

Sommario della Guida

[Che cos'è music maker?](#)

[Per iniziare subito a lavorare](#)

[Glossario](#)

[Manipolazione degli oggetti](#)

Menu

[Menu File](#)

[Menu Modifica](#)

[Menu Effetti](#)

[Menu Finestra](#)

[Menu ?](#)

[Barra degli strumenti superiore](#)

[Barra degli strumenti inferiore](#)

[Problemi e soluzioni](#)

[Suggerimenti](#)

[Scorciatoie da tastiera](#)

Che cosè music maker?

music maker è un programma che consente di creare brani musicali con estrema facilità, anche a chi non ha alcuna nozione di musica. Tutto quel che serve, oltre naturalmente al programma music maker, è un PC con lettore di CD-ROM e una scheda audio a 16 bit.

Questo nuovo modo di fare musica è reso possibile da un programma innovativo e finora unico nel suo genere. Gli elementi di base per le vostre creazioni musicali si trovano sul CD-ROM di music maker.

Prodotti da musicisti professionisti e sound designer, gli oltre 1000 campioni (componenti musicali e sonore) potranno essere integrati nel vostro arrangiamento con un semplice clic del mouse.

Ciò che rende ancor più interessante questo programma è che tutte le funzioni più importanti possono essere utilizzate durante la riproduzione". Ciò significa che durante l'esecuzione di un arrangiamento potete caricare un altro elemento dal CD e posizionarlo nel punto più adatto, spostarlo, incorporarlo ed eventualmente decidere di eliminarlo, senza che venga interrotta la riproduzione. Ben presto imparerete ad apprezzare i vantaggi offerti da questa speciale funzionalità! Tutti i campioni disponibili sul CD-ROM sono a 16 bit, stereo e hanno una frequenza di campionamento di 44,1 kHz, presentano quindi caratteristiche di qualità assoluta. Tuttavia, se volete risparmiare memoria o se l'arrangiamento deve essere usato per la postsonorizzazione di un video, music maker è in grado di convertire i campioni già in fase di caricamento in una frequenza di 22 kHz e/o mono. Ciò consente di risparmiare fino a 3/4 di spazio in memoria e quindi di realizzare arrangiamenti di una certa durata anche con computer non molto potenti.

Inoltre i campioni sono organizzati sul CD-ROM secondo una struttura facilmente comprensibile, di modo che potete rapidamente trovare loop di batterie o accordi armonici adatti luno all'altro.

Un arrangiamento costituito da un numero qualsiasi di singoli campioni può essere convertito in ogni momento in un unico file su disco fisso (funzione di mixaggio), in modo da liberare la RAM e rendere nuovamente disponibili le tracce per nuovi campioni. Questi progetti su disco fisso (o progetti HD) possono essere fra l'altro caricati direttamente con il programma di Hard-Disk recording MAGIX music studio per un'ulteriore elaborazione. Con la stessa facilità potete incorporare in un arrangiamento di music maker le registrazioni effettuate con music studio. MAGIX music maker e MAGIX music studio sono infatti perfettamente integrati e si completano a vicenda in modo ottimale.

Con music maker potete:

- creare accompagnamenti alla batteria
 - combinare campioni techno
 - realizzare jingle
 - sonorizzare video con brani musicali ed effetti sonori
 - arricchire le vostre registrazioni con suoni di livello professionale
 - creare brani d'accompagnamento per esercitazioni con vari strumenti
 - semplicemente divertirvi con gli oltre 1000 campioni
- e questi sono solo alcuni esempi!

Requisiti hardware

music maker richiede un PC con processore 386 DX o superiore, 4 MB di RAM, almeno 10 MB di spazio su disco, risoluzione VGA, lettore di CD-ROM e scheda audio a 16 bit con driver per Windows.

Si raccomanda tuttavia un 486/33 con 8 MB di RAM e 100 MB di spazio su disco (per file di mixaggio ed effetti sonori).

music maker può essere utilizzato senza problemi sotto Windows-versione 3.11, Windows-95 e Windows-NT.

Per l'esecuzione sincrona di video AVI si consigliano 8 MB di RAM e una configurazione ad almeno 32000 colori.

Per il collegamento con file MIDI sono necessarie un'interfaccia MIDI o una scheda audio con sintetizzatore MIDI e i relativi driver (mappatore MIDI).

Si noti che tutti i campioni usati in un arrangiamento vengono caricati nella RAM del PC.

A titolo indicativo si può dire che un PC dotato di 16, 8 o 4 MB di RAM è in grado di gestire dal punto di vista della memoria un campione della durata di 100, 50 e 20 secondi rispettivamente. Questi valori si riferiscono a una risoluzione piena di 44 kHz in stereo. Scegliendo un arrangiamento a 22 kHz, la durata

potenziale del campione viene raddoppiata, e quadruplicata passando da stereo a mono.
Naturalmente music maker è anche in grado di usare la memoria virtuale; in tal caso, tuttavia, il livello delle prestazioni del sistema che usate incide in modo determinante sulleffettiva possibilità di ottenere un'esecuzione senza interruzioni.

Per iniziare subito a lavorare

Questo capitolo illustra le funzioni di base di music maker. Come vedrete, usare questo programma è davvero un gioco da ragazzi!

Per una trattazione sistematica di tutte le funzioni, si rimanda alla descrizione dei singoli menu.

Avviate music maker facendo doppio clic sull'icona del programma nel desktop di Windows. Viene visualizzata la prima videata di music maker.


Per iniziare, suggeriamo di caricare alcuni dei progetti demo forniti con il programma, così da farvi un'idea di che cos'è e come funziona music maker.

A questo scopo, selezionate File e quindi l'opzione di menu "Carica arrangiamento". Nella finestra di dialogo visualizzata specificate la lettera dell'unità immettendo quella del lettore di CD-ROM, ad esempio D:. Ora aprite la directory (o cartella) "Demos" e caricate il progetto "Demo-1.VIP".

Sul video compare una nuova finestra a 4 (8) tracce con numerosi oggetti campione. Avviate l'esecuzione del progetto con il pulsante Riproduci o semplicemente con la barra spaziatrice.

A questo punto il cursore comincia a spostarsi sulla videata e si sente provenire un suono dagli



altoparlanti. Se non udite nulla, verificate nella finestra Imposta (Button ) se è stata selezionata la scheda audio giusta per la riproduzione. Inoltre, accertarsi che l'uscita della scheda audio sia stata collegata a un altoparlante o a un amplificatore.


Se il problema persiste, consultate il capitolo "Problemi e soluzioni" alla fine di questa guida.

Se la riproduzione avviene regolarmente, potete già provare a manipolare l'arrangiamento. Utilizzando il mouse, potete selezionare e spostare i vari oggetti campione. Grazie ai **quadratini di selezione** (5 caselline che compaiono sul contorno dell'oggetto attivo) potete cambiare

- **volume** (in alto in mezzo)
- **dissolvenza in apertura** (in alto a sinistra)
- **dissolvenza in chiusura** (in alto a destra)
- **inizio del campione** (in basso a sinistra)
- **fine del campione** (in basso a destra).

E passiamo ora alla **realizzazione del vostro primo progetto**.



Aprite un progetto a 4 tracce vuoto usando il pulsante ; questa operazione viene eseguita automaticamente quando si avvia music maker.

Sul lato sinistro dello schermo compare la casella per la selezione degli elementi di base. Se non lo avete ancora fatto, selezionate la lettera del lettore di CD-ROM, ad esempio D:.

Ora nella casella è visualizzata la struttura delle directory presenti sul CD. Facendo clic con il mouse alcune volte, spostatevi in una qualsiasi directory, ad esempio DRUMS230\GROOVE01.WAV (facendo clic su ... si torna indietro di un livello).

Un semplice clic su un campione con estensione .wav riproduce brevemente il pezzo, consentendovi di farvi rapidamente un'idea del tipo di campioni contenuti in una directory, senza dover caricare gli elementi di base per il progetto.

Ora trascinate un campione nell'arrangiamento a 4 tracce: fate clic sul nome del campione e, senza lasciare andare il pulsante del mouse, trascinatelo nella prima traccia della finestra a 4 tracce. Viene visualizzato un rettangolo a colori invertiti delle dimensioni del campione. Se a questo punto rilasciate il pulsante del mouse, il campione viene caricato nella posizione corrispondente. Seguendo la stessa procedura, posizionate un altro campione dopo il primo o in parallelo ad esso. Trascinando più campioni su tracce sovrapposte, essi verranno riprodotti contemporaneamente.

Per togliere un campione dall'arrangiamento, è sufficiente usare il tasto Canc.


Manipolazione degli oggetti

Date inizio alla riproduzione con la barra spaziatrice. L'arrangiamento viene eseguito per intero, vale a dire dall'inizio alla fine dell'ultimo oggetto. Se poi aggiungete un altro campione dietro all'ultimo, la durata dell'esecuzione viene adeguata automaticamente.

