

AUDIO VIDEO & MUSIC

35/12 maggio/giugno 2012

www.audiovideomusic.it

**STEINBERG
SEQUEL 3**



**STEINBERG
PADSHOP**



**CAMEL AUDIO
DREAM VOICES**



**DRUM REPLACEMENT
CON BFD**



In questo numero

- ➔ NEWS
- ➔ NOISE: CONTROLLERISM
- ➔ TEST STEINBERG SEQUEL 3
- ➔ TEST STEINBERG PADSHOP
- ➔ TEST CAMEL AUDIO DREAM VOICES
- ➔ AUDIO: DRUM REPLACEMENT MANIA (3)
- ➔ AV&M GAMES
- ➔ LIBRO: ROBOT FAI DA TE
- ➔ VIDEOCORSI PRO

AV&M
games
LA RUBRICA SUI GIOCHI

ProjectLive



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

110 repliche, **zero** problemi.

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

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



AUDIO VIDEO & MUSIC

35/12

ROBOT FAI DA TE

Audio Video & Music

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

Anno V

Numero 35 - Mag/Giu 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

Ecco dove era sparito Pier Calderan in questi mesi! E svelato anche il mistero dell'enigmatico titolo dell'editoriale del numero scorso, "Quinto Fabio Massimo Verrucoso", detto Cunctator, il Temporeggiatore.

Ci sono voluti sei mesi di lavoro e un sacco di pazienza per poter scrivere un libro che fosse alla portata di tutti. Il risultato sono oltre 450 pagine con risorse scaricabili online.

Il libro è edito da Apogeo e distribuito da Feltrinelli, quindi è reperibile in tutte le maggiori librerie italiane (oltre che online presso www.lafeltrinelli.it).

Pur essendo pensato per i NON addetti ai lavori, gli esperti potranno comunque cimentarsi nella costruzione di qualche progetto interessante, anche se non strettamente "musicale".

La rivista per questo motivo ha subito purtroppo dei ritardi, ma ci rifaremo. Intanto buona lettura a tutti, robotici e non!

Il vostro robotico di fiducia

Pier Calderan



Nota

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

News

Audio, Video, Musica, Eventi

SYNTH NEWS QUOTA 4.800!

Le SYNTH NEWS quotidiane hanno raggiunto la quota di 4.800. 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

NINE VOLT AUDIO SOLO GUITARET

Libreria Kontakt

GRATIS

- Nine Volt Audio ha rilasciato Solo Guitaret, uno strumento gratuito per Kontakt di un Guitaret originale degli anni 60.
- Caratteristiche:
- Introdotto nel 1963 e interrotto solo due anni più tardi, il Guitaret è un'invenzione di Ernst Zacharias, la mente dietro altri strumenti Hohner come il Clavinet, il Cembale e il Pianet.
- Commercializzato come strumento per simulare una chitarra o un banjo, il suono reale si trova a metà strada tra una kalimba e un piano elettrico.
- Guitaret Solo è stato campionato a cinque livelli di velocità differenti, con tre gruppi di round robin.
- L'interfaccia personalizzata permette di controllare una vasta gamma di parametri.
- Più di 120 MB (non compresso) di campioni 44.1/24bit.
- Richiede Kontakt 4.2.3 o superiore.
- La libreria di campioni è scaricabile tramite un indirizzo e-mail valido.



Ulteriori info: http://www.ninevoltaudio.com/products/solo_guitaret.php

HOME

RISORSE

SHOP



PIERDUINO

LA PIATTAFORMA DEL MONDO FUTURO

SAMPLERADAR 586 FREE **GRATIS** ANALOGUE DRUM AND BASS SAMPLES

Libreria di campioni e loop

- SampleRadar offre in regalo ben 586 loop e campioni di suoni puliti e trasformati, creati da una selezione di synth e drum hardware vintage analogici.
- Caratteristiche:
- I campioni analogici di drum e bass sono suddivisi in sette cartelle, ciascuna delle quali è etichettata per indicare il tipo di suoni all'interno.
- Tutti i campioni sono forniti in formato WAV 24 bit in modo da poter essere importati direttamente in qualsiasi applicazione DAW o campionatore.
- I loop e campioni di SampleRadar sono tutti royalty-free, per cui si possono utilizzare per produrre musica in proprio. Vietata la ridistribuzione e la vendita.
- Scaricabile dalla pagina al link sottostante senza alcuna registrazione.

Ulteriori info:

<http://www.musicradar.com/news/tech/sampleradar-13154-free-sample-downloads-217833/108>



STEINBERG FREE SLM 128 **GRATIS** PLUG-IN EFFETTI

- Steinberg ha rilasciato 128 SLM Loudness Meter, un plug-in che offre una misurazione loudness conforme alle norme EBU R 128 all'interno di Cubase 6.5 e Nuendo 5 o superiore.
- Note:
- Negli ultimi decenni, il livello sonoro degli spot televisivi e radiofonici hanno visto un drammatico aumento, un fenomeno che è spesso definito come la guerra del loudness.
- Al fine di armonizzare i livelli audio, la commissione europea broadcast (EBU) ha introdotto la raccomandazione R 128, un approccio alla misurazione loudness in base alla nuova scala LUFS (Loudness Unit Full Scale).
- Dal 31 agosto 2012, molte emittenti accetteranno solo segnali audio EBU R 128-compatibili.
- Ecco perché è importante uno strumento di misurazione loudness.
- Caratteristiche SLM 128:
- Misurazione loudness conforme EBU R 128.
- Metodi: Momentary, Short Term e Integrated.
- Display True Peak Range.
- Misurazione classica.
- SLM 128 Loudness Meter è disponibile per Windows e Mac come download gratuito (ma non supportato) dal sito Steinberg al link sottostante.



Ulteriori info: http://www.steinberg.net/en/support/unsupported_products/slm_128.html

SOLCITO MUSICA EMULTUITION 6.3 VIRTUAL INSTRUMENT

- Solcito Musica **GRATIS** ha rilasciato EmulTuition 6.3, un ottimo VSTi per Windows in FM-VA dotato di parametri utili sia per emulare strumenti classici che per la creazione di nuovi suoni per tutti gli stili di musica.
- Caratteristiche:
- EmulTuition è un sintetizzatore FM (con oscillatori e filtri) e in sottrattiva.
- 4 oscillatori.
- 4 routing degli effetti selezionabili.
- 3 involucri con ritardo proprio.
- Attacco dipendente dalla velocità.
- Fade Envelope dipendente dal tasto (per fare transizioni lungo la tastiera).
- Decay e Release dipendente dal tasto (per esempio, per emulare il comportamento di corde pizzicate).
- Accentuazione del volume regolabile da ruote Pitch e Modulation.
- Scaricabile dalla pagina al link sottostante senza alcuna registrazione.
- NOTA: dalla stessa pagina sono disponibili altri plug-in gratuiti.



Ulteriori info: <http://solcitomusica.blogspot.com.ar/p/sintetizadores-y-efectos-virtuales.html>

SAMSON CARBON 49

Controller MIDI

- Samson ha rilasciato Carbon 49, un controller USB MIDI compatto compatibile iPad.
- Caratteristiche:
- Tastiera semi-pesata 49 tasti sensibile alla velocità.
- Data encoder e fader volume assegnabili.
- Tasto di modifica per la regolazione fino a 14 parametri di controllo.
- Display a 7 segmenti a 3 cifre.
- Include MIDI Out tradizionale.
- Ingresso pedale sustain e connessioni USB.
- Fornito con il software Complete Native Instrument Elements.
- Prezzo: 89 USD.



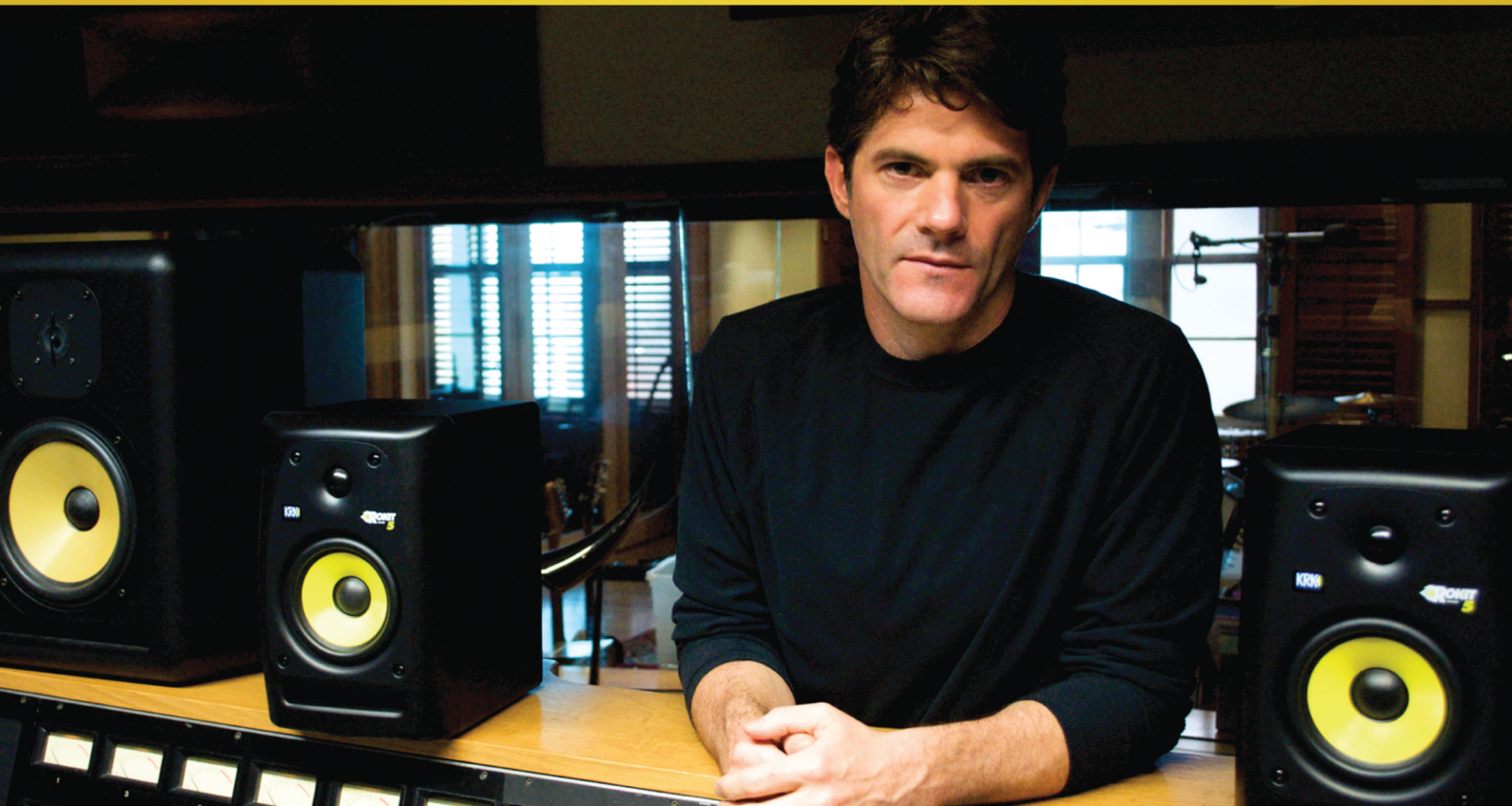
Ulteriori info: www.samsontech.com/samson/products/usb-midi/keyboard-controllers/carbon49/

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



Record. Mix. Monitor. Enjoy.

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

midiware
music for the future

NOVITA' MIDI MUSIC

TRAKTOR KONTROL F1

È il controller definitivo per il RemixDecks ed include ora il nuovo software TRAKTOR PRO 2.5.

DJ set con 16 pad a LED multi-colore, suona con 64 clip, loop e campioni one-shot su ogni deck, con un controllo preciso ed intuitivo a misura di DJ.

TRAKTOR KONTROL F1 si integra perfettamente con qualsiasi set-up, offrendo il totale controllo del suono.

Disponibile da subito al prezzo di €249 presso tutti i rivenditori.

Ulteriori info: www.midimusic.it



RØDE ROKS! IL CONTEST DI RØDE VOLA AD HOLLYWOOD E REGISTRA CON I MIGLIORI PRODUTTORI!

Ecco come partecipare

- Registra un video mentre canti un tuo brano originale, davanti ad un microfono RØDE
- Esegui l'upload del video su youtube
- Invia il video, compilando il modulo che trovi online al seguente indirizzo:
<http://www.rodemic.com/roderocks/it>
- Una giuria di produttori tra i più famosi al mondo deciderà il vincitore che si aggiudicherà tre giorni di registrazione negli studi di Hollywood. Sarà presente una giuria di all-star: Matt Sorum (GNR, Velvet Revolver, The Cult), Warpaint, David Catching (QOTSA, EODM, earthlings?), Howlin' Pelle ALMQVIST (The Hives), James Lavelle (UNKLE, MoWax), My Jerusalem, Alain Johannes (Eleven, QOTSA, EODM, Them Crooked Vultures, Chris Cornell), Band of Horses, DevilDriver, Gareth Liddiard (The Drones), 'RAab' Stevenson (Rhianna, Kelly Rowland, Justin Timberlake), Francis Buckley (Alanis Morissette, Black Flag, Quincy Jones), John Merchant (Bee Gees, Barbra Streisand, Celine Dion), Deuce, Har Mar Superstar & Maya Jupiter
- Sono inoltre previsti premi anche per il secondo e terzo classificato.



- Il concorso è valido fino al 30 giugno 2012.

Ulteriori info: www.midimusic.it



Let it all out

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

www.propellerheads.se/balance

www.midiware.com/balance

midiware
music for the future

propellerhead

FIERA SPETTACOLARE 2012



- Con la presente siamo a comunicare lo spostamento della fiera Spettacolare dal 1 e 2 ottobre 2011 al 22 e 23 settembre 2012.
- Le ragioni che hanno portato a questa decisione sono da ricercarsi nell'interesse di diversi espositori di rilievo del mercato nazionale ed internazionale che volendo essere presenti a questo evento, hanno manifestato la necessità di avere più tempo a disposizione per poter partecipare in maniera consona.
- Spostando l'evento di un anno si è avuto il tempo di organizzare un Summit, il 20 gennaio 2012 scorso, all'interno del quale

sono stati ascoltati i potenziali espositori che parteciperanno.

- Ci scusiamo con gli espositori che hanno già aderito e mettiamo a disposizione fin da ora i nostri agenti al servizio di chiunque voglia essere partecipe della SPETTACOLARE Fiera dello Spettacolo 2012. Avendo più tempo a disposizione si potranno trovare le migliori soluzioni per le finalità di ciascun espositore.
- Certi e fiduciosi di offrirVi al meglio la nostra professionalità, porgiamo i nostri più spettacolari saluti.

Ulteriori info: www.spettacolare.eu

TOCCARE PER CREDERE



TANGENT

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

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

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



www.rovivo.it



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

MODARTT PIANOTEQ 4

- Nuova versione di uno dei pianoforti virtuali a modelli fisici diventato ormai un mito.
- Con Pianoteq 4 viene raggiunto un nuovo traguardo sul fronte delle emulazioni software di pianoforte, con la migliore tecnologia mai finora implementata per un piano virtuale. Un modello acustico interamente ridisegnato con il nuovo piano a coda D4 per il quale ogni singola nota è stata regolata con la massima cura e attenzione, ottenendo un realismo senza precedenti. Grazie alla sua suonabilità e al realismo del suono, Pianoteq 4 diventa di diritto la soluzione ideale per i vostri suoni di piano dal vivo e in studio.
- Dalla versione 3 di Pianoteq fino alla nuova versione 4, sono stati necessari tre anni di ricerca per ridefinire il modello fisico che descrive i martelletti, le corde, la tavola armonica e l'interazione tra questi elementi. È stato utilizzato come riferimento un pianoforte a coda Steinway D di Amburgo, e il modello D4 si basa principalmente sulle caratteristiche di questo straordinario pianoforte.
- Il principale segreto della sua qualità sonora è strettamente legato al miglioramento del modello di tavola armonica e del suo irraggiamento del suono calcolato tramite un modello di analisi strutturale abbinato ad equazioni integrali. Inoltre, ogni nota è stata accuratamente regolata in ogni suo più piccolo dettaglio, proprio come in una fabbrica di pianoforti vera e propria.



ARTURIA WURLITZER V

- È stato ricreato da Arturia il leggendario piano elettrico Wurlitzer 200A.
- Il Wurlitzer V non è una libreria di campioni, ma un VSTi per modelli fisici in grado di ricreare alla perfezione le proprietà acustiche delle lamelle, dell'action dei tasti e dell'amplificazione del suo antenato hardware, offrendo allo stesso tempo la massima flessibilità per personalizzare il suono.
- Come ben sanno i produttori, il leggendario suono squillante e saturo del Wurlitzer presente in innumerevoli album storici è strettamente legato all'amplificatore, ai microfoni e agli outboard usati in registrazione. Proprio per questo Arturia Wurlitzer V mette a disposizione uno studio anni '70 completo, pieno di pedali e ampli valvolari vintage... tutto quello che serve per ricreare quel "vibe" senza tempo.
- Se cercate la combinazione tra un piano elettrico storico da suonare in uno studio con processori e ampli vintage, il nuovo Wurlitzer V è lo strumento che fa per voi.

Caratteristiche principali:

- Modello fisico del leggendario piano elettrico Wurlitzer 200A
- Parametri avanzati per il controllo approfondito del suono
- Comprende 11 modelli di effetti stile "stompbox": Wah wah, Autowah, Overdrive, Flanger, Compressor, Phaser, Chorus, Delay, Pitch Shifter / Chorus, Vocal Filter, Reverb.
- 4 ampli valvolari per chitarra e 1 rotary speaker per un vero suono vintage: Fender Deluxe Reverb Blackface, Fender Twin Reverb Blackface, Fender Bassman, Marshall Plexi, Leslie Speaker.
- Microfoni virtuali a scelta tra Shure SM57, Sennheiser MD 421, Neumann U 87
- Mappatura MIDI estesa dei parametri di pedali, effetti e motore audio.

Ulteriori info: www.midiware.com

NOSTRESS NET NETLABEL

Free Digital Releases with Creative Commons License

Psychedelic – Space and Post Rock – Avantgarde

Drone – Electronic and Electroacoustic

Experimental Ambient – Industrial

and every abstract music scenarios are welcome...

<http://www.nostressnetlabel.net>

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

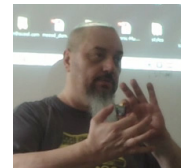
<http://www.myspace.com/nostressnetlabel>

<http://soundcloud.com/nostressnetlabel>

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

ROBOT FAI DA TE

di Pier Calderan



Un libro di Pier Calderan

Robot fai da te

Ma come?!? Pier Calderan che si mette a scrivere di robotica? Da sempre appassionato di elettronica e informatica, non poteva stare fermo di fronte al mondo che si muove. Ed ecco scaturire un libro che, per i **NON** addetti ai lavori, può essere davvero una miniera di risorse.

Qui di seguito la prefazione tratta dal libro e la presentazione dei capitoli.

Introduzione del libro

Scrivere di robotica oggi è abbastanza facile. Se ne parla sempre più spesso e ormai la tendenza a farci aiutare da un automa elettronico è diffusa in tutti i settori. Vedi i vari “robottini” per la casa, per il divertimento o per l’industria.

Lo scopo di questo libro non è quello di “parlare” di robotica, ma di “fare” robotica, riuscire a capire i fondamenti necessari alla costruzione fai-da-te di una macchina che possa agire autonomamente, in risposta a segnali esterni o a condizioni particolari indotte dal suo “padrone”.

Sia ben chiaro che non è volontà di chi scrive avventurarsi in complicate dissertazioni matematiche o progettazioni elettroniche irrealizzabili.

Al contrario, si cercherà il più possibile di rimanere aderenti al concetto del “fatto in casa”, sfruttando le possibilità offerte per il principiante e non appannaggio esclusivo dell’esperto.

Quindi, si spiegheranno con la massima semplicità possibile i concetti di base per la progettazione e la costruzione di circuiti elettronici elementari di modelli volanti e telecomandati, di robot e così via, senza perdere di vista il budget di spesa e rimanendo soprattutto fedeli all’open source per la maggior parte del software e dentro i limiti accettabili di costo per i materiali. Insomma, rimarremo sempre con i classici piedi per terra. Tutto quello che verrà messo a disposizione a livello teorico potrà comunque essere provato con esempi pratici, e fare robotica diventerà un gioco da ragazzi, perché è con lo spirito del ragazzo che questo libro affronta l’affascinante avventura nel mondo dell’elettronica, della meccanica, dell’informatica, della programmazione hardware e della sperimentazione. Sì, sperimentazione è la parola d’ordine che alla fine deve rimanere come pungolo alla curiosità di trovare soluzioni e, perché no, di idee innovative.



Senza essere presuntuosi, pensiamo che alla fine della lettura e dopo aver realizzato qualche progetto, il lettore potrà ampliare le proprie conoscenze grazie al mare magnum di Internet e di partecipare in qualche modo all’evoluzione stessa dei progetti proposti in queste pagine.

Racchiudendo il concetto in una parola, si diventerà per forza “smanettoni” patentati.

Auguriamo di cuore una buona lettura e... buon divertimento!

Sul sito <http://www.pierduino.com> si possono trovare ulteriori risorse di supporto al libro, il cui elenco dettagliato è nel capitolo “Risorse”.

Da dove iniziare?

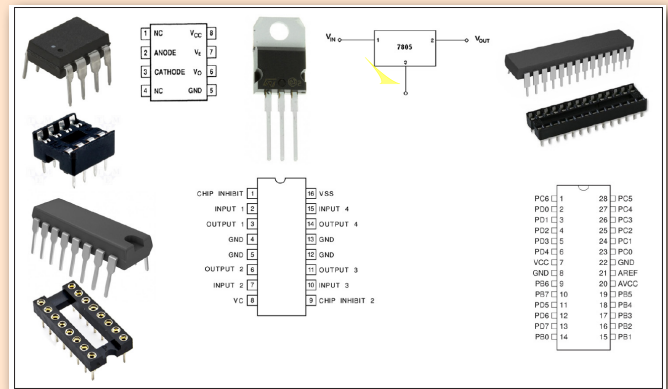
Il libro è stato volutamente suddiviso in tre parti per dare la possibilità al lettore di orientarsi a suo piacimento. Significa che il lettore più esperto può saltare direttamente alla Parte III relativa ai progetti

pratici, mentre il principiante probabilmente troverà più utile iniziare dalla Parte I dedicata più alle conoscenze di base. Ecco, in breve, come è organizzato il libro.

Parte I

Questa parte è composta da 13 capitoli dedicati alle conoscenze di base. I principianti troveranno utili le spiegazioni di informatica, di elettronica, di meccanica e l'organizzazione del laboratorio fa-da-te.

