menù a tendina per accedere ad un dettagliato elenco in cui potrete selezionare e caricare il tipo di riverbero a convoluzione desiderato. Ovviamente, ognuno dei preset può essere modificato tramite i controlli **Size**, **Offset** e **Delay** per determinarne la risposta in frequenza, la lunghezza e, se necessario, il ritardo dovuto dall'ambiente circostante. Come tutte le unità effetto, anche questa sezione dispone dello slider orizzontale **Mix** per poter miscelare il suono riverberato con quello originale. La sezione **Morph/Engine** include i suoni **MoReVoX** progettati da **Sabino Cannone** e permette una nuova concezione di elaborazione dei campioni audio. Questa sezione è un processore dinamico in grado di trasformare i suoni di batteria in suoni mai sentiti prima d'ora! In altre parole, il rullante può assumere un suono dalla timbrica "grave" o addirittura, la cassa suona come gomma liquefatta! Ogni suono può essere trasformato e modulato grazie al caricamento di un qualsiasi preset e il caricamento di ben otto variazioni facendo un clic sugli appositi pulsanti. Inoltre, è possibile trascinate il "blob" in qualsiasi punto dell'area,

in modo da regolarne il colore (**HUE**) e la quantità dell'effetto "morph" con il suono originale (**MIX**).





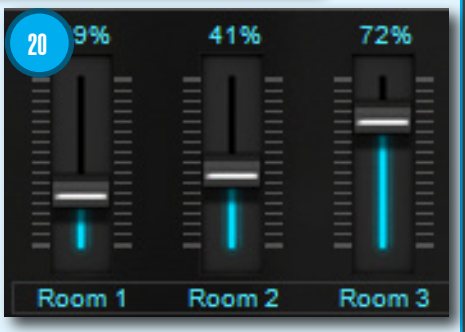
Plugins è la quarta e ultima interfaccia dedicata al caricamento dei virtual instrument (Figura 14). Se non avete trovato il suono desiderato all'interno dei giga e giga di librerie, in questa nuova versione di **Drumagog** è stato integrato uno speciale e potente **Plug-In Hosting** in cui poter selezionare e configurare un qualsiasi strumento musicale virtuale, come verrebbe connesso a una traccia MIDI di batteria (Figura 15 e 16). Potrete quindi immaginare quante molte più opzioni vi si aggiungono durante la scelta e l'elaborazione dei suoni di batteria. Innanzitutto, accedere al menù a tendina **Select** ed fare doppio clic sul virtual instrument da caricare. Subito dopo, aprire i menù sottostanti per la selezione del canale e nota MIDI Out a cui connettere il segnale audio originale. Vi ricordo, che per la giusta selezione della nota MIDI Out è necessario procurarsi la tabella DrumMap del VSTi, contenuta nel manuale del prodotto o richiederla direttamente all'azienda.

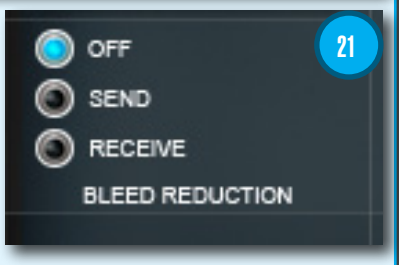
Room Samples

Nella nuove librerie di **Drumagog 5** sono stati aggiunti svariati file **GOG** contenenti sia i campioni creati dai microfoni, sia quelli dell'ambiente circostante alla batteria. I **Room Samples** sono speciali campioni realizzati con la tecnica "close mic", ovvero la registrazione microfonica ravvicinata, ma assieme allo stesso campione sono stati implementati un massimo di tre campioni aggiuntivi consentendo diverse situazioni di effetti Room e/o Ambient. Come abbiamo già anticipato, i campioni ambientali possono essere regolati tramite i fader verticali situati nella sezione **Main** (Figura 17). Per caricare i **Room Samples** è necessario selezionarne uno alla volta nella sezione **File Browser** e trascinarli sul campione situato nella sezione **Samples** (Figura 18). Non appena viene rilasciato il tasto sinistro del mouse apparirà un menù in cui poter selezionare con quale dei tre fader si desidera regolare l'effetto ambientale (Figura 19 e 20).

Auto Align 2.0

Nelle versioni **Pro** e **Platinum** di **Drumagog 5** è stato integrato un nuovo algoritmo dedicato all'allineamento automatico dei colpi originali di batteria con i campioni. Questo progetto è stato realizzato dall'azienda **WaveMachine Labs** in collaborazione con **Fraunhofer**, creatori del formato audio Mp3. La funzione **Auto Align 2.0** offre due modalità di allineamento: **Auto Align** e **Peak**. Per attivare l'una o l'altra funzione è necessario premere il pulsante situato nella sezione **Options Panel**. Di default, è attivata la funzione **Auto Align** che consente il più preciso allineamento del campione audio con il segnale originale, quindi molti meno problemi di controfase. Mentre, la modalità **Peak** permette a **Drumagog** di allineare il picco iniziale non tenendo conto dell'intero inviluppo. Quindi, questa modalità può essere utilizzata nei casi in cui i colpi di batteria non sono stati suonati perfettamente a tempo.