È possibile spostare manualmente il cursore per l'inizio e la fine della riproduzione che si trova nella riga

al di sopra degli oggetti campione, ad esempio per riprodurre ripetutamente soltanto una piccola parte di



un arrangiamento complesso. La funzione di aiuto immediato (pulsante ) reimposta quindi rapidamente l'inizio e la fine sul primo e sull'ultimo oggetto rispettivamente.

Mediante i **tasti dei numeri da 1 a 0** (quelli posti al di sopra dei tasti delle lettere) è possibile impostare l'inizio della sezione da riprodurre sulle battute da 1 a 10. Questa operazione può essere eseguita anche durante la riproduzione e consente di ottenere un interessante effetto live.

I **tasti funzione da F1 a F10** consentono di eseguire in continuazione una battuta. Il passaggio da un battuta all'altra può quindi avvenire anche durante la riproduzione semplicemente premendo un tasto.

Con il **tasto <** è possibile alternare fra la riproduzione **In avanti** e la riproduzione **A ritroso**, ottenendo anche in questo caso uno straordinario effetto di esecuzione in tempo reale.

Provate ora a vedere che cosa riuscite a fare con i **quadratini di selezione** degli oggetti campione. Tutte le manipolazioni verranno elaborate in tempo reale durante l'esecuzione. Il vantaggio di questa caratteristica sta nel fatto che tutte le modifiche possono essere ascoltate immediatamente e tuttavia il materiale di campionamento non viene distrutto (editing non distruttivo). Ciò rende inoltre possibile l'implementazione della funzione Annulla a più livelli (Ctrl + z), grazie alla quale si possono rapidamente annullare le modifiche effettuate.

Per mezzo dei quadratini di selezione si può ad esempio creare molto rapidamente un'intera traccia di batteria da un unico **loop di batteria** semplicemente agendo sul quadratino della lunghezza in basso a destra. Qualora il progetto risulti troppo corto, è possibile allungarlo facilmente grazie alla funzione Zoom




indietro (pulsante )

Se desiderate usare soltanto un singolo suono di un loop di batteria (ad esempio il charleston sul secondo contatore), limitate le dimensioni dell'oggetto a questo suono usando i quadratini di selezione inferiori. Ben presto imparerete ad apprezzare questa capacità di music maker di rappresentare sempre graficamente e con esattezza i dati di campionamento, caratteristica spesso assente in altri programmi. La rappresentazione del campione può tuttavia anche essere disattivata con il tasto TAB, ad esempio per accelerare la formazione dell'immagine se si usa un computer dotato di una scheda grafica lenta.

Mediante il **quadratino di selezione del volume** posto in alto al centro è possibile cambiare facilmente il volume di ogni oggetto. Se vengono eseguiti più suoni in parallelo, si può in tal modo impostare il bilanciamento dei toni. I campioni stereo occupano sempre due tracce nell'arrangiamento. Per spostare la panoramica stereo un po' di più verso sinistra o verso destra, dovete prima scomporre il gruppo dei due




campioni (pulsante ) . Ora si può impostare singolarmente il volume di ciascun oggetto. La traccia superiore si trova di norma a sinistra, quella successiva a destra, e così via. Se nel vostro caso le tracce sono disposte al contrario, dipende sicuramente dal collegamento errato dell'altoparlante o del cavo di accoppiamento.

I quadratini di selezione posti in alto a sinistra e a destra consentono di impostare rispettivamente la **dissolvenza in apertura** (fade-in) e la **dissolvenza in chiusura** (fade-out) del campione. Mediante la combinazione dei due tipi di dissolvenza su più tracce è possibile produrre una dissolvenza incrociata (crossfade) fra oggetti diversi. Così, potete far in modo che un suono d'archi si trasformi a poco a poco in cinguettio di uccelli. La durata della dissolvenza incrociata può essere regolata direttamente con i quadratini di selezione.

Una funzione importante nella realizzazione di arrangiamenti più complessi è la **funzione Copia**.




Scegliete un oggetto con il mouse e quindi selezionate il pulsante  . Accanto all'originale compare una copia dell'oggetto, che può essere trascinata nella posizione desiderata. È importante notare che queste copie (virtuali) di oggetti praticamente non occupano memoria aggiuntiva!

Una parola su **Reticoli e griglie** in music maker.

Avete sicuramente notato che, quando si posiziona un oggetto campione negli arrangiamenti, è visibile un reticolo. Questi reticoli garantiscono che i passaggi fra gli oggetti avvengano in modo perfetto al primo tentativo. Ogni oggetto viene posto sul bordo degli altri oggetti. Inoltre, di norma viene attivata una griglia, che contiene i punti di reticolo corrispondenti ai tempi di conteggio di una battuta a un determinato tempo, ad esempio ai quarti di un tempo a 120 bpm. 120 bpm significa che la battuta consta di 120 divisioni di tempo (beat) per minuto, quindi esattamente 2 per secondo. Quanto più alto è il valore in bpm, tanto più veloce è il tempo. I moderni brani techno, ad esempio, hanno spesso tempo 160 o superiore! La griglia può essere regolata nella riga inferiore della videata, ad esempio da 120 bpm a 160 bpm. Inoltre, il reticolo di semiminime può essere impostato su intere battute o anche su terzine in ottavi. Per la sonorizzazione dei video la griglia è dotata di un indicatore di tempo, in cui compaiono minuti e secondi anziché battute. Ciò consente di collocare con facilità un effetto esattamente nel punto desiderato del video.

Se a questo punto avete già creato un arrangiamento relativamente complesso, è possibile che la memoria del PC cominci a scarseggiare o che si perda la visione d'insieme. In effetti, tutti gli oggetti campione usati devono stare nella RAM del computer!



Questo è il momento in cui entra in gioco la **funzione di mixaggio**. Questa funzione (pulsante ) consente di riunire tutti gli oggetti su tutte e quattro le tracce in un unico file su disco fisso. In questo modo l'arrangiamento non occupa più la RAM, bensì i megabyte del disco fisso. Inoltre, vengono occupate soltanto 2 tracce (1 nel caso di progetti mono), così che, dopo la procedura di mixaggio, è possibile integrare altri oggetti. Il file su disco fisso così creato viene ottimizzato da music maker in modo tale che la posizione a volume più alto corrisponde esattamente alla gamma di valori a 16 bit (normalizzazione). Grazie a ciò, non si verificano perdite di materiale sonoro anche se la funzione di mixaggio viene usata più volte.

Il file su disco fisso può inoltre essere caricato direttamente nel programma complementare **music studio** per essere ulteriormente elaborato.

Effetti. Poiché sappiamo che è tipico della natura umana cercare di ottenere risultati sempre migliori, abbiamo affiancato agli oltre 1000 campioni di ottima qualità di music maker svariati algoritmi di effetti di sicuro interesse. Potete quindi abbinare a ciascun oggetto campione del vostro arrangiamento un effetto sonoro come il riverbero, leco, la distorsione o i filtri e ottenere in tal modo un risultato sonoro del tutto nuovo. Non dovete far altro che selezionare l'oggetto desiderato nella finestra a 4 tracce e scegliere l'effetto da applicare dal menu Effetti". music maker crea un nuovo file dal campione originale e lo salva nella directory di lavoro di music maker. Questo nuovo file viene automaticamente integrato nel vostro arrangiamento, così che, non appena chiudete la finestra di dialogo, potete udire il suono prodotto dall'effetto.

Ora provate ad assegnare un breve tempo d'attesa a un loop di batteria o a cambiare completamente un effetto sonoro con i filtri.

Il menu Effetti può essere visualizzato nell'arrangiamento anche facendo clic con il pulsante **destra** del mouse.

A conclusione di questa breve introduzione a music maker non resta che provare a usare il menu **"Collegamento multimediale"**. Questo menu consente di riprodurre un arrangiamento di music maker in sincronia con un qualsiasi file multimediale, ad esempio una song MIDI (*.MID) o un filmato Video per Windows (*.AVI). Questo collegamento può essere effettuato anche con tutti gli altri tipi di file multimediali, a condizione che sia stato installato l'apposito driver MCI.

Supponete di avere sul disco fisso un filmato .AVI al quale volete abbinare alcuni effetti sonori. Aprite il menu File - Collegamento multimediale" e caricate il file video. Usando il pulsante Test potete far scorrere il video per fare una prova. Chiudete la finestra di dialogo selezionando OK: da questo momento il video verrà sempre visualizzato con l'accompagnamento del vostro arrangiamento. Poiché una suddivisione in battute non ha molto senso per i video, scegliete SMPTE" (nell'ultima riga della videata) come impostazione per la griglia. Ora potete collocare nella finestra a 4 tracce gli oggetti campione che preferite adattandoli perfettamente alle scene!

Notate che la resa del colore di music maker e della finestra del video diventano indipendenti soltanto a partire da una disponibilità di 32000 colori. Con 256 o 16 colori music maker o il video vengono visualizzati con colori più o meno alterati, poiché tutte le finestre devono condividere la stessa palette di colori.