- Capitolo 1, "Digitale e analogico". Vengono spiegati i fondamenti su cui si basa l'informatica come trasmissione seriale di dati, campionamento, reti e Wi-Fi, memoria, CPU e così via.
- Capitolo 2, "Elettronica". Vengono spiegati i principi essenziali dell'elettronica di base con riferimento alle più comuni misurazioni elettriche nei circuiti, come tensione, corrente, potenza, resistenza, capacità e induttanza.
- Capitolo 3, "Componenti passivi". Il capitolo amplia i concetti di quello precedente con riferimento all'utilizzo specifico di componenti passivi quali resistori, condensatori, bobine, trasformatori, relè, quarzi e altro ancora.
- Capitolo 4, "Componenti attivi". Il capitolo amplia i concetti del Capitolo 2 con riferimento all'utilizzo specifico di componenti attivi quali diodi, transistor, circuiti integrati e microprocessori.
- Capitolo 5, "Display". Vengono illustrati alcuni tipi di monitoraggio visivo con specifico riferimento a piccoli display LCD, LED e display a 7 segmenti usati nei progetti.
- Capitolo 6, "Webcam". Il capitolo illustra alcuni tipi di webcam da utilizzare per le riprese da postazioni remote, durante il volo e nei progetti di telepresenza tramite robot.
- Capitolo 7, "Alimentazione". Viene spiegato come dare energia ai progetti tramite l'uso di pile, accumulatori, alimentatori e celle fotovoltaiche.
- Capitolo 8, "Motori elettrici". Il capitolo è dedicato ai motori elettrici in corrente continua comunemente usati per il volo o per la movimentazione su ruote dei progetti robotici.
- Capitolo 9, "Sensori". Vengono illustrati i principali sensori usati nei progetti come fotorivelatori, sensori acustici, termistori, tattili e altri tipi di rilevatori.
- Capitolo 10, "Connettori". Vengono illustrati alcuni tipi di connettori per il tipo di circuiti elettrici usati nei progetti, per esempio pin header, prese e spine USB, MIDI, audio e così via.
- Capitolo 11, "Memoria". Il capitolo spiega cos'è la memoria nel campo dell'informatica con riferimento al file system e i vari tipi di RAM e ROM.
- Capitolo 12, "Elementi di fisica". Vengono spiegati i concetti essenziali della fisica come forza, dinamica, moto e velocità, acustica e ottica.
- Capitolo 13, "Laboratorio". Come organizzare il



(Dal libro) Figura 4.10 Alcuni circuiti integrati e rispettivi simboli. Da sinistra, un fotoaccoppiatore 6N137, un regolatore di tensione 7805, un quad channel driver L293 e un processore ATmega 328.

proprio laboratorio con l'attrezzatura minima per poter gestire facilmente i progetti fatti in casa.

Parte II

Vista la scarsa letteratura in italiano su alcuni argomenti trattati, la Parte II è composta da sette capitoli che pensiamo essere utili sia ai principianti sia agli esperti.

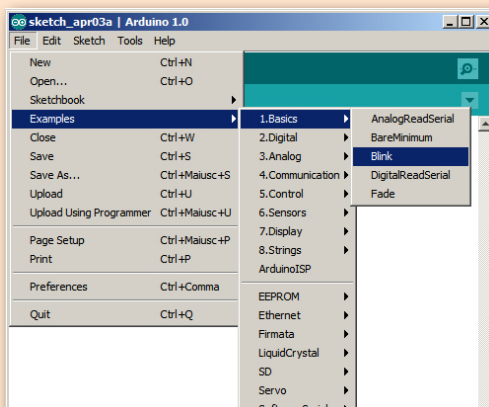
- Capitolo 14, "IDE di Arduino". Si tratta dell'interfaccia open source di sviluppo integrato che verrà usata come riferimento per i programmi relativi al microprocessore ATmega, utilizzato in tutti i progetti.
- Capitolo 15, "Pure Data". Pure Data è un programma open source per sviluppare applicazioni multimediali e di controllo, di cui non esiste molta documentazione in italiano. Si tratta di un sintetico manuale di istruzioni per spiegare le operazioni di base da effettuare nelle interfacce interattive dei progetti.
- Capitolo 16, "Processing". Processing è una piattaforma open source di cui non c'è molto in lingua italiana, per cui possono essere utili alcuni esempi di interazione in tempo reale con il processore ATmega e il computer.
- Capitolo 17, "MIDI". Vengono illustrati il protocollo e l'interfaccia MIDI per la comunicazione digitale di informazioni nei progetti musicali.
- Capitolo 18, "Open Sound Control". Open Sound Control è un protocollo open source che serve principalmente alla comunicazione di dati multimediali su rete Wi-Fi; qui verrà però spiegato il suo uso per il controllo remoto di motori e LED utilizzando il touch screen di un tablet. Viene illustrato anche l'uso pratico di TouchOSC, un programma per la gestione del protocollo Open Sound Control.
- Capitolo 19, "ZigBee". Viene presentato il protocollo ZigBee implementato nei modem Xbee che verranno utilizzati come dispositivi di trasmissione e ricezione nei progetti di telecontrollo.

- Capitolo 20, “Fritzing”. Viene spiegato l’uso pratico di Fritzing, un programma di CAD elettronico open source che verrà utilizzato come riferimento nella presentazione di tutti i progetti elettronici.

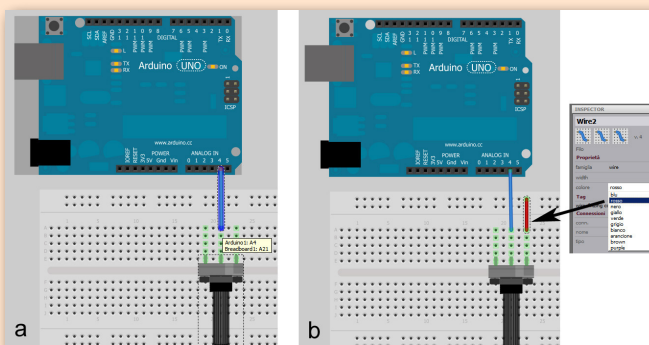
Parte III

Questa parte è composta da dieci capitoli dedicati ad altrettanti progetti pratici. In realtà, non ci sono solo dieci progetti perché, allo scopo di mantenere una certa coerenza, all’interno di qualche capitolo ci sono varianti circuitali attinenti allo stesso progetto.

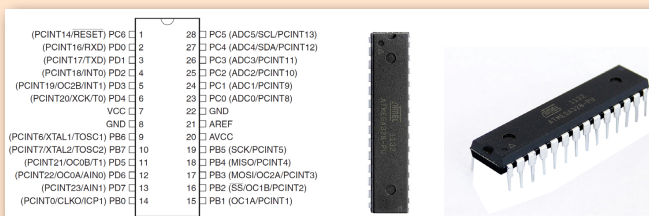
- Capitolo 21, “Progetto n. 1: X-duino (Arduino fai-da-te)”. Essendo una piattaforma hardware open source, invece di acquistare una scheda Arduino, viene spiegato come costruire un clone fatto in casa, perfettamente compatibile con tutte le applicazioni di Arduino.
- Capitolo 22, “Progetto n. 2: interfaccia MIDI”. Tante pubblicazioni dedicate ad Arduino parlano spesso di MIDI, ma solo in uscita. Il progetto è completo per la comunicazione bidirezionale In e Out con strumenti musicali hardware e software MIDI.
- Capitolo 23, “Progetto n. 3: interfaccia LCD”. Il progetto spiega come implementare un comune display LCD 16 × 2 nei circuiti shield per Arduino/X-duino.
- Capitolo 24, “Progetto n. 4: sintetizzatore”. Il progetto spiega come implementare il suono sintetizzato in Arduino/X-duino tramite uno shield dotato di cinque potenziometri e un display LCD, espandendo la risorsa open source Auduino.
- Capitolo 25, “Progetto n. 5: controllo LED”. Il progetto spiega come controllare LED normali e RGB e display a 7 segmenti in schede Arduino/X-duino tramite potenziometri e sensori.
- Capitolo 26, “Progetto n. 6: controllo Wi-Fi”. Il progetto spiega come implementare la comunicazione Wi-Fi, con l’impiego di modem Xbee, tra un computer e/o un tablet per il controllo a distanza di motori e LED.
- Capitolo 27, “Progetto n. 7: controllo motori”. Il progetto spiega come controllare motori di diverso tipo collegati a una scheda Arduino/X-duino, con l’impiego del circuito integrato L293.
- Capitolo 28, “Progetto n. 8: sensori”. Il progetto spiega alcune applicazioni pratiche dei sensori



(Dal libro) Figura 14.2 L’esempio Blink accessibile dal menu File > Examples > 1.Basics > Blink.



(Dal libro) Figura 20.8 Collegamento in Fritzing del reoforo centrale al pin Analog In 4 di Arduino (a). Collegamento del primo terminale del potenziometro all’alimentazione positiva della breadboard (b).



(Dal libro) Figura 21.1 La piedinatura del processore ATmega328 derivata dal datasheet di Atmel e aspetto reale, visto da sopra e lateralmente.

come fotoresistori, sensori acustici e termici e come implementare la visualizzazione dei dati su display LCD e display a 7 segmenti. Viene anche spiegata la codifica/decodifica BCD a livello teorico e pratico.

- Capitolo 29, “Progetto n. 9: balloon Wi-Fi”. Il progetto spiega come costruire una mongolfiera con pallone gonfiato con elio, dotata di tre motori e tre LED, telecomandata via Wi-Fi da computer o da tablet.
- Capitolo 30, “Progetto n. 10: robot androide”. Viene spiegato il progetto di un robot androide, con la collaborazione di Teotronica. Si tratta di un robot fatto in casa che può essere telecomandato da operatore remoto. Vengono spiegate le tecniche per la lavorazione di stampi in vetroresina e in resina poliuretanica bi-componente, la costruzione di un braccio robotico e un sistema di movimentazione su ruote. Tutto controllato da schede Arduino. **AV&M**

STEINBERG: SEQUEL 3

di Simone Pippi



Sequencer professionale per produrre la propria musica in modo semplice ed efficace.

Dal 2007 ad oggi, il sequencer **Sequel** dell'azienda tedesca **Steinberg** ha avuto grandi successi, soprattutto grazie al costante sviluppo delle migliorie e l'integrazione di funzioni innovative (Figura 1). Ciò che ha sempre reso **Sequel** un'affidabile software è la formidabile semplicità nel realizzare in pochi minuti un progetto audio anche molto complesso, e l'efficacia delle proprie funzioni disponibili nell'interfaccia evitando di

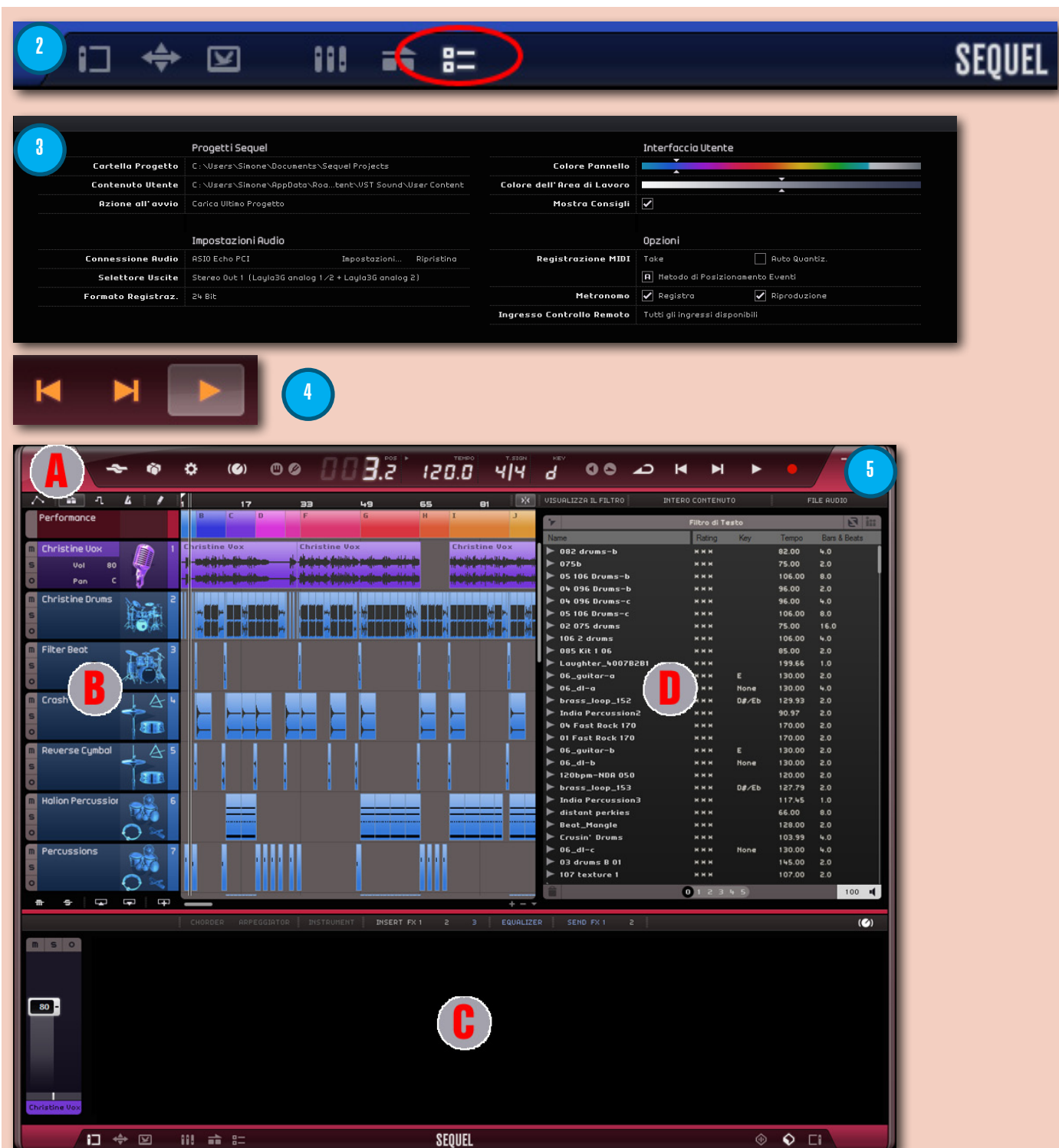
accedere a sotto-menù, dei sotto-menù, all'interno di altrettanti sotto-menù contestuali!

Personalizzare Sequel 3

Una volta avviato **Sequel** è necessario configurare la propria scheda audio con il software e inoltre, è possibile personalizzare i colori dell'interfaccia. Per fare questo, effettuare un clic sul pulsante **Pagina Impostazioni** e apparirà il pannello contestuale

in cui selezionare un driver ASIO installato nel PC, le uscite del canale **Uscita** (canale master del Mixer) e tramite gli slider situati in alto a destra è possibile impostare una nuova "faccia" al programma (Figura 2 e 3). Di default, **Sequel** caricherà la **Demo song** che può essere riprodotta premendo la barra spaziatrice, oppure cliccando sul pulsante **Play** situato nella barra di trasporto in alto a destra (Figura 4). Se tutto procede





Le quattro principali sezioni: **Zona Pilota (A)**, **Zona Arranger (B)**, **Multizona (C)** e **MediaBay (D)**

senza intoppi di configurazione con l'hardware, potrete pre-gustarvi un ottimo brano in stile Dance dai suoni particolarmente corposi!

Per chi non conosce Sequel

Prima di addentrarsi nelle novità integrate in **Sequel 3** facciamo una breve panoramica di come è strutturata l'interfaccia, in

modo da approcciarsi ad essa sin dall'inizio. **Sequel** dispone di quattro principali sezioni: **Zona Pilota (A)**, **Zona Arranger (B)**, **Multizona (C)** e **MediaBay (D)** (Figura 5). Innanzitutto, create un nuovo progetto facendo clic sul pulsante **Progetto** nella **Zona Pilota** e selezionate l'apposita dicitura. La **Demo song** verrà chiusa e apparirà un progetto completamente vuoto. Aprire la

visualizzazione di **Mediabay** e tramite il pulsante **Visualizza il Filtro** sarà possibile estendere la sezione, in modo da ottimizzare la ricerca dei loop sia per categoria che per stile musicale (Figura 6). Fare un clic, per esempio, sulla voce **Drum&Perc** e si avvierà la scansione del filtro in modo automatico. Subito dopo, selezionare **Beats/Ambient/ChillOut** e in **MediaBay** verranno

elencati i loop disponibili. Ognuno di quest'ultimi riporta determinate informazioni, tra cui la velocità riportata in **BPM** e la misura, ed è inoltre possibile ascoltarne l'anteprima facendo un clic su di esso.

Tramite la funzione drag & drop è possibile trascinare il loop nella **Zona Arranger**, posizionarlo nel punto in cui dovrà essere riprodotto e si creerà automaticamente una traccia dedicata (Figura 7). Stessa procedura può essere effettuata anche per gli altri loop, ai quali verrà dedicata una traccia che riporta il nome dell'evento audio/MIDI importato.

Alle tracce di progetto può essere assegnato un determinato colore identificativo facendo un clic su ognuna di esse in modo da accedere al menù contestuale (Figura 8). A questo punto, è necessario impostare i locatori sinistro e destro, attivare la funzione **Ciclo** e avviare la riproduzione per ascoltare il vostro primo brano (Figura 9).

Importazione dei propri file

Da oggi, nella nuova versione di **Sequel**, è possibile importare i propri file audio! Per prima cosa, è necessario fare un clic sul pulsante **File del Produttore** e dal menù che apparirà, selezionare **Aggiungi Posizione dei Contenuti Utente**. In pochi istanti apparirà la finestra di dialogo **Scegli Posizione** in cui poter navigare e selezionare una determinata directory che **Sequel** indicizzerà per la scansione e ricerca dei file. Una volta confermata la cartella (o disco rigido) apparirà la finestra di dialogo **Specifica il nome della posizione da scansare** in cui dovrete digitare un qualsiasi nome, per esempio, **My_Audio** e premere **OK** (Figura 10). Subito dopo, la sezione **MediaBay** avvierà la scansione della directory facendo apparire l'elenco dei vostri brani e/o loop che potranno essere successivamente importati all'interno del progetto, con



la facoltà di poterne editare la lunghezza e trascinarli successivamente nelle librerie di Mediabay.

Editing dei loop audio

I loop audio importati nella **Zona Arranger** possono essere accorciati, allungati, tagliati, duplicati ecc. Posizionate il mouse su un qualsiasi loop e, nella parte inferiore, apparirà un'area dedicata alla modifica della durata che può essere effettuata sia dalle maniglie frecce laterali, sia con la funzione **Forbice** (Figura 11).

In questo modo, avrete la possibilità di modificare un loop di una determinata misura ad altri che dispongono di differenti lunghezze. Se invece viene effettuato doppio clic sullo stesso loop verrà visualizzata la forma d'onda nel **Multizona** (Figura 12). Grazie ai menù a comparsa situati sulla sinistra è possibile selezionare uno o più segmenti della forma d'onda, cambiarne l'intonazione, la lunghezza, dimezzare o raddoppiare il tempo di esecuzione e addirittura, applicare svariati involuppi a step come, per esempio, la modifica del Pan Pot stereofonico (Figura 13). Inoltre, se desiderate effettuare dei particolari effetti, è addirittura possibile selezionare una determinata parte del loop e attivare la funzione **Invertire**, situata nella parte superiore del **Multizona** (Figura 14).

Editing dei loop MIDI

Il loop MIDI sono disponibili all'interno della sezione **MediaBay** facendo un clic sul pulsante **File Audio** e selezionando **Banchi di Pattern** (Figura 15). A differenza dei loop audio che possono essere posizionati nella **Zona Arranger** e si crea una traccia dedicata, i pattern MIDI dovranno essere trascinati nell'elenco delle tracce in cui apparirà l'apposita dicitura (Figura 16).

In pochi istanti, nel **Multizona** verranno visualizzati i vari



pattern contenuti nel banco, i quali possono essere modificati in tempo reale e in qualsiasi momento (Figura 17).

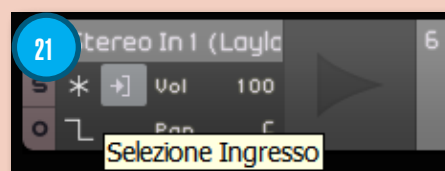
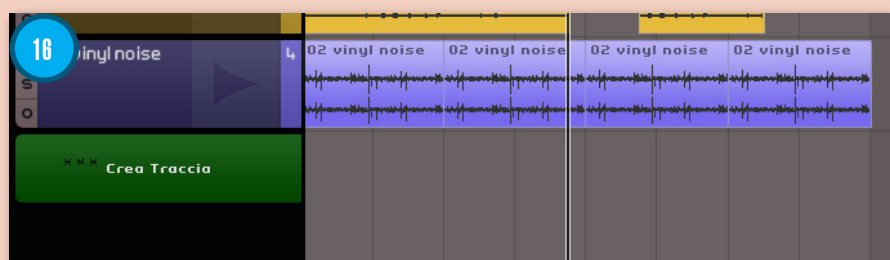
Funzioni delle tracce e Mixer

Ogni traccia di progetto dispone di svariati controlli per la regolazioni del parametro **Pan Pot**, **Volume**, la possibilità di disattivarne l'ascolto tramite il pulsante **MUTE** o curarne il suono nel dettaglio attivando la funzione **SOLO** (Figura 18).

Come in tutti i sequencer professionali, anche in **Sequel 3** avrete la possibilità di "congelare" gli effetti caricati sulla traccia oppure applicare le dissolvenze tra un loop e quello adiacente. Considerando che il volume delle singole tracce può essere modificato su ognuna di esse, è possibile attivare la visualizzazione dell'intero mixer di progetto nel **Multizona**, facendo un clic sull'apposito pulsante situato in basso dell'interfaccia (Figura 19). Come potrete notare, oltre alla visualizzazione dettagliata dei fader verticali, è possibile usufruire dei pulsanti **SOLO**, **MUTE** e del **Pan Pot** nello stesso modo come sulla traccia.

Registrazione audio

Le potenzialità di **Sequel 3** non finiscono qui! In questa nuova versione ogni traccia potrà essere connessa agli ingressi della vostra scheda audio. Per prima cosa fare doppio clic nell'elenco tracce e apparirà la finestra di dialogo **Aggiungi Traccia**, in cui poter selezionare il tipo di traccia e addirittura l'eventuale loop da caricare. Nel caso si desideri registrare, per esempio, una chitarra elettrica ripresa da uno o più microfoni, oppure direttamente connessa alla scheda audio è necessario selezionare **Empty** e confermare la scelta premendo **OK** (Figura 20). Adesso è possibile rinominare la traccia facendo doppio clic nell'apposita casella per accedere alla configurazione



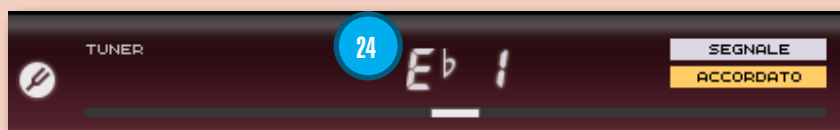
dell'ingresso audio su cui è connessa la chitarra (o microfono), è necessario fare un clic sul pulsante **Selezione Ingresso** (Figura 21).

Premere il pulsante **Abilita alla Registrazione** situato subito sotto a quello di **SOLO** e, in questo modo, sarà possibile monitorare in tempo reale il livello del segnale in entrata sia sulla traccia, sia nel canale del Mixer (Figura 22). Vi siete dimenticati di accordare la chitarra? Nessun problema! Attivate la funzione **Accordatore** situata in alto dell'interfaccia e pizzicate le corde; **Sequel** ne riconoscerà la tonalità automaticamente (Figura 23 e 24). Per una precisa esecuzione con l'andamento del brano, potrete attivare la funzione **Metronomo** e regolarne il volume di ascolto dall'apposito slider orizzontale sottostante (Figura 25). Tutto è pronto per dare vita ai vostri virtuosismi, quindi premete il "pulsantone rosso" per avviare la registrazione.

