

AUDIO VIDEO & MUSIC

36/12 settembre 2012

www.audiovideomusic.it



**ARTURIA
WURLITZER V**



**PROPELLERHEAD
BALANCE**



**PRIME LOOPS
RATIOPADZ**



IL PIANISTA ROBOT

In questo numero

- ➔ **NEWS: IL PIANISTA ROBOT**
- ➔ **TEST: ARTURIA WURLITZER V**
- ➔ **TEST: PROPELLERHEAD BALANCE**
- ➔ **TEST: PRIME LOOPS RATIOPADZ**
- ➔ **AUDIO: DRUM REPLACEMENT MANIA (4)**
- ➔ **LIBRO: 3D STEREOSCOPICO**



3D STEREOSCOPICO

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

36/12

Audio Video & Music

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

Anno V

Numero 36 - Settembre 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

Contatti

Email info@audiovideomusic.it

Skype ID audiovideomusic



QUI FINISCE L'AVVENTURA DEL SIGNOR BONAVENTURA

Il dominio **audiovideomusic.it** e tutti i servizi associati scadranno il 9/10/2012. Il dominio non verrà rinnovato.

Chiamatela crisi economica, mancanza di soldi, frustrazione... è inutile piangerci sopra. Ma non si poteva mettere un pulsante DONATE? Forse è meglio donare per qualcosa di più importante come il WWF, Save the Children o Wikipedia...

Dopo quasi sei anni di rivista PDF e circa tre anni di news quotidiane, termina anche questo servizio gratuito.

Di Audio Video & Music fra un po' non resterà che un lontano ricordo... terminano anche il canale YouTube, Facebook e altri link a social network.

I nostalgici potranno fare uno screenshot del sito per ricordare che ci fu un tentativo di credere che lo "scambio gratuito" di prestazioni funzionasse anche con le riviste online.

Per un po' ha funzionato. Ma siccome non si vive di sola gloria, quando si rimane in pochi a credere nei sogni, è meglio aprire gli occhi per farli terminare presto... i sogni.

Nel 2006 il sottoscritto ha iniziato a scrivere una rivista intera tutta da solo. Poi qualcuno, a varie riprese, ha avuto il coraggio di abbracciare il progetto. Oggi non è rimasto quasi più nessuno a scrivere.

La soluzione sarebbe tornare a fare di nuovo una rivista quasi tutta da SOLO.

Ringrazio i collaboratori che negli anni hanno scelto di lavorare solo per passione, pagati con qualche prodotto Not For Resale.

Ringrazio le (pochissime) aziende che hanno sostenuto il progetto.

Ringrazio tutti quelli che mi hanno dato la soddisfazione di scaricare la rivista o di leggere le Synth News quotidiane.

Un abbraccio a tutti.

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.

PIANISTA ROBOT

di Pier Calderan



**Vedere un pianista in un'orchestra sinfonica è normale.
Ma non lo è... se il pianista è un robot!**

INCONTRO TEOTRONICA PIERDUINO

Quando l'anno scorso incontrai Matteo Suzzi nell'area Inventors di Robotica 2011, in cui io presentavo il pallone volante musicale Pierduino Balloon e lui un pianista robot che suonava una tastiera, il feeling è stato immediato.

Nei tre giorni di fiera parlammo per ore di Arduino, di MIDI, di elettronica, di meccanica, di fisica quantistica, dei Maya... Fa le tante cose dette, Matteo Suzzi, un imolese che qualche anno fa si è inventato l'azienda Teotronica (www.teotronica.com) che conduce da solo, mi chiese di migliorare il suo pianista in modo che potesse andare in Tour, nientemeno che con il pianista internazionale Roberto Prosseda. Chi non conosce questo famoso pianista, si legga qualche pagina su Internet o Wikipedia (http://it.wikipedia.org/wiki/Roberto_Prosseda).

Bene, dico io, cosa serve? In pratica, il robot-pianista deve avere 53 dita per poter spaziare sulla tastiera dando più libertà al pianista-uomo che lo deve "suonare" via MIDI in tempo reale a distanza. E poi il robot deve essere sensibile alla dinamica. Roberto Prosseda deve poter controllare e/o sfidare il pianista-robot in una serie di concerti in Italia e anche all'estero. Soprattutto, per l'estate 2012, il robot deve essere tutto pronto per suonare anche con l'orchestra filarmonica di Berlino. Lì dobbiamo fare un figurone.

Bene, dico io. Quindi, a conti fatti, bisogna costruire un'interfaccia MIDI in grado di controllare dinamicamente i 53 solenoidi in tempo reale. Che problema c'è? Ma fra il dire e il fare...

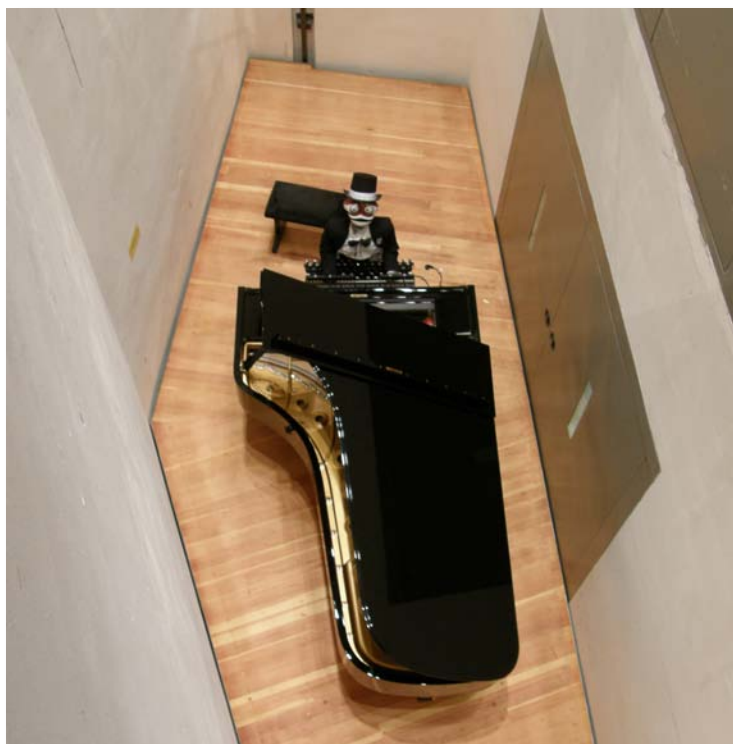
Software Pier-fetto

L'esclamazione che Matteo usa quando il software scritto da me funziona, è: "Pier-fetto". Sì, perché il software deve essere per forza perfetto, altrimenti non entra nella flash della CPU. Modestamente, devo dire che, nonostante le innumerevoli difficoltà tecnico-meccanico-fatalistico-MIDI, il risultato finale è stato



Sopra, Il pianista robot durante lo spettacolo con l'orchestra Philharmonie di Berlino.

Sotto, l'arrivo in montacarichi, con lo Steinway Grand.



indubbiamente sorprendente. Durante la stesura del mio libro "Robot fai da te" (www.pierduino.com), ho sperimentato molte cose a livello software che poi sono diventate utili al progetto del pianista-robot.

Lo stesso Matteo, che è un impareggiabile costruttore meccanico ed elettronico (vedi il

capitolo 30 del suddetto libro in cui spiega come fare da zero gli stampi in vetroresina e altre amenità), ha dovuto rifare da zero l'interfaccia elettromeccanica del pianista. E la cosa, credetemi, non è stata facile.

Destinazione Imola

Dopo qualche mese di contatti via Skype, si avvicina il momento fatidico delle prove su strada. Inutile dire che, fra un impegno e l'altro, si arriva sempre a finire le cose il giorno prima, mai un mese prima. Imola è in una posizione che fortunatamente non stata toccata dal terremoto in Emilia Romagna. Ci mancava solo quello!

Comunque, nell'estate più calda degli ultimi anni, dentro il capannone di Teotronica, che non è molto differente dai piombi di Venezia, ci siamo adoperati a testare circuiti elettronici, centraline di controllo dei solenoidi e software fra una marcia turca e un volo del calabrone.

Dato che il pianista (quello vero) ha un repertorio classico, il repertorio del pianista robot non poteva essere diverso. E far suonare in tempo reale via MIDI un tale numero di solenoidi non è uno scherzo.

E non è uno scherzo neanche l'alimentazione. Infatti, i problemi sono nati proprio quando c'è stato bisogno di dare più benzina ai solenoidi, ovvero ai circuiti di alimentazione.

Non vi sto a raccontare tutta l'avventura, ma provate a pensare solo alla quantità di corrente necessaria per poter garantire l'abbassamento del tasto di un pianoforte da parte di una mano meccanica composta da 53 dita!

Come si fa?

Il progetto completo è lungo da raccontare. Per questo motivo ho scritto un libro per spiegare i dettagli hardware e software.

In questa sede, posso solo dire che costruire un robot in grado di suonare su una tastiera vera di pianoforte, di controllare il pedale vero del pianoforte, di muovere la testa, gli occhi, le palpebre, le sopracciglia, la schiena e di parlare con una voce robotica con movimenti sincronizzati della bocca, non è proprio una cosa facile.

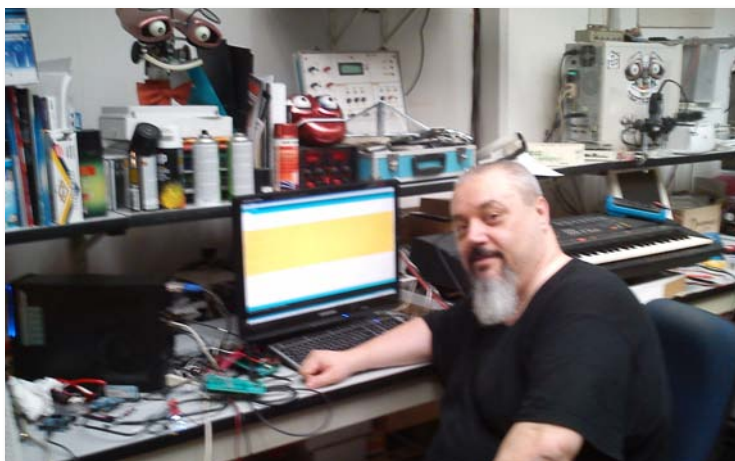
Premesso che i più curiosi potranno trovare maggiori informazioni nel mio libro Robot fai da te, ecco un elenco essenziale di circuiti che servono solo per la parte elettronica:

- Circuito di controllo solenoidi
- Circuito di controllo testa, occhi, schiena ecc.
- Circuito di alimentazione solenoidi
- Circuito di alimentazione servomotori
- Circuito di controllo vocale per la bocca
- Circuito MIDI



Sopra, Matteo Suzzi alle prese con i circuiti elettronici.