Ancora un consiglio. Per una completa sonorizzazione del video suggeriamo l'utilizzo del programma complementare music studio, che consente di combinare sia gli effetti di music maker che anche ad esempio il suono originale e la musica registrata dall'utente in un massimo di 4 tracce su disco fisso di qualsiasi lunghezza. Non dovete far altro che creare un file di mixaggio in music maker e caricarlo in music studio come progetto su disco fisso!

Il collegamento con una song MIDI avviene in linea di massima secondo lo stesso schema. Provate ad arricchire una song dimostrativa con alcuni effetti di music maker. Tenete presente tuttavia che i file MIDI vengono sempre riprodotti attraverso il mappatore MIDI (sotto controllo del sistema). In tal caso, quindi, occorre aver impostato il driver giusto per la scheda audio o l'interfaccia MIDI.

Diversi elenchi sample e informazioni sample

Sovente si creano arrangiamenti che utilizzano elementi-sample di diversi indici del CD, p.es. drumloops, toni bassi ed effetti speciali. Allora è molto utile che si possano visualizzare più indici contemporaneamente sul bordo sinistro dello schermo.

Utilizzate per questo i tre pulsanti a sinistra sulla barra inferiore degli strumenti - l'elenco wave sul bordo a sinistra dello schermo si suddivide in 1, 2 o 3 sezioni. In ogni settore ora può essere selezionato un altro indice, adesso il poter copiare e suonare in alternanza è un divertimento!

Se fate clic con il tasto destro del mouse su un file-wave nell'elenco, si apre una finestra di informazioni nella quale vengono indicate informazioni importanti sul sample. Di ciò fanno parte p.es. il nome del sample, il tempo e la tonalità del sample (armonia), così come altri commenti e informazioni sui copyright. Questo però funziona soltanto se tali informazioni sono anche contenute nel file-wave, ciò che è il caso nei nuovi music-maker CD-ROMs.

Inoltre è ora compreso nei music maker files-wave anche un simbolo che illustra graficamente il carattere del suono del sample. Questi simboli appaiono nell'arrangiamento se con il tasto-tab alternate la visualizzazione sample preimpostata e la visualizzazione alternativa. Al posto della forma d'onda vengono indicate ora accanto al simbolo ulteriori informazioni sample.

Informazioni-sample

Questo punto del menu fornisce informazioni sull'oggetto sample attualmente selezionato. Di ciò fanno parte il nome del sample, la pista completa con il nome del file, il tempo e la tonalità (armonia) del sample, così come commenti, note sui copyright.

Con queste informazioni è facile mantenere una visione completa cioè trovare il materiale armonico adatto. Paragonate semplicemente le informazioni armoniche dei samples nell'arrangiamento e dell'elenco wave sul bordo sinistro dello schermo (tasto destro del mouse) e potete immediatamente constatare se le tonalità concordano oppure no.

Glossario

Nel seguito vengono definiti alcuni concetti e termini specifici cui verrà fatto ripetutamente riferimento nella trattazione di music maker. Anche se questi concetti vi sono già noti, vi invitiamo a NON TRALASCIARE questa sezione, in quanto essi compaiono in questa guida in un contesto particolare e non verranno più discussi nel dettaglio in altre sezioni. Termini propri dell'informatica, quali pulsante, finestra o messaggio di richiesta, non vengono trattati, in quanto è possibile consultare al proposito il manuale del computer.

- File Wave

Un file Wave è un file che contiene informazioni audio in forma digitale. I CD-ROM di music maker contengono file Wave e sono quindi automaticamente compatibili con la maggior parte dei programmi audio per PC.

I file Wave di music maker hanno una risoluzione di 16 bit stereo e una frequenza di campionamento di 44,1 kHz, quindi una qualità a livello di CD. Se utilizzate file Wave di altra provenienza in music maker, tenete presente che con i campioni a 8 bit potete ottenere soltanto un suono di qualità mediocre.

- Campione, Oggetto campione

Un file Wave diventa un oggetto campione nel momento in cui lo trascinate dalla casella di riepilogo dei file a sinistra in una finestra a 4 tracce (drag-and-drop). In music maker gli oggetti campione costituiscono l'elemento base su cui viene eseguita la maggior parte delle operazioni, come ad esempio spostamento, modifica del volume e della dissolvenza, raggruppamento, e così via. Manipolazione degli oggetti
Si noti che tutti i campioni usati in un arrangiamento vengono caricati nella RAM del PC. Occorre quindi che sia disponibile una quantità sufficiente di memoria, altrimenti alcune parti del campione vengono spostate sul disco (memoria virtuale) e, a conseguenza di ciò, può verificarsi un rallentamento delle operazioni con possibili interruzioni della riproduzione. A titolo indicativo si può dire che un PC dotato di 16, 8 o 4 MB di RAM è in grado di gestire dal punto di vista della memoria un campione della durata di 100, 50 e 20 secondi rispettivamente. Questi valori si riferiscono a una risoluzione piena di 44 kHz in stereo. Scegliendo un arrangiamento a 22 kHz, la durata potenziale del campione viene raddoppiata, e quadruplicata passando da stereo a mono.

Naturalmente music maker è anche in grado di usare la memoria virtuale; in tal caso, tuttavia, il livello delle prestazioni del sistema che usate incide in modo determinante sull'effettiva possibilità di ottenere un'esecuzione senza interruzioni. Può essere d'aiuto a questo proposito aumentare le dimensioni del buffer di riproduzione nella finestra di dialogo Imposta.

- Frequenza di campionamento

Durante la digitalizzazione del materiale audio il valore della forma d'onda analogica viene misurato e registrato svariate migliaia di volte al secondo. Quanto più frequente è il campionamento, tanto migliore è la qualità ottenibile. In linea di principio le frequenze alte possono essere rilevate fino a metà della frequenza di campionamento, quindi nel caso dei 44.100 Hz (44.100 campionamenti al secondo) si possono rilevare altezze fino a 22000 Hz, più di quanto possa udire l'orecchio umano.

Qualora lavoriate con una frequenza di campionamento dimezzata allo scopo di risparmiare memoria, potrete eventualmente notare una leggera perdita di altezza. Con una frequenza di campionamento di 22 kHz si possono elaborare in definitiva soltanto frequenze fino a 11 kHz.

- Risoluzione di campionamento

music maker lavora a una risoluzione di campionamento di 16 bit, vale a dire che con la digitalizzazione la forma d'onda analogica è stata suddivisa in oltre 65.000 scalini". Questa alta risoluzione garantisce un alto rapporto segnale/rumore (>90 dB) e una riproduzione del suono inalterata. Se inserite dei campioni a 8 bit di altra provenienza negli arrangiamenti di music maker (operazione possibile in linea di principio), non vi meravigliate se udirete un maggior rumore e varie alterazioni del suono. Questi campioni hanno infatti a disposizione soltanto 256 scalini" per la memorizzazione, e ciò implica che, anche se le esigenze di memoria si dimezzano, occorre accettare dei compromessi in termini di qualità del suono.

- Arrangiamento

Il termine arrangiamento sta ad indicare in music maker il contenuto di una finestra a 4 tracce, quindi tutti

gli oggetti campione, i file su disco fisso e gli effetti che in essa si trovano.

Notate che è possibile aprire più arrangiamenti contemporaneamente, ordinarli uno sotto l'altro con il tasto Invio e trascinare gli oggetti da una finestra all'altra. Ciò consente di riutilizzare più volte i passaggi dopo averli creati.

- Cursore

Durante la riproduzione il cursore (barretta verticale) segnala l'effettiva posizione di esecuzione. Esso si sposta sulla videata a balzelli, che corrispondono alle dimensioni impostate per il buffer. Provate a ridurre le dimensioni del buffer nella finestra di dialogo Imposta per far sì che il cursore si sposti in modo più graduale. Se però nella riproduzione si inseriscono interruzioni o sospensioni, dovete ingrandire un po' il buffer.

Inoltre c'è un cursore per l'inizio della riproduzione (START) e uno per la fine della riproduzione (END). Questi due cursori possono essere spostati con il mouse, ad esempio per eseguire continuamente (in loop) soltanto un breve estratto dell'arrangiamento.

- Reticolo e Tempo

Nella parte inferiore della videata di music maker sono visualizzate due caselle per l'immissione dei valori di tempo e reticolo. Entrambe le impostazioni si riferiscono al reticolo su cui si possono allineare con esattezza gli oggetti campione.

Fate attenzione che gli oggetti, oltre che sul reticolo impostato, siano sempre posizionati esattamente anche sul margine degli oggetti adiacenti (reticolo degli oggetti).

Come "Tempo" occorre specificare la velocità degli elementi base utilizzati, quindi, ad esempio, 120 se utilizzate come base del vostro arrangiamento i loop di batteria che si trovano nella directory 120-bpm del CD-ROM di music maker. Ciò garantisce che la suddivisione della griglia sullo schermo sia ritmicamente adeguata al campione.

Nella casella "Reticolo" si può impostare la risoluzione del reticolo, quindi ad esempio solo per intere battute (1/1) o per ottavi (1/8). È possibile impostare anche reticoli per terzine, es.: 1/8T.