Come per tutti gli altri eventi presenti nel progetto, anche alla vostra performance possono essere effettuate le funzioni di taglia, copia, incolla, allunga e accorcia in modo da creare dei perfetti take.

Registrazione MIDI

In **Sequel 3** può essere realizzata anche la registrazione di eventi MIDI creando e configurando una traccia **Instrument**. Fare doppio clic nell'elenco delle tracce e nella schermata che apparirà potrete selezionare **Instrument**, e quindi caricare un qualsiasi preset instrument nell'elenco sottostante (Figura 26). In alternativa, è possibile accedere alla sezione **VST3** in cui avrete a disposizione uno o più **VST Instrument** di **Steinberg**, tra cui il multi-instrument **HALion Sonic LE**. Per accedere all'interfaccia del virtual instrument è necessario posizionare il mouse sulla traccia e fare un clic sul pulsante **Apri/Chiudi Finestra dell'Instrument** (Figura 27).



Di default, sulla traccia **Instrument/VST3**, viene attivata la funzione **Abilita per la Registrazione** che funziona come monitoraggio diretto per l'ascolto in anteprima del suono caricato.

Anche in questo caso, è possibile attivare la funzione **Metronomo** e subito dopo avviare la registrazione dei dati MIDI, che possono essere successivamente editati nel **Multizona** facendo doppio clic sull'evento appena creato (Figura 28).

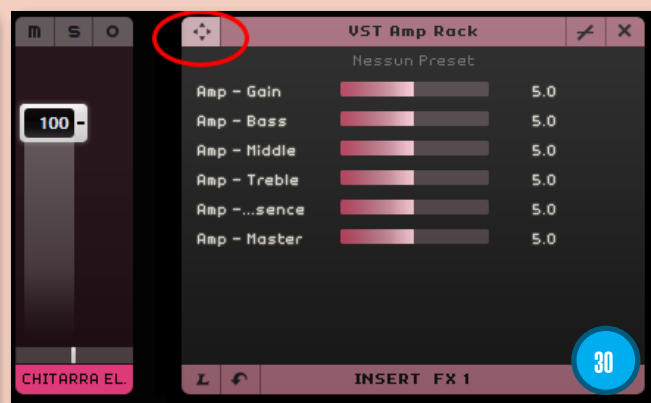
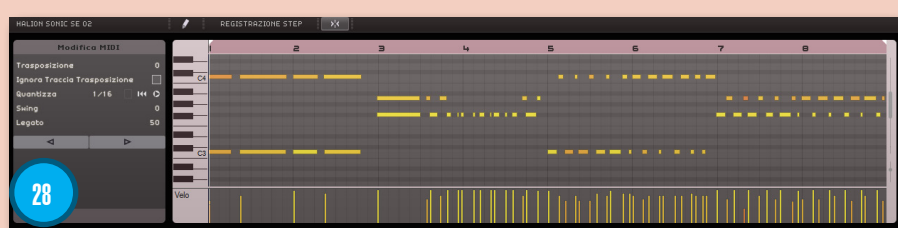
Novità Plug-in: VST Amp Rack

Tra le tante novità, **Sequel 3** integra la suite **VST Amp Rack** precedentemente resa pubblica con l'uscita del sequencer **Cubase 6**, anch'esso dell'azienda **Steinberg**. Questo nuovissimo plug-in vi permette di creare dei riff rock dal suono davvero grintoso, anche se non disponete di un vero amplificatore.

Come abbiamo già anticipato, da oggi è possibile connettere la chitarra o il basso elettrico alla scheda audio e poter scegliere con quale modello di amplificatore effettuare la performance più originale! Fare un clic sulla traccia da registrare e, nel **Multizona**, attivare la funzione **Inspector** dall'apposito pulsante in basso (Figura 29).

Adesso, fare un clic sul pulsante **Insert FX 1** e nella finestra di dialogo fare di nuovo un clic nella casella **Nessun Effetto**, in modo da accedere al menù di caricamento dei plug-in. Aprire il menù **Distortion** e selezionare **VST Amp Rack**.

Come potrete notare, i parametri del plug-in caricato verranno riportati nella modalità "classica" nella sezione **Insert FX**, ma si può accedere alla propria interfaccia tramite il pulsante **Apri Finestra del Plug-In** (Figura 30). Questa fantastica e intuitiva interfaccia, dispone di ben sei menù dedicati al caricamento e l'impostazione di determinate



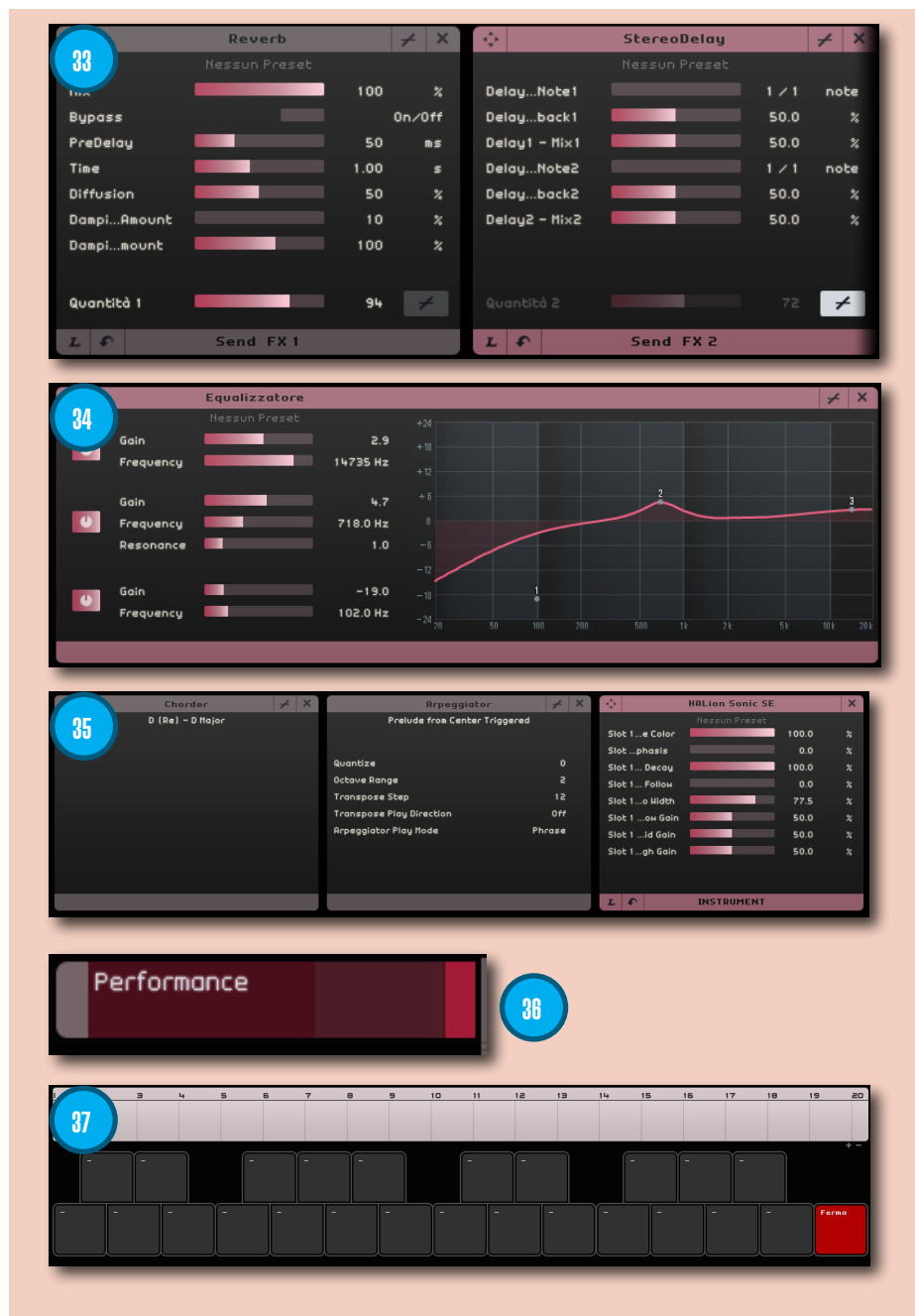
catene degli effetti sia prima di “entrare” nell’amplificatore, sia in uscita. Inoltre, è possibile caricare un determinato modello di amplificatore e cabina degli altoparlanti. Quest’ultimi sono stati ripresi da due tipi di microfono (dinamico e condensatore) che possono essere spostati e miscelati tra di loro (Figura 31).

Modifica del suono

Ogni traccia audio e MIDI di progetto dispone di tre **Insert FX**, due **Send FX** e un **Equalizzatore**. Gli **Insert FX** possono essere visualizzati o nascosti dall’apposito pulsante situato nel **Multizona**. Le finestre di dialogo del primo e del secondo **Insert FX** sono vuote e quindi potrete caricare l’effetto desiderato. Il terzo **Insert FX**, di default, mette a disposizione il plug-in **Compressor** di **Steinberg** che, come gli altri, può essere semplicemente impostato dallo slider **Threshold** oppure direttamente dalla propria interfaccia tramite il pulsante **Apri Finestra del Plug-In** (Figura 32).

Se invece viene effettuato un clic sul pulsante **Send FX 1** o **FX 2** si apriranno due finestre dedicate al caricamento degli effetti plug-in come, per esempio, riverbero, chorus, phaser ecc. Come le finestre **Insert FX**, anche le **Send** dispongono di svariati slider orizzontali che riportano le serigrafie dei controlli dell’effetto in questione e, in basso, lo slider dedicato alla quantità di effetto da applicare parallelamente alla traccia (Figura 33).

Infine, se viene premuto il tasto **Equalizer**, si accede a una dettagliata interfaccia che dispone di svariati controlli dedicati alla correzione delle frequenze, che possono essere impostate direttamente nel grafico sulla destra (Figura 34). A differenza delle tracce audio, le tracce MIDI dispongono di altre tre finestre di dialogo:



Chorder, **Arpeggiator** e **Intrument** (Figura 35). Nella finestra **Chorder** è possibile impostare una qualsiasi scala armonica con cui, se viene suonata una singola nota, verrà generato automaticamente un accordo (maggiore, minore, diminuito ecc).

In **Arpeggiator** è invece possibile caricare uno tra i preset messi a disposizione e dagli appositi parametri modificare la quantizzazione delle note, la trasposizione degli Step e quant’altro. Infine, la finestra **Intrument** è molto utile per accedere all’interfaccia dello strumento virtuale.

Portare la propria musica sul palco

Sequel 3 dispone della prestante funzione **Perfomance** ottimizzata per l’esecuzioni live. In pratica, ogni progetto dispone di una traccia **Perfomance** e l’apposito pannello attivabile nel **Multizona** (Figura 36 e 37). Selezionare lo strumento **Disegna**, situato sopra l’elenco delle tracce e creare due o più segmenti in modo da disporre di svariati pattern del brano musicale. Come potrete notare, ogni segmento appena creato viene contrassegnato da un colore, allo stesso modo come il proprio pad nel **Multizona**

(Figura 38). Se adesso viene avviata la riproduzione, il pad selezionato verrà ripetuto in modalità loop fin tanto che non viene richiesta "l'entrata" di un secondo loop facendo un clic sul pad desiderato (Figura 39). Ovviamente, questa procedura viene gestita automaticamente dalla funzione **Tempo** del progetto, quindi un pad rimane in modalità **Pausa** per l'intera durata di quello corrente. Se invece, si desidera comporre un vero e proprio brano con i pattern appena creati, è necessario premere il pulsante **Registra** e subito dopo il primo pad di inizio del brano. Dopo di che, fare un clic su un altro pad, successivamente su un altro e così via. In meno che non si dica, avete realizzato una prima struttura del vostro brano su **Sequel**. Ogni evento registrato verrà situato nel **Multizona** e può essere modificato per lunghezza e addirittura sostituirlo con un altro selezionando la lettera desiderata dal menù contestuale (Figura 40).

Modifica del tempo

Sequel dispone di un potente time stretch in grado di modificare la lunghezza degli eventi audio/MIDI ma non la loro tonalità, il tutto in tempo reale! Questa funzione agisce nel momento in cui si effettua l'impostazione manuale del tempo situato nella **Zona Pilota** (Figura 41). Le modifiche possono essere effettuate in due modi: facendo doppio clic nell'apposita casella e digitando il nuovo valore da tastiera, oppure posizionando il mouse su di essa e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarlo verso l'alto o verso il basso. Mentre, se si ha l'esigenza di automatizzare il valore del tempo, è necessario attivare la **Traccia Tempo** facendo un clic sul pulsante a forma di metronomo, impostare una delle due modalità di modifica (**Salto** o **Rampa**) e, tramite lo strumento **Disegna**,



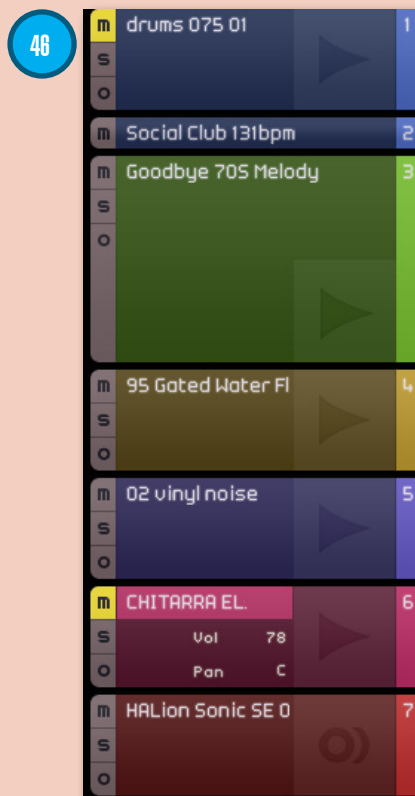
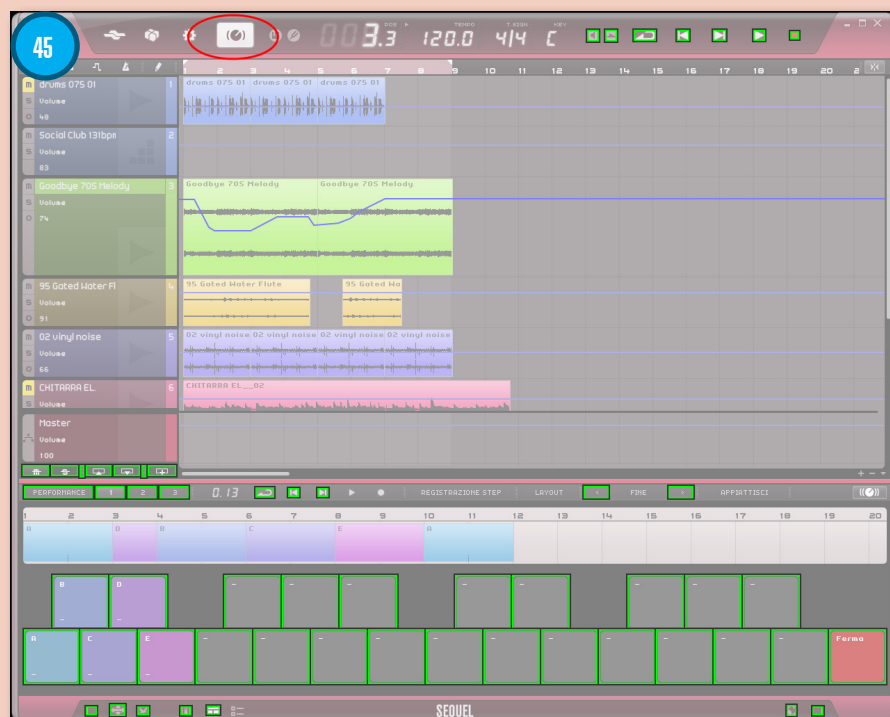
potrete creare i punti di cambio del tempo, direttamente nella **Zona Arranger** (Figura 42).

Automazioni complesse

Oltre all'automazione del tempo, **Sequel 3** è stato progettato con tutti quei crismi che un sequencer professionale deve disporre! Per applicare una tra le tante automazioni messe a disposizione, è necessario attivare la funzione **Automazione** e, subito dopo, aprire il menù di selezione del parametro da automatizzare direttamente nella traccia in questione (Figura 43). A questo punto, non rimane altro che attivare lo strumento **Disegna**, posizionare il mouse sull'evento ed effettuare dei clic per creare uno o più punti di automazione (Figura 44).

Funzione MIDI Learn

Molto spesso, può essere estremamente utile pilotare **Sequel** con un dispositivo esterno che ci permetta di effettuare determinate operazioni su tutti quei parametri che questo software mette a disposizione. Per controllare uno o più parametri è necessario equipaggiarsi di un dispositivo esterno MIDI o USB che disponga almeno di qualche fader e/o switch. Successivamente, il dispositivo esterno dovrà essere configurato con **Sequel** nella **Pagina Impostazioni**, che può essere visualizzata premendo il comando rapido 6 da tastierino numerico. Adesso, se viene attivata la funzione **Editare Assegnazione Controllo Remoto** apparirà una speciale maschera di colore bianco, riportante i parametri da poter configurare con il dispositivo esterno (Figura 45). Fare un clic sul parametro desiderato e premere (o ruotare) il controllo per confermare l'assegnazione. Inoltre, ogni parametro può essere rinominato a vostra scelta in qualsiasi momento.

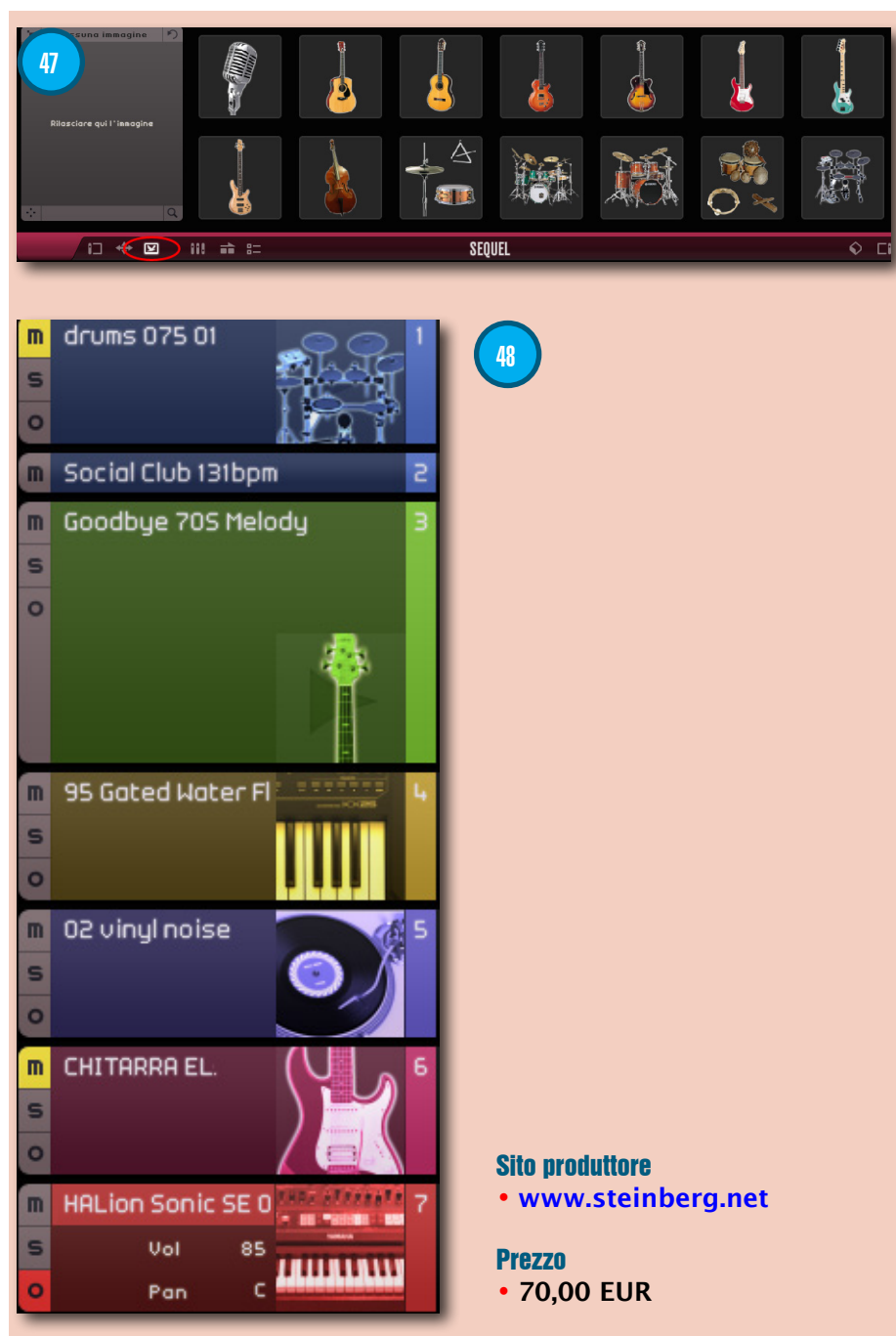


Personalizzazione totale delle tracce

Di solito, si ha a che fare con un numero spropositato di tracce e a ognuna di esse viene assegnato automaticamente un nome e un numero. Questa semplice assegnazione può già risultare più che soddisfacente, in quanto nello scorrere delle tracce si ha sott'occhio l'intera panoramica del progetto e di tutto il materiale che lo compone. Il problema nasce quando questi progetti mastodontici devono essere suonati su un palco e non si ha tutto quel tempo a disposizione come in casa propria. Ecco che la **Steinberg** ha pensato di fare cosa buona e giusta, integrare in **Sequel 3** un ulteriore riconoscimento visivo, ovvero la possibilità di aggiungere un'immagine inconfondibile a ognuna delle tracce sia audio che Instrument (Figura 46). Per prima cosa, selezionare una qualsiasi traccia e fare un clic sul pulsante **Pagina delle Immagini della Traccia** situato nel **Multizona** (Figura 47). Adesso, fare un clic sull'immagine desiderata e, nella casella di sinistra, è possibile posizionarla a proprio piacimento (Figura 48).

Conclusioni

Se conoscete bene quanto noi di **AV&M** siamo esigenti, specialmente quando si parla di musica, saprete benissimo che scriviamo pagine e pagine di recensioni solo del meglio che il



mercato offre. **Sequel** ha passato tutti i test! È affidabile, non da cenni di malfunzionamenti e

inoltre, dispone di tutto ciò che ogni musicista ha bisogno. Ciao, alla prossima! **AV&M**

L'autore: Simone Pippi



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

CAMEL AUDIO ALCHEMY SOUND LIBRARIES

di Paolo Tonelli

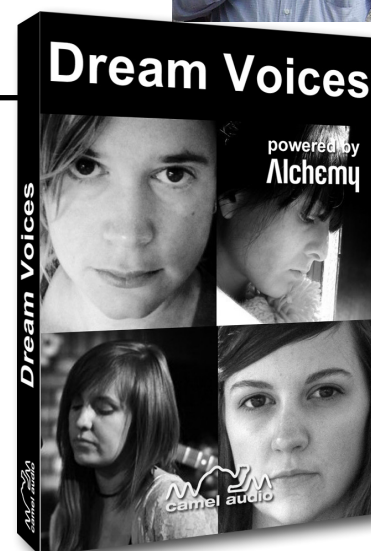
Granular Synthesizer



Alchemy, uno dei più belli e potenti sintetizzatori della scena musicale virtuale dei giorni nostri, opera e fiore all'occhiello della scozzese Camel Audio, continua ad ampliare il numero delle librerie supplementari a sua disposizione.