Sotto, Pier Calderan alle prese con il software.



Qualcuno si chiederà: "Perché usare il protocollo MIDI e non un protocollo con un'interfaccia più veloce?" La risposta è semplice. Innanzitutto perché è possibile far suonare al pianista un qualsiasi file MIDI e poi perché il codice MIDI è facile da editare con qualsiasi sequencer ed è sufficientemente veloce per tutte le funzioni di controllo. È vero che per una funzione standalone di autoplay dei movimenti della testa, ho pensato anche a una transcodifica del file MIDI in formato EDL Timecode, per mettere il codice in memoria del processore e leggere così i movimenti temporizzati da mandare al circuito di controllo della testa, della schiena, degli occhi ecc.

LO SPETTACOLO

Chi vuole vedere una sintesi dello spettacolo del pianista robot che parla in tedesco durante l'intervista e suona con l'orchestra filarmonica di Berlino, in sfida con il pianista Roberto Prosseda, può visitare la pagina seguente:

www.audiovideomusic.com/1/pianista_robot.asp

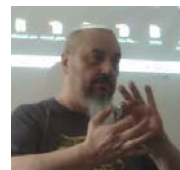
Inutile dire che il suono di uno Steinway Grand Piano Model D è sempre il più bello di tutti, anche se viene suonato da un robot! **AV&M**

ARTURIA WURLITZER V



FILE AUDIO
DI ESEMPIO
ALLEGATI

di Pier Calderan



Il leggendario piano elettrico Wurlitzer in formato virtuale

Arturia è una software-house che si è sempre distinta per la qualità dei suoi prodotti. E questo Wurlitzer V ne è l'ennesima riprova.

Molti hanno provato a campionare il Wurli con risultati più o meno apprezzabili. Se però c'è un merito che va riconosciuto subito agli sviluppatori di Arturia è l'approccio alla tecnologia di sintesi per modelli fisici.

Non è facile, si sa, ma è l'unico modo per avvicinarsi al suono inconfondibile del Wurlitzer modello 200A.

Chi ne possiede uno vero in carne e ossa (come il sottoscritto, vedi foto qui accanto) sa che è praticamente inimitabile. Basta sentire qualche disco di Herbie Hancock, Chick Corea, Beatles, Doors, Pink Floyd, Led Zeppelin, Ray Charles, Queen, Supertramp e Elton John (solo per fare qualche esempio) per capire come il suo suono risulti sempre unico, in tanti generi musicali e stili esecutivi.

C'è però un fattore importante da sottolineare: la sensazione tattile della tastiera e il fragore delle lamelle del Wurli è irraggiungibile da nessuna, e ripeto NESSUNA, master keyboard pesata collegata a un virtual instrument che possa fare la stessa cosa. Anche se il virtual instrument è un Arturia Wurlitzer V a modelli fisici. Questo per mettere subito le cose in chiaro, onde evitare che qualcuno confonda ancora il virtuale dal reale e si illuda di acquistare un Wurli con 99 euro e suonarlo con una master da 500 euro. Il Wurli rimane sempre il Wurli, e non finirò mai di ringraziare il mio amico Patrick quando qualche anno fa, sgombrando il suo vecchio studio, mi disse: "Lo vuoi tu? È senza pedale, ma so che lo puoi mettere a posto...". Indovinate cosa gli ho risposto.



Lo strumento virtuale Arturia

Dando uno sguardo alle sue caratteristiche principali, vediamo subito come i programmatori siano stati ben attenti ai particolari:

- Modello fisico del leggendario piano elettrico Wurlitzer 200A
- Parametri avanzati per il controllo approfondito del suono
- Mappatura MIDI estesa dei parametri di pedali, effetti e motore audio

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

- Fender Deluxe Reverb Blackface
- Fender Twin Reverb Blackface
- Fender Bassman
- Marshall Plexi
- Leslie Speaker

Microfoni virtuali a scelta:

- Shure SM57
- Sennheiser MD 421
- Neumann U 87

Il fatto di poter collegare anche vari tipi di amplificatori e microfoni virtuali rende le cose molto più facili in studio di un Wurli reale. Il 200A è famoso, oltre che per brani come The Logical Song, I am the Walrus, What'd I say e così via, anche per suonare in modo spaventosamente brutale in combinazione con amplificatori a valvole, come il Fender Bassman o il Twin Reverb. Mettere l'overdrive e il riverbero a molla al suono del Wurli offre le stesse sensazioni orgasmiche di un amplesso. Se poi si usano microfoni come i Neumann U 87 per la ripresa dell'ampli...

A parte i paragoni erotici, l'intelligente scelta di abbinare effetti stompbox, ampli e microfoni è davvero azzeccata. Basta ascoltare qualche demo audio fatta ad hoc dagli artisti che hanno collaborato per Arturia per rendercene conto. La versione di prova per 15 giorni dal sito di Arturia renderà felici chi non ha la possibilità di prendere un vero 200A da qualche mercatino. Anche perché ci vogliono 2.000 cucuzze circa. Se siete soddisfatti del prodotto Arturia, **ACQUISTATELO!** La versione download costa solo 99 euro. Non fate i... trullulù.

Motore a modelli fisici

Come già anticipato, trovare una buona libreria campionata di un piano Wurlitzer (in buono stato) è abbastanza difficile. Arturia fa rivivere il suono di questo straordinario strumento tramite un motore a modellazione fisica molto elaborato. La sintesi per modelli fisici è un metodo in cui viene calcolata la forma d'onda del suono che deve essere generata utilizzando un modello matematico. In pratica, è un insieme di equazioni e algoritmi per simulare una sorgente fisica del suono.

Il modello fisico del Wurlitzer V calcola tutte le componenti del piano Wurlitzer reale con attenzione ai dettagli, comprese le lamelle, i martelletti, il meccanismo e l'azione, senza dimenticare il sistema interno di amplificazione e le proprietà acustiche dei materiali usati. I modelli fisici hanno l'incredibile facilità di calcolare anche la dinamica del tasto e la forza del martelletto sulla lamella e quindi la saturazione del suono sul pick-up. Il risultato è un suono estremamente realistico e credibile. Rispetto al Rhodes Mark II, il suono del Wurlitzer 200A è più brillante. Quando viene suonato con delicatezza, il suono può essere molto simile a un Rhodes, ma diventa più aggressivo quando si suona con forza, producendo quell'overdrive "fisico" che lo distingue da quello del Rhodes.

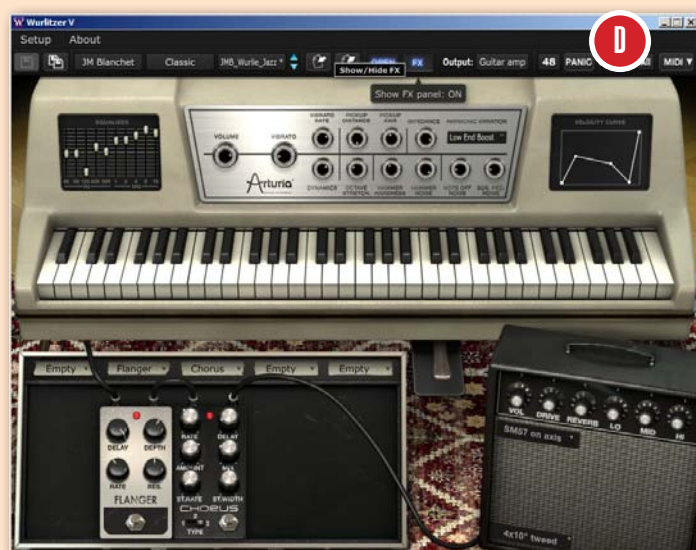


Figura 1:

- A - Piano elettrico nero
- B - Piano elettrico bianco
- C - Pannelli laterali aperti
- D - Pannello FX aperto

Interfaccia

In un team di sviluppatori in gamba non può mancare l'esperto che si occupi dell'interfaccia utente e della grafica. Inutile dire che la somiglianza all'originale, se pur vaga, è d'obbligo. Ma è ovvio che, dovendo aggiungere un sacco di funzioni non disponibili nello strumento originale, l'interfaccia presenti una serie di chicche che indubbiamente stuzzicano l'appetito.

Innanzitutto, si può scegliere il colore dello strumento, fra bianco (Figura 1A) e nero (Figura 1B). Poi, si può decidere di tenere il pannello chiuso o aperto (Figura 1C), cliccando sugli altoparlanti del pannello oppure sul tasto **Open**. Con il pannello chiuso, l'interfaccia è praticamente la stessa del piano elettrico originale, con solo una manopola di **Volume** e una di **Vibrato**.

Con il pannello aperto, oltre a Volume e Vibrato, l'interfaccia "scopre" i seguenti controlli:

- **Equalizer**: pannello sotto il coperchio dell'altoparlante sinistro che offre un equalizzatore grafico a 10 bande.
- **Vibrato Rate**: imposta la velocità del vibrato.
- **Pickup Distance**: imposta la distanza tra la sorgente e il pick-up. Quando il pick-up viene spostato più vicino alla sorgente, il suono diventa più distorto.
- **Pickup Axis**: nel Wurlitzer vero, il pickup non è esattamente di fronte alla sorgente a riposo. Quando è esattamente di fronte, a causa della simmetria del dispositivo, la nota salta a un'ottava più in alto rispetto al tono normale. Ruotando la manopola in senso orario dell'asse del pickup si cambia la posizione da asimmetrica a simmetrica, fornendo una gamma di timbri più ampia.
- **Impedance**: imposta l'impedenza meccanica delle lamelle, quindi, maggiore è l'impedenza, più lungo diventa il suono.
- **Dynamics**: controlla il livello del volume tra pianissimo e fortissimo. Grazie al calcolo applicato durante a ogni nota, questo controllo può offrire una compressione ideale, in quanto consente di regolare le dinamiche senza alcuna distorsione.
- **Octave Stretch**: permette di simulare un'intonazione "Stretch". Può andare da sottile a estrema.
- **Hammer Hardness**: consente di scegliere la durezza del martello in feltro.
- **Hammer Noise**: consente di regolare il rumore del martello.
- **Note Off Noise**: consente di impostare il livello di rumore del rilascio del tasto.
- **Sustain Pedal Noise**: consente di impostare quanto forte o morbido deve essere il rumore meccanico del pedale di Sustain.
- **Velocity Curve**: pannello sotto il coperchio dell'altoparlante destro che consente di



Figura 2:

- A - Pannello FX aperto e scelta dei microfoni.
 B - Menu Factory Banks
 C - Modalità MIDI Assign

Arturia®
MUSICAL INSTRUMENTS



Beat the future



SPARK
Creative Drum Machine



Spark è una drum machine estremamente creativa destinata a rivoluzionare le attuali procedure per la produzione musicale.