A volte può risultare più pratico lavorare senza reticolo predefinito, come nel caso della sonorizzazione di un video. Per questo tipo di operazione è infatti consigliabile selezionare l'opzione "Indicatore di tempo" come impostazione per la griglia, che provoca la comparsa di un indicatore di tempo sulle linee della griglia (minuti:secondi:fotogrammi) e la disattivazione del reticolo.

Manipolazione degli oggetti

Selezione di un oggetto con il mouse

Selezione di più oggetti con il mouse

Deselezione degli oggetti

Spostamento degli oggetti

Modifica del contorno degli oggetti negli arrangiamenti

Dissolvenza in apertura e in chiusura

Volume degli oggetti

Sovrapposizione degli oggetti

Selezione di un oggetto con il mouse

Per selezionare un oggetto, fate clic su di esso con il pulsante sinistro del mouse. Se l'oggetto è già selezionato, viene deselezionato. La presenza di cinque piccoli rettangoli visualizzati in negativo sui contorni di un oggetto (quadrantini di selezione) indica che l'oggetto è selezionato. Continuando a premere il pulsante sinistro del mouse, viene visualizzata in negativo anche la cornice intorno all'oggetto.

Selezione di più oggetti con il mouse

Per selezionare un oggetto senza deselezionare quelli già selezionati, tenete premuto il tasto Maiusc mentre fate clic con il pulsante sinistro del mouse.

Lazo

Per selezionare più oggetti di un arrangiamento contemporaneamente, si può utilizzare lo strumento Lazo. Fate clic in un punto vicino agli oggetti campione, quindi, tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinate quest'ultimo fino a circondare i campioni da selezionare. A questo punto è possibile lavorare su tutti gli oggetti scelti o anche eliminarli.

Deselezione degli oggetti

Facendo clic con il pulsante sinistro del mouse accanto a un oggetto, viene annullata la selezione di tutti gli oggetti selezionati.

Spostamento degli oggetti

Tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse dopo aver selezionato uno o più oggetti, potete spostarli orizzontalmente (quindi nell'asse dei tempi) o verticalmente (nel numero della traccia). Rilasciando il pulsante sinistro del mouse, gli oggetti vengono collocati nella nuova posizione.

Se sono stati selezionati più oggetti in tracce diverse, il gruppo selezionato può essere spostato verticalmente soltanto finché tutti gli oggetti restano all'interno delle tracce.

Modifica del contorno degli oggetti negli arrangiamenti

Ai due angoli inferiori di un oggetto sono visualizzati i quadratini di selezione dei bordi. Essi fungono da punti di aggancio per la manipolazione dell'inizio o della fine di un oggetto. Quindi, facendo clic sul rettangolino di sinistra e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, è possibile spostare l'inizio del campione in avanti o indietro. L'inizio può essere spostato soltanto fino all'inizio del campione fisico o fino alla fine dell'oggetto. Analogamente, la fine dell'oggetto può essere spostata solo fino alla fine del campione fisico o fino all'inizio dell'oggetto. Trascinando la fine oltre la lunghezza del campione, viene automaticamente creato un **oggetto continuo**, completato cioè nella sezione che segue la fine del campione mediante più ripetizioni dell'intero campione. Questa funzione risulta particolarmente utile per la creazione di **tracce di batteria** partendo da un unico loop di batteria.

Dissolvenza in apertura e in chiusura

Ai due angoli superiori di un oggetto sono visualizzati i quadratini di selezione per aprire e chiudere in dissolvenza l'oggetto. music maker offre infatti anche questa sofisticata funzione. Poiché l'operazione viene eseguita in tempo reale, vale a dire durante la riproduzione, il campione originale resta inalterato. Grazie a ciò, è possibile fare varie prove per trovare la dissolvenza ottimale, senza tuttavia rischiare di perdere dati.

Le dissolvenze in tempo reale richiedono ovviamente una determinata potenza elaborativa del processore, così che può verificarsi che, nonostante un'ottimale programmazione in assembler, la riproduzione di più tracce con dissolvenze subisca delle interruzioni. Per risolvere il problema, aumentate le dimensioni del buffer selezionando Modifica > Imposta > Dimensioni buffer oppure accorciate le dissolvenze.

Volume degli oggetti

Mediante il quadratino di selezione in alto al centro si può impostare il volume di ciascun oggetto. Anche questa funzione viene eseguita in tempo reale e richiede quindi una maggiore potenza elaborativa. Se essa non fosse disponibile, è comunque possibile, con l'aiuto della funzione Volume, adattare il campione fisico al volume.

Sovrapposizione degli oggetti

In una traccia (canale) può essere sempre eseguito soltanto un oggetto per volta.

Se un oggetto viene spostato sopra a un altro, esso copre quello che lo precede dal punto di vista temporale, come un foglio di carta che ne nasconde un altro per intero o in parte. La parte non visibile di un oggetto non viene riprodotta. Spostando l'oggetto più recente, è possibile rendere nuovamente visibile e udibile la porzione invisibile dell'oggetto meno recente.

Reticolo e allineamento al bordo degli oggetti

I reticoli agiscono sullo spostamento degli oggetti.

Se sono stati selezionati più oggetti, l'allineamento viene sempre eseguito rispetto al bordo anteriore dell'oggetto selezionato per ultimo e che si trova sotto al puntatore del mouse. La distanza fra i progetti selezionati rimane costante, vale a dire non tutti gli oggetti si allineano al reticolo.

La videata di music maker

Subito dopo aver avviato music maker viene visualizzata una finestra contenente alcune informazioni sul programma. Premendo un tasto, compare la videata principale del programma.

La barra degli strumenti superiore contiene le icone per i comandi utilizzati con maggiore frequenza.

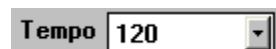
Per farvi un'idea di come funziona il programma, create un nuovo progetto o, ancor meglio, caricate un progetto dimostrativo. A questo scopo, selezionate i comandi File > Carica arrangiamento dal menu Progetto, e scegliete Demo1 in risposta al messaggio di richiesta del nome del file.

Viene visualizzato un arrangiamento con diversi oggetti campione Manipolazione degli oggetti disposti nelle tracce lungo l'asse dei tempi. Avviate la riproduzione con la barra spaziatrice per eseguire un test e verificare se la scheda audio è installata e regolata correttamente. Se il risultato ottenuto non è quello previsto, leggete con attenzione il capitolo Per iniziare subito a lavorare.

La finestra del progetto può essere spostata e ridimensionata. Eseguendo quest'ultima operazione, viene ridisegnato il contenuto dei vari elementi. Nel titolo del progetto sono indicati il nome del file e la lunghezza dei campioni.

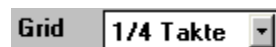
La barra degli strumenti inferiore contiene gli strumenti per l'impostazione dei tempi e dei reticoli.

È inoltre disponibile una palette di colori che può essere utilizzata per colorare gli oggetti campione.



In quest'area della videata si imposta il **tempo**, che deve essere usato come base per l'impostazione di reticoli e griglie sulla videata. Cercate, per quanto è possibile, di scegliere un tempo uguale a quello degli elementi campione utilizzati, così da avere una buona visione d'insieme dell'arrangiamento.

music maker tenta di rilevare automaticamente il tempo giusto dal primo campione che viene trascinato in un arrangiamento vuoto. Questa operazione, tuttavia, può riuscire soltanto se la lunghezza del campione corrisponde esattamente a quella di uno dei tempi predefiniti.



In quest'area della videata viene specificata la risoluzione della **griglia**, che funge al tempo stesso anche da **reticolo**.

Valori di $\frac{1}{4}$ di battuta indicano che il reticolo viene impostato a $\frac{1}{4}$ di nota.

$\frac{1}{8}$ di terzina significa che viene attivato un reticolo a terzine.

Un ruolo particolare svolge la funzione **Indicatore di tempo**. In questo contesto il tempo, inteso come nella sezione precedente, non conta; vengono visualizzati i secondi e gli oggetti si allineano soltanto ai bordi di altri oggetti.



Mediante la **palette dei colori** si può assegnare un altro colore all'oggetto campione attivo.



Questo pulsante consente di definire un colore alternativo mediante un **messaggio di richiesta del colore**.



Questo pulsante consente di specificare se il colore scelto deve essere utilizzato come colore di **sfondo** o di **primo piano** del campione.

Menu File

Il menu File contiene i comandi per la creazione, la gestione, il caricamento e il salvataggio degli arrangiamenti.