Su AVM numero 27 dell'aprile 2011 avevamo passato in rassegna due delle oltre venti librerie presenti sul sito della casa (www.camelaudio.com/Sound-Sample-Libraries.php);

oggi torniamo a occuparcene in occasione del lancio dell'ultima uscita, Dream Voices. Particolare tecnico importante prima di proseguire: Dream Voices non può essere letta da versioni "vecchie" di Alchemy, vale a dire che essa richiede la versione più recente, al momento la 1.25 (Figura 1), che gli utenti registrati possono scaricare gratuitamente dal sito del produttore. Ricordo però che tutti i titoli Alchemy Sound Libraries



includono il lettore Alchemy



Fig. 01 – Alchemy 1.25, la versione attuale più recente dell'eccellente sintetizzatore virtuale di Camel Audio.



Fig. 02 – Alchemy Player, incluso in tutti i titoli delle Alchemy Sound Libraries.



Fig. 03 – Le undici cartelle in cui sono suddivisi i centocinquanta preset di Dream Voices.

Player (Figura 2), che è una versione ridotta dello strumento completo e funziona anche in modalità stand-alone; Alchemy, pertanto, non è strettamente necessario per usare le librerie, ma si rivela indispensabile se si intendono apportare modifiche consistenti ai preset, modifiche che l'Alchemy Player consente di realizzare solo in minima parte. Dream Voices contiene 150 preset, più sette variazioni per ciascuno, accessibili dal "magico" Remix Pad, per un totale di 1200 suoni racchiusi in 1.3 GB di materiale, e costa 49 euro via download diretto dal sito di Camel Audio.

DREAM VOICES

La libreria è suddivisa in 11 cartelle: Arpeggiated, Bass, Drums, Keys, Loops, Pads, Sound Effects, Soundscapes, Synth, Vocals, Vocals-Choir (Figura 3), contenente ciascuna un numero variabile di preset (Figura 4) il cui elenco completo è visionabile all'indirizzo www.camelaudio.com/soundsearch.php?bank=Dream%20Voices.

A dare origine alle "voci da sogno" sono state chiamate quattro vocalist a noi sconosciute, ma dalle comprovate capacità canore: Anna-Lynne Williams, Anneke Kampman, Chantal Acda ed Elly May Irving, tutte sotto contratto con la Gizeh Records (www.gizehrecords.com/) e sulle quali potete leggere un breve curriculum sul sito di Camel Audio dedicato alla libreria.

I sound designers che si sono dati da fare sui campioni vocali sono invece Biomechanoid, Martin Walker, Nick Moritz, Ian Boddy, Patchen, Simon Stockhausen, Ole Jeppesen, Andre Ettema, Christian Kjeldsen, Corin Neff, Tasmodia e Himalaya, alcuni dei quali nomi di primissimo piano già ben noti ai

lettori di queste pagine.

Dopo aver passato diverse serate a spippolare con Alchemy il contenuto di Dream Voices, mi accorgo che in fondo non c'è poi molto da dire a proposito di questa libreria, poiché la qualità è, come per tutti i prodotti Camel Audio, eccellente, mentre per quanto riguarda le sonorità, Dream Voices conferma al millimetro l'impressione ricevuta dalle altre librerie testate in precedenza: le timbriche, nascoste sotto denominazioni che molto spesso non possono dare in alcun modo neppure una vaga idea del loro contenuto (qualcuno riesce a immaginare come suonerà un preset che si chiama "I'm not in love"?), risultano totalmente indescrivibili e imprevedibili, con una sorpresa dietro l'altra non appena si metta mano, o mouse, al Remix Pad.

A parte Bass e Drums, che hanno un sapore leggermente meglio definito e più circoscritto, per il resto non ci sono delimitazioni nette tra una categoria di preset e l'altra; han voglia quelli di Camel Audio ad affermare, nel loro lancio pubblicitario, che *"Dream Voices mostra il carattere individuale e lo stile di quattro fantastiche vocalist"*, dal momento che le voci sono talvolta trattate in maniera talmente spinta da renderle irriconoscibili, e sonorità sintetiche ed effetti speciali si mescolano e sovrappongono ovunque in maniera intrinsecamente inestricabile, con echi iridescenti e reminiscenti di Björk, Enja e altre usignole e cinciallegre varie. Voci a solo, combinate, modulanti, mutanti, percussive, a vocalizzi, a gorgheggi gorgoglianti, aliene ed alienanti, eteree svolazzanti e sognanti, oppure dall'oltretomba terrificanti e capelli-drizzanti, in una straripante abbondanza psichedelica a conclusione della



Fig. 04 – Esempio di elenco completo dei preset di una cartella (Pads).

quale devo riprendere pari pari quanto scrivevo nell'aprile 2011 a proposito di un'altra Alchemy Sound Library, dato che, mutatis mutandis, cioè cambiate le mutande, in questo caso cambiati i preset, il risultato resta sempre impressionante e anche la messa in guardia rimane identica: "il contenuto complessivo, infatti, è spesso poco "addomesticabile", nel senso che non può essere piazzato in composizioni di stampo tradizionale, in quanto siamo nei territori della sperimentazione elettronica più spinta, con punte di assoluta originalità condita da un pizzico, facciamo anche

due, di pura follia, per non dire di visioni estatiche, o forse piuttosto...ecstasyche, al limite del caotico delirante! Regolarsi di conseguenza prima di valutare un possibile acquisto, tenendo presente che la demo della libreria ascoltabile sul sito di Camel Audio dà soltanto una pallida dimostrazione del contenuto e degli stravolgimenti ottenibili dal lavoro del Remix Pad sul materiale sonoro di partenza".

Insomma, i sound designer cameleontici, con la e, hanno colpito ancora! **AV&M**

L'autore: Paolo Tonelli

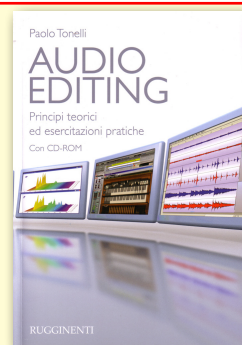
Classe 1965, appassionato tanto di greco classico quanto di chimica, si laurea in Farmacia presso l'Università di Pisa mentre studia teoria e solfeggio, storia della musica, pianoforte complementare, organo e composizione organistica al Conservatorio di La Spezia. Folgorato dai progressi fatti nel frattempo 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



STEINBERG PADSHOP

Granular Synthesizer

Tra le migliorie apportate a Cubase dalla recentissima versione 6.5 si distinguono due sintetizzatori nuovi nuovissimi che rinfrescano il parco suoni messo a disposizione dal sequencer audio/MIDI di casa Steinberg. Non che le versioni precedenti fossero sguarnite in tal senso, ma è un dato di fatto che da quando Steinberg è stata acquisita da Yamaha abbiamo assistito a una decisa

accelerazione nel continuo innalzamento del livello delle risorse sonore di Cubase e affini. I due synth in questione spingono il pedale della qualità timbrica ancora più a fondo, e pertanto li esamineremo in maniera dettagliata in due articoli distinti, cominciando da quello più inaspettato, Padshop (Figura 1). Dico inaspettato perché tra tutte le possibili tecniche di sintesi è stata scelta

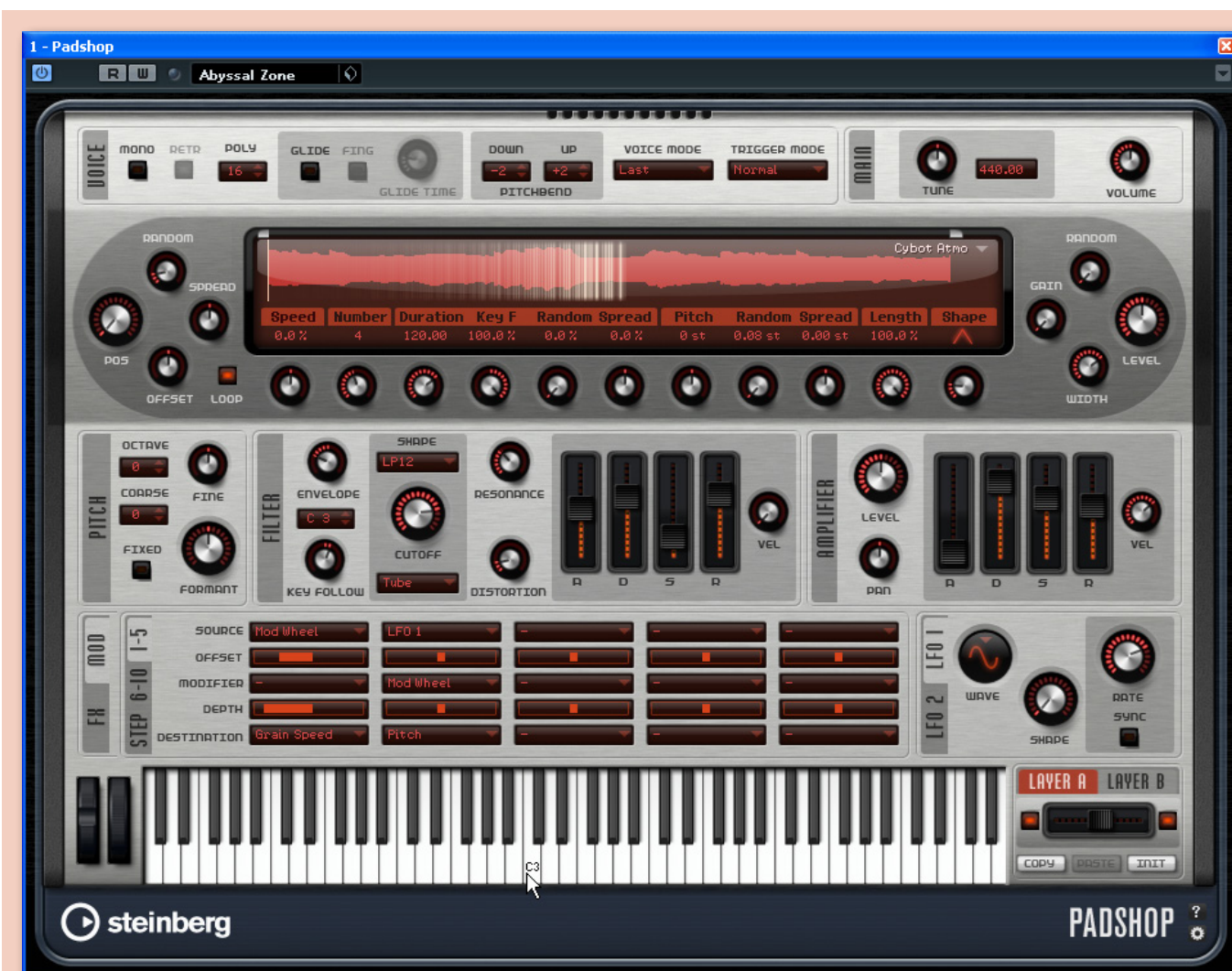


Fig. 01 – Steinberg Padshop.

quella granulare, una tecnica molto potente e interessante, ma che non ha ancora avuto una diffusione particolarmente ampia (il synth granulare al momento più conosciuto è probabilmente Mälstrom, uno degli strumenti di Reason, prodotto da Propellerhead, e uno dei primi del suo genere ad apparire sul mercato), cosicché è una bella sorpresa trovarla protagonista all'interno di uno dei programmi di produzione musicale più usati al mondo.

STRUTTURA DI PADSHOP

Partendo dall'alto troviamo la sezione Voice (Figura 2), con il commutatore Mono/Poly, la selezione delle voci di polifonia (massimo 128), il portamento, la regolazione in semitoni del pitch-bend (-48/+24), il controllo della priorità tra le note suonate nel caso si superi il numero impostato di voci di polifonia (Voice Mode) e la modalità di attivazione di nuove note (Trigger Mode).

Sempre in alto, a destra, la sezione Main (Figura 3) contiene accordatura e volume generale dello strumento.

Il nucleo fondamentale di Padshop risiede subito sotto le due sezioni appena citate: sebbene non ci siano denominazioni in evidenza, si tratta della sezione Oscillator (Figura 4).

Nella sintesi granulare la produzione del suono è ottenuta da campioni di durata brevissima, da uno a cinquanta millisecondi, detti grani, riprodotti in varie combinazioni tra loro e modificati nella forma d'onda, nell'involuppo, nella durata eccetera. I risultati vanno da timbri tradizionali a effetti speciali, con tutta una gamma di gorgogliamenti e borbottii molto caratteristici.

La funzione di questo o di quel dato parametro della catena di sintesi granulare è certamente descrivibile a parole, ma non si può poi fare a meno dell'orecchio per comprendere esattamente la sua influenza sul suono: prendete per esempio Grain Length, il quale, riportato dal manuale, *"Riduce la lunghezza dei grani senza modificarne la durata. Al 100 %, la lunghezza dei grani corrisponde alla loro durata. Riducendo la lunghezza dei grani, viene riprodotta una breve porzione del campione e come risultato si ottiene*



Fig. 02 – Sezione Voice.



Fig. 03 – Sezione Main.



Fig. 04 – Sezione Oscillator.



Fig. 05 – Sezione Oscillator, parametri delle "impostazioni di posizione" dei grani.



Fig. 06 – Sezione Oscillator, parametri delle "impostazioni di livello" dei grani.

una modifica dello spettro. L'altezza del suono non cambia, poiché la durata dei grani rimane la stessa. L'essenza del discorso è che se cambia lo spettro cambierà di conseguenza il timbro, ma è evidente che soltanto una prova acustica ci darà una informazione più concreta. Consapevoli di questo problema, che d'altra parte, in misura minore o maggiore, è comune a tutte le tecniche di sintesi!, gli sviluppatori di Padshop hanno inserito nel manuale, molto opportunamente, alcune esercitazioni guidate per condurre alla loro scoperta.

In termini generali, sulla sinistra della sezione Oscillator vi sono i parametri che determinano le "impostazioni di posizione" dei grani (Figura 5), le quali influenzano la panoramicità del suono, mentre sulla destra si trovano quelli relativi alle "impostazioni di livello" (Figura 6), con effetto sia sulla dinamica, sia, nuovamente, sulla posizione

stereofonica del suono. In mezzo, un display con la rappresentazione grafica del campione caricato e un'altra serie di undici parametri di sintesi (Figura 7), non sempre però tutti attivi, per la cui descrizione precisa vi rimando al manuale.

Padshop dispone di due "strati", ovvero di due layer, ciascuno con il proprio oscillatore. Alcuni preset sono formati da un solo layer, altri li impiegano entrambi; per caricare un campione nell'oscillatore o sostituirlo con un altro occorre aprire, con un clic sulla minuscola freccina all'estrema destra nel display, l'apposito browser (Figura 8) che mostra l'intera dotazione di campioni (non di preset, che si selezionano dal campo evidenziato in Figura 9) dello strumento.

Seguono, e qui non c'è bisogno di dilungarsi, le sezioni Pitch (Figura 10), con annesso controllo formantico, Filter (Figura 11), con dodici filtri variamente assortiti di pendenze tra 6 e 24 dB per ottava, un distorsore e un classico involuppo ADSR, e la sezione Amplifier (Figura 12), anch'essa con la sua curva ADSR.

La sezione Mod è formata da una matrice di modulazione (Figura 13), divisa nelle due sottosezioni 1-5 e 6-10, fornita di un congruo numero di sorgenti (Source) e destinazioni (Destination) e tale da poter applicare, ai vari parametri sonori, dieci diverse modulazioni contemporaneamente, e di uno Step Modulator (Figura 14) composto da un minimo di due a un massimo di trentadue "passi" per la creazione di sequenze ritmiche.

La sezione FX (Figura 15) comprende due effetti in insert, attivabili in maniera indipendente e disposti in serie, che sono un chorus/flanger e un delay stereo con i tradizionali parametri di controllo; completa la dotazione modulante una sezione LFO (Figura 16) a sei forme d'onda, sincronizzabile al



Fig. 07 – Display con forma grafica del campione caricato e altri undici parametri di sintesi.

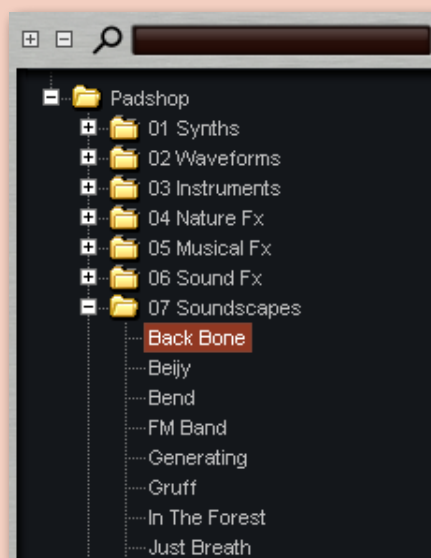


Fig. 08 – Il browser dei campioni.



Fig. 09 – Il campo per la selezione dei preset.



Fig. 10 – Sezione Pitch.



Fig. 11 – Sezione Filter.



Fig. 12 – Sezione Amplifier.



Fig. 13 – Sezione Mod: matrice di modulazione.

tempo del progetto corrente. L'interfaccia grafica si chiude nella parte inferiore con una tastiera virtuale e, alla sua destra, l'importante sezione Layer (Figura 17), dove si trovano il selettore dei due layer A e B, il loro tasto di accensione/spegnimento individuale, il cursore per il missaggio dei loro volumi relativi e i tasti per copiare/incollare le impostazioni di un layer sull'altro e per riportarli alle condizioni di partenza (Init).

PADSHOP IN AZIONE

Cubase già disponeva di un sintetizzatore espressamente dedicato a suoni di sottofondo quali sono i cosiddetti "tappeti", ovvero il piccolo Embracer (Figura 18), uno strumento forse snobbato da molti, ma, pur nella sua semplicità e limitatezza, azzeccatissimo per suoni basilari, e vi invito, se non lo conoscete, alla sua scoperta, o riscoperta. La sua utilità resta intatta, tuttavia il nuovo arrivato se lo mangia in un boccone, giacché Padshop sta a Embracer come una balena sta a una sardina, o un elefante a un birichino topolino, per non dire a una formica.

Oltre alla quantità di suoni presenti, la varietà timbrica offerta da Padshop è davvero considerevole; la sua catena di sintesi, che parte da una adeguata libreria di campioni granularizzabili, unita a una matrice di modulazione ben equipaggiata e allo step modulator, consente la produzione di pad di tutti i generi, dai classici violineggianti e brasseggianti di chiaro stampo analogico ai più moderni digitaloidi, sia "fermi", che mossi, cioè evolvanti in vari modi, con immancabili sweep o figurazioni assai più complesse, talvolta soltanto a livello sonoro, tal'altra anche a livello ritmico. Sono inoltre presenti svariati preset che è difficile etichettare come pad, dal momento che sono piuttosto effetti sonori e

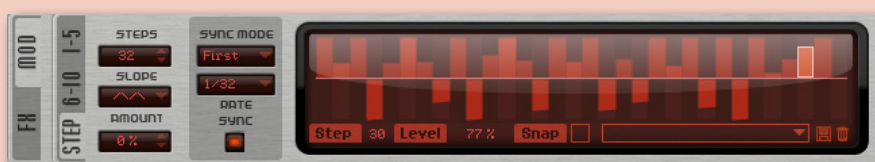


Fig. 14 – Sezione Mod: Step Modulator.



Fig. 15 – La sezione FX: chorus/flanger seguito da delay stereo.



Fig. 16 – Sezione LFO.



Fig. 17 – Tastiera virtuale e, alla sua destra, sezione Layer.



Fig. 18 – Embracer.

rumorosi molto fantasiosi, non certo adatti ad accompagnare un placido giro in Do maggiore di un pezzo chitarra e voce, quanto piuttosto per commentare sequenze filmiche o per comporre brani ambient, electro, sperimentali e psichedelici di varia natura.

In ogni caso il suono che esce da Padshop è alquanto "grosso", consistente e professionale (si sente la mano di Yamaha); al suo confronto quelli di altri sintetizzatori virtuali risultano anemici e magri come grissini. Spesso risultano fin troppo ingombranti ed effettati, nonostante la sezione FX non sia particolarmente generosa, ma basta una giratina all'indietro ai cursori o un clic a spegnere qualche pulsante per ridurne l'invasività e riportarla a dosi più ragionevoli.

La presenza di due layer contribuisce grandemente da un lato ad aumentare le possibilità creative dello strumento, poiché significa poter applicare, almeno in teoria (in pratica è un numero sovradimensionato), venti modulazioni contemporanee, dieci per ogni layer, mica poche!, e due step modulator insieme, per intricatissimi movimenti ritmici, dall'altra rende velocemente modificabile un pad se questo suona quasi, ma non esattamente, come serve a noi: una ritoccatina qua e una là e in un attimo possiamo togliere l'intervallo di settima ai diffusi pad a quinte (cioè quelli che se suoniamo un Do fanno suonare automaticamente anche il Sol sopra), togliere il layer rumoroso che sporca il nostro suono ideale, o al contrario usarne soltanto la componente rumorosa, modificare l'inviluppo per un attacco più rapido o per accorciarne il rilascio (alcuni preset sembrano immersi in un riverbero colossale, ma non c'è in Padshop alcun processore di riverbero, soltanto code lunghissime ottenute via inviluppo), eliminare o aggiungere elementi ritmici e così avanti. Unico piccolo fastidio il fatto che il clic del mouse su una posizione della corona luminosa intorno alle manopole non produca alcun effetto, per cui

occorre sempre il clicca e trascina per ruotarle fino al valore desiderato. Ottima invece la presenza della funzione MIDI Learn che permette la rapida assegnazione di controller esterni a quasi tutti i parametri dello strumento, con possibilità di salvataggio, come impostazioni di default, dell'insieme delle assegnazioni eseguite, più otto controlli (frequenza di taglio e risonanza del filtro, attacco e rilascio dell'inviluppo dell'amplificatore, moltiplicati per entrambi i layer) preassegnati, manovrabili direttamente da Cubase o Nuendo.

CONCLUSIONI

Il "negozio di tappeti" Padshop presente di serie in Cubase a partire dalla versione 6.5, Cubase Artist incluso, innalza notevolmente la qualità generale degli strumenti virtuali presenti nel sequencer di casa Steinberg ed è un serio motivo in più per eseguire l'aggiornamento alla suddetta versione. Essendo inoltre venduto come strumento VST indipendente, e dunque alla portata anche di quanti non usano Cubase come piattaforma per le loro produzioni musicali, si pone come un temibile concorrente di strumenti simili.

Con uno spazio occupato di soli 300 MB circa e un prezzo di cinquanta euro, ovvero 49,99 IVA inclusa, il download diretto dal sito: www.steinberg.net/en/shop/vst/padshop/product/padshop.html, risulta un affare cui non è facile resistere... **AV&M**

Sito produttore

- www.steinberg.net

Prezzo shop online

- 49,99 EUR (IVA inclusa)

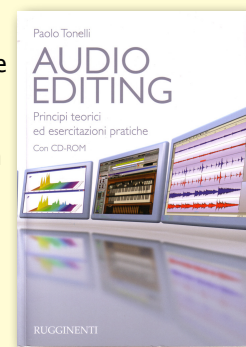
L'autore: Paolo Tonelli

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



CONTROLLERISM

di Francesco Mulassano
(Urbanspaceman - Noisecollective.net)



Controller & Co.