Spark è una soluzione completa per i suoni di batteria costituita da una applicazione software e da un controller hardware dedicato.

Arturia ha combinato la potenza della sintesi analogica, dei modelli fisici e del campionamento all'interno del flusso di lavoro di un'unica drum machine

hardware per offrirvi uno strumento di beat-making assolutamente creativo. Spark vi consentirà di risparmiare tempo prezioso quando siete alla ricerca del kit giusto e vi stupirà per la sua semplicità sorprendente e per l'ampia gamma di sonorità.

Get ready to Spark your creativity!

midiware
music for the future

www.arturia.com

www.midiware.com

regolare la risposta dinamica della tastiera collegata. Si possono spostare i punti della curva con il mouse, mentre il display visualizza le note emesse con un suadente effetto fading.

Cliccando il tasto **FX** si apre il pannello degli effetti (Figura 1D), ovvero la pedaliera con gli stompbox e l'amplificatore usato per il preset selezionato. Si possono scegliere fino a cinque combinazioni di effetti stomp fra quelli disponibili, l'amplificatore e il microfono di ripresa (Figura 2A).

- Shure SM57 on axis
- Shure SM57 off axis
- Sennheiser MD 421
- Neumann U 87

Se si vogliono esplorare i molti preset pronti all'uso, basta aprire il menu **Factory Banks** e sbizzarrirsi a selezionarli in base al nome di chi li ha programmati per genere musicale o tipo di effetto (Figura 2B).

I sound designer che hanno collaborato alla creazione dei preset:

- Jean-Michel Blanchet
- Charles Capsis IV
- Richard Courtel
- Jim Cowgill
- Glen Darcey
- Boeles Gerkes
- Steve Ferlazzo
- Kevin Lamb
- Katsunori Ujiie
- Paul Steinway

Nel secondo menu a comparsa è possibile selezionare anche la sonorità ottenuta con una combinazione di FX, ampli e mic:

- Non-Wurlie
- Chill
- Classic
- Rock
- FX
- Bizzarre
- Distorted
- Dry
- Funky

Arturia Wurlitzer V

Configurazione minima richiesta

- Windows: XP, Vista, 7 a 32 e 64 bit
1 GB di RAM, CPU da 2 GHz (consigliato multi-core)
- Mac OS X: 10.5 o superiore, solo Intel
1 GB di RAM, CPU da 2 GHz (consigliato multi-core)
- Formati: Standalone, VST 2.4 e VST 3, 32 e 64 bit, RTAS e AU 32 e 64 bit

Produttore: Arturia

Sito: www.arturia.com

Distributore: www.midiware.com

Prezzo: 99,00 € versione download (119 € versione box)

Funzioni varie

Il tasto **Maximum Polyphony** permette di impostare la polifonia massima, in base alla capacità della CPU di sistema, fino a 256 note (Figura 3B). Il CPU Meter mostra in tempo reale la percentuale di carico sul processore.

Il tasto **Panic** permette di rimettere le cose a posto quando succede qualcosa di strano nel buffer MIDI. Tutti i parametri MIDI sono assegnabili facilmente cliccando sul tasto **MIDI** e assegnando il valore da un controller esterno collegato (Figura 2C).

I preset possono venire importati e salvati nella area utente (Figura 3A), così come le configurazioni MIDI. Infine, il comportamento delle manopole può essere impostato su **Circular** o **Linear**.

The Logical End

La conclusione logica è quella inevitabile di un 10 e lode al software. Uno strumento completo a un prezzo decisamente accessibile, pieno di sonorità anche bizzarre e lontane dal suono di un buon vecchio Wurli. Grazie alla sintesi per modelli fisici è possibile spaziare anche dove la ferramenta non può arrivare. Questo è il bello della tecnologia oggi. Ma vuoi mettere? Suonare su un ferrovicchio invece che muovere bit e byte su uno schermo LCD... **AV&M**

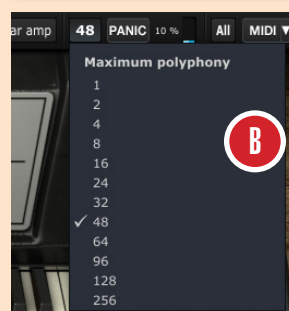
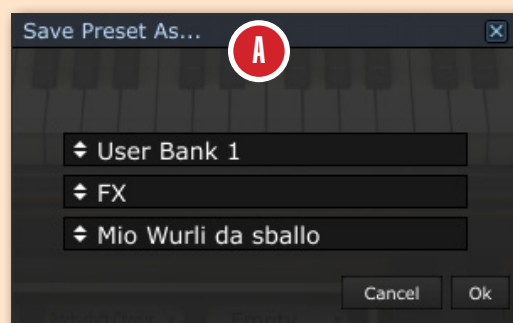
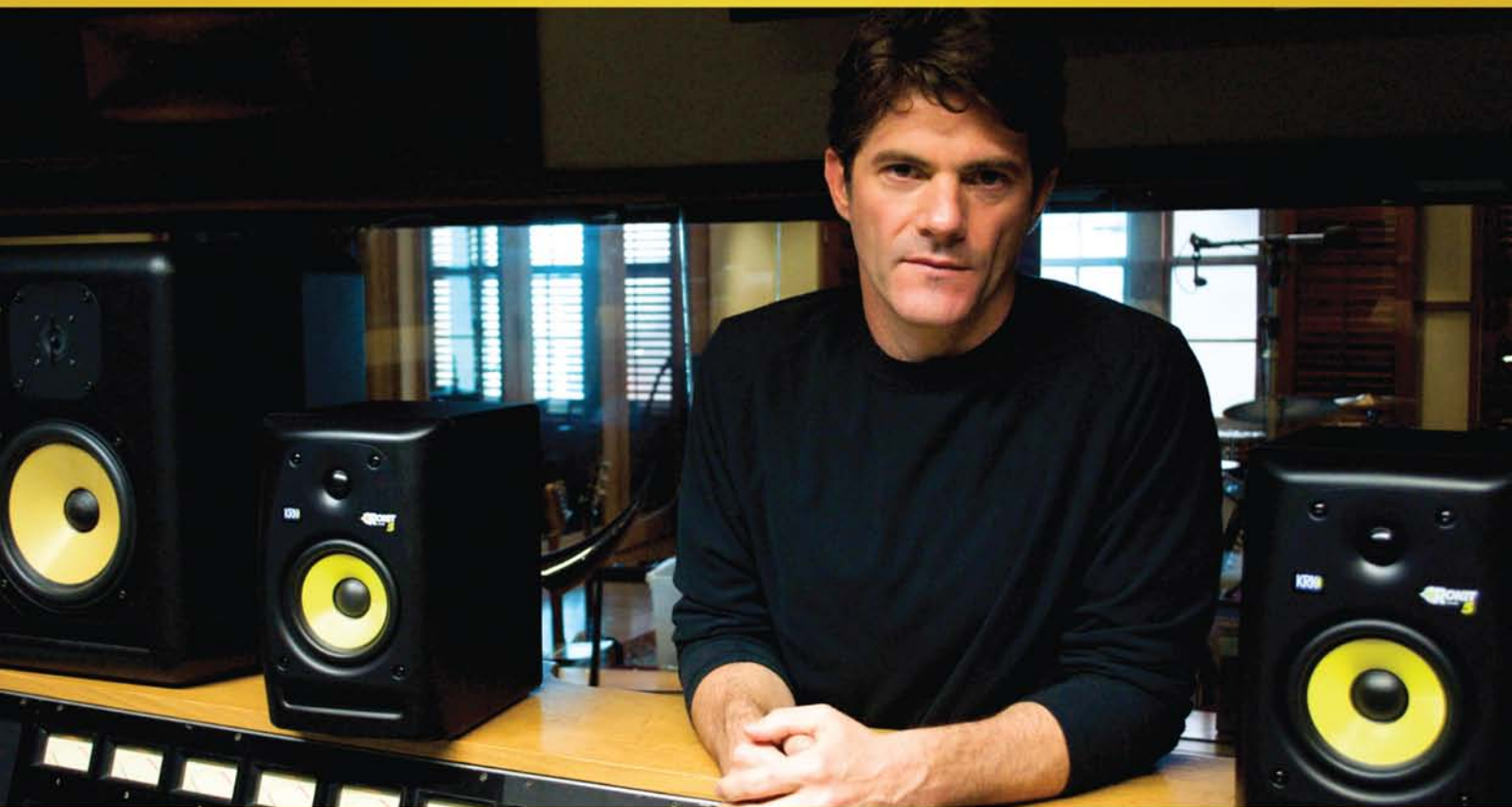


Figura 3:
A - Menu Save Preset As...
B - Menu Maximum polyphony

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

PROPELLERHEAD BALANCE + REASON ESSENTIALS

di Simone Pippi



Dopo l'uscita di Reason 6, la nota azienda svedese ha pensato bene di progettare e realizzare un comodissimo controllo esterno dedicato alla registrazione audio sul proprio sequencer, e non solo...

Il dispositivo Balance

Questa è una grande novità in casa **Propellerhead**! Un semplice ed efficace dispositivo USB che dispone di due ingressi di tipo "multi-source" e i canali di uscita per l'ascolto sui monitor del

quest'ultimo tipo di microfono è necessario attivare l'apposita alimentazione "48V" e si illuminerà il LED posto in prossimità della manopola di regolazione del segnale in ingresso (**Figura 3**).