<u>Nuovo</u> <u>arrangiamento</u>	Crea un nuovo arrangiamento.
<u>Carica</u> <u>arrangiamento</u>	Carica un arrangiamento creato e salvato con music maker.
<u>Salva</u> <u>arrangiamento</u>	Salva l'arrangiamento attivo con il nome attuale.
<u>Salva</u> <u>arrangiamento</u> <u>con nome...</u>	Salva l'arrangiamento attivo con un altro nome.
<u>Salva</u> <u>arrangiamento</u> <u>in...</u>	Salva l'arrangiamento attivo insieme a tutti i campioni con un altro percorso.
<u>Esporta</u> <u>arrangiamento...</u>	Salva un arrangiamento come file Wave.
<u>Collegamento</u> <u>multimediale...</u>	Consente di ottenere una riproduzione sincronizzata di file MIDI e video.
<u>Informazioni sul</u> <u>progetto</u>	Visualizza informazioni sull'arrangiamento attivo.
<u>Esci</u>	Chiude music maker.

Nuovo arrangiamento (Menu File)

Questa voce del menu File consente di creare un nuovo arrangiamento di music maker. In questo arrangiamento si possono trascinare gli oggetti campione riportati nella casella dei file sulla sinistra della videata (drag-and-drop)!

Riduzione del volume

Questa opzione consente di specificare di quanti dB deve essere ridotto il volume di ogni traccia. Tale riduzione è necessaria per evitare una sovrarmodulazione dei 16 bit (0 dB). I valori preimpostati sono 6 dB per 4 tracce stereo, e 12 dB per 4 tracce mono o 8 tracce stereo. Spesso tuttavia tale riduzione può venire diminuita se il materiale non risulta completamente modulato. In tal caso si rischia comunque che i passaggi a volume più alto vengano troncati.

Modalità caricamento in memoria

Questa opzione consente di specificare in quale formato music maker deve caricare nella RAM i file Wave.

Mono

Selezionando questa opzione, i Wave stereo vengono convertiti in mono durante il caricamento, così da dimezzare le esigenze di memoria. Inoltre, divengono disponibili 4 tracce mono anziché 2 tracce stereo.

22 kHz

Selezionando questa opzione, i Wave con una frequenza di campionamento di 44 kHz vengono convertiti a 22 kHz durante il caricamento, quindi anche questa opzione consente di dimezzare le esigenze di memoria.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Tastiera:

e

Carica arrangiamento (Menu File)

Questa voce del menu File consente di caricare un arrangiamento creato e salvato con music maker. Si noti che devono essere accessibili anche i file di suono. music maker cerca i suoni usati prima di tutto nel percorso in cui si trovavano quando è stato salvato l'arrangiamento. Se non li trova, li cerca nella directory dell'arrangiamento.

Ricordate quindi di inserire il CD-ROM di music maker nel lettore, in modo da consentirne il caricamento.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:

Tastiera:



L

Salva arrangiamento (Menu File)

Questo comando salva il progetto attivo con il suo nome attuale. Se non gli è ancora stato assegnato un nome, viene visualizzato un messaggio di richiesta del nome. Specificate percorso e nome del file.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:
Tasto: **S**



Salva arrangiamento con nome... (Menu File)

Questo comando visualizza un messaggio di richiesta del nome del file, che consente di specificare il percorso e il nome da utilizzare per salvare il progetto.

Scorciatoie:

Tastiera: **MAIUSC + s**

Salva arrangiamento in... (Menu File)

Questa voce del menu File consente di salvare in una directory un arrangiamento di music maker completo, comprendente anche tutti i campioni usati. Questa funzione risulta particolarmente utile nei casi in cui si desidera distribuire il progetto ad altri o lo si vuole archiviare, o anche quando i campioni si trovano su più CD e dovete continuamente cambiare CD durante il caricamento. Essa consente inoltre di salvare anche tutti i file di effetti utilizzati in un'unica directory insieme agli altri campioni.

Questo comando visualizza un messaggio di richiesta del nome del file, che consente di specificare il percorso e il nome da utilizzare per salvare il progetto.

Esporta arrangiamento...(Menu File)

Questo comando esporta un intero arrangiamento di music maker sotto forma di file Wave.
L'arrangiamento così esportato può quindi essere utilizzato con altri programmi senza alcuna difficoltà.

Collegamento multimediale (Menu File)

Questa è una delle funzioni più interessanti di music maker. Essa consente di collegare con un progetto di music maker quasi tutti gli altri oggetti multimediali, da intere song MIDI (file .MID), a video-clip (file .AVI), a qualsiasi altro tipo di file per cui sia stato **installato un driver MCI**. Grazie a ciò music maker non è più soltanto un programma di elaborazione di materiale audio digitale, ma diventa a tutti gli effetti un programma multimediale.

Gli impieghi più importanti di questa funzione sono i seguenti:

- Collegamento di progetti di music maker con **song MIDI**. È possibile aggiungere delle tracce audio a una song MIDI esistente oppure abbinare perfettamente determinati effetti audio degli arrangiamenti al materiale MIDI (es.: loop di batteria, suoni striduli, ecc.). Inoltre si può sincronizzare la registrazione di un progetto con il file MIDI, così che il materiale MIDI e quello audio siano perfettamente integrati.

Si noti che il file MIDI viene sempre riprodotto attraverso il **mappatore MIDI**, vale a dire che parametri quali dispositivo di riproduzione, assegnazione dei canali e mappatura delle chiavi si possono impostare nel programma di gestione MIDI a livello di sistema.

- Collegamento di progetti di music maker con **filmati Video per Windows**. music maker si presta perfettamente alla sonorizzazione dei filmati. Occorre soltanto che il filmato in questione sia registrato come file .AVI, operazione oggi eseguibile mediante dispositivi hardware dal prezzo contenuto. Eseguita la conversione, il file può essere collegato con un arrangiamento di music maker. A questo punto musica, voce, effetti, e via dicendo, possono essere facilmente collocati nella linea di tempo e riprodotti in sincronia con il video .AVI. Se il risultato è soddisfacente, il suono può venire registrato su nastro video (**postsonorizzazione**) o combinato con il sonoro del video.

In questa procedura il video .AVI viene utilizzato soltanto per prendere visione del filmato durante la sonorizzazione, quindi anche una qualità mediocre dell'immagine non dovrebbe essere un problema. Per questo tipo di operazione è tuttavia necessario utilizzare un computer veloce, che consenta di elaborare abbastanza rapidamente il materiale audio e video, come ad esempio un 486/66 o superiore con una scheda grafica veloce.

Nome file. In questa casella va specificato il nome del file multimediale con cui deve essere collegato il progetto attivo. Tenete presente che in alcuni casi nella casella del nome del file non compare l'estensione corretta (.MID, .AVI, ecc.).

Suona sempre insieme. Questo pulsante attiva la riproduzione sincronizzata con music maker.

Carica sempre nuovo. Questo pulsante determina se il file multimediale deve o non deve essere ricaricato prima di ogni esecuzione. Esso può essere utile ad esempio quando una song MIDI è ancora in fase di elaborazione in un sequencer MIDI che lavora in parallelo. In tal caso occorre soltanto che il file venga salvato come file MIDI, e music maker lo caricherà automaticamente prima della riproduzione successiva.

Quando però l'elaborazione del file multimediale viene conclusa, questa opzione non deve essere attivata. Il file viene così caricato una volta sola, il che risulta utile in particolar modo per i file .AVI. La finestra con il video rimane quindi costantemente aperta, consentendo di controllare con esattezza il contenuto dell'immagine in relazione a ciascuno spostamento del cursore, e l'avvio della riproduzione avviene più rapidamente.

Sfasamento SMPTE. Mediante questa opzione è possibile specificare un valore in base al quale il file multimediale viene spostato rispetto a music maker. Un valore pari a 30:00 (30 secondi, 0 fotogrammi) indica che all'inizio del progetto di music maker il file multimediale non viene avviato dalla posizione 0, bensì a partire dai 30 secondi.

Si noti che, per impostare sfasamenti di entità limitata, di norma risulta più semplice spostare gli oggetti di music maker direttamente nell'arrangiamento anziché immettere dei valori numerici in questa finestra di dialogo.

FX. Questa opzione consente di specificare un fattore di correzione, grazie al quale è possibile ottimizzare la precisione di posizionamento di music maker e del file multimediale. Se l'inizio di un progetto è allineato perfettamente con l'inizio del file multimediale, sin da principio non dovrebbe assolutamente verificarsi una "separazione" dei due file durante la riproduzione, poiché sia music maker che la funzione di riproduzione multimediale utilizzano

un timer estremamente preciso (se tuttavia si verifica questa separazione, è possibile che il sistema sia sovraccarico). Se ci si posiziona a metà del progetto e si inizia la riproduzione da quel punto, potrebbero verificarsi dei piccoli ritardi, poiché le schede audio spesso non rispettano esattamente la frequenza di campionamento specificata utilizzata per il posizionamento dell'oggetto multimediale. Questo problema può essere comunque risolto grazie a questo fattore di correzione, per il quale viene moltiplicata la frequenza di campionamento allatto del posizionamento. Ecco i passi della procedura da seguire.