Ciao a tutti! Ritorno, dopo alcuni mesi di latitanza, a scrivere su queste pagine. Questa volta vi parlo di **CONTROLLER** ovvero di strumenti tangibili per controllare l'intangibile ovvero il software delle nostre DAW.

Pronti?

Il primo controller che vi mostro è già in giro da qualche tempo ma ad essere sinceri non ne ho visto neanche uno tra i musicisti che conosco. Si chiama **VMETER** (www.vmeter.net) ed è l'erede migliorato del controller DIY **STRIBE**, qualcuno se lo ricorda?

Cos'è?

VMETER (così come STRIBE) è un **TOUCH STRIP CONTROLLER** ovvero una superficie sensibile al tocco alla quale è stato abbinato un indicatore luminoso che ricorda i classici indicatori luminosi presenti in alcuni stereo, i VU-METER appunto. Leggero e maneggevole, il VMETER si interfaccia con il nostro computer tramite connessione USB. Essendo standard compilant, non necessita di nessun driver aggiuntivo ed è compatibile con Windows e con Mac (e aggiungo anche con Linux :-). Dal punto di vista costruttivo, essendo quello a mia disposizione uno dei primi prodotti, risulta ancora un po' acerbo sulle rifiniture ma da alcune foto (e dall'aumento del costo rispetto al prezzo di lancio) si può notare un netto miglioramento sulla lavorazione dei materiali e sull'assemblaggio. Ma veniamo al dunque...

Cosa possiamo fare con questo controller?

Beh le applicazioni possono essere molte, dal semplice controllo di volume per la nostra DAW o per il nostro sistema operativo, all'invio di messaggi MIDI mappati in punti differenti dello STRIP, dal controllo progressivo di un cutoff al pitch di un oscillatore virtuale. Insomma tutto quello che è in grado di inviare e ricevere segnali MIDI, può essere controllato con il VMETER. Ovviamente, sempre passando per una DAW, potremo controllare i nostri synth hardware. Sul sito del produttore trovate interessanti video che ben ne descrivono i possibili utilizzi.



Fig. 1

Con il nuovo aggiornamento firmware è stato introdotto il supporto multiplo, potrete quindi collegare più VMETER alla vostra DAW e divertirvi a mappare il software che usate di più. Ad esempio con tre VMETER potrete allestire una consolle da DJ con tanto di cross-fader!

NUOVA VITA AL LAUNCHPAD!

Il secondo oggetto di cui vi voglio parlare non è un vero e proprio controller ma un software da utilizzare con **ABLETON LIVE** per sfruttare meglio il controller **LAUNCHPAD** prodotto dalla **NOVATION**. Gli affezionati lettori si ricorderanno di un mio articolo a proposito dello script **LPC** prodotto da **NATIVKONTROL**, a differenza di LPC che lavora integrato con LIVE tramite il linguaggio di scripting e le API fornite da Ableton questo software si appoggia a **MAX for LIVE** e ai template di LIVE per dare al nostro controller una nuova vita, con tante funzioni da diventare matti!

Il software in questione si chiama **OKTOPAD 2** ed è prodotto da **ISOTONIK STUDIOS** (<http://isotonikstudios.com>) che produce anche interessanti add-on per l'interazione tra LIVE e altri controller.

ISOTONIK
STUDIOS

L'installazione è semplice, una volta scaricato il **LivePack** dal sito

basterà installarlo per renderlo disponibile nella nostra libreria, successivamente sarà sufficiente aprire il LiveSet fornito a corredo per iniziare a sperimentare.

OKTOPAD utilizza lo slot USER2 del Launchpad sul quale vengono mappate ben otto nuove scene con altrettante funzioni e possibilità di controllo, lasciando intatto il normale funzionamento previsto da Novation.

Scena 1 SHUFFLER

Dato un audio in ingresso, da questo vengono create otto slice che possono essere riarrangiate in tempo reale, messe in reverse oppure in mute.

Scena 2 STUTTER

Questa scena aggiunge i classici effetti di beat repeater e l'emulazione dello stop di un giradischi, incluso effetto rewind più un filtro con curva definibile dall'utente.

Scena 3 BUTTONS

Ogni pulsante del Launchpad è configurato per rispondere a qualsiasi comando su ABLETON (tramite il MIDI Learn), completo di feedback luminoso permette di configurare anche il tempo di intervento di ogni singolo pulsante, ad esempio per impostare un fade-in o la mandata progressiva verso un effetto.

Scena 4 DJ UTILITY

Trasforma LIVE in un programma per DJ, permette di mixare brani, metterli a tempo ed applicare effetti in tempo reale.

Scena 5 LOOPING

Permette il Looping in tempo reale su brani o clip audio in stile Traktor

Scena 6 SEND/RETURN

Permette il controllo simultaneo di ben otto mandate su otto tracce con possibilità di inviare il segnale agli effetti in modo progressivo (fader) o con dei comodi toggle switch.

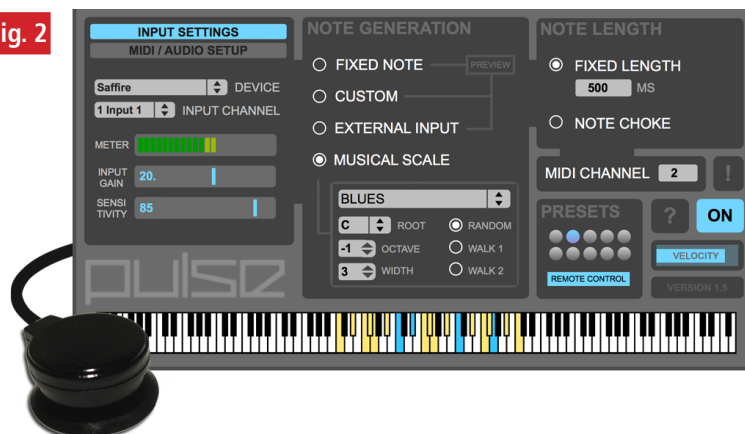
Scena 7 FADERS

Otto banchi di faders per controllare qualsiasi parametro in LIVE, simile al MIXER nativo del Launchpad ma con controlli più accurati e con una transizione tra uno step e l'altro più morbida e ridefinibile tramite il widget di M4L.

Scena 8 DEVICE

Permette la navigazione dei Device (effetti/strumenti) presenti nelle tracce e il controllo di tutti i parametri direttamente dalla scacchiera del Launchpad.

Fig. 2



SUONIAMO TUTTO!

Il terzo ed ultimo controller di questa tornata è un combo Hardware/Software che arriva dagli Stati Uniti. Si Chiama **PULSE CONTROLLER** (Fig. 2) per il momento disponibile solo per MAC OSX (gli utenti Windows dovranno aspettare un po').

È un controller di tipo percussivo che ci permette di suonare qualsiasi superficie per emettere note MIDI.

COME FUNZIONA

La combo consiste in un microfono **PIEZO** che va collegato alla scheda audio ed appoggiato su una superficie 'percuotibile' e in un software che riceve il segnale da questo microfono e lo converte in dati MIDI. Di questo software non emette nessun suono, mi raccomando ricordatevelo! Bisognerà quindi fare le dovute configurazioni affinché la nostra DAW (Ableton, Logic, Fruity Loops, Cubase...) sia in grado di ricevere i dati MIDI trasmessi dal software su una traccia che ospiterà a sua volta un VST, ovviamente è anche possibile inviare questi dati midi all'esterno per andare a controllare un modulo sonoro hardware. Una volta che tutto è configurato non ci resta che muovere le mani e picchiare la superficie adibita a controller.

Il software ovviamente non si limita a prendere il segnale e a convertirlo ma è anche in grado di gestire la velocity, immaginate un VST percussivo in grado di mappare campioni di batteria a diversi livelli di velocity, in men che non si dica potremo allestire un set di batteria direttamente sulla nostra scrivania!

Se le percussioni non sono il nostro forte ma vogliamo cimentarci con la melodia, PULSE è in grado di convertire le vibrazioni in ingresso in NOTE, potremo scegliere la tonalità e il tipo di scala da utilizzare (tra ben 21 tipi!) e suonare un pianoforte perfettamente intonato con la nostra song e suonare progressioni di note o accordi anche su più strumenti contemporaneamente.

Conclusioni

Che dire, con questi tre 'gioielli' c'è da divertirsi un bel po' e chissà che non ne esca anche qualche bella composizione! **AV&M**

DRUM REPLACEMENT MANIA

di Simone Pippi

Sostituire la batteria (3)

Ecco a voi una nuova puntata in cui verrà analizzato il potente ed efficace Plug-In Hosting di Drumagog 5!

SCARICA
I FILE DI
ESEMPIO



Prima di cominciare?

Nel N.34 di AV&M abbiamo spulciato tutte le funzioni e le potenzialità di **Drumagog 5**, accennando l'integrazione di un nuovo concetto di drum replacement, ovvero il **Plug-In Hosting**. In pratica, oltre al semplice caricamento di svariati gigabyte di campioni (oltre 9 Gb nella versione **Platinum...**), è possibile accedere alla sezione **Plugins** di **Drumagog 5** e, dalla casella **Select**, si aprirà un elenco che riporta tutti i virtual instrument installati nel PC. Nelle prossime pagine analizzeremo uno tra i più potenti VSTi per la creazione di basi ritmiche personalizzate e il suo nome è **BFD2** dell'azienda **FXPansion** (Figura 1).

La storia di FXPansion

L'azienda **FXPansion**, fondata nel 1999 a Londra, è una delle più importanti aziende che dispone di una valida squadra di sviluppatori informatici, in grado di progettare strumenti virtuali dedicati a chi produce musica indipendente. Tra i prodotti più rinominati ricordiamo il **DR-008**, un potente campionatore di suoni di batteria, la cui data di uscita è stata nel 2001. Dopo due anni viene pubblicata la prima versione di **BFD** che integrava una svariata quantità di campioni audio realizzati all'interno di uno studio di registrazione professionale. Negli anni a seguire, fino a oggi, l'azienda ha realizzato svariati strumenti virtuali innovativi come **GURU**, **DCAM: Synth Squad** e, ovviamente, la seconda versione di **BFD**.

Caratteristiche tecniche

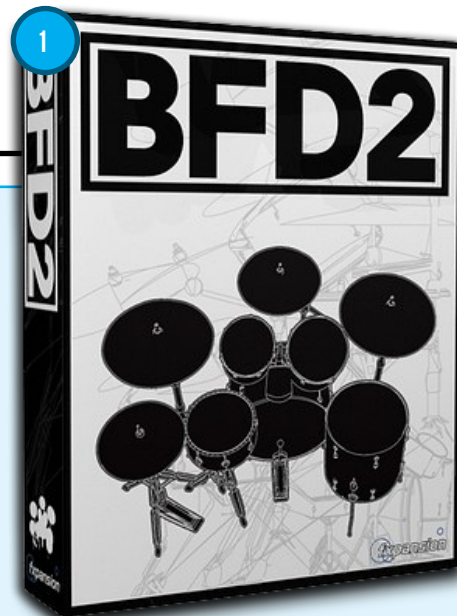
Prima di installare **BFD2** verificate i seguenti requisiti di sistema, in modo da evitare indesiderati malfunzionamenti del software:

- Tecnologia VST, RTAS, AU e Stand-alone
- 2 Gb di RAM
- 60 Gb di disco rigido liberi

- Compatibilità WIN: Windows XP, Vista o 7 (processore Intel o AMD)
- Compatibilità MAC: OSX 10.4, G5 o Processori Intel
- Scheda audio a bassa latenza

Le potenzialità di BFD2

BFD2 (Figura 2) è un programma che può essere utilizzato come strumento virtuale, connesso a qualsiasi traccia **MIDI** o **Instrument**, e quindi suonato anche da qualsiasi dispositivo esterno MIDI/USB. Questo software dispone di oltre 60 GB di campioni audio, ripresi dai microfoni separatamente e sono chiamati **Velocity Layers**, o meglio, registrati a svariate pressioni sonore in modo da ottenere i "piano" e i "fortissimo" come accade nella realtà durante l'esecuzione di un vero batterista. **BFD2** dispone di due principali kit di batteria: la **Ludwig "Spiral" Vistalite** (Figura 3) che, a suo tempo, era di proprietà del rinomato **John "Bonzo" Bonham**, batterista dei **Led Zeppelin**, e la **Ludwig "Blue Oyster"** (Figura 4) utilizzata dal famosissimo batterista dei **Beatles**, **Ringo Star**. Inoltre, nelle librerie dei suoni sono stati implementati altri campioni audio realizzati dalle batterie **DW**, serie "Collector's" e i fusti **Gretsch "Round-badge"** dal tipico suono rotondo.





Tutti i suoni di batteria sono stati registrati all'**AIR Studios** a Londra, fondato da **George Martin** (produttore dei Beatles) nel 1969. Le riprese microfoniche sono realizzate con microfoni a dir poco professionali come, per esempio, il **CAD-VX2** per la cassa (**Figura 5**), il **Neumann KM84** per il rullante (**Figura 6**), **Coles 4038** e **Manley Gold** per la ripresa panoramica (**Figura 7 e 8**) e molti altri. Quest'ultimi sono stati connessi ai preamplificatori interni del mixer **Neve**, modello **AIR Montserrat**, e successivamente acquisiti dal sequencer **Pro Tools**, tramite i convertitori **Prism ADA-8 XR** alla risoluzione di 24 bit e alla frequenza di campionamento standard, 44,1 kHz. Ovviamente, qualsiasi suono non è stato editato con l'equalizzatore, ne tanto meno con il compressore.



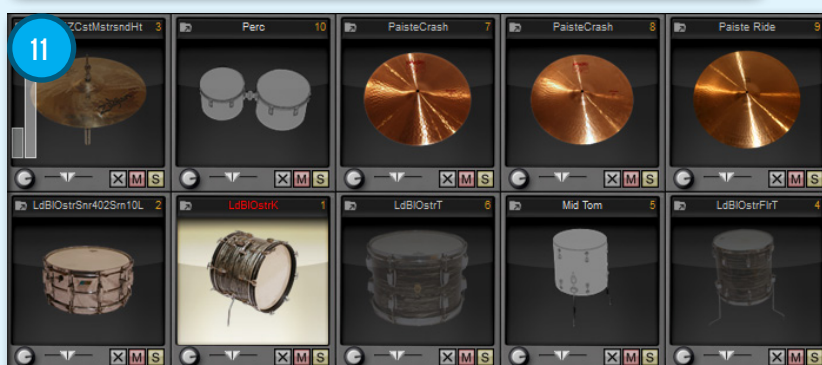
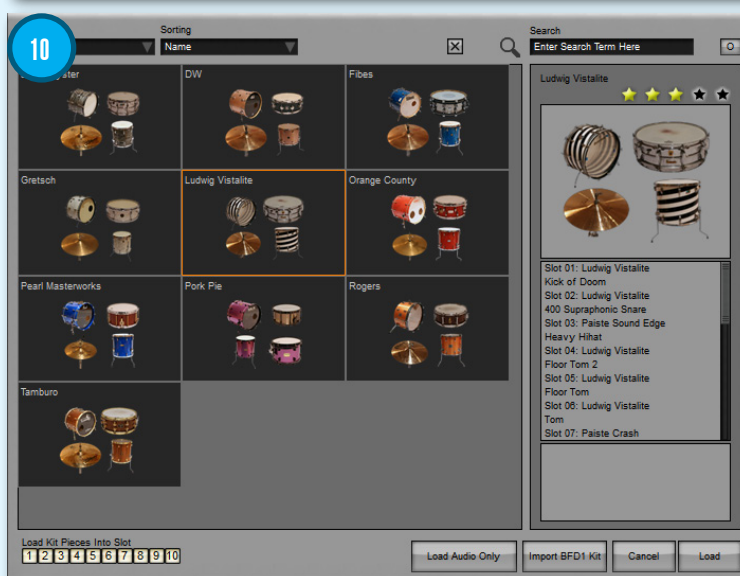
NOTA: se volete vedere come è stato realizzato il nuovo **BFD2**, cliccate sul seguente link: www.youtube.com/watch?v=aSNKGluo7_A&feature=player_embedded

Caricare BFD2

Ad ogni caricamento di **BFD2** si aprirà un'interfaccia che riporta un tipico kit di batteria e subito sotto, sono situate le caselle dedicate a ogni singolo componente (Figura 9). La sezione di destra è visualizzata in modalità semitrasparente, fin tanto non verrà caricato un campione oppure un intero kit di batteria. Per fare ciò, è necessario premere il pulsante **Load** situato in alto a destra e, dal menù contestuale, selezionare **Load Kit**. In pochi istanti apparirà una finestra di dialogo in cui poter scegliere il kit desiderato e confermare dal tasto **Load**, disponibile in basso (Figura 10). Ovviamente, tutti gli altri kit di batteria rappresentati in questa finestra di dialogo potranno essere acquistati separatamente sul sito dell'azienda.

- Come potrete notare, ognuno dei componenti incluso nel kit di batteria, si colorerà progressivamente in base al tempo di caricamento dei campioni audio (Figura 11). Nel caso che **BFD2** venga utilizzato per effettuare il drum replacement, è necessario selezionare una specifica nota MIDI dal motore interno di **Drumagog 5**, in modo da ascoltare correttamente il componente della batteria, per esempio, la cassa (Figura 12).

Una volta avviata la riproduzione dal sequencer, la casella del componente si illuminerà a tempo con



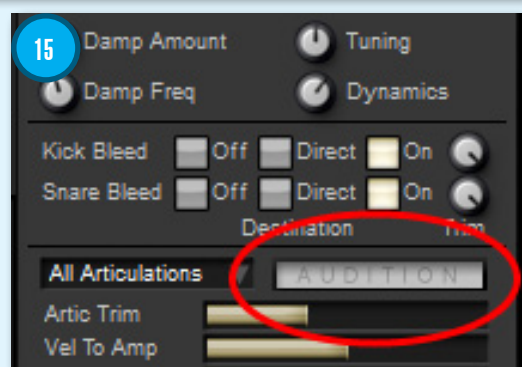
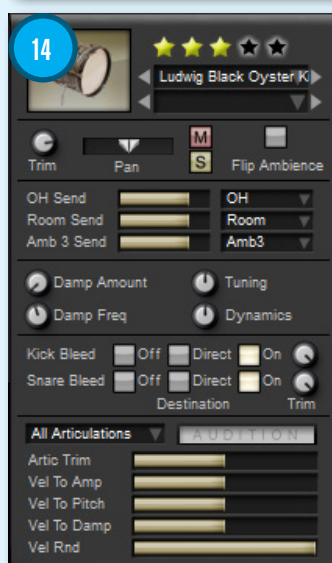
l'ascolto del campione e, in basso sulla destra, è situato un mixer per regolazione delle quattro riprese microfoniche (Figura 13).

1. **Direct**: suono mono diretto.
2. **OH**: suono stereofonico proveniente da sopra il kit di batteria.
3. **Room**: suono Mid/Side ottenuto da 2,5 metri di distanza, leggermente sopra la cassa.
4. **Amb3**: suono stereofonico ripreso da un'altezza di 7 metri.

Ognuno dei quattro fader permette di enfatizzare/attenuare una determinata caratteristica timbrica dell'intero kit di batteria, consentendo quindi di realizzare un suono globale più "chiuso" o "aperto", oppure di maggiore o minore attacco in base alle vostre esigenze musicali.

Sezione di controllo individuale

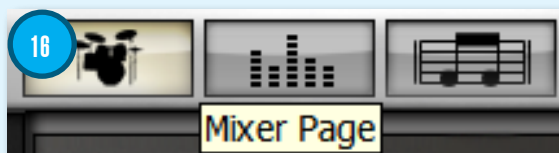
Ogni componente del kit di batteria, se cliccato, dispone di una dettagliata sezione situata in alto sulla destra, in cui poter modificare gli svariati parametri tramite il mouse (Figura 14). Accanto all'immagine di anteprima, sono situati due menù in cui poter caricare un altro componente e uno specifico preset delle impostazioni. Subito sotto, sono disponibili cinque principali controlli: il **Trim**, dedicato alla regolazione della quantità di segnale, il parametro **Pan Pot** per impostare il componente di batteria nel campo stereofonico, i pulsanti **MUTE** e **SOLO** e, infine, **Flip Ambience**, che consente di invertire la fase dei panoramici **Amb3** rispetto a quella di un fusto oppure dei **Room**. L'area sottostante include quattro parametri che consentono di impostare altrettante funzioni indispensabili: **Damp Amount** consente di aumentare/diminuire le risonanze interne alla stanza, mentre il **Damp Freq** permette di stabilire una determinata frequenza di risonanza. Con il **Tuning** è possibile cambiare la tonalità del componente ottenendo un suono più grave oppure più acuto. Infine, il controllo **Dynamics** che permette di aumentare/diminuire le dinamiche sonore dello stesso componente. Di seguito è disponibile un'altra importante area in



cui sono disponibili i controlli per il **Kick** e **Snare Bleed**. In altre parole, nella ripresa microfonica di un intero kit di batteria, molto spesso può capitare che nei suoni diretti di cassa, rullante e tom, siano presenti i rientri da parte degli altri fusti. Questo particolare fattore può essere attivato/disattivato dai pulsanti **On/Off** e, tramite i **Trim**, è possibile impostarlo in modo da ottenere degli ottimi risultati dal suono estremamente reale! Ma non è ancora finita qua! Nell'ultima area possono essere impostati ben cinque parametri dedicati alle regolazione dei valori di velocity. In pratica, ogni evento audio (cassa, rullante, tom ecc) dispone di una svariata gamma di pressioni sonore (**Artic Trim**), ovvero delle differenti proprietà timbriche (**Vel To Amp**), tonalità diverse (**Vel To Pitch**) e anche risonanze differenti (**Vel To Damp**). Lo slider **Vel RND**, di default, viene impostato per ottenere dei risultati davvero allettanti. Per utilizzare al meglio queste funzioni è necessario dedicargli un po' di tempo e, a ogni modifica, è anche consigliato l'ascolto in anteprima dei valori di velocity facendo alcuni clic sul pulsante **Audition**, da sinistra verso destra (Figura 15).