(chitarre e bassi attivi). La connessione **GUITAR**, che acquisisce il segnale in modo analogo a una tipica D.I. Box, è spesso utilizzata quando si ha la necessità di registrare un riff a notte fonda, ma i



vostro studio (**Figura 2**). In altre parole, ogni canale di ingresso può essere utilizzato per ricevere e impostare qualsiasi sorgente sonora, grazie all'integrazione di quattro connettori:

- **MIC:** connettore di tipo XLR per la connessione di microfoni sia dinamici, sia a condensatore. Per utilizzare

- **GUITAR:** connettore di tipo Jack ¼" disponibile su entrambi i canali, ideale per connettere direttamente uno strumento come, per esempio, la chitarra o il basso elettrico. Grazie al pulsante **PAD** sarà possibile attenuare il segnale in ingresso, se quest'ultimo risulta eccessivo

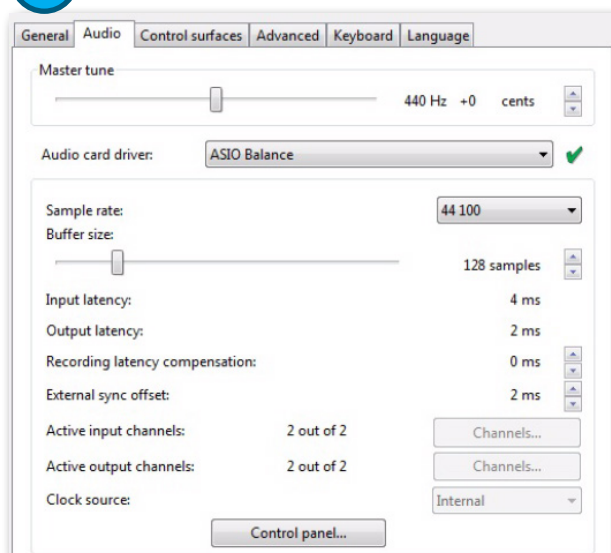
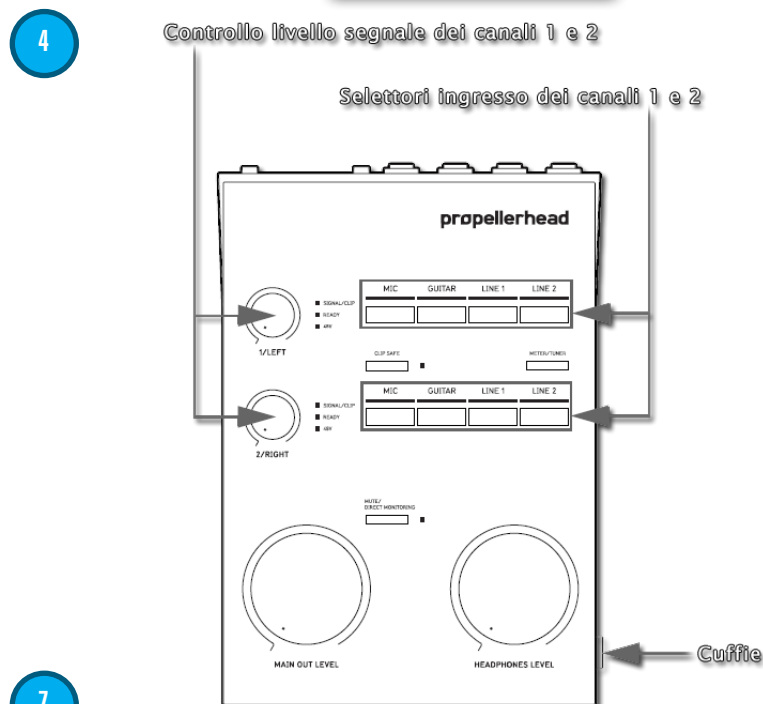
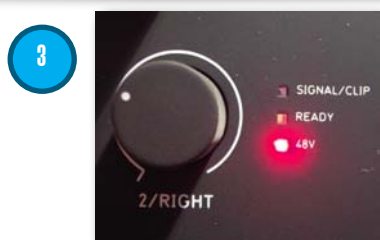
vicini di casa non adorano il vostro amplificatore "tirato" a manetta!

- **LINE 1/2:** entrambe queste connessioni sono di tipo Jack ¼" e vengono utilizzate per acquisire qualsiasi segnale di linea come, per esempio, lettore CD, lettore Mp3, giradischi ecc.

Il pannello frontale di **Balance** dispone dei controlli dedicati alla regolazione del segnale in ingresso e la selezione della sorgente da acquisire (Figura 4). Oltre al controllo **Main Out Level**, dedicato all'impostazione del segnale audio in uscita, è disponibile anche l'**Headphones Level**. In pratica, le cuffie dovranno essere connesse sulla parte laterale di **Balance** e, successivamente, è necessario attivare la funzione **Direct Monitoring** (Figura 5 e 6). In questo modo, sarà possibile ascoltare in cuffia sia le parti musicali precedentemente registrate ed editate, sia la vostra prossima performance.

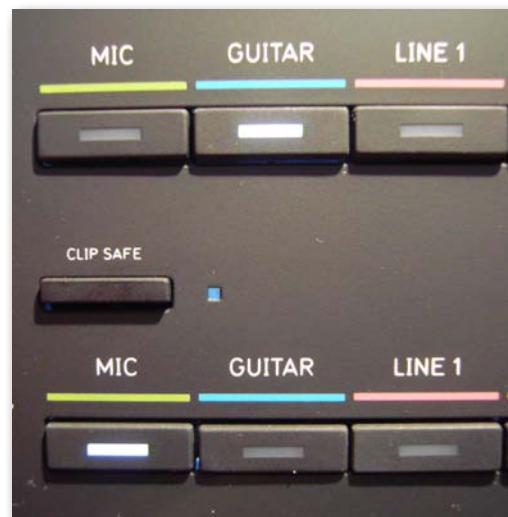
Installazione e pratica

Prima di connettere **Balance** al vostro PC, è necessario innanzitutto installare **Reason Essentials** che prevede anche l'installazione del driver ASIO del dispositivo. Una volta avviato il sequencer ed effettuate tutte le procedure di registrazione on-line del prodotto, è necessario aprire il menù **Edit** e selezionare **Preferences**. Adesso, fare un clic su **Audio** e dal menù a tendina **Audio Card Driver** selezionare **ASIO Balance** (Figura 7). **Balance** e **Reason Essentials** sono perfettamente configurati per lavorare assieme! Di seguito verranno riportati i passaggi per effettuare una semplice registrazione audio:



1. Connettere il microfono o lo strumento a un canale di **Balance** e attivare la rispettiva sorgente (**MIC**, **GUITAR** ecc) (Figura 8).
2. Fare un clic con il tasto destro nella sezione **Rack** e selezionare **Create Audio Track**.
3. Massimizzare la visualizzazione della traccia e accertarsi che nella casella **Audio Input** sia configurato l'ingresso **Balance 1/L** oppure **Balance 2/R** (Figura 9). Il LED **Ready** del canale configurato con la traccia si illuminerà di colore bianco (Figura 10).
4. Suonare lo strumento e regolare il livello di ingresso con la manopola **1/LEFT** (2/RIGHT) e l'indicatore verde si illuminerà, facendo attenzione che non raggiunga il clip audio di colore rosso (Figura 11).
5. Adesso, il segnale audio verrà indicato nel dettaglio sul meter della traccia appena creata (Figura 12).
6. Prima di procedere alla registrazione, è consigliato effettuare alcune importanti verifiche facendo un clic sul tasto **Meter/Tuner** di **Balance** (Figura 13). In pochi istanti apparirà una finestra di dialogo divisa in due sezioni: nella parte superiore viene riportato un più preciso livello del segnale in ingresso, mentre nella parte inferiore è disponibile un accordatore estremamente sensibile che riconosce automaticamente la nota della corda pizzicata (Figura 14).
7. In alcuni casi è necessario attivare la funzione **Clip Safe** in modo che il segnale audio da registrare non superi gli 0 dB. Ciò è estremamente utile per acquisire la massima dinamica sonora della sorgente sonora evitando indesiderati "troncamenti" della forma d'onda risultante.
8. Infine, premere il pulsante **Record** situato nella barra di trasporto ed eseguire la performance musicale (Figura 15).

8



9



10



11



12



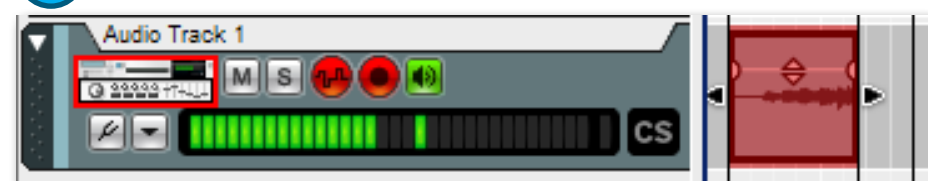
13



14

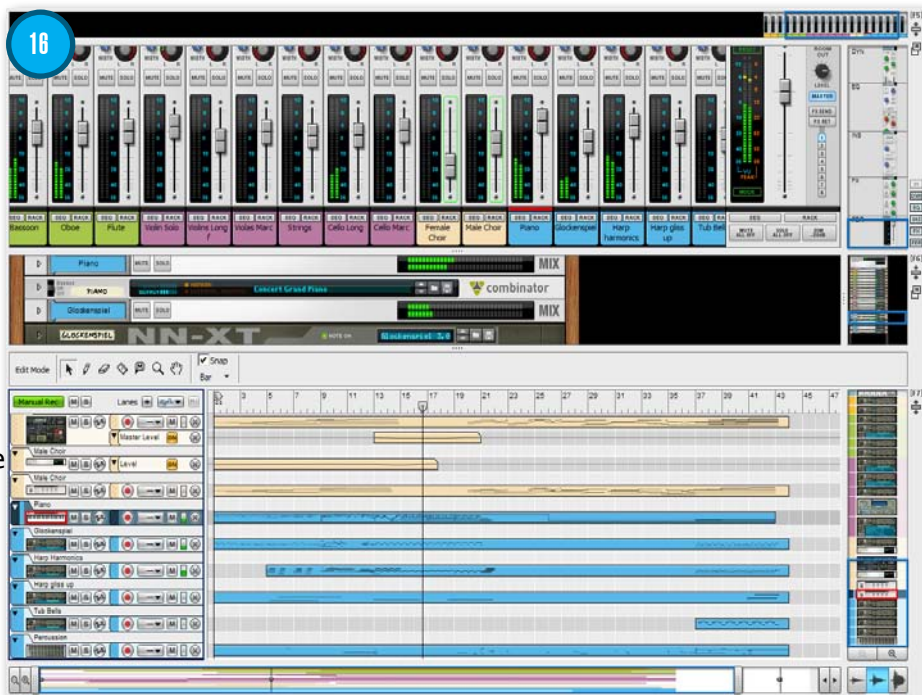


15



Reason Essentials

Come già anticipato, il dispositivo **Balance** viene fornito assieme a **Reason Essentials**, una versione molto più leggera di **Reason 6** che mette a disposizione tutti gli strumenti per registrare, editare, aggiungere effetti, suonare i virtual instrument, effettuare il missaggio e il processo di mastering. L'interfaccia di **Reason Essentials** è divisa in tre sezioni: **Sequencer**, **Rack** e **Mixer** (Figura 16). Il **Sequencer**, situato nella parte inferiore, è composto dall'elenco delle tracce e dalla *view editor* in cui gli eventi possono essere tagliati, copiati, cancellati, e molte altre funzioni di editing. Il **Rack** viene richiamato in primo piano tramite il comando rapido **F6** da tastiera e permette l'intera visualizzazione di tutti i dispositivi aggiunti durante la creazione del progetto. Ogni dispositivo si connette automaticamente a una determinata catena audio, ma è possibile personalizzare il flusso audio accedendo alla parte posteriore del rack tramite il tasto **Tab** da tastiera (Figura 17). Nella parte superiore è situato il **Mixer** che mette a disposizione un compressore, un equalizzatore, otto mandate effetti, fader, pan-pot e molto altro ancora per ognuna delle tracce create nel **Sequencer**. Oltre alla gestione dei file audio, **Reason Essentials** permette di creare un numero illimitato di tracce MIDI (**Instrument**) alle quali possono essere applicate qualsiasi tipo di automazione. Ogni pulsante, manopola e fader è automatizzabile in qualsiasi momento in modo rapido e semplice. Se la performance appena creata ha un buon "groove" ma non è stata realizzata in modo soddisfacente sarà possibile usufruire della funzione **Comping** che, grazie al comp editor integrato, vi permetterà di modificarla. Mentre, se la