- Accertatevi che, se avviata dall'inizio, la riproduzione sia perfetta (cursore Home).
- Evidenziate un cursore appena prima della fine del progetto.
- Cambiate leggermente il valore di FX (es.: 1,0001 o 0,9999 ...) e cominciate ogni volta da quel cursore, finché non ottenete un sincronismo perfetto. Ora è possibile iniziare la riproduzione da qualsiasi punto, senza che si verifichino ritardi. Il valore così trovato può essere nuovamente usato per questa particolare combinazione di componente multimediale e frequenza di campionamento senza dover essere determinato ogni volta.

Video senza sonoro. Selezionando questa opzione, i video .AVI vengono riprodotti senza sonoro anche se contengono una traccia audio. Questa funzione è particolarmente utile quando il computer dispone di una sola scheda audio, perché altrimenti la riproduzione AVI e l'audio di music maker si ostacolerebbero a vicenda. Se invece il computer dispone di più schede audio con driver per Windows, potete deselezionare questa opzione, per consentire al video .AVI e a music maker di riprodurre l'audio in parallelo.

Video in music maker. Selezionate questa opzione se volete che un video .AVI apra sempre la propria finestra all'interno dell'area di lavoro di music maker. Ciò fa sì che il video sia sempre visibile e che non scompaia" dietro a music maker. Questa è la modalità operativa predefinita.

Se l'opzione non è selezionata, la finestra del video può essere spostata in qualsiasi punto dello schermo. Può anche capitare tuttavia che finisca dietro alla videata di music maker, il che potrebbe talvolta rendere difficile lavorare.

Suggerimento: A seconda del driver video installato è possibile che un video .AVI, anziché venire eseguito subito la prima volta che se ne avvia la riproduzione, resti fisso su un'immagine. Riavviate l'esecuzione e il video verrà riprodotto senza problemi!

Test. Consente di riprodurre il file multimediale specificato allo scopo di effettuare delle prove.

Elimina collegamento. Disattiva il collegamento fra il progetto di music maker e il file multimediale.

Informazioni sul progetto (Menu File)

Questo comando visualizza informazioni sul progetto attivo, quali data di creazione, dimensioni, percorso e nome del file.

Nel caso degli arrangiamenti è presente anche un elenco di tutti i file fisici utilizzati.

Inoltre, la riduzione del volume è rappresentata in intervalli di 6 dB ed è modificabile. Tale diminuzione si rende necessaria nel caso di progetti a più tracce poiché la somma di tutte le tracce non può superare i 16 bit (0 dB). Quindi, ogni traccia di un progetto stereo a 4 tracce deve essere ridotta di un bit (6 dB).

Tuttavia, nella pratica spesso non si lavora su tutte le tracce contemporaneamente con materiale completamente modulato, quindi si può anche diminuire l'entità della riduzione, tenendo presente tuttavia che si potrebbe avere una sovr modulazione.

Scorciatoie:

Tastiera: **i**

Esci (Menu File)

Chiude il programma music maker, e tutti i progetti che non erano stati salvati vanno perduti.

Menu Modifica

<u>Elimina oggetti</u>	Elimina tutti gli oggetti selezionati.
<u>Copia oggetti</u>	Copia gli oggetti evidenziati.
<u>Crea gruppo</u>	Raggruppa tutti gli oggetti selezionati.
<u>Scomponi gruppo</u>	Toglie da un gruppo tutti gli oggetti selezionati consentendo nuovamente di manipolarli singolarmente.
<u>Esegui mixaggio</u>	Esegue il mixaggio di un arrangiamento in un progetto su disco fisso.
<u>Annulla</u>	Annulla l'ultima operazione eseguita.
<u>Ripeti</u>	Annulla l'ultima operazione di annullamento eseguita.
<u>Ripristina</u>	Ripristina le impostazioni di base dell'arrangiamento.
<u>Parametri di riproduzione</u>	Consente di specificare le impostazioni di scheda audio e frequenza di campionamento.
<u>Imposta</u>	Consente di specificare le impostazioni globali per buffer, percorsi e modalità di esecuzione.

Elimina oggetti (Menu Modifica)

Questa voce del menu Modifica cancella tutti gli oggetti selezionati dall'arrangiamento. Per selezionare più oggetti, fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiusc.

Scorciatoie:

Tastiera:

Canc / Del

Barra degli strumenti:



Copia oggetti (Menu Modifica)

Questa voce del menu Modifica copia tutti gli oggetti selezionati. Le copie si presentano leggermente spostate rispetto all'originale e possono essere facilmente trascinate nella posizione giusta con il mouse (drag-and-drop).

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:
Tastiera:



CTRL + c oppure **c**

Crea gruppo (Menu Modifica)

Questo comando raggruppa tutti gli oggetti selezionati. Quando si seleziona un oggetto appartenente a un gruppo, vengono selezionati anche tutti gli altri oggetti che ne fanno parte, ed è quindi possibile modificarli tutti insieme.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Scomponi gruppo (Menu Modifica)

Selezionando questo comando, tutti gli oggetti selezionati diventano nuovamente oggetti a sé stanti.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Esegui mixaggio (Menu Modifica)

La funzione di mixaggio consente di riunire tutti gli oggetti su tutte e quattro le tracce in un unico file su disco fisso. In questo modo l'arrangiamento non occupa più la RAM, bensì i megabyte del disco fisso (circa 10 MB per minuto in stereo). Inoltre, vengono occupate soltanto 2 tracce (1 nel caso di progetti mono), così che, dopo la procedura di mixaggio, è possibile integrare altri oggetti. Il file su disco fisso così creato viene ottimizzato da music maker in modo tale che la posizione a volume più alto corrisponde esattamente alla gamma di valori a 16 bit (normalizzazione). Grazie a ciò, non si verificano perdite di materiale sonoro anche se la funzione di mixaggio viene usata più volte.

Il file su disco fisso può inoltre essere caricato direttamente nel programma complementare music studio per essere ulteriormente elaborato

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Annulla (Menu Modifica)

La funzione Annulla di music maker consente di eliminare l'effetto prodotto dalle ultime 10 operazioni di modifica, comprese le manipolazioni di oggetti e cursori. Grazie a questa funzione così potente, potete in tutta tranquillità provare a eseguire operazioni anche complesse, e se il risultato non corrisponde a ciò che vi aspettavate, vi basterà scegliere Annulla per tornare al punto di partenza.

Scorciatoie:

Tastiera: **CTRL+z**

Ripeti (Menu Modifica)

Il comando Ripeti revoca l'effetto prodotto dal comando Annulla appena eseguito.

Scorciatoie:

Tastiera: **CTRL+a**

Ripristina (Menu Modifica)

Questo comando ripristina alcune impostazioni di base, qualora siano state modificate.

- L'area di visualizzazione viene reimpostata sull'intero progetto.
- I cursori di inizio e di fine vengono riportati all'inizio e alla fine dell'arrangiamento.
- Se sono state aperte più finestre, esse vengono disposte una sull'altra così da facilitare le operazioni di trascinamento.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Parametri di riproduzione (Menu Modifica)

Questa voce del menu Modifica visualizza la finestra dei parametri di riproduzione. Mediante l'opzione **Frequenza di campionamento** è possibile modificare la frequenza di esecuzione originale, a condizione che la scheda audio lo consenta (alcune permettono di farlo addirittura durante la riproduzione!). Questa funzione può essere utile, ad esempio, per abbassare le note di un originale campionato; a una frequenza di campionamento dimezzata l'altezza del suono è ancora giusta, ma risulta troppo bassa di un'ottava. L'opzione **Dispositivo** consente di specificare il driver della scheda audio, attraverso il quale deve avvenire la riproduzione. Questa impostazione è importante soprattutto per i computer su cui sono installate più schede audio. L'opzione **Scorrimento automatico** consente di attivare una funzione particolarmente utile per i progetti lunghi. Infatti, la rappresentazione grafica continua a scorrere quando il cursore di riproduzione lascia la porzione visibile. È possibile scegliere uno scorrimento dell'entità di una pagina o di una mezza pagina. Ma **attenzione:** lo scorrimento richiede un certo tempo di elaborazione, che dipende dal tipo di processore, di scheda grafica e di risoluzione; di conseguenza, in determinati casi, il computer potrebbe risultare sovraccarico e la riproduzione potrebbe subire interruzioni. In tal caso, disattivate lo scorrimento automatico.

Scorciatoie:

Tastiera: **p**

Imposta (Menu Modifica)

Questo comando apre una finestra di impostazione.

Wave. Questa opzione consente di specificare il percorso predefinito per l'importazione e l'esportazione di file Wave.

Temporaneo. Questa opzione permette di impostare due percorsi predefiniti per i file MIX e di effetti.

Arrangiamenti. Mediante questa opzione viene specificato il percorso predefinito per gli arrangiamenti (.VIP).

Dimensioni buffer. L'impostazione predefinita prevede buffer da 8192 campioni, che vengono utilizzati durante la riproduzione degli arrangiamenti. Poiché di norma una riproduzione perfetta è più importante di un rapido tempo di reazione, questo valore va portato a 16384 o 32768 se si verificano interruzioni nell'esecuzione.