Il mixer di BFD2

BFD2 integra un mixer davvero professionale che può essere visualizzato facendo un clic sul pulsante **Mixer Page**, situato in alto dell'interfaccia (Figura 16). Ognuno dei canali, compreso anche il canale di uscita **Main**, dispone di quattro slot **Insert** su cui poter



caricare i plug-in interni al programma (Figura 17). Per fare questo, è necessario selezionare il canale desiderato, posizionare il mouse su uno degli slot vuoti e fare un clic con il tasto destro del mouse. Nella finestra che apparirà posizionare il puntatore su **New Effect** e si aprirà automaticamente un sotto-menù che mette a disposizione una vasta gamma di effetti prettamente dedicati alla cura dei suoni percussivi (Figura 18). Per approcciarsi a che tipo di effetti mettere in catena, vi suggerisco i seguenti routing audio:

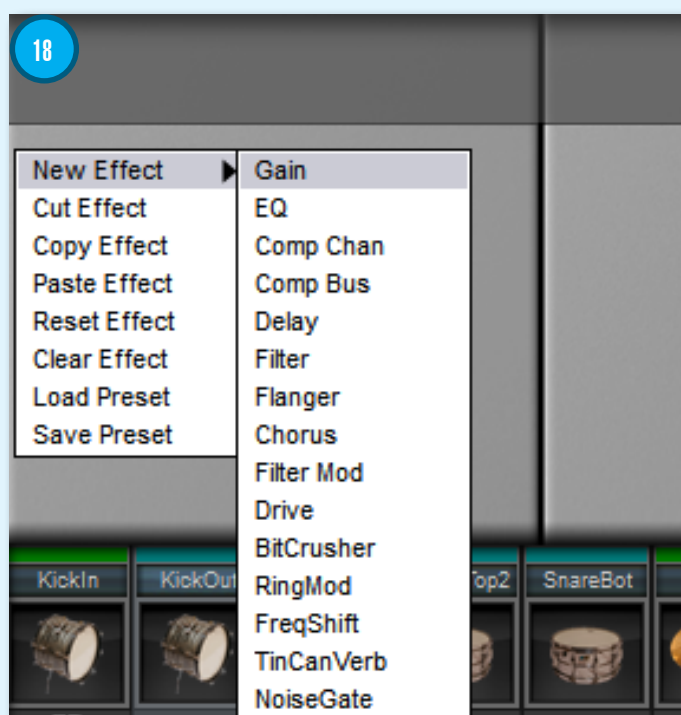
CANALE SINGOLO (Figura 19):

- Slot 1- GAIN
- Slot 2 - FILTER
- Slot 3 - COMP CHAN
- Slot 4 - EQ

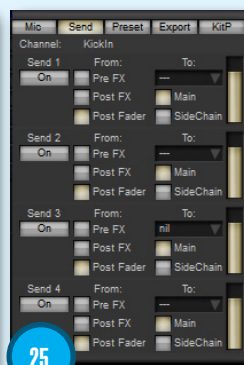
CANALE MASTER (Figura 20):

- Slot 1- COMP CHAN
- Slot 2 - DRIVE
- Slot 3 - COMP BUS
- Slot 4 - TINCAN VERB

La catena degli effetti può essere modificata in



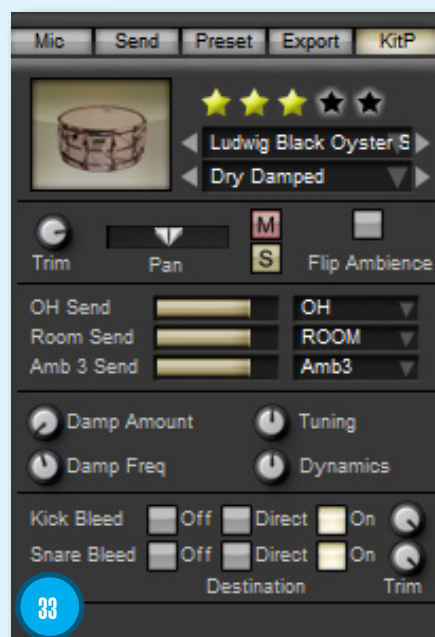
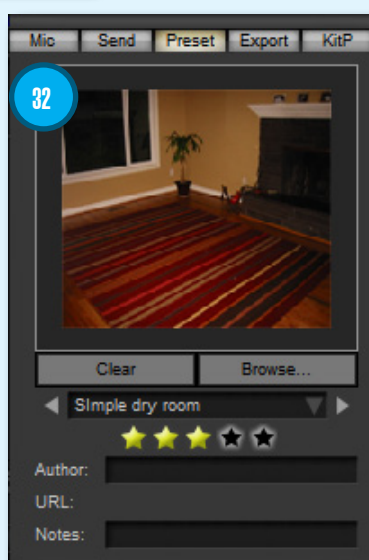
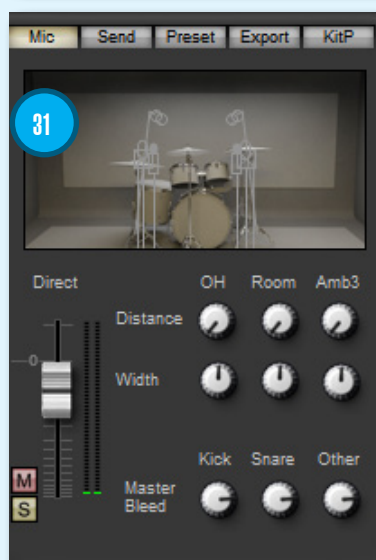
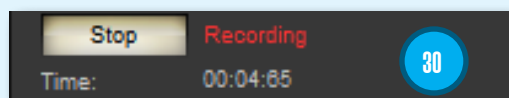
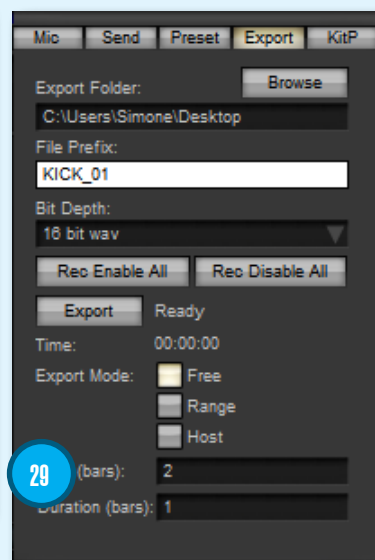
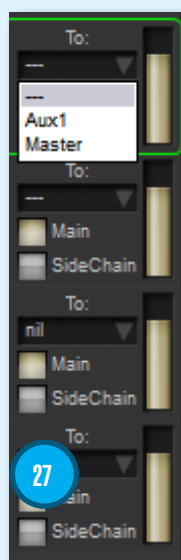
qualsiasi momento, evitando quindi di togliere l'effetto da sostituire e caricarne successivamente un altro. Per prima cosa, posizionare il mouse sull'effetto da spostare e, tenendo premuto il tasto sinistro, trascinarlo sopra a quello interessato che scivolerà automaticamente alla propria sinistra o a destra (Figura 21 e 22). Il routing degli effetti caricati in **Insert** può essere visualizzato come un elenco premendo il pulsante **FX Sends**, situato in basso a sinistra dell'interfaccia (Figura 23). Come potrete notare, oltre ai quattro slot **Insert** sono presenti altrettanti slot dedicati alla configurazione delle mandate effetto precedentemente aggiunte al mixer tramite il pulsante **Aux+** (Figura 24). In questa colonna sono presenti svariati pulsanti che permettono di ripristinare i canali **Aux** (**Reset**), eliminare quelli in eccesso (**Aux-**) e il pulsante per attivarne/disattivarne le proprie funzioni (**FX Power**). Per configurare i canali **Aux** nel dettaglio, è necessario premere il pulsante **Send** situato nella sezione di destra (Figura 25) e, come potrete notare, ogni volta che il mouse viene posizionato su uno slot **Send** di qualsiasi canale si potrà visualizzare in anteprima il flusso audio da realizzare (Figura 26). Come abbiamo già anticipato, ogni canale dispone di quattro mandate effetti che, possono essere attivate dal pulsante **On** e impostate in **Pre/Post FX**, oppure in modalità **Post Fader**. Inoltre, è necessario aprire il menù a tendina di uno dei **Send** per assegnare il



canale **Aux** desiderato (Figura 27). Subito sotto, sono situati altri due pulsanti, **Main** e **Sidechain**. Se viene attivato il pulsante **Main** è possibile indirizzare il segnale al canale principale **Master**, mentre se viene selezionato **Sidechain** il segnale non viene elaborato dallo stesso canale, bensì da un altro. Infine, il livello **Send FX** a forma di fader verticale, dedicato alla regolazione della quantità di effetto da incrementare sullo stesso canale.

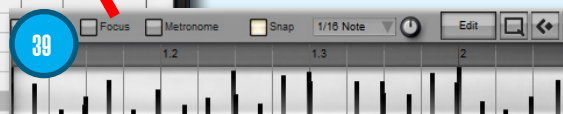
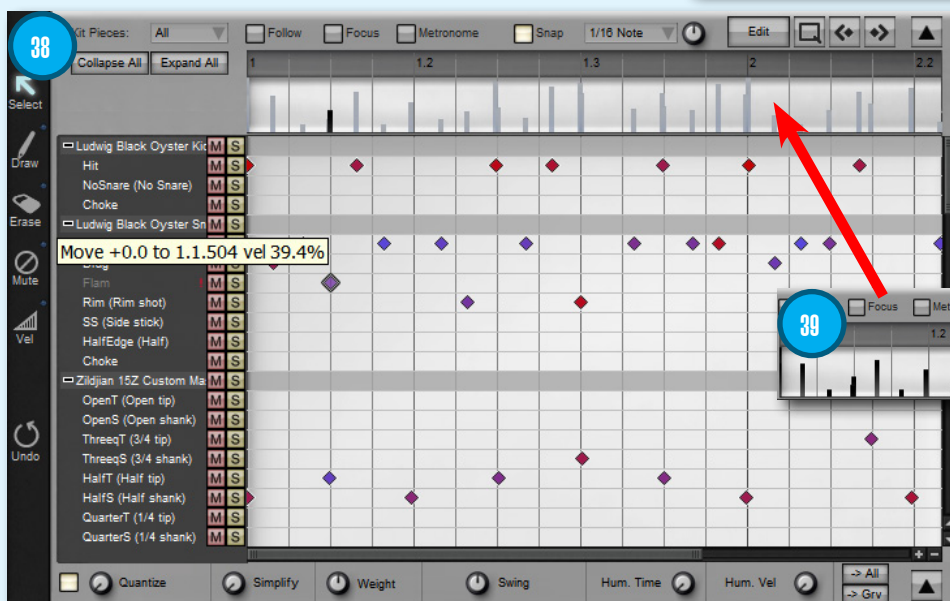
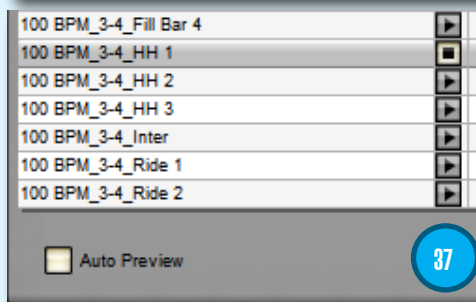
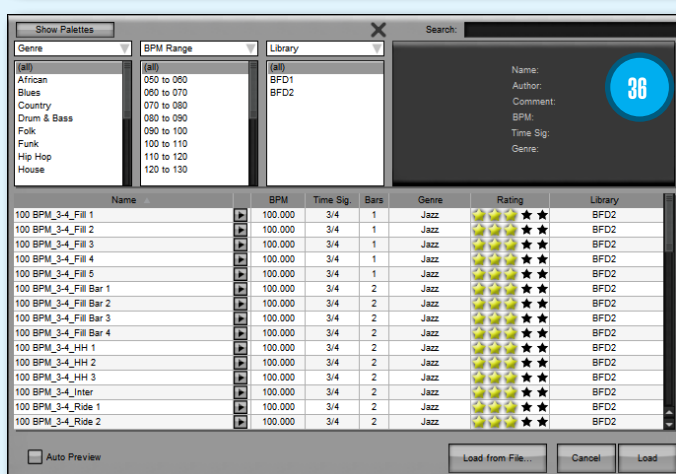
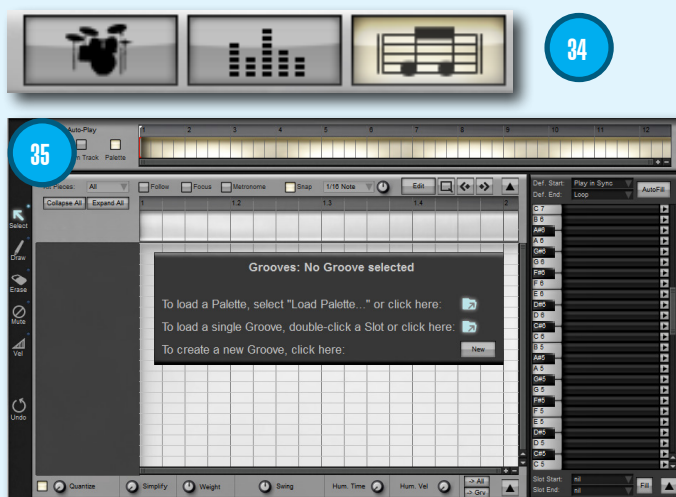
Ovviamente ogni canale del mixer dispone del fader per la regolazione del volume, i pulsanti **SOLO** e **MUTE** e quello per l'inversione di fase. Inoltre, è disponibile anche il pulsante **Rec Arm** che, se attivato, permette di esportare il canale selezionato come un file audio. Per fare un po' di pratica, è necessario abilitare la registrazione del canale interessato, aprire il menù **Export** nella sezione di destra in cui poter specificare la directory, il nome del file e la risoluzione in bit (Figura 28 e 29). Subito dopo, premere il pulsante **Export** e partirà un conteggio del tempo, ovvero la durata di esportazione. Premere il tasto **Stop** per interrompere la registrazione e disarmare successivamente il canale in questione (Figura 30).

La modalità con cui abbiamo fatto pratica è la **Free**, ma è possibile attivare **Range** se si desidera esportare da un punto ben preciso (posizione del locatore sinistro del programma host), e in questo modo la durata è definibile manualmente. Mentre, con la modalità **Host** l'esportazione viene avviata e interrotta in base alle funzioni **Play** e **Stop** del sequencer. Sempre nella sezione di destra sono disponibili altri pannelli, tra cui **Mic**, **Preset** e **KitP**. Premere il pulsante **Mic** per visualizzare una speciale sezione dedicata all'impostazione dei microfoni sia dei singoli canali, sia dei bus (Figura 31). Nella sezione **Preset** è possibile caricare un preset di fabbrica per il canale selezionato e inoltre, può essere associata una qualsiasi immagine in modo da ottimizzare il flusso di lavoro (Figura 32). Se invece viene premuto il pulsante **KitP** verrà visualizzata la sezione riportante tutte le informazioni del canale selezionato, già analizzate nella sezione **Kit Page** (Figura 33).



BFD2 in Stand-alone

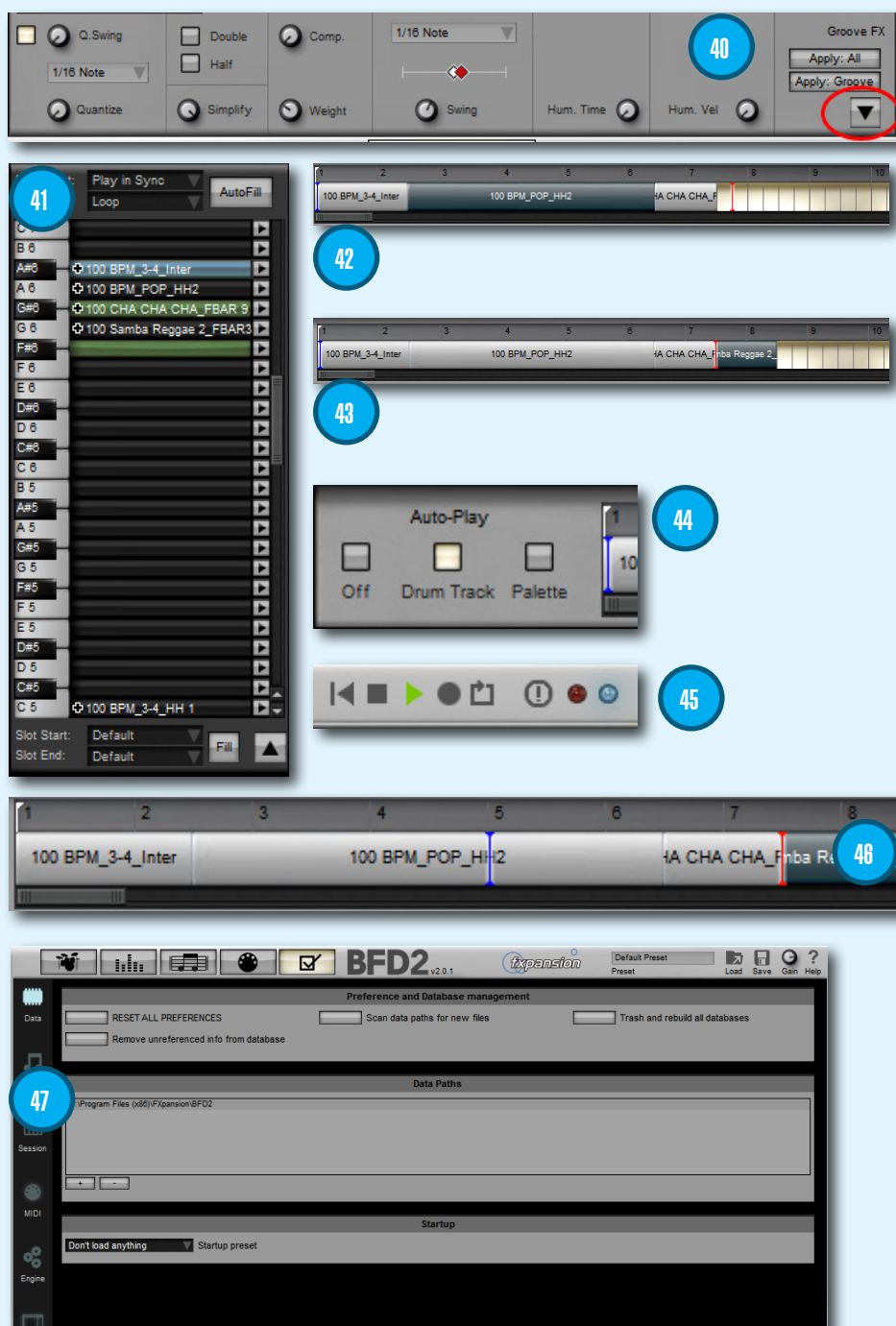
Oltre al normale utilizzo per effettuare il drum replacement, **BFD2** dispone di molte altre utili funzioni, accedendo ad altre aree. Avviare il programma in modalità **Stand-alone** e cliccare il pulsante che riporta la nota musicale, situato in alto dell'interfaccia (Figura 34). In pochi istanti, verrà visualizzata la **Grooves Page** dedicata al caricamento dei loop percussivi (Figura 35). Dopo aver caricato il kit di batteria desiderato, potrete accedere a questa pagina in cui caricare uno o più "groove" o addirittura, poterne creare uno personalizzato. In pratica, è necessario cliccare sulla cartella **To load a single Groove** e si aprirà una finestra di dialogo in cui selezionare il genere musicale, la velocità del groove e la libreria desiderata (Figura 36). Subito sotto verranno automaticamente elencati tutti i loop percussivi suddivisi per **BPM**, **Time**, **Bars** e **Genere**. Ogni loop può essere ascoltato in anteprima facendo un clic sull'apposito pulsante **Play** e interrotto dallo stesso pulsante che funzionerà da **Stop**. In modo più pratico, è possibile attivare la funzione **Auto Preview** che, una volta selezionato il loop, si avvierà la riproduzione in modo automatico (Figura 37). Ogni groove può essere caricato selezionandolo e premendo il pulsante **Load**, oppure facendo un doppio clic sullo stesso loop percussivo. Subito dopo, verrà visualizzato il MIDI editor in cui sono elencati i campioni audio utilizzati e gli eventi MIDI che possono essere copiati, tagliati o spostati tramite il puntatore del mouse (Figura 38). Gli eventi MIDI possono essere modificati anche grazie alle funzioni situate in alto dell'editor, tra cui anche la modifica delle velocity nell'apposita sezione grafica (Figura 39). Nella parte inferiore dell'editor è presente una speciale **Barra degli Attrezzi** che può essere massimizzata dall'apposito pulsante a forma di



triangolo (Figura 40). Sulla sinistra è possibile attivare la quantizzazione, utile durante lo spostamento degli eventi MIDI che verranno allineati perfettamente a griglia. Tramite la regolazione del controllo **Simplify** si ha la possibilità di “semplificare” il groove caricato, mentre per controllare l'intensità sonora è necessario ruotare il controllo **Weight**. In prossimità è situato il controllo **Swing** che permette lo spostamento degli eventi MIDI di qualche “Tick”, in modo da ottenere un pattern ritmico con un effetto più o meno “dondolante”! Inoltre, sono presenti i controlli **Humanize Time** e **Velocity**, con i quali è possibile ottenere un groove percussivo meno preciso rispetto alla perfetta riproduzione degli eventi MIDI, quindi una performance molto più simile alla realtà. Ovviamente, tutte le funzioni appena descritte vengono impostate in modalità non distruttiva, ma se si desidera applicarle in modo permanente al groove è necessario premere il pulsante **Apply**.

Creare i pattern ritmici

In modalità Stand-alone, **BFD2** permette di creare un'infinità di strutture ritmiche combinando assieme i loop che **FXpansion** mette a disposizione. Sulla destra è situata la sezione **Palette** che, se viene effettuato un clic con il tasto destro su ogni pulsante del piano, è possibile selezionare e caricare un nuovo groove, che può essere trascinato verso il basso oppure verso l'alto (Figura 41). Per creare una struttura è necessario selezionare uno dei groove appena caricati e trascinarli nella **Timeline** situata in alto, tramite la funzione Drag&Drop (Figura 42 e 43). A questo punto, attivare la modalità **Drum Track** nella sezione **Auto Play** e avviare la riproduzione dall'apposito pulsante situato nella barra di trasporto in basso (Figura 44 e 45). Come potrete notare, apparirà una barra di riproduzione di colore blu che scorrerà da sinistra verso destra, e potrà essere reimpostata con il mouse in



qualsiasi momento (Figura 46).

Totale personalizzazione

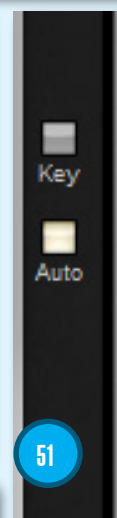
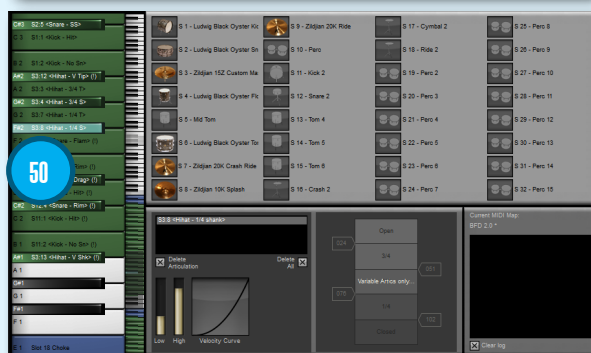
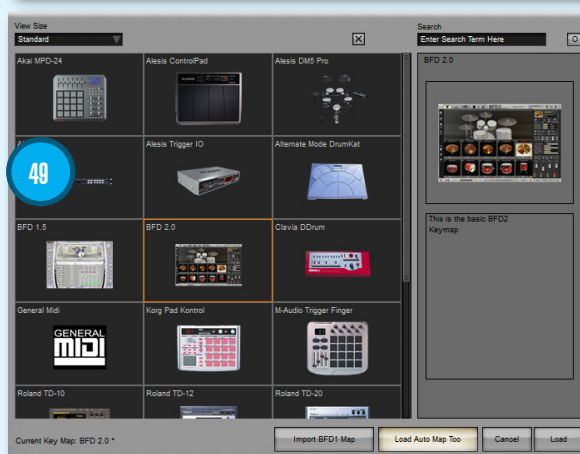
Oltre all'impostazione degli ingressi e entrate audio/MIDI dal menù **Preferences**, in **BFD2** è possibile accedere ad un'altra pagina delle impostazioni facendo un clic sul pulsante che riporta il simbolo di spunta (Figura 47). Sulla sinistra è situato un elenco che riporta svariati pulsanti per accedere alla sezione interessata, tra cui **Data**, **Groove**, **Session**, **MIDI**, **Engine** e **GUI**. Ognuna di queste finestre dispone di determinati menù a tendina e opzioni attivabili, al fine di ottimizzare e personalizzare le svariate funzioni fino a qui analizzate.