[illegible]

stessa performance è stata creata a un determinato valore in BPM, e si ha necessità di adattarla ad un'altra velocità, in **Reason Essentials** è disponibile il potente **Time Stretch** di **Propellerhead**. Nessuno si accorgerà delle modifiche apportate in quanto, l'algoritmo applicato è davvero molto efficace e veloce! Come se non bastasse, questa versione "essenziale" contiene due amplificatori virtuali realizzati dall'azienda **Line6**, uno per chitarra



l'altro per il basso elettrico (Figura 18).

Reason Essentials è acquistabile anche come prodotto separato e potrà essere effettuato l'upgrade alla versione **Reason 6** in qualsiasi momento! Di seguito è riportata la tabella comparativa di entrambe le versioni (**Figura 19**). **ayem**

Produttore: Propellerhead

Sito: www.propellerheads.se

Distributore: www.midiware.com

Prezzo : 400,00 EUR circa

PRIME LOOPS RATIOPADZ

di Paolo Tonelli



Liberia di loop

La scena musicale inglese, rimasta piuttosto sottotono nel lungo periodo artistico plurisecolare che va dal rinascimento al post-romanticismo, non avendo prodotto quella abbondanza di compositori straordinari come avvenuto invece in Francia, Austria-Ungheria, Germania e Italia, si è però presa una sonora e direi clamorosa rivincita in epoca contemporanea, a partire dalla nascita del fenomeno The Beatles.

Da allora, chi vuole, o deve, per necessità professionale, annusare le tendenze musicali che sono nell'aria, ha come riferimento obbligato l'isola al di là della Manica, anche perché, per ragioni storiche, da una parte è stata ed è un fondamentale crocevia di culture provenienti da ogni parte del mondo e dall'altra assorbe a sua volta le correnti, e non mi riferisco a quella del Golfo, provenienti dagli Stati Uniti in anticipo rispetto agli altri paesi europei.

Non è dunque un caso se buona parte delle aziende produttrici di librerie sonore risiedono in Inghilterra; tra queste Prime Loops, con sede nel centro che più centro non si può, Londra, è una delle più conosciute e attive, non soltanto per la quantità di titoli, che sforna a getto continuo, ma anche per la capacità di restare sempre "sulla cresta della tendenza", se così possiamo dire. L'intero suo catalogo, visionabile online sul sito Internet www.primeloops.com è davvero vasto, vario e aggiornato, ed è suddiviso per genere musicale, tipo (campioni, loop, construction-kit, effetti speciali

eccetera), stile (acustico, cinematografico, dark, funky eccetera) e formato (Ableton, Akai, Garageband, Halion, Kontakt eccetera, la possibilità di scelta è notevole e copre tutto il copribile). Ultimo, ma non disprezzabile, particolare, la presenza di molti Combo Deal, altrove conosciuti come *bundle*, ovvero l'abbinamento di più librerie con prezzo complessivo scontato.

RATIOPADZ

Tra le decine e decine di titoli ci siamo soffermati su RatioPadz, una raccolta di suoni di "tappeti" looppati e "ritmizzati" dedicata in particolare ai generi techno, trance e tutti i loro numerosi e storicamente aggrovigliati derivati, sottoderivati, sotto-



sottoderivati, variazioni e diramazioni, compresi espliciti, molto gradevoli e nostalgici, per il sottoscritto che è cresciuto in quegli anni, richiami alla gloriosa eurodance degli anni '80.

Al momento del download diretto dalla pagina <http://primeloops.com/loops-samples/product/ratiopadz~210/>

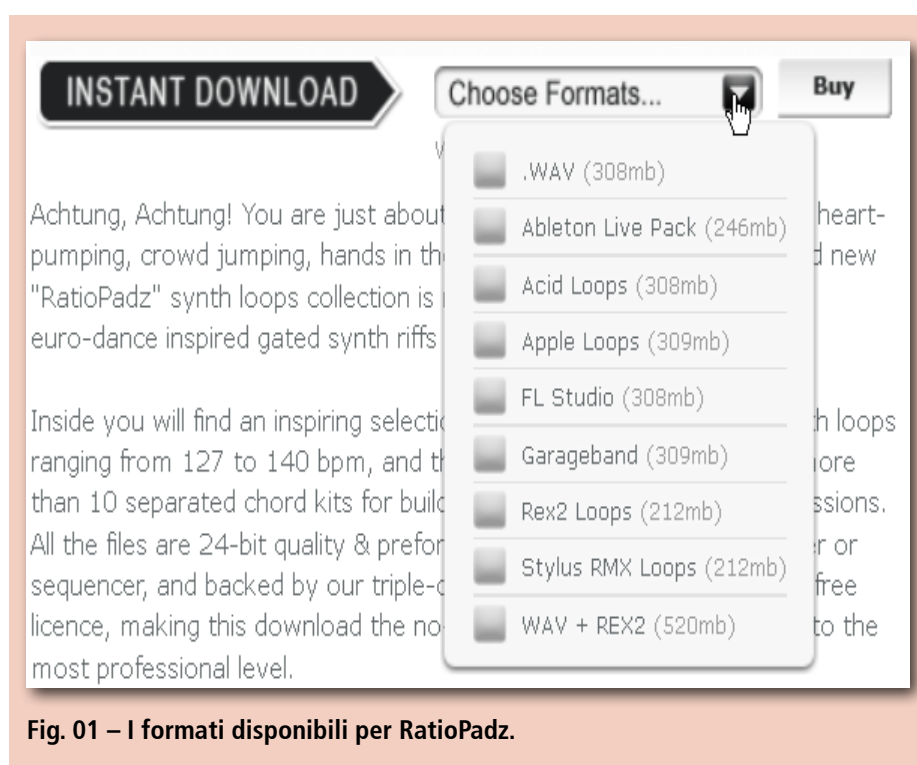


Fig. 01 – I formati disponibili per RatioPadz.

si accede al menù dei formati che sono nove (Figura 1): Wave, Ableton Live Pack, Acid Loops, Apple Loops, FL Studio, Garageband, Rex2 Loops, Stylus RMX Loops e Wav + Rex2. Dando un'occhiata al formato Rex, geniale invenzione della svedese Propellerhead che nel lontano 1994 ha dato il via alla frammentazione dei loop in singole "fettine", in gergo inglese *slice* (Figura 2), il contenuto della libreria risulta suddiviso in tre cartelle:

- 1-Gated Synth Loops;
- 2-Sequenced Loops;
- 3-Synth Chord Kits;

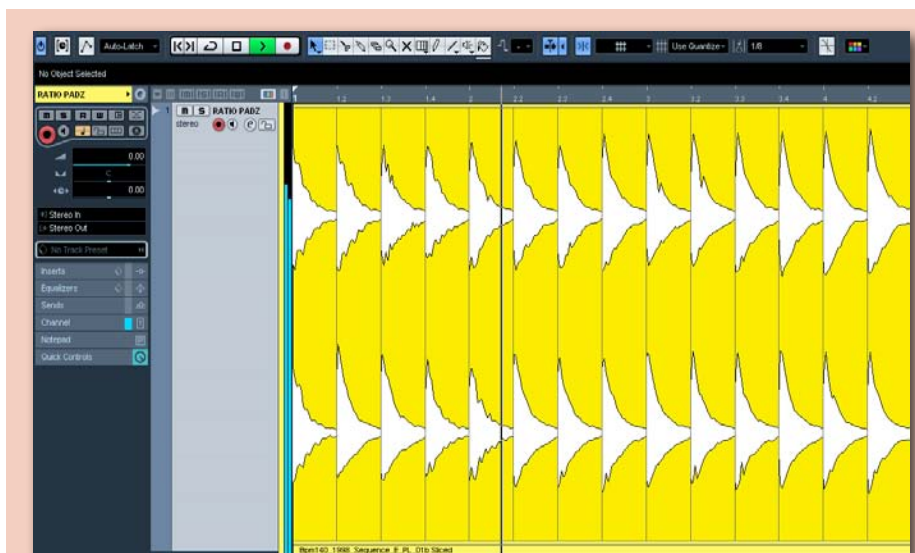


Fig. 02 – Loop di RatioPadz in formato Rex2 aperto in Cubase.

Le cartelle contengono ciascuna tra i cinquanta e i sessanta loop. Le prime due cartelle sono progressioni armoniche di quattro battute, con gli accordi mossi ritmicamente secondo i canoni classici dei generi disco, dunque quantizzate rigidamente e realizzate con l'uso di side-chain/gate o elaborate al sequencer in modo da produrre quelle mitragliate accordali ineseguibili dal vivo da esseri umani. Sono talvolta presenti in due versioni differenti, con la seconda che introduce spesso accordi di tonalità minore, ma si incontrano anche linee a solo (monofoniche), per quinte e arpeggiate. Nei kit invece troviamo soltanto accordi singoli, utili per costruire giri armonici di gradimento personale. Anche i suoni presenti nei loop sono quelli ben noti e usati nel genere, di chiara impronta analogica, che va dal morbido e avvolgente a qualcosa di più brassato e pungente, con accenni di superwave e ingredienti indispensabili, abbondante uso di chorus e di aperture/chiusure progressive dei filtri,

con conseguenti effetti swell.