Numero buffer. Questa opzione consente di specificare quanti dei buffer appena descritti devono essere utilizzati (fra 2 e 10). Un numero alto di buffer aumenta il grado di sicurezza, ma anche le esigenze di memoria.

In basso a destra nella barra di stato è possibile vedere qual è l'effettivo carico dei buffer durante la riproduzione.

Modalità caricamento in memoria

Questa opzione consente di specificare in quale formato music maker deve caricare nella RAM i file Wave.

Mono

Selezionando questa opzione, i Wave stereo vengono convertiti in mono durante il caricamento, così da dimezzare le esigenze di memoria. Inoltre, divengono disponibili 4 tracce mono anziché 2 tracce stereo.

22 kHz

Selezionando questa opzione, i Wave con una frequenza di campionamento di 44 kHz vengono convertiti a 22 kHz durante il caricamento, quindi anche questa opzione consente di dimezzare le esigenze di memoria.

Sincronizzazione

Questa opzione consente di specificare se music maker deve procedere in sincronia con i sequencer MIDI Evolution, MIDI-Connections e Q-Trax o con i programmi di Hard-Disk recording music studio 2.x o Samplitude 2.x.

Nell'esecuzione in multitasking con music studio o Samplitude si deve tenere presente che ciascun programma richiede una propria scheda audio. Occorre quindi aver installato due schede per poter sfruttare la sincronizzazione.

Scorciatoie:

Tastiera: **y**

Barra degli strumenti:



Menu Effetti

<u>Volume</u>	Modifica il volume del campione.
<u>Distorsione...</u>	Il campione viene riprodotto distorto.
<u>Riverbero...</u>	Applica al campione l'effetto riverbero.
<u>Eco...</u>	Calcola l'eco da applicare al campione.
<u>A ritroso</u>	Inverte il campione da un punto di vista temporale.
<u>Normalizza</u>	Imposta sul massimo il volume del campione.
<u>Filtro</u>	Applica al campione un effetto filtro.
<u>Suddividi</u>	Applica al campione effetti ritmici di volume o di filtri mediante 16 dispositivi di regolazione.

Volume (Menu Effetti)

Questo comando aumenta o diminuisce il volume del campione di un determinato fattore.

Questa funzione può essere utilizzata anche per alterare il campione mediante una sovr modulazione intenzionale.

Distorsione (Menu Effetti)

Il campione viene distorto con una curva di trasmissione non lineare.
Si possono selezionare tre livelli di distorsione.

Riverbero (Menu Effetti)

Questo comando applica al campione un semplice effetto di riverbero.
È possibile scegliere fra riverbero di tipo eco molto breve, medio e lungo.

Eco (Menu Effetti)

Questa voce del menu Effetti aggiunge al campione una porzione leggermente ritardata. Si può scegliere fra diversi ritardi, che vanno comunque sempre messi in relazione con la lunghezza del campione. Se ad esempio si sceglie il valore $1/8$ per un loop di batteria di 1 battuta, si avrà un ritardo di un ottavo di nota.

A ritroso (Menu Effetti)

Questo comando inverte i dati del campione lungo l'asse dei tempi, così che sia possibile eseguirlo in senso contrario. In questo modo si possono tenere effetti molto interessanti, per non parlare degli spesso citati "messaggi nascosti" di diversi brani...

Normalizza (Menu Effetti)

Questo effetto alza il volume di un oggetto campione fino al punto massimo possibile senza che avvenga una sovr modulazione. In una prima passata, viene cercato il livello di picco e quindi il campione viene rafforzato in modo tale che questo livello di picco corrisponde esattamente al volume massimale.

L'impiego della normalizzazione si raccomanda ad esempio nel caso di campioni a modulazione debole e dopo l'applicazione di effetti quali i filtri, che hanno ridotto il livello di picco.

Filtro (Menu Effetti)

Questo editor mette a disposizione dei filtri digitali che agiscono sulla risposta in frequenza di un campione. I tre tipi di filtri possono essere attivati singolarmente.

Filtro passabasso. Un filtro passabasso lascia passare soltanto frequenze al di sotto della frequenza media; le frequenze superiori vengono attutate. Il filtro passabasso si presta quindi alla riduzione dei alti, ad esempio alla soppressione dei rumori.

Filtro passabanda Un filtro passabanda lascia passare soltanto frequenze di una determinata banda di frequenza; tutte le altre frequenze vengono attutate. Crea dei campioni che sembrano prodotti mediante sintetizzatore.

Filtro passaalto Un filtro passaalto lascia passare soltanto frequenze al di sopra della frequenza critica; le frequenze inferiori vengono attutate. Esso può quindi essere usato, ad esempio, per attutare dei rumori di disturbo a frequenza bassa, quali il rombo, il tuono, e così via.

Suddividi (Menu Effetti)

Questo speciale effetto "spezza" un campione in un numero definibile di elementi (2-16). Occorre in primo luogo specificare il numero di elementi. Quindi, con i dispositivi di regolazione, potete impostare il volume di ogni singolo elemento, così che sia possibile produrre i passaggi più forti oltre che le deboli variazioni di livello.

La funzione di suddivisione può agire anche sui filtri, così che diventa molto semplice riprodurre interessanti deformazioni sonore, in particolare per il genere techno!

Questa funzione è particolarmente indicata per creare da una superficie sonora senza un proprio ritmo un campione ripetuto adatto a un loop di batteria.

Mediante il dispositivo di regolazione del numero" si possono specificare anche più di 16 elementi, ad esempio per ottenere una suddivisione ancora più dettagliata del campione. Le impostazioni dei dispositivi di regolazione vengono quindi ripetute, e l'elemento 17 avrà lo stesso valore dell'elemento 1.

Reticolo

Questa opzione consente di attivare o disattivare il reticolo. Il punto di riferimento è di norma il bordo anteriore dell'oggetto da spostare. Se sono stati selezionati più oggetti, l'allineamento viene sempre eseguito rispetto al bordo anteriore dell'oggetto selezionato per ultimo e che si trova sotto al puntatore del mouse. La distanza fra i progetti selezionati rimane costante, vale a dire non tutti gli oggetti si allineano al reticolo. Grazie alla funzione di allineamento in base agli oggetti è facilissimo riarrangiare come più si preferisce dei pattern audio pur mantenendo proporzioni identiche all'interno del campione.

Attivazione/disattivazione del reticolo:

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Tastiera:

r

Riproduci

Questo comando riproduce una volta il progetto o la sezione

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:
Tastiera:



Barra spaziatrice

Riproduci continuamente

Questo comando riproduce in continuazione il progetto o la sezione.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:



Tastiera:

Barra spaziatrice

Ferma

Questo comando interrompe la riproduzione.

Scorciatoie:

Barra degli strumenti:
Tastiera:



Barra spaziatrice

Menu Finestra

Questo menu consente di modificare la disposizione delle finestre all'interno di music maker.

<u>Sovrapponi</u>	Dispone una dietro l'altra tutte le finestre aperte.
<u>Affianca</u>	Dispone una accanto all'altra tutte le finestre aperte.
<u>Ripristina</u>	Riporta le finestre nella posizione originale.
<u>Barra strumenti</u>	Mostra o nasconde la barra degli strumenti superiore.
<u>Barra di stato</u>	Mostra o nasconde la barra di stato.
<u>Chiudi tutte le finestre</u>	Chiude tutte le finestre aperte.
<u>Metà video</u>	Colloca la videata di music maker nella metà superiore dello schermo.
<u>Finestra 1, 2, ...</u>	Passa alla finestra selezionata.

Sovrapponi (Menu Finestra)

Questo comando pone una dietro l'altra tutte le finestre aperte.

Affianca (Menu Finestra)

Questo comando pone tutte le finestre aperte una accanto all'altra, facilitando lo spostamento delle sezioni dai progetti fisici a quelli virtuali.

Scorciatoie:

Tastiera: **Ritorno/Invio**

Affianca (Menu Finestra)

Questo comando pone tutte le finestre aperte una accanto all'altra, facilitando lo spostamento delle sezioni dai progetti fisici a quelli virtuali.

Scorciatoie:

Tastiera: **Ritorno/Invio**

Ripristina (Menu Finestra)

Questo comando riporta le finestre nella posizione in cui si trovavano prima di affiancarle.

Scorciatoie:

Tastiera: **Maiusc+Invio.**

Barra strumenti (Menu Finestra)

Questo comando visualizza o nasconde la barra degli strumenti superiore, che contiene dei pulsanti per attivare i comandi più usati di music maker.

Un segno di spunta accanto a questa voce indica che la barra degli strumenti è visibile.

Vedi Barra degli strumenti superiore .

Barra di stato (Menu Finestra)

Questo comando visualizza o nasconde la barra di stato.

Un segno di spunta accanto a questa voce indica che la barra di stato è visibile.

Vedi Barra di stato .

Metà video (Menu Finestra)

Questo comando colloca la videata di music maker nella metà superiore dello schermo.

È un comando utile per i casi in cui si utilizza con music maker un programma di sequencer o di tipo simile, in quanto consente di visualizzare contemporaneamente le finestre di entrambi i programmi, senza dover continuamente passare dalluna all'altra con Alt+TAB.