Mapping e automazione eventi MIDI

Le potenzialità di **BFD2** non sono ancora finite! Tramite il pulsante a forma di connettore MIDI è possibile accedere all'interfaccia dedicata al mapping e all'automazione del programma (Figura 48). Tramite il pulsante **Load** è possibile accedere a un menù contestuale in cui poter selezionare e caricare una qualsiasi **Key Map** o **Automation Map**. Se viene selezionato **Key Map** verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui poter selezionare uno specifico controllo MIDI esterno oppure un altro qualsiasi dispositivo generico. In alternativa, è possibile caricare una mappa facendo un clic sul pulsante **Import BFD Map** (Figura 49).

Una volta chiusa la finestra di dialogo, nell'area centrale sono elencati i componenti del kit di batteria precedentemente caricato e, sulla sinistra, è situato il piano roll molto simile a quello analizzato nella **Grooves Page** (Figura 50). Ognuno dei pulsanti vengono associati a un determinato colore per riconoscerne a prima vista la tipologia e, nell'area inferiore, verranno visualizzate le funzioni di **Velocity Curve** modificabili tramite il mouse, oppure dal dispositivo esterno se configurato. Come già anticipato, le funzioni di **BFD2** possono essere automatizzate facendo un clic sull'apposito pulsante (Figura 51). Prima di tutto, è necessario selezionare il tipo di **Automation Source** tra quelli messi a disposizione, o meglio, **MIDI CC**, **MIDI Note** e **Host Application**. Subito dopo, attivare la funzione **Learn Mode** di modo che ogni parametro elencato nella sezione sottostante possa essere configurato con qualsiasi controllo (fader o manopola) del dispositivo esterno. Una volta configurati i parametri da automatizzare è necessario disattivare la funzione **Learn**, al fine di evitare indesiderate configurazioni dei parametri già impostati.

Ascoltare i file:
NO_BFD2.mp3
BFD2_DR.mp3



Produttore: FXpansion
Sito: www.fxansion.com
Prezzo: 199,00 EUR
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.

FINAL FANTASY XIII-2

16



Final Fantasy XIII-2 comincia la propria storia esattamente dove si era conclusa la prima parte. Lightning si è sacrificata per la salvezza del pianeta Cocoon ed è stata teletrasportata nel regno ombra di Valhalla: un mondo dove si svolge una continua battaglia fra le forze della luce e quelle del caos. Sua sorella Serah, che vive a Pulse assieme agli amici di sempre, viene improvvisamente risvegliata da un sogno che aveva come protagonista proprio



Fig. 1 - Come avviene già per molti altri titoli che alternano fasi di esplorazione con sessioni di combattimento, anche in Final Fantasy XIII-2 è possibile interagire con il personaggio all'interno delle sequenze più spettacolari del gioco. Basta seguire le indicazioni rappresentate sullo schermo, nel minor tempo possibile, ed essere sempre pronti a muovere le levette e a premere i bottoni!



Fig. 2 - Durante i combattimenti è possibile scegliere quali azioni far eseguire al nostro personaggio sulla base dell'elenco di attività che ci viene presentato in basso a sinistra. Ogni azione può essere ripetuta più volte investendo un adeguato tempo di gioco. Attenzione, però, a non sprecare secondi preziosi quando l'avversario è molto veloce.

la sorella, solo per scoprire che un meteorite si sta abbattendo sulla piccola comunità. Assieme al meteorite, però, arrivano orde di creature ostili e compare misteriosamente un ragazzo, Noel, che è lo stesso apparso anche nel suo sogno. Noel dice di venire da un lontano futuro nel quale Cocoon non è mai esistito e afferma di cercare Serah su incarico di sua sorella. Serah, infatti, è l'unica persona in grado di poter cambiare il corso degli eventi e del tempo. Inizia così per i due giovani un complicato viaggio avanti e indietro nello spazio e nel tempo che li porterà a vivere e a rivivere in modo differente, innumerevoli situazioni e combattimenti. Un caleidoscopio spaziotemporale complesso e intrigante che costituisce il nucleo della trama di tutta l'avventura. Un bel salto in avanti rispetto alla trama del precedente episodio; una trama considerata da molti, fin troppo lineare. Fortunatamente, per evitare di perdersi in questo continuo gioco di rimandi è possibile consultare la sezione Antefatti, contenente tutte le informazioni necessarie.

Croce e delizia

Se i viaggi nel tempo, attivabili tramite una serie di portali gestiti grazie a un unico accesso chiamato *Historia Crux*, rappresentano sicuramente una

fortunatamente, può contare proprio sull'*Historia Crux* per sbloccare nuove aree o per rivisitare in maniera differente quelle già esplorate.

In guardia!

Sul fronte del combattimento le modifiche sono limitate: l'*Active Time Battle* rimane il fulcro dell'intera battaglia e il tempo, di conseguenza, resta un fattore fondamentale. Le azioni possibili per ogni personaggio, sia quelle individuali sia quelle che indicano agli altri elementi del gruppo come comportarsi in battaglia, possono essere selezionate al termine della una precedente attività. L'*Optimum*, che sostituisce il precedente *Paradigma*, consente di lasciare al computer l'esecuzione delle azioni che avremo precedentemente definito per il nostro personaggio. Si tratta di un metodo molto utile e dato che è configurabile, consente di impostare in automatico la strategia più efficace a seconda dell'avversario. Interessante, la possibilità di aggiungere al nostro party, composto da Noel e Serah, fino a un massimo di tre mostri precedentemente sconfitti per un determinato numero di volte. Il controllo del comportamento dei mostri non può essere realizzato direttamente ma rientra anch'esso all'interno delle impostazioni dell'*Optimum*. Ulteriore considerazione riguarda



Fig. 4 (a dx) - L'interazione con gli altri personaggi avviene tramite questo sistema di scelta che consente di selezionare le frasi più appropriate!

Fig. 3 (a sx) - La grafica è luminosa ed evocativa. Una gioia per gli occhi, soprattutto quando vengono mostrate le ambientazioni più complesse.



novità gradita e soprattutto, un ritorno alle origini della serie, la loro presenza non modifica comunque le modalità di esplorazione del mondo che rimangono, purtroppo, un po' limitate. Contrariamente a quanto avviene per altri Giochi di Ruolo, in Final Fantasy XIII-II l'esplorazione delle aree geografiche e delle locazioni, rimane evidentemente ancorata al concetto di sezioni chiuse che prevedono, sì, una serie di possibili alternative ma non lasciano troppa libertà al giocatore. Pur essendo un mondo vastissimo, quindi, i limiti legati a questa modalità d'approccio e alla mancanza di un'interazione completa con tutti gli NPG che compaiono accanto agli eroi principali, condizionano la longevità del gioco che,

l'evoluzione dei personaggi che può essere realizzata grazie al *Cristallium*: una mappa di abilità specifica per ciascun protagonista. Ogni avanzamento di livello ci consentirà di sbloccare una nuova classe, di potenziare uno degli attributi base, di ottenere uno slot in più per l'equipaggiamento e così via. Sicuramente un gioco completo e divertente, capace di farci divertire a lungo. Un po' più di libertà e qualche novità nello sviluppo e nella gestione dei personaggi, però, non avrebbe guastato!

Punteggio **8,0**

Speciale - Dead Island: i DLC

Bloodbath Arena

Ryder White

Piattaforma test
PS3

Sviluppatore
Techland

PEGI
18



Sono passati un po' di mesi da quando vi ho presentato la recensione di Dead Island: il survival horror, in stile balneare, targato Deep Silver. Per tutti gli appassionati di questo intrigante titolo, sono adesso disponibili due nuove e massacranti campagne differenti sia per i contenuti sia per le logiche di gioco!

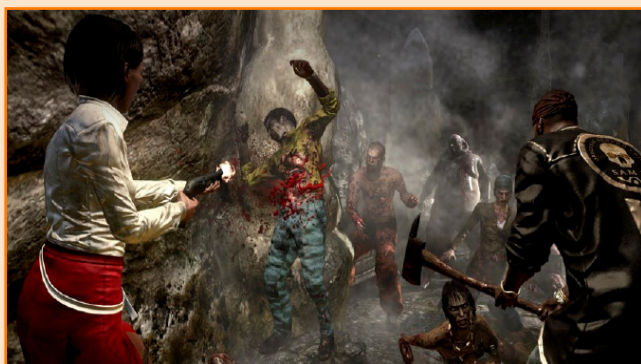


Fig. 1 - Mentre si affrontano schiere di zombie è anche possibile portare a termine alcune semplici missioni secondarie. Se vogliamo sopravvivere il più a lungo possibile, giochiamolo in cooperativa!

Fig. 2 - Finalmente abbiamo la possibilità di giocare a Dead Island dal punto di vista del colonnello White: la voce che abbiamo imparato a conoscere - per poi eliminare - nel corso dell'avventura principale!



Bloodbath Arena non è una nuova campagna bensì un insieme di quattro aree, raggiungibili attraverso i portali per il viaggio veloce, selezionando la voce *Arena*. Ogni area, diversa per tipo di ambientazione, permette di affrontare, anche in modo cooperativo, delle ondate continue di zombie.

Pregi e limiti

Per gli appassionati della modalità *Orda*, il puro gusto del massacro può essere sufficiente per giustificare i 9,99 euro di costo ma per chi preferisce unire all'adrenalina anche il piacere dell'avventura, questo DLC può risultare un po' limitato. Le arene, comunque, sono sempre raggiungibili ed è anche possibile trasferire armi ed equipaggiamenti da *Bloodbath Arena* all'avventura principale; ecco perché nell'area centrale, si trova un utile baule contenitore!

Dall'altra parte. Questo potrebbe essere il sottotitolo più azzeccato per il secondo DLC rilasciato da Deep Silver e ambientato nell'orrorifica isola di Banoi. Un secondo punto di vista che coincide, nel caso specifico, con quello del Colonnello White!

Uno in più

Dopo aver installato il contenuto scaricabile, acquistabile al prezzo di 9,99 euro, potremo iniziare il gioco selezionando il nuovo personaggio dal menu principale: basta spostarsi sulla destra per trovarlo! La campagna è caratterizzata dalla presenza massiccia di armi (a nostra disposizione) e di zombie (pronti ad attaccarci in qualsiasi momento). Divertente e godibile ha un solo limite evidente: non è possibile giocarla in modalità cooperativa. Un vero peccato, dato che Dead Island dà il meglio di sé proprio in *co-op mode*!

Punteggio

6,5

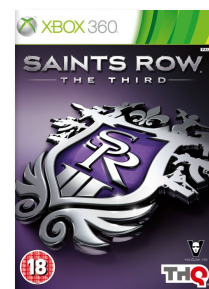
Punteggio

7,5

SAINTS ROW

THE THIRD

Piattaforma test

XBOX 360Sviluppatore
Volition - THQPEGI
18

Terza incarnazione per la famigerata gang dei *Saints* che sulla propria strada trova un altro temibile gruppo criminale: i *Syndicate*. Riuscirà Volition a tenere alto l'interesse per una storia che, nel bene e nel male, è già stata scritta centinaia di volte nell'era ultima dei videogames?

Tutto questo è pazzesco

Inutile girarci attorno: la risposta alla precedente domanda è un "sì" secco e risoluto. *Saint Row - The Third* è un titolo assolutamente imperdibile per

essere messa a ferro e fuoco, compresi i suoi ignari abitanti, e per farlo avremo a disposizione armi in quantità: lanciarazzi, fucili automatici, lanciagranate, mitragliatrici Gatling e persino enormi combattenti venuti fuori da chissà dove!

Divertimento esplosivo

Oltre all'azione pura, molto del fascino del gioco risiede nei dialoghi. Il linguaggio adottato dai membri delle due gang, e non solo, è un insieme di parolacce, battute ironiche e doppisensi che mi



Fig. 1 - Il gioco è composta da una trama principale alla quale si aggiungono numerose attività secondarie. Possiamo attaccare le bande nemiche, acquistare stabili ed uffici, radere al suolo interi quartieri, accompagnare al lavoro le prostitute, saccheggiare la città e molto, molto altro ancora!



Fig. 2 - Il simpatico signore muscoloso con la faccia nascosta da una maschera da wrestler è Killbane, soprannominato The Walking Apocalypse. Capo dei Luchadores, un gruppo interno ai Syndicate, è un tipino che si sconsiglia vivamente di incontrare da soli

chi, come me, ama le emozioni forti e un po' di "sana" ironia. Se la trama si riassume nel cercare di conquistare, armi alla mano, la cittadina di *Steelport*, feudo del nostro nuovo rivale *Philippe Lauren* capo dei *Syndicate*, il come ci si riesce è la vera forza del titolo. Scordatevi fini tattiche di guerriglia e azioni spionistiche: le parole d'ordine sono "guerra aperta" e soprattutto, "devastazione pura": sia dal punto di vista fisico che verbale. *Steelport* dovrà

sento di sconsigliare, oltre naturalmente ai minori di 18 anni, anche a tutti gli animi troppo sensibili! D'altronde, non si poteva certo rendere tanta insensata violenza con frasi di circostanza, no?

Punteggio **8,5**



Piattaforma test

PS3

Sviluppatore

Konami

PEGI

18

Opps... ho perso la testa per te! Se ci trovassimo a una cena con un partner attraente sarebbe una classica frase da corteggiamento ma nel caso di *Never Dead* assume proprio un significato letterale!

Oggi, mi sento a pezzi!

La grande novità di questo titolo, almeno rispetto agli altri videogiochi improntati al massacro di mostri più o meno ributtanti, è proprio nella caratteristica principale del suo immortale protagonista: la

parte indispensabile, viene risucchiata da dei piccoli esseri rotolanti chiamati *grandbaby*. In quei casi, è necessaria molta abilità manuale se si vuole evitare di dover rifare tutto dall'ultimo checkpoint!

Nel bene e nel male

La trama di *Never Dead* è semplice e lineare, fin troppo. La compagnia di *Arcadia Maximille*, pur piacevole, non introduce grandi novità nel gameplay e i nemici sono di pochi tipi diversi. Ciononostante, la

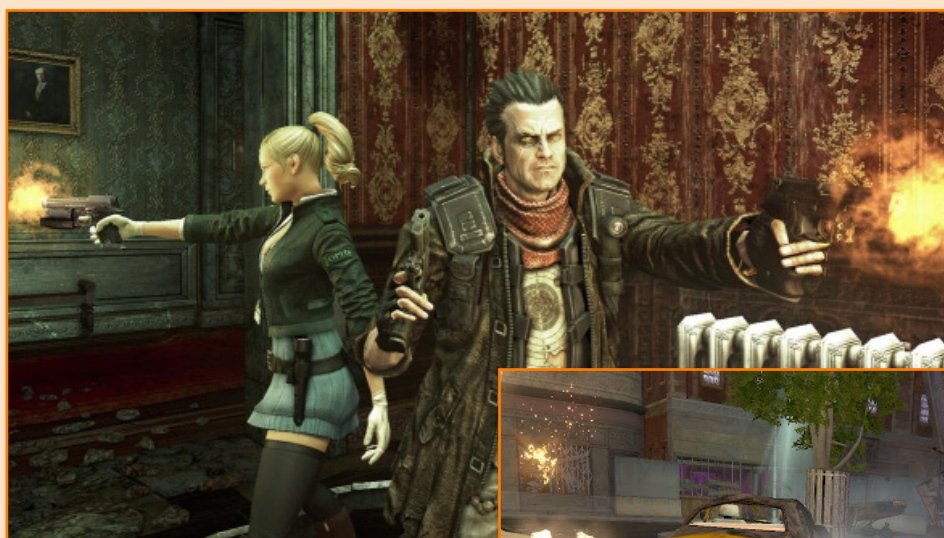


Fig. 1 - Oltre ai combattimenti, l'esplorazione costituisce il vero nucleo dell'avventura. L'interazione con gli elementi dell'ambiente è completa e possiamo divertirci a distruggere qualsiasi tipo di oggetto per recuperare i mattoncini moneta necessari per ottenere, al termine di ciascun quadro di gioco, 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 suspense e di coinvolgimento. Un'ottima scelta che ne aumenta la longevità e il divertimento!



prerogativa di poter essere smembrato senza subire alcun tipo di danno. Certo è difficile riuscire a muoversi all'interno di uno scenario senza gambe, oppure con la sola testa, ma a tutto si può fare l'abitudine e in fin dei conti, basta un po' di adattabilità per riuscire a riattaccarsi gli arti mancanti in un momento di relativa tranquillità! Il problema si presenta quando la testa, l'unica

frenesia del combattimento e il progressivo aumento delle abilità del nostro alter ego, *Bryce Boltzmann*, lo rendono un titolo divertente e godibile. Un'idea originale che poteva essere sfruttata maggiormente!

Punteggio

6,5

Speciale - f. come Fitness!

Jillian F. Adventure

Piattaforma test
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore
505 Games

PEGI
3



Volete un fisico alla Lara Croft e vi piace fare esercizio davanti alla televisione? *Jillian Michaels Fitness Adventure* è il gioco che fa per voi!



Fig. 1 - In *Jillian Michael Fitness Adventures* sono presenti ben 58 circuiti predefiniti di allenamento, ambientati in differenti e avventurosi scenari. Il misuratore relativo alle calorie bruciate è indispensabile!

Zumba F. Rush

Piattaforma test
XBOX 360 - Kinect

Sviluppatore
505 Games

PEGI
3



La seconda incarnazione della versione videoludica di *Zumba Fitness*, per Xbox 360, rinuncia al semplice numero due per prendere un ritmo più *Rush*.

Fig. 2 - Nata a Miami grazie all'intuito del ballerino e coreografo Alberto Perez, detto Beto, Zumba è una disciplina che consente di allenarsi, anche in gruppo, sfruttando le musiche caraibiche!



Rimanere in esercizio è sempre difficile, soprattutto se non si hanno gli stimoli giusti o se si considera la palestra come un luogo di tortura! Fortunatamente, in *Jillian Michaels Fitness Adventure*, la formula vincente è quella del divertimento e gli esercizi ne diventano solo un piacevole corollario!

Anche nella giungla

Jillian Michaels è una nota *personal trainer* americana e sono molti i vip che hanno deciso di affidarsi alle sue cure. Grazie a *Fitness Adventure* possiamo farlo anche noi e senza sostenere spese astronomiche! Basta sfruttare le potenzialità di Kinect, scegliere uno dei percorsi avventurosi disponibili e poi, iniziare a sudare replicando i tanti esercizi che ci vengono mostrati sullo schermo. Facile, piacevole e molto sano! Dedicato a chi vuole dimagrire divertendosi!

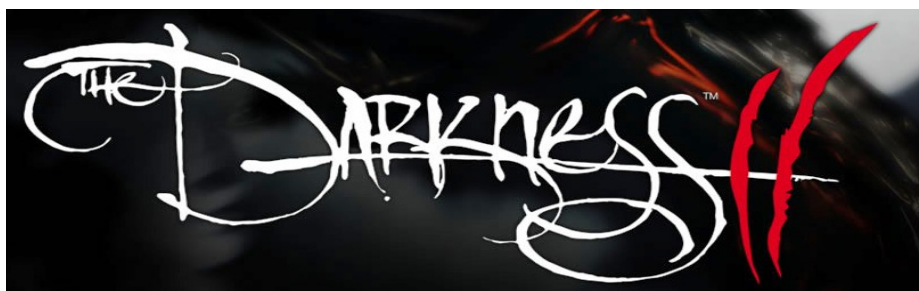
Avevamo già avuto modo di presentare il primo titolo di questa fortunata serie dedicata al fenomeno Zumba e adesso non possiamo farci scappare l'opportunità di provare la nuova modalità *Rush*!

Formula vincente

Sul concetto di gioco c'è poco da dire: grazie agli insegnanti virtuali che ci accompagneranno, il nostro obiettivo sarà quello di perdere peso ballando e divertendoci. C'è invece molto da aggiungere in relazione al precedente titolo: ora gli istruttori sono sei, tutti con le proprie caratteristiche, e il gioco può essere ambientato su dieci piste da ballo differenti. Inoltre, è disponibile la modalità multiplayer in locale per due giocatori che ci consente di allenarci in famiglia o con chi vogliamo. Ricca è anche la scaletta dei brani musicali degli stili di ballo disponibili!

Punteggio 8,0

Punteggio 8,0



Piattaforma test

PS3

Sviluppatore

2K Games

PEGI

18

Era il 2007 e sugli scaffali dei negozi di videogame italiani arrivava un titolo molto particolare: *The Darkness*. Il protagonista, *Jackie Estacado*, non era uno dei soliti eroi tutto casa, chiesa e famiglia ma un giovane sicario al servizio della famiglia mafiosa Franchetti di New York.

All'inizio

Tratto dal fumetto omonimo uscito in America l'anno prima, *The Darkness* prendeva il via nel giorno del ventunesimo compleanno di Jackie. Giorno che coincideva con la terribile scoperta di aver ereditato dal bisnonno un oscuro potere: la Tenebra. Grazie alla Tenebra, che si manifestava sotto forma di due lunghi tentacoli che uscivano dal corpo del ragazzo, Jackie acquisì un enorme potere ma anche un'irrefrenabile sete di sangue e per questo motivo, dopo una lunga serie di rocambolesche avventure, decise di rinunciarvi. Nel frattempo, però, Jackie aveva sconvolto l'organizzazione mafiosa dei Franchetti, ucciso suo

zio Paul (che la comandava) e perso Jenny Romano (fatta ammazzare proprio da zio Paul).

Ai giorni nostri

In questo secondo titolo della serie, che gli appassionati aspettavano con impazienza, ritroviamo Jackie Estacado a capo di una propria cosca mafiosa ma vittima dei ricordi di quel periodo terribile. Il fantasma di Jenny si agita ancora nella sua mente e la Tenebra non aspetta altro che l'occasione giusta per riprendere il controllo. Cosa che, puntualmente, avviene proprio all'inizio del gioco quando Jackie subisce un misterioso attacco mentre si trova a cena in un ristorante. E il risveglio della Tenebra porta sempre con sé innumerevoli, spiacevoli, conseguenze... soprattutto per i nemici di Jackie!

Violenza per violenza

Lo ammetto: ho apprezzato profondamente il primo *The Darkness* soprattutto per la perfetta



Fig. 1 - La gestione dei due tentacoli della Tenebra avviene tramite i pulsanti L2 e R2. Le pistole e le altre armi da fuoco, invece, sono comandate dalla pressione dei tasti L1, per la mano sinistra, e L2, per la mano destra. In pratica, impugnando due revolver contemporaneamente e lottando nell'oscurità, dovremo dimostrare un tale virtuosismo con le dita da far invidia a un provetto pianista!