L'indicizzazione del materiale, come in tutti i prodotti Prime Loops, è molto chiara, grazie all'indicazione, per ogni loop, del tempo metronomico (nella libreria in questione si va da un minimo di 127 a un massimo di 140 battiti al minuto), di un nome di fantasia per dare un'idea di massima del contenuto, e una lettera che è il nome, in inglese, dell'accordo fondamentale intorno al quale gira il loop (es: G per sol eccetera).

CONCLUSIONI

Qualità ineccepibile, fantasia e prezzo contenuto (14.95 sterline, circa 18 euro al cambio attuale) fanno di RatioPadz una buona fonte di ispirazione, dal tocco professionale, per sound designer, dj e in generale per tutti i musicisti che vogliano dare una scossa, decisa e attuale, in senso dancefloorereccio alle proprie produzioni. **AV&M**

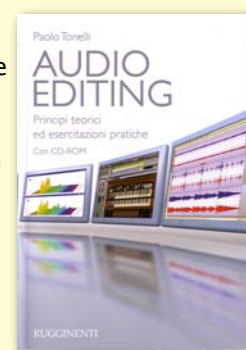
L'autore: Paolo Tonelli

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



DRUM REPLACEMENT MANIA

di Simone Pippi

Sostituire la batteria (4)

Questa puntata verrà dedicata ancora al potentissimo Plug-In Hosting integrato in Drumagog 5, ma utilizzando un nuovo e entusiasmante virtual instrument.

FILE AUDIO
DI ESEMPIO
ALLEGATI



Prima di cominciare?

Nella prima puntata di questa rubrica, se ben ricordate, abbiamo analizzato il programma **Trigger** dell'azienda di **Steven Slate**. Questo software non ha niente da invidiare ai suoi simili, in quanto abbiamo appurato quanto sia efficace, stabile e davvero molto pratico. Considerando le capacità professionali che quest'azienda ci ha permesso di affermare, abbiamo voluto "toccare con mano" gli altri prodotti che fornisce, tra cui il nuovo virtual instrument **Steven Slate Drums** arrivato oggi alla versione **4.0**.

Le versioni di SDD 4.0

Il virtual instrument **Steven Slate Drums** è disponibile in due versioni: **EX** e **PLATINUM** (Figura 1 e 2). Nella tabella sottostante sono elencate le caratteristiche tecniche di entrambe le versioni (Figura 3).

Cosa serve per farlo "girare"

Prima di installare **SSD 4** è necessario verificare i seguenti requisiti di sistema, evitando indesiderati malfunzionamenti del software:

- **WIN:** Windows XP, Vista (32/64 bit) e Windows 7 (32/64 bit). Processore Intel Core Duo o AMD Athlon 64 e 2 Gb di RAM (4 Gb raccomandati).
- **MAC:** OS X 10.5, 10.6 o 10.7. Processore Intel Core Duo e 2 Gb di RAM, meglio 4 Gb.

Installazione

Installare **SSD 4** è molto semplice! Una volta avviata l'applicazione "**SSD_Sampler_**

1



2



Setup" che consente di installare i vari componenti dell'interfaccia, è necessario copiare la **SSD Library** su una qualsiasi directory del PC, tenendo in considerazione che il totale spazio richiesto è di oltre 9 Gb. Adesso, avviare il sequencer (Cubase, Logic ecc) e il programma **Drumagog 5**. Nella sezione inferiore di quest'ultimo fare un clic sul pulsante **Plugins** e nel menù **Select** fare di nuovo clic sulla dicitura **SsdSampler**. La prima volta che si avvia l'interfaccia di **SSD 4** verrà richiesto di impostare la directory in cui è collocato il file della licenza e la **SSD Library**. Per fare questo, è necessario premere il pulsante **Settings** e, subito dopo, accedere all'impostazione delle

3

EX	PLATINUM
25 PRESET DI BATTERIA	100 PRESET DI BATTERIA
NUOVO PLAYER SDD	NUOVO PLAYER SDD
UN KIT DI BATTERIA SERIE "DELUXE"	10 KIT DI BATTERIA SERIE "DELUXE"
INCLUDE IL "MIX READY" DEI KIT CLASSIC E OLD ZEP	INTERA COLLEZIONE "MIX READY" DEI KIT CLASSIC E SIGNATURE
NUOVE CARATTERISTICHE SONORE DEI PIATTI	NUOVE CARATTERISTICHE SONORE DEI PIATTI
UN KIT DI BATTERIA DANCE	KIT DI BATTERIA JAZZ E BRUSHES
-	5 KIT DANCE, URBAN E HOUSE

posizioni tramite i rispettivi pulsanti (Figura 4). Chiudere SSD 4 e avviarlo nuovamente in modo da ultimare il processo di indicizzazione delle impostazioni appena effettuate.

Virtual Instrument dalle multi-modalità!

SSD 4, di norma, viene utilizzato come un normale virtual instrument. Per fare ciò, è necessario caricarlo all'interno di un qualsiasi progetto e connetterlo a una traccia MIDI. Una volta visualizzata l'interfaccia sarà possibile caricare il kit di batteria (o il singolo componente) facendo doppio clic su una delle voci disponibili nella sezione **Category** e, successivamente, fare doppio clic su uno dei kit riportati nella sezione **Kit Name** (Figura 5). Se invece si desidera utilizzare SSD 4 tramite il **Plug-In Hosting** di **Drumagog**, è necessario accedere alla sezione **Plugins** di quest'ultimo e dall'apposito menù a tendina selezionare la voce **SddSampler**. Adesso premere il pulsante **Inst**, situato in alto dell'interfaccia, e verranno visualizzati tre elenchi in cui poter selezionare il campione audio che andrà a sostituire l'evento audio originale (Figura 6). Come abbiamo analizzato nella scorsa puntata, anche in questo caso è necessario impostare una connessione MIDI tra il **Plug-In Hosting** di **Drumagog** e il virtual instrument in questione. Per fare questo, è necessario accedere alla sezione **Mapping** facendo un clic sull'apposito pulsante e scorrere l'elenco centrale per individuare il messaggio MIDI da impostare nella casella **MIDI Note** di **Drumagog**, per esempio, **C1** (cassa), **D1** (pelle superiore del rullante), **C2** (tom 1) ecc (Figura 7). Questa dettagliata tabella risulterà molto utile in quanto, a differenza di **BFD2** in cui la ricerca deve essere effettuata "a tastoni", in **SSD4** ci farà risparmiare un



	B0	
	C1	SSD 4.Kick Dan NRG : Kick
C#1	C#1	SSD 4.Snare Dunnett 6.5 : Snare Sidestick E-Drums
D1	D1	SSD 4.Snare Dunnett 6.5 : Snare Head
D#1	D#1	SSD 4.Snare Dunnett 6.5 : Snare Side
E1	E1	SSD 4.Snare Dunnett 6.5 : Snare Rimshot
F1	F1	SSD 4.Tom Birch 16 : Tom 16
F#1	F#1	SSD 4.Hi-Hat ST Vintage : Hi-Hat Tip Closed
G1	G1	SSD 4.Tom Birch 14 : Tom 14
G#1	G#1	SSD 4.Hi-Hat ST Vintage : Hi-Hat Clamp
A1	A1	SSD 4.Tom Birch 12 : Tom 12
A#1	A#1	SSD 4.Hi-Hat ST Vintage : Hat CC Note On
B1	B1	
C2	C2	SSD 4.Tom DW 10 : Tom 10

sacco di tempo! A questo punto non rimane altro che verificare il corretto funzionamento avviando la riproduzione del brano e, come potrete notare, il componente della batteria si illuminerà di colore celeste in perfetto sincrono (Figura 8). Durante l'ascolto, è necessario impostare i controlli di ingresso e uscita del segnale e la sensibilità di triggering disponibili nella sezione inferiore di **Drumagog 5**. E' molto importante dedicare un po' di tempo a queste ultime impostazioni, in quanto il motore interno di **Drumagog** è molto efficiente, e quindi ogni singolo transiente riconosciuto lo "passerà" alla campionatura dentro **SSD 4**, inclusi i rientri indesiderati. Quindi, fate molta attenzione!

Editare lo strumento

Prima di cominciare a editare e modificare il campione audio, vi consigliamo di impostare una specifica area sul vostro sequencer, tramite i locatori, e attivare la funzione loop. In questo modo, potrete concentrarvi maggiormente sulle impostazioni di **SSD 4**, evitando quindi di dover riposizionare continuamente la barra di riproduzione.

Per accedere alle sezione di editing è necessario fare un clic sul pulsante **Edit Instrument**, situato nella colonna di sinistra. La sezione inferiore riporterà in primo piano il kit di batteria, mentre a sinistra di quella superiore è situata un'area dedicata alle prime impostazioni del campione audio (Figura 9):

- **Velocity di anteprima:** questa finestra, oltre alla comoda visualizzazione del componente permette di ascoltare il campione audio a diversi valori di velocity, facendo uno o più clic in senso verticale.
- **Volume:** controllo dedicato alla regolazione della quantità di segnale del campione audio.



- **Tune:** permette di regolare la tonalità del campione audio, da grave a acuto ruotando la manopola da sinistra verso destra.
- **Velocity campione audio:** il campione audio caricato dispone di una o più articolazioni (**Snare Head**, **Snare Rimshot**, **Snare Rolls** ecc) a cui può essere impostato il valore di velocity tramite l'apposita manopola, ottenendo quindi dei suoni morbidi o decisi a vostro piacimento (Figura 10).

Ripresa microfonica multipla

Tutti i kit di batteria disponibili nelle librerie di **SSD 4** sono stati effettuati con tre tipi di ripresa microfonica: **Direct**, **Overhead** e **Room**. Se si ha la necessità di apportare il drum replacement, per esempio al rullante, ogni campione caricato mette a disposizione il canale **Snare Top**, il canale **Snare Bottom** e i canali stereofonici **Overhead** e **Room**. Questi campioni possono essere miscelati assieme tramite la regolazione del parametro **Volume** situato nella sezione **Microphone** che dispone inoltre dei controlli **Pan** e **Tune** (Figura 11). Subito sotto è disponibile un'ulteriore sezione dedicata alla modifica dell'involuppo sonoro dello stesso campione selezionato. In questo modo, sarà possibile aumentare o diminuire l'attacco, il sostegno e il rilascio del suono (Figura 12).