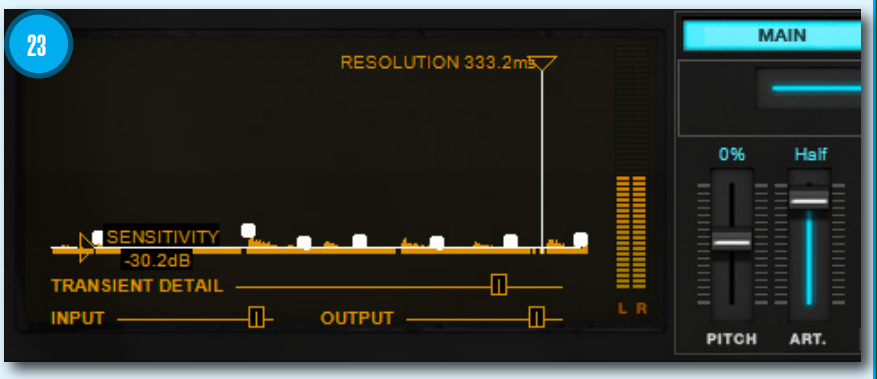
Bleed Reduction

Il **Bleed Reduction** è un'utile funzione che permette di eliminare i rientri indesiderati contenuti nella traccia interessata. In altre parole, se nella traccia di rullante sono presenti i rientri di cassa, quest'ultima può essere eliminata consentendo a **Drumagog** di analizzare e campionare il suono originale in modo più preciso e dettagliato. Per accedere ai controlli del **Bleed Reduction** è necessario accedere all'interfaccia **Settings** (Figura 21).

In pratica, è necessario caricare **Drumagog** sulla traccia di cassa e attivare l'opzione **Send**. Mentre, sulla traccia di rullante dovrà essere attivata l'opzione **Receive**. In questo modo, durante la riproduzione del brano, qualsiasi colpo di cassa presente nella traccia di rullante sarà completamente annullato, causando così l'effetto "trappola". Ma non è tutto! La funzione **Bleed Reduction** può essere inviata (**Send**) a più interfacce di **Drumagog**, ma solo una traccia di progetto può riceverne il segnale (**Receive**).

Auto Hi-Hat Tracking

La funzione **Auto Hi-Hat Tracking** è stata implementata solo nella versione **Platinum** e può essere attivata dall'apposito pulsante situato nella sezione **Options Panel** (Figura 22). Adesso **Drumagog** sarà in grado di riconoscere tre diverse articolazioni dell'hi-hat: chiuso, semi-aperto e completamente aperto. Ciò viene realizzato grazie all'impostazione del parametro **Transient Detail** e, come potrete notare, il fader **Articulations** si muoverà automaticamente in base al livello di segnale nel **Visual Triggering** (Figura 23). Per ottimizzare il rilevamento del suono dell'hi-hat è necessario accedere alla sezione **Settings** in cui sono disponibili due fader: **Auto H-H Threshold** e **Auto H-H Choke**. Se **Auto H-H Threshold** viene impostato verso il basso, **Drumagog** favorirà il rilevamento dei colpi "chiusi", mentre se impostato verso l'alto il rilevamento sarà concentrato sui colpi "aperti". Il controllo **Auto H-H Choke** permette di aggiungere un ulteriore dissolvenza incrociata nel passaggio tra un'articolazione e l'altra, in modo che il risultato ottenuto sia il più possibile simile alla realtà. Impostando questo controllo sul valore **100%** non verrà aggiunto nessun tipo di crossfade, quindi è possibile diminuire il valore fino al raggiungimento del risultato ottimale. Infine, la funzione **Hi-Hat Tracking** può essere utilizzata assieme alla trasmissione dei dati MIDI, tramite il **Plug-in Hosting**, solo se viene caricato **BFD** dell'azienda **FXpansion**. AV&M



Ascoltare i file:
- **DRUM_NO_DR.mp3**
- **DRUM_DR.mp3**
- **DRUM_SYNTH.mp3**
- **DRUM_CONVOLUTION_REVERB.mp3**
- **DRUM_MORPH.mp3**
- **AUTO_HI-HAT_TRACKING.mp3**

Produttore: WaveMachine Labs
Sito: www.drumagog.com

Prezzo (BASIC): 89,00 EUR
Prezzo (PRO): 289,00 EUR
Prezzo (PLATINUM): 379,00 EUR

L'autore: Simone Pippi

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