Fig. 2 - Il tentacolo di sinistra, comandato dal pulsante L2, consente di raccogliere gli oggetti che mostrano una speciale luminiscenza per poi scagliarli contro i nemici. In alternativa, possiamo afferrare qualunque avversario per poi ucciderlo in svariati modi tramite l'uso dell'altro tentacolo. La decapitazione, a volte, è fin troppo banale!



integrazione dell'aspetto violento e truculento del gioco nell'intreccio narrativo della trama. La Tenebra è un'emanazione diretta del Male e come tale si comporta. E questo aspetto, fortunatamente è stato mantenuto e addirittura potenziato, in *The Darkness II*. Se non riuscite a sopportare smembramenti virtuali e scene di efferata malvagità, lasciate stare questo titolo e concentratevi su qualcosa d'altro. *The Darkness II* non è politicamente corretto e anche se utilizza degli *escamotage* grafici per rendere meno crude le scene, che appaiono costantemente fumettose, questo non significa che il loro contenuto venga in qualche modo edulcorato. La Tenebra, per esempio, si nutre di cuori umani e le modalità di uccisione dei nemici spaziano dalla decapitazione allo squartamento, passando per un alto numero di sanguinolente varianti.

Squadra vincente

Quando Jakie combatte utilizzando la Tenebra e si trova in luoghi bui, oltre alle due armi (che possono essere impugnate contemporaneamente) diventano disponibili i due ributtanti tentacoli. La loro presenza non è solamente scenica e bisogna imparare a sfruttarli al meglio se si vuole sopravvivere nel mondo corrotto di *The Darkness II*. Quello di sinistra, per esempio, oltre a colpire gli avversari permette

Fortunatamente, invece, è rimasto a farci compagnia il "simpatico" essere dell'oscurità, il darkling, che avevamo già avuto modo di apprezzare per i suoi letali servigi. Il Darkling non è comandabile direttamente dal giocatore ma acquisendo l'apposita abilità, può essere lanciato sui nemici e diventare così un devastante assassino volante!

Un po' alla volta

E sono le abilità l'altro punto di forza di questo titolo. Più uccisioni realizziamo, più Essenza demoniaca collezioniamo, più abilità possiamo acquistare. Sparse nelle varie locazioni ci sono apposite colonnine energetiche dove possiamo utilizzare l'Essenza a nostra disposizione per scambiarla con una lunga lista di abilità. Inutile elencarle tutte, basta dire che sono suddivise in quattro grandi gruppi e che non ce la farete mai ad averle tutte entro la fine del gioco. E per questo motivo, conviene rigiocare *The Darkness II* in modalità *Newgame +* che consente di ricominciare la storia mantenendo, però, tutti gli obiettivi precedentemente conquistati. Un'ottimo punto a favore della longevità. Sempre per la longevità del titolo, va menzionata la modalità multigiocatore che ci consente di impersonare, assieme ad altri tre amici, uno dei quattro assassini al soldo di Jakie. Le missioni che affronteremo in



Fig. 4 (a dx) - Il darkling che ci accompagna, oltre a essere un valido alleato, è capace di compiere le peggiori nefandezze con grande naturalezza.

Fig. 3 (a sx) - Le abilità vengono acquistate tramite un sistema a punti basato sull'Essenza. Ce ne sono di molti tipi, suddivise in quattro categorie.



di afferrare oggetti posti nelle vicinanze (solo quelli che si illuminano) per utilizzarli come scudi o come armi da lancio. Il tentacolo di destra, invece, diventa una devastante frusta che può spazzare il campo di combattimento seminando morte e distruzione. Assieme, infine, consentono a Jackie di sperimentare differenti tecniche di uccisione sui propri nemici. Si sente la mancanza, rispetto al primo titolo della possibilità di utilizzare il tentacolo di destra per esplorare il territorio senza muovere fisicamente Jackie dal luogo dove si trova. Questa funzionalità, oltre che aumentare il divertimento, introduceva un elemento strategico di notevole importanza dato che consentiva di attaccare i nemici rimanendo al sicuro. Speriamo che venga reintrodotta in *The Darkness III*!

modalità cooperativa, faranno parte dello sviluppo della trama e tutto ciò renderà il gioco ancora più avvincente.

Si può osare di più

L'unico vero limite di *The Darkness II* è la troppa fedeltà all'episodio originale. L'idea di base è vincente e si potrebbero studiare nuovi e differenti modi per sfruttare la Tenebra al fine del gameplay.

Punteggio

8,0

Virtua Tennis 4

Chi temeva che le nuove console non potessero soddisfare i palati esigenti degli appassionati delle simulazioni sportive dovrà ricredersi anche grazie a *Virtua Tennis 4*. Questo titolo, incarnato per PS Vita, è piacevole, longevo e giocabile. I puristi potrebbero osservare che alcune situazioni mostrano una gestione un po' arcade ma si tratta di una piccola pecca compensata dalla perfetta riproduzione fisica del comportamento della pallina, dalle modalità multiplayer disponibili online e persino dalle coinvolgenti musiche!

Piattaforma test

PS Vita

Sviluppatore

SEGA

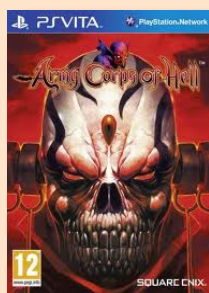
PEGI

3



Punteggio 8,0

Army Corps of Hell



Piattaforma test

PS Vita

Sviluppatore

Square Enix

PEGI

12

Fra i primi titoli disponibili per PS Vita spicca questo *Army Corps of Hell* per il suo appartenere a un genere non troppo diffuso nel contesto mobile: lo strategico in tempo reale. Nei panni, anzi nella mente, di ciò che rimane di un potente Signore del Male, potremo condurre orde di Goblins, divise in diverse tipologie di combattenti, nel tentativo di conquistare niente di meno che l'Inferno. L'idea, molto divertente, si esaurisce presto in un susseguirsi di azioni molto simili e alla lunga ripetitive. Peccato, dato che le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte!

Punteggio 6,0



Secret Files 2

Puritas Cordis, la purezza del cuore, è il sottotitolo di questa ottima avventura per PC pubblicata originariamente nel 2009. Ve la ripropongo oggi perché Deep Silver ha annunciato per il 2012 l'uscita del terzo capitolo della saga che vedrà, ancora una volta, Nina e Max come protagonisti. Nell'attesa delle future avventure di questa "strana coppia", chi ancora non si fosse scontrato con i misteri parigini connessi alla presunta fine del mondo può divertirsi risolvendo tutti gli enigmi di Secret Files 2 - Puritas Cordis! Consigliato a tutti gli amanti dei *punta e clicca*!

Piattaforma test

PC

Sviluppatore

Fusionsphere

PEGI

12



Punteggio 8,5



Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

Konami

PEGI

18

Appena rilasciata da Konami, l'*HD Collection* di *Metal Gear Solid* è già diventata un *cult* per tutti gli appassionati della serie e anche per chi non ha avuto la fortuna di giocare i titoli originali all'epoca della loro prima distribuzione.

Doppia soddisfazione

Raccolti in due DVD, sono stati inseriti in questa *collection* i capitoli 2, 3 e l'adattamento in alta definizione dell'ultimo titolo rilasciato, nel 2010, solo per *PSP*, *Playstation Portable*. In pratica, con un'unico acquisto porteremo a casa: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Il fatto che manchino sia il capostipite della saga, *Metal Gear Solid*, sia il quarto capitolo, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* è comprensibile e lascia aperta

la possibilità che, in un prossimo futuro, vengano portati in alta definizione anche alcune versioni alternative del gioco come, per esempio. *Metal Gear Solid 2: Substance* o *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Ci basterà aspettare per scoprirlo!

Da non perdere

In alta definizione, le avventure di Snake diventano ancora più avvincenti e le suggestioni e il genio di Hideo Kojima rendono unica l'esperienza di gioco. Inoltre, è stato aumentato il *frame rate* delle scene e sono stati aggiunti nuovi trofei collezionabili e ulteriori obiettivi per le missioni.

Punteggio **8,5**



Piattaforma test

PS3

Sviluppatore

Monolith Interactive

PEGI

12

Quando Batman non c'è, i *Batz* ballano. E anche i *Jokerz*, se è per questo. Immaginate una Gotham City alternativa, senza Cavaliere Oscuro e senza i suoi nemici giurati; e ora, immaginatevela piena di tizi fuori di testa, vestiti con ridicoli costumi da supereroi e con le facce imbrattate di cerone e rossetto. Bene, quello che avete appena visto è il mondo folle e divertente di *Gotham City Impostors*.

Uguali... ma non troppo!

Il gioco, di per sé, è uno sparatutto online in prima persona ma questa definizione, dice poco o nulla sul livello di coinvolgimento che il titolo riesce a suscitare nel giocatore. E allora, partiamo proprio da quest'ultimo per chiarire che la storia ci cala nei panni di uno degli *impostori* attivi a Gotham City e suddivisi in due bande contrapposte: i *Batz* e i *Joker*, logicamente. Il nostro scopo ultimo è semplicemente quello di combattere gli avversari in una delle tre modalità di scontro disponibili:

Deathmatch; *Suffumigazione* (il classico Ruba Bandiera) e *Battaglia Psicologica*. Tutte modalità multiplayer dato che per il giocatore singolo sono disponibili solo alcune missioni e i tutorial.

Ridere da morire

Purtroppo, il numero delle ambientazioni è un po' limitato e qualche critica può essere mossa al comparto grafico non proprio eccezionale. Eppure, nonostante questi vincoli, si tratta di un gioco piacevole e coinvolgente. E questo, grazie a tre fondamentali fattori: la frenesia dei combattimenti, la possibilità di crescere velocemente di livello (tramite i punti esperienza totalizzati negli scontri) e soprattutto, la grande ironia che lo permea!

Punteggio **7,5**



Piattaforma test

XBOX 360

Sviluppatore

Capcom

PEGI

16

La calma è la virtù dei forti ma a quanto pare, anche la rabbia può esserlo... almeno se sei un semidio e se ti chiami Asura!

Cuore ibrido

Spettacolare, avvincente, esplosivo... questi sono solo alcuni degli aggettivi che si possono utilizzare recensendo un titolo come *Asura's Wrath*. Non tanto per le meravigliose ambientazioni, né per la particolare struttura di gioco a capitoli e neanche, infine, per l'intrigante intreccio narrativo della trama.

Strategie di gioco

Dal punto di vista del sistema di gioco, *Asura's Wrath* punta molto sulla semplicità e assegna a un solo tasto del controller tutte le funzioni di attacco, comprese alcune combo. Gli attacchi a distanza si realizzano con un altro tasto mentre i colpi più spettacolari si attivano quando la nostra rabbia raggiunge il massimo. Può sembrare un metodo di controllo limitato ma sfruttato al meglio e unito alle limitazioni derivanti dal surriscaldamento del nostro alter ego virtuale, ci costringerà a studiare



Fig. 1 - La prima battaglia in cui saremo coinvolti sarà nello spazio e ci vedrà combattere contro i Ghouma, i portatori dell'oscurità, e soprattutto contro il loro leader: Vithra. Questi momenti QTE non spezzano la forza narrativa ma, al contrario, rendono ancora più avvincente ed epica, tutta l'evoluzione del gioco.

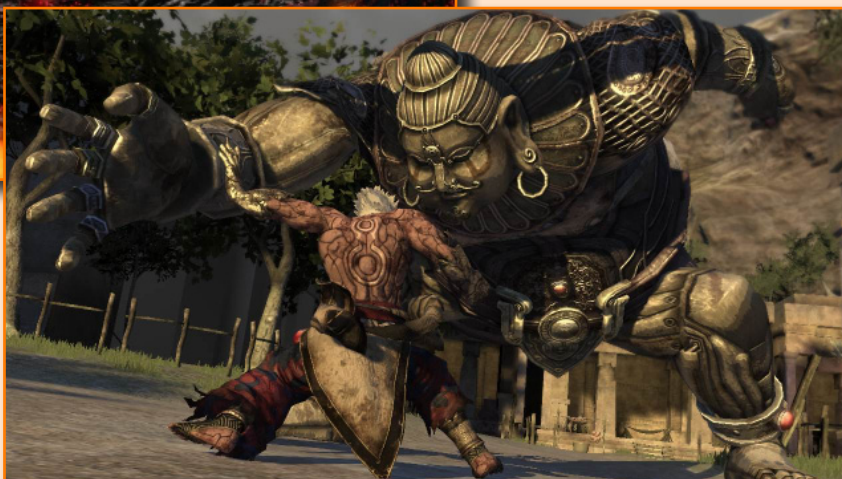


Fig. 2 - Sono molti gli scontri che ci vedono fronteggiare nemici immensi presi direttamente dal pantheon delle divinità indiane. Queste sezioni possono essere superate solo se abbiamo fatto un po' di pratica con le mosse speciali che Asura è in grado di realizzare.

I motivi sono altri e molto più profondi. *Asura's Wrath* colpisce perché è un mix ben bilanciato di action game e di situazioni interattive in *QTE*, *Quick Time Event*. Un raro esempio di connubio, riuscito, tra generi differenti, capace di incollare il giocatore davanti allo schermo anche nei momenti meno frenetici e persino per lunghi intermezzi narrativi che si riescono ad apprezzare anche per gli elementi poetici che racchiudono.

la strategia di volta in volta migliore per poter sconfiggere i nostri nemici. Se amate solo gli action game estremi, *Asura's Wrath* potrebbe deludervi ma se vi piacciono i bei giochi, farà sicuramente per voi!

Punteggio

8,0

Chi vuol essere milionario?

Le edizioni speciali

Piattaforma test
XBOX 360 - LIVE Arcade

Sviluppatore
Deep Silver

PEGI
3



Piattaforma test
PlayStation Network

Sviluppatore
Deep Silver

PEGI
3

Può un gioco scaricabile solo online riuscire a conquistare il cuore (e i cervelli) di un'enorme fetta dei videogiocatori italiani? Sì, se si chiama Chi vuol essere milionario e dispone di edizioni speciali adatte ai gusti di tutti... e intendo: proprio di tutti!

Football

L'Italia, sì sa, è la patria del calcio; ma più che di quello giocato in campo, di quello parlato! Per mettere realmente alla prova le nostre conoscenze calcistiche, invece del bar, basta caricare l'apposita edizione, sedersi comodi e *sparare* le risposte giuste!

domande sono nuove e spazzanti? È dura vincere!

South Park

L'unica edizione speciale vietata ai minori di anni 12. Semplicemente fantastica e imperdibile ci mette nei panni, cartonescamente parlando, dei protagonisti.

Star Trek

Spazio, ultima frontiera. Anche per i veri appassionati di questa mitica serie sarà difficile riuscire a portarsi a casa il milione. Ma potranno vestire i panni di Spok!

Fig. 1 - Le edizioni speciali offrono, in alcuni casi, la possibilità di personalizzare l'aspetto del giocatore, quello dello studio e persino del pubblico e degli spettatori. South Park mischia i generi senza pudore!



Fig. 2 - Ricevere domande su Star Trek da un alter ego del Comandante James T. Kirk è un vero onore. Anche il nostro personaggio può essere cambiato, prendendolo di peso dagli altri protagonisti della saga.

Musica

Sappiamo tutto dei nostri cantanti preferiti? La vera storia dei gruppi che ascoltiamo ogni giorno alla radio? Quali sono le *hit* di oggi e quali quelle del passato? Attenzione a non prendere delle stecche!

Film

Non è né il primo né l'ultimo dei giochi che mette alla prova la cultura filmica degli appassionati ma le

In definitiva

Un unico voto per tutte le espansioni esprime la media fra la quantità di domande disponibili (600) e la loro difficoltà. Chi vuol essere milionario, in questa veste, diventa ancora più interessante e divertente!

Punteggio

8,0

VIDEOCORSI PRO:

Tecniche microfoniche

di Simone Pippi



È disponibile un nuovo ed entusiasmante videocorso dedicato a tutti coloro che vorrebbero registrare un buon suono di chitarra, ma non ci sono mai riusciti!

Chi è VideoCorsi Pro...

VideoCorsi Pro è un'azienda gestita da **Matteo Orlandi** il cui principale compito è quello di realizzare videocorsi professionali, interamente in lingua italiana. Questa esigenza è nata dal fatto che sul web è possibile recapitare di tutto e di più, ma spesso non vengono approfondite le basi importanti che portano ad effettuare un certo tipo di processo audio piuttosto che un altro. Ecco che Matteo Orlandi, assieme ai suoi collaboratori, forniscono dei completi videocorsi caratterizzati da spiegazioni molto dettagliate ed esempi audio di alta qualità (1).



Il nuovo video-player

I videocorsi realizzati fino a oggi potevano essere acquistati in formato DVD box e visualizzati solo su MAC, ma la nuova applicazione **VCP Player** si può installare anche su piattaforme Windows. Il procedimento è molto facile e veloce:

2

Scegli il sistema operativo



Mac OS X 10.5 - 10.7

Download



Windows XP - Vista - 7

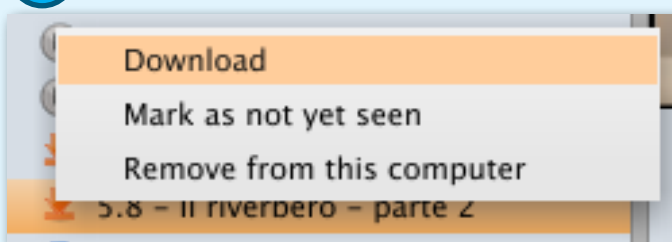
Download

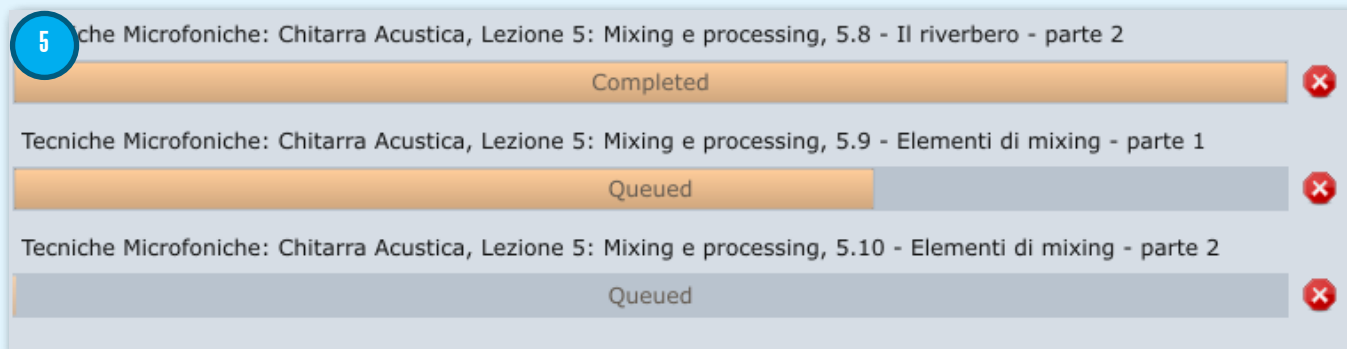


1. Aprire il proprio browser di internet, digitare l'indirizzo web www.videocorsipro.it ed effettuare la registrazione fornendo un indirizzo E-mail e la password.
2. Fare un clic sul pulsante **Download** che, al passaggio del mouse, si illuminerà di colore arancio.
3. Si aprirà una finestra di dialogo in cui è necessario fare un clic sul pulsante di scaricamento del player, a seconda del vostro sistema operativo (2).
4. Una volta terminato il download, avviare l'installazione e seguire i pochi e semplici passaggi.
5. Avviare **VCP Player** dall'apposita icona situata sul desktop e apparirà l'interfaccia divisa in due sezioni. Nella sezione di sinistra sono situati i due elenchi, **Browser** e **Tutorials** (3). Le voci dell'elenco **Browser** possono essere cliccate per accedere alla rispettiva funzione e al manuale operativo, dedicato alla conoscenza e all'utilizzo di questo magnifico software. Mentre, in **Tutorials** è disponibile l'elenco di tutti i videocorsi acquistabili (colore grigio) e quelli acquistati (colore nero).

Una volta acquistato il videocorso desiderato, è necessario avviare il processo di scaricamento di ogni singola lezione, facendo un clic con il tasto destro del mouse e selezionare l'apposita dicitura (4 e 5). In questo modo, il videocorso potrà essere riprodotto in modalità *Off-line* (visualizzabile senza la connessione a internet), in quanto è un'applicazione di tipo *off.line*. Inoltre, se il vostro PC necessita in futuro di essere formattato, la licenza del videocorso acquistata rimarrà collegata ai dati di registrazione precedentemente forniti (**E-mail** e **Password**) e quindi, basterà ripetere il processo di download delle lezioni.

4





Contenuto del videocorso

Il contenuto del videocorso può essere visualizzato facendo un clic sul pulsante “+” situato in prossimità del titolo **Tecniche microfoniche: Chitarra Acustica**. Stessa procedura vale anche per massimizzare il contenuto di ogni lezione. Questo videocorso si divide in un'introduzione di benvenuto e cinque lezioni situate in modo progressivo, dalle basi alla post-produzione:

- **Lezione 1 - Il suono della chitarra acustica:** questo elenco dispone di quattro dettagliate lezioni dedicate alle proprietà sonore della chitarra acustica, l'utilizzo di svariati tipi di plettri e l'importante mantenimento delle corde, al fine di ottenere un suono davvero ottimo.
- **Lezione 2 - I microfoni:** dispone di ben sei lezioni in cui verranno analizzate le varie tipologie di microfoni con cui effettuare la registrazione più consona in base al contesto musicale da realizzare. Oltre all'analisi sul posizionamento dei microfoni è anche possibile “degustare” le particolarità sonore di quest'ultimi, grazie agli esempi audio realizzati in alta fedeltà.
- **Lezione 3 - Tecniche microfoniche:** l'elenco è composto da otto lezioni in cui verranno analizzate le tecniche di ripresa microfonica diretta, ognuna applicata ai vari stili di esecuzione musicale.
- **Lezione 4 - Tecniche stereofoniche coincidenti:** un ulteriore elenco di lezioni dedicate alla ripresa microfonica, ma di tipo stereofonico. Dalla tecnica X/Y alla **Blumlein** e, successivamente, analizzando la teoria della ripresa **Mid/Side**, queste sei lezioni vi permetteranno di applicare la registrazione in modalità totalmente creativa.
- **Lezione 5 - Mixing e processing:** questo elenco mette a disposizione ben dieci lezioni interamente dedicate alle fasi di post-

produzione. Grazie alle dettagliate spiegazioni sull'utilizzo dell'equalizzatore, la cura del campo stereofonico, la configurazione degli effetti ambientali e tutto ciò che riguarda il missaggio audio, la realizzazione delle produzioni audio professionali diventerà un gioco da ragazzi!

Conclusioni

Che dire di più? L'abnegazione e l'impegno che Matteo Orlandi ha impiegato nella realizzazione di questo videocorso non hanno veramente prezzo. Questo prodotto, come tutti gli altri, è di facile apprendimento e la trasparenza delle spiegazioni è davvero palpabile. Nessun trucco, nessun inganno! La sola cosa da fare è ascoltare con attenzione tutto ciò che viene spiegato e non ne rimarrete delusi.

Scheda tecnica:

- Durata: 4 ore
- Lingua: italiano
- Lezioni 34 filmati
- Risoluzione video: 1240x700
- Requisiti:
Mac OS X 10.5 / 10.7
Windows XP / Windows Vista / Windows 7
- Prezzo: EUR 39,00 (download digitale)

Contatti:

E-mail: commerciale@videocorsipro.it
Sito di vendita: www.videocorsipro.it