Le sezioni Curve

Sempre nella sezione superiore sono disponibili altre tre sezioni dedicate all'impostazione delle modifiche del suono: **Dynamics Curve**, **Velocity Curve** e **Range Curve** (Figura 13). **Dynamics Curve** viene utilizzato per aumentare/diminuire il range dinamico del campione audio. Se la manopola viene ruotata verso sinistra si ottiene un suono morbido anche delle parti suonate in modo deciso, quindi una riduzione della gamma dinamica. Se invece viene ruotata verso destra, il suono risulterà sempre morbido, ma ne aumenta la stessa gamma dinamica. Il controllo **Velocity**

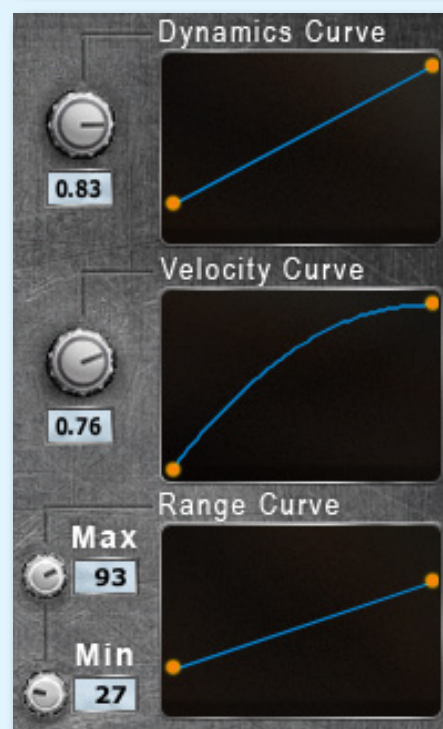
11



12



13



Curve è dedicato all'impostazione della risposta dinamica del campione.

In altre parole, permette di ottenere un suono più o meno "aggressivo", compresi anche i colpi più deboli. Se viene impostato sul valore di **0,50**, la risposta della velocity risulterà estremamente lineare ai dati elaborati da **Drumagog**.

Infine, il **Range Curve** che, tramite i controlli **Min** e **Max**, permette di limitare la velocity in un determinato range. Quindi, un certo tipo di curva può far suonare i colpi più forti, ignorando quelli deboli.

Mix dei suoni

La miscelazione dei suoni può essere effettuata tramite il **Mixer**, richiamandolo dall'apposito pulsante (**Figura 14**). Il mixer di **SSD 4** dispone di tre sezioni che andremo subito ad analizzare:

- **Mixing**: sezione dedicata alla miscelazione dei campioni audio, sia quelli diretti (**Direct**) sia quelli ottenuti dalla ripresa microfonica ambientale (**Overhead** e **Room**). Ogni canale mette a disposizione i controlli per l'inversione di fase, il posizionamento nel campo stereofonico, MUTE e SOLO, la regolazione del volume di uscita e, inoltre, poter assegnare il canale a una determinata uscita (**out 1 st**, **out 2 st** ecc).
- **Bleed Level** (**Figura 15**): per visualizzare questa sezione è necessario fare un clic sull'apposito pulsante situato nella colonna di sinistra. Tramite le manopole situate all'interno dei canali, è possibile impostare la quantità di segnale percepita dai microfoni **Overhead** e **Room**. In pratica, se entrambe le manopole vengono ruotate interamente verso sinistra si ascolterà solo il suono diretto del singolo componente, mentre se vengono ruotate verso destra verrà aggiunto anche il suono ambientale.
- **Bleed Route** (**Figura 16**): dai menù a tendina situati nei canali diretti è possibile reimpostare una qualsiasi uscita disponibile, per esempio, il canale stereo **Overhead**, il canale stereo **Room** oppure un'uscita generica stereo o mono.



Groove e mappature personalizzate

SSD 4, come ogni virtual instrument professionale, dispone di altrettante funzioni di cui non possiamo farne a meno specialmente se viene utilizzato per la produzione di brani realizzati con il MIDI. Oltre alla eccelsa qualità di campioni audio, **SSD 4** dispone di svariati loop MIDI che possono essere visualizzati nella sezione **Grooves** premendo l'apposito pulsante (**Figura 17**). La parte centrale è divisa in quattro colonne verticali: **Library**, **Category**, **Parts** e **Groove Name**. Ognuna di queste colonne funziona come un normale filtro di visualizzazione, in cui è necessario fare un clic sulla libreria desiderata e il contenuto delle altre



tre colonne si aggiornerà automaticamente. Ogni loop disponibile nella colonna **Groove Name** può essere trascinato nel progetto tramite la

funzione Drag & Drop, ma prima di questo è possibile ascoltarne l'anteprima grazie al player situato in basso. L'ascolto può essere effettuato a velocità normale (1X), dimezzata (1/2X) oppure raddoppiata (2X) ed è inoltre possibile regolare la dinamica di esecuzione tramite il controllo **Dynamics**.

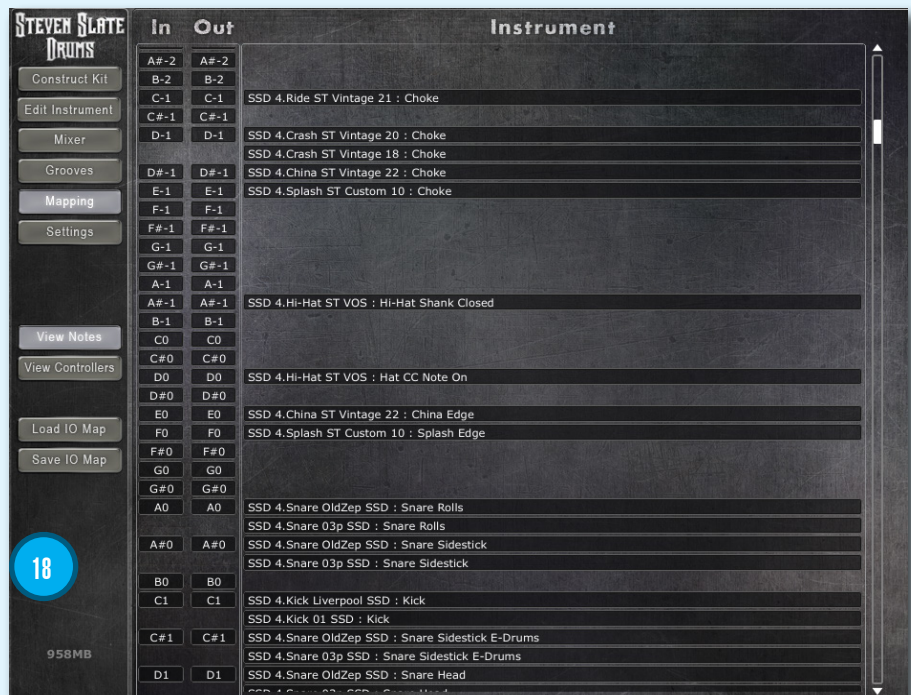
Una volta selezionato e caricato il loop di batteria, si può personalizzare la mappa dell'intero kit accedendo alla sezione **Mapping** (Figura 18). La schermata centrale dispone di tre colonne:

- **IN:** indica la nota che dal programma host arriva al motore interno di **SSD 4**.
- **OUT:** indica la nota su cui si attiverà il campione all'interno di **SSD 4**.
- **INSTRUMENT:** indica il componente della batteria e il nome dell'articolazione (per esempio, **Hat CC Note On**).

In pratica, se si desidera impostare la nota **B0** per far suonare la cassa, e quest'ultima è impostata sul messaggio MIDI **C1**, è necessario fare un clic nella casella **Out** e selezionare **B0** nel menù contestuale che apparirà. Quindi, quando arriva il messaggio **B0** dal sequencer, la nota che viene attivata in **SSD 4** sarà **C1**. Infine, le mappature possono essere salvate e importate su altri progetti usufruendo dei pulsanti **Save/Load IO Map**.

Conclusioni

Steven Slate Drums 4.0 ha una sola e incontestabile particolarità, è molto più semplice e intuibile rispetto ad altri virtual instrument analizzati su queste pagine. Ovviamente, ciò non toglie stima a **BFD2**, **Superior Drummer 2.0**,



Addictive Drums e altri software simili, ma quello che fa la vera differenza è la diretta efficacia che un qualsiasi emulatore digitale deve disporre, al fine di far risparmiare del tempo prezioso, ottenendo comunque degli ottimi risultati.

Ascoltare i file:

DRM4_NO_DR.mp3

DRM4_SSD4_DR.mp3

Produttore: Steve Slate Digital

Sito: www.stevenslatedrums.com

Prezzo: 74,00 EUR (EX)

Prezzo: 225,00 EUR (PLATINUM) **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.

3D STEREOSCOPICO

Guida Professionale per cinema, TV, new media

Jordan River - Gianfranco Confessore

di Pier Calderan



3D STEREOSCOPICO

Tutto a colori. Include DVD-ROM e occhialini 3D. Un testo professionale completo che porta sia il giovane film-maker che il professionista ad acquisire i segreti professionali del 3D, ormai indispensabili per tutti gli addetti ai lavori del settore audiovisivo, cinematografico e dei new media.

Il volume descrive in maniera dettagliata le tecniche e le tecnologie utilizzate nel 3D stereoscopico.

È suddiviso in due parti, la prima riguarda i fondamenti e affronta introduzione alla stereoscopia 3D, visione e supporti di ripresa/proiezione. La seconda è invece prettamente pratica e affronta le problematiche della regia 3D e delle riprese stereo, l'editing 3D, il compositing 3D, il CGI stereoscopico e lo sviluppo dei processi realizzativi di un'opera 3D.

Il volume include occhiali 3D e il DVD con i file video usati per gli esempi, realizzati mediante piattaforme di software e attrezzature professionali.

Il lettore può così seguire step by step il processo ideativo/produttivo per realizzare i propri lavori professionali in 3D. Una guida specialistica unica nel genere, coinvolgente e pratica, che pone le fondamenta professionali per il settore più che del futuro ormai del presente.

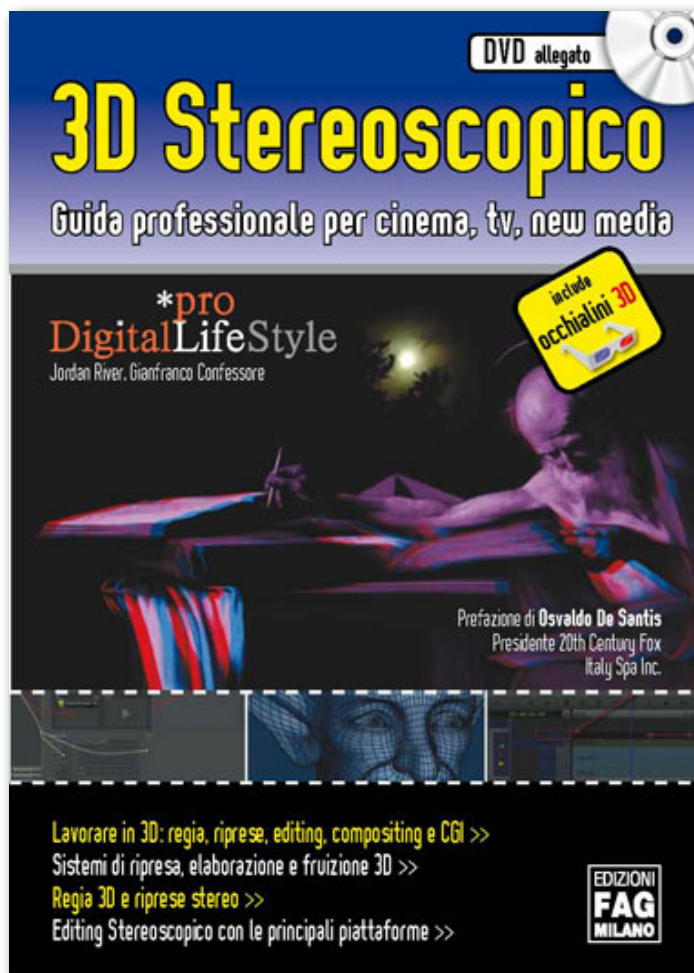
Tra gli argomenti trattati:

- Introduzione alla stereoscopia 3D.
- Sistemi di ripresa.
- Elaborazione e fruizione 3D.
- Regia 3D e riprese stereo.
- Editing Stereoscopico con le principali piattaforme fra cui Avid.
- CineForm.
- Premiere e Final Cut Pro.
- Compositing Stereoscopico su After Effects.
- CGI Stereoscopico.

Introduzione

Il fenomeno 3D, assieme alla complessiva evoluzione tecnologica del settore dell'audiovisivo e della comunicazione, pone sempre più forte l'esigenza di acquisire le competenze artistiche e tecnico-professionali necessarie per operare con successo nel settore.

3D Stereoscopico è rivolto proprio a questo scopo, occupandosi di tutti gli aspetti della realizzazione di un'opera in 3D.



Il libro è rivolto sia al giovane film-maker sia al professionista. I capitoli 1 e 2 affrontano i fondamenti della stereoscopia 3D, la teoria della visione stereoscopica e i supporti di ripresa/proiezione.

I capitoli dal 3 al 6 entrano quindi nel vivo della trattazione illustrando la regia 3D e le riprese stereoscopiche, l'editing 3D, il compositing e l'integrazione di grafiche tridimensionali. Infine, il capitolo 7 mostra concretamente come vengono sviluppati i processi realizzativi di un'opera 3D stereoscopica.

Oltre alle attrezzature hardware, vengono presentati i più diffusi software professionali attraverso comode spiegazioni passo passo, per permettere al lettore di apprendere rapidamente gli aspetti peculiari della realizzazione di un'opera tridimensionale.

Allegati

Sono allegati al volume un DVD e un paio di occhiali 3D.

Il DVD contiene tutti i file video HD per gli esempi illustrati nei vari capitoli. Anche se non si dispone di una videocamera 3D, grazie alle clip video fornite con il libro è possibile ripercorrere concretamente tutto il processo ideativo/produttivo illustrato negli esempi del volume.

Gli occhiali 3D (verde/magenta) possono essere usati per visionare gli esempi e le immagini 3D a colori presenti nel libro (a partire dalla copertina, per la quale è stato realizzato un leggero effetto 3D sull'immagine centrale) e per lavorare al meglio con i diversi software, verificando in tempo reale il buon esito delle operazioni effettuate.

Elenco dei capitoli

1. Introduzione alla stereoscopia 3D

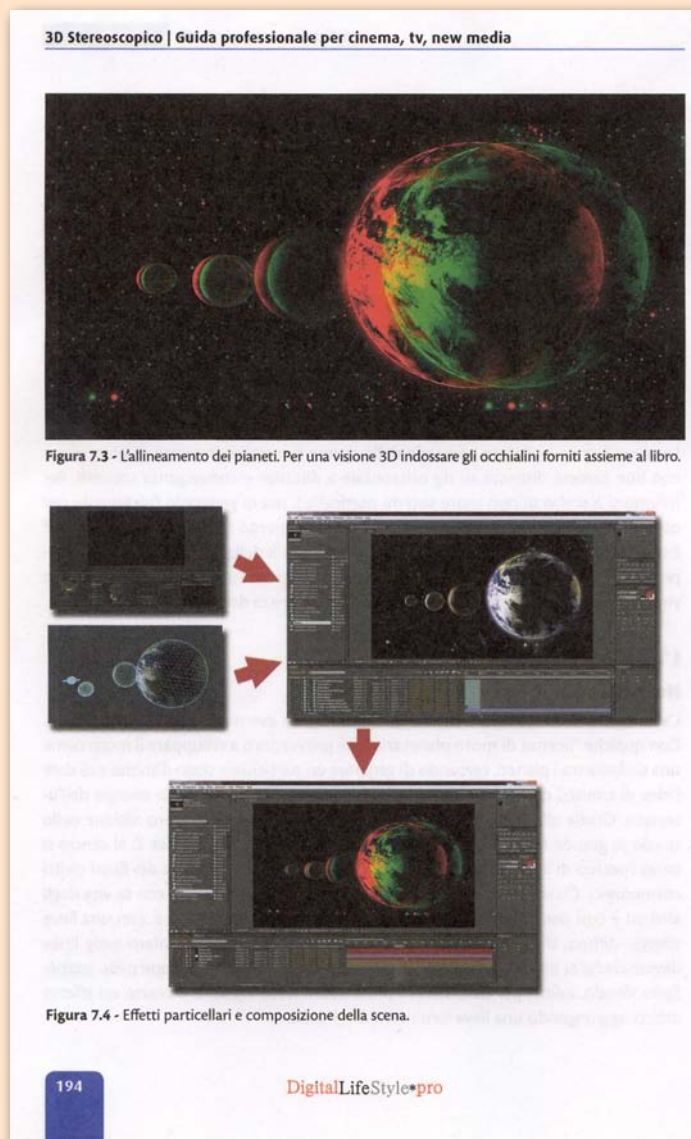
- La stereoscopia 3D: una nuova era per la settima arte
- Da immagini in movimento a soggetti fuori dallo schermo
- Nascita, morte e resurrezione della terza dimensione
- Dai fratelli Lumière all'arrivo dell'IMAX
- La rivoluzione digitale e la seconda età dell'oro
- La digitalizzazione delle sale
- L'effetto sul box office
- Il futuro
- Sviluppi e campi di applicazione del 3D
- Conclusioni

2. Visione stereoscopica e supporti di ripresa e proiezione. 33

- Visione stereoscopica
- Camera da presa digitale
- Tecniche di ripresa a doppia camera
- Tecniche di ripresa a camera binoculare
- Sistemi per la visualizzazione 3D
- Sistema di visualizzazione anaglifico
- Sistema di visualizzazione polarizzato (passivo)
- Sistema di visualizzazione a otturatore (attivo)
- Schermi autostereoscopici
- Conclusioni

3. Pensare e dirigere un'opera in 3D

- Nuovi metodi di gestione creativa
- Pre-produzione 3D
- Le onde 3D e la profondità distribuita nello script
- 3D storyboarding
- Il ruolo del regista
- L'organizzazione visiva di uno spazio tridimensionale



Due pagine a colori tratte dal libro 3D Stereoscopico che evidenziano le procedure passo-passo.

- Le inquadrature (posizioni di macchina)
- Le inquadrature multiple
- I movimenti di camera
- La steadycam
- Il tempo, ossia l'uso corretto della quarta dimensione
- Continuity e fluidità visiva
- Come accentuare l'asse z
- La profondità e l'espansione dello spazio
- Prospettiva obliqua o angolare
- Prospettiva aerea e chiaroscuro
- Prospettiva atmosferica
- La scienza della visione e la luce
- Le riprese in 3D stereoscopico
- Camere digitali professionali per il 3D stereoscopico
- Camcorder 3D prosumer
- Monitoraggio stereoscopico sul set
- Nuove figure professionali per il 3D
- Conclusioni

4. Editing 3D stereoscopico

- Il montaggio di un video 3D
- I software di editing 3D
- Avid per il 3D
- L'interfaccia di Avid Media Composer
- Avvio di un progetto di editing 3D
- Dall'acquisizione alla Timeline
- Editing 3D sulla Timeline
- Titoli 3D
- Esportazione
- DCP (Digital Cinema Package) esportare un film 3D per il cinema digitale.
- Moduli, estensioni e plug-in per la post-produzione 3D stereoscopica
- Montaggio stereoscopico con neo3d in premiere pro e Final cut pro
- Utilizzo del pacchetto CineForm
- Il montatore 3D, tra tecnica e arte
- Conclusioni

5. Compositing 3D stereoscopico

- Composizione stereoscopica
- Anteprima stereoscopica
- Camere virtuali e ambienti di composizione 3D
- Rendering stereoscopico anaglifo

- Rendering stereoscopico side-by-side
- Visualizzare un file side-by-side con Stereoscopic Player
- Conclusioni

6. CGI stereoscopico

- CGI – Computer Generated Imagery
- CGI stereoscopico
- Compositing stereoscopico CGI/Live Action
- Conclusioni

7. Realizzare un teaser in 3D

- Scelte filmiche e operative
- L'inizio
- L'allineamento dei pianeti
- La panoramica
- Le sequenze
- La scena finale
- La forza e la magia del suono 3D
- Conclusioni
- Glossario

AV&M

Gli autori



Jordan River, regista 3D e Producer, si occupa di tecniche digitali nel campo dell'editing cine-audiovisivo stereoscopico. tra i pochi giovani registi europei esperti di cinema 3D, collabora con aziende

leader nel settore, centri di ricerca, università e poli tecnologici. Regista del film "Sacro Codice". Vedi link www.sacrocodice.com/file/news.htm



Gianfranco Confessore, docente universitario, esperto di intelligenza artificiale e supervisore agli effetti visivi, si occupa di composizione stereoscopica e della generazione di piani per la

robotica applicati alle tecniche cinematografiche.

3D STEREOSCOPICO

Autore: Jordan River e Gianfranco Confessore

Prezzo: 34,90 EUR

Pagine: 224 a colori

Formato: 17x24

ISBN: 9788866042037

Anno di edizione: 2012

Numero dell'edizione: 1

Collana: Digital Lifestyle Pro

Link per l'acquisto:

www.fag.it/libro_3D_stereoscopico__guida_professionale_per_cinema,_tv,_new_media__38949.aspx