Se si utilizzano i sequencer MIDI Evolution e MIDI-Connections e si seleziona l'opzione Sincronizzazione, il sequencer si colloca automaticamente nella metà disponibile dello schermo, assumendo le dimensioni appropriate.

Chiudi tutte le finestre (Menu Finestra)

Chiude tutti i progetti aperti. Prima di procedere, però, se necessario, viene chiesto se i progetti devono essere salvati.

1, 2, ... (Menu Finestra)

Alla fine del menu Finestra è visualizzata la lista dei progetti aperti. La finestra attiva è contrassegnata da un segno di spunta. Scegliete un progetto da questa lista per attivarne la finestra.

Menu ?

I comandi del menu ? consentono di ottenere informazioni mentre si lavora con music maker.

<u>Sommario della Guida...</u>	Mostra un sommario degli argomenti trattati nella Guida.
<u>Uso della Guida...</u>	Fornisce indicazioni di carattere generale su come si utilizza la Guida.
<u>Guida sensibile al contesto</u>	Attiva la guida sensibile al contesto.
<u>Informazioni su music maker...</u>	Visualizza le informazioni sul copyright-e il numero di versione di music maker.
<u>Informazioni sul sistema</u>	Visualizza informazioni sull'occupazione di memoria, le risorse di sistema, ecc.

Sommario della Guida... (Menu ?)

Usate questo comando per visualizzare la pagina del sommario della Guida. Da qui potrete poi passare direttamente a determinati comandi, oppure leggere le istruzioni passo dopo passo.

Uso della Guida... (Menu ?)

Utilizzate questo comando se vi servono informazioni sull'uso della Guida in linea.

Informazioni su music maker... (Menu ?)

Visualizza le informazioni sul copyright e il numero di versione di music maker.

Guida sensibile al contesto (Menu ?)

Utilizzate questo comando per ottenere informazioni su determinate funzioni di music maker.
Selezionando



nella barra degli strumenti superiore, il puntatore del mouse assume l'aspetto di una freccia con un punto interrogativo. Fate clic su un qualsiasi menu o su un pulsante in una delle due barre degli strumenti, e vedrete comparire informazioni dettagliate su quell'argomento.

Informazioni sul sistema (Menu ?)

Questo comando visualizza una finestra contenente informazioni di vario tipo sul sistema.

Informazioni particolarmente utili sono quelle che riguardano la quantità di spazio libero su tutte le unità disco disponibili, l'occupazione delle risorse di Windows e la quantità di memoria occupata da music maker. Questa non dovrebbe superare le dimensioni della RAM fisica del computer, perché altrimenti durante la riproduzione si avrà un forte degrado delle prestazioni a causa dello swapping di pagina.

Barra degli strumenti superiore

Icona	Funzione
	<u>Nuovo arrangiamento</u>
	<u>Carica arrangiamento</u>
	<u>Salva arrangiamento</u>
	<u>Copia oggetti</u>
	<u>Elimina oggetti</u>
	<u>Crea gruppo</u>
	<u>Scomponi gruppo</u>
	<u>Zoom avanti</u>
	<u>Zoom indietro</u>
	<u>Riproduce in continuazione</u>
	<u>Riproduce una volta soltanto</u>
	<u>Ferma la riproduzione</u>
	<u>Crea un file di mixaggio</u>
	<u>Imposta</u>
	<u>Aiuto immediato</u>
	<u>Guida sensibile al contesto</u>

Barra di stato

La barra di stato è visualizzata nella parte inferiore della finestra di music maker. Nel corso delle operazioni di una certa durata viene visualizzata una barra la cui larghezza indica lo stato di avanzamento dell'operazione.

Per nascondere la barra di stato, utilizzate il comando Finestra > Barra di stato.

Manipolazione degli arrangiamenti

Sul lato sinistro dello schermo compare la casella per la selezione degli elementi di base. Se non lo avete ancora fatto, selezionate la lettera del lettore di CD-ROM, ad esempio D:.

Ora nella casella è visualizzata la struttura delle directory presenti sul CD. Facendo clic con il mouse alcune volte, spostatevi in una qualsiasi directory, ad esempio DRUMS230\GROOVE01.WAV (facendo clic su ... si torna indietro di un livello).

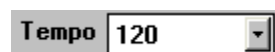
Un semplice clic su un campione con estensione .wav riproduce brevemente il pezzo, consentendovi di farvi rapidamente un'idea del tipo di campioni contenuti in una directory, senza dover caricare gli elementi di base per il progetto.

Ora trascinate un campione nell'arrangiamento a 4 tracce: fate clic sul nome del campione e, senza lasciare andare il pulsante del mouse, trascinatelo nella prima traccia della finestra a 4 tracce. Viene visualizzato un rettangolo a colori invertiti delle dimensioni del campione. Se a questo punto rilasciate il pulsante del mouse, il campione viene caricato nella posizione corrispondente. Seguendo la stessa procedura, posizionate un altro campione dopo il primo o in parallelo ad esso. Trascinando più campioni su tracce sovrapposte, essi verranno riprodotti contemporaneamente.

Per togliere un campione dall'arrangiamento, è sufficiente usare il tasto Canc! [Manipolazione degli oggetti](#)

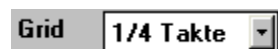
La **barra degli strumenti inferiore** contiene gli strumenti per l'impostazione dei tempi e dei reticoli.

È inoltre disponibile una palette di colori che può essere utilizzata per colorare gli oggetti campione.



In quest'area della videata si imposta il **tempo**, che deve essere usato come base per l'impostazione di reticoli e griglie sulla videata. Cercate, per quanto è possibile, di scegliere un tempo uguale a quello degli elementi campione utilizzati, così da avere una buona visione d'insieme dell'arrangiamento.

music maker tenta di rilevare automaticamente il tempo giusto dal primo campione che viene trascinato in un arrangiamento vuoto. Questa operazione, tuttavia, può riuscire soltanto se la lunghezza del campione corrisponde esattamente a quella di uno dei tempi predefiniti.



In quest'area della videata viene specificata la risoluzione della **griglia**, che funge al tempo stesso anche da reticolo.

Valori di 1/4 di battuta indicano che il reticolo viene impostato a 1/4 di nota.

1/8 di terzina significa che viene attivato un reticolo a terzine.



Mediante la **palette dei colori** si può assegnare un altro colore all'oggetto campione attivo.



Questo pulsante consente di definire un colore alternativo mediante un **messaggio di richiesta del colore**.



Questo pulsante consente di specificare se il colore scelto deve essere utilizzato come colore di **sfondo** o di **primo piano** del campione.

Guida non disponibile

Per questa porzione della finestra non sono disponibili informazioni.

Guida non disponibile

Per questa finestra non sono disponibili informazioni.



Esegue un **ingrandimento** del materiale in esame, vale a dire dimezza la lunghezza della porzione visualizzata; di conseguenza viene dimezzata anche la quantità di valori di campionamento visualizzati. Il centro della porzione visualizzata viene mantenuto. Si possono avere tuttavia delle eccezioni alla regola, se ci si trova all'inizio o alla fine del campione. A partire da una determinata risoluzione, i singoli valori di campionamento vengono rappresentati separatamente, vale a dire vengono separati luno dall'altro da tacche verticali. All'estremo inferiore dello zoom di ingrandimento si hanno 2 o 3 valori di campionamento, che riempiono l'intero campo di visualizzazione.

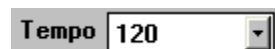


Esegue una riduzione del materiale in esame, vale a dire raddoppia la lunghezza della porzione visualizzata. Il centro della porzione visualizzata viene mantenuto. Si possono avere delle eccezioni, se la porzione visualizzata comprende già l'intero campione. All'estremo superiore dello zoom di riduzione si ha il campione completo.

Barra degli strumenti inferiore

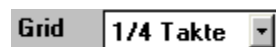
La barra degli strumenti inferiore contiene gli strumenti per l'impostazione dei tempi e dei reticoli.

È inoltre disponibile una palette di colori che può essere utilizzata per colorare gli oggetti Manipolazione degli oggetti.



In quest'area della videata si imposta il **tempo**, che deve essere usato come base per l'impostazione di reticoli e griglie sulla videata. Cercate, per quanto è possibile, di scegliere un tempo uguale a quello degli elementi campione utilizzati, così da avere una buona visione d'insieme dell'arrangiamento.

music maker tenta di rilevare automaticamente il tempo giusto dal primo campione che viene trascinato in un arrangiamento vuoto. Questa operazione, tuttavia, può riuscire soltanto se la lunghezza del campione corrisponde esattamente a quella di uno dei tempi predefiniti.



In quest'area della videata viene specificata la risoluzione della **griglia**, che funge al tempo stesso anche da reticolo.

Valori di $\frac{1}{4}$ di battuta indicano che il reticolo viene impostato a $\frac{1}{4}$ di nota.

$\frac{1}{8}$ di terzina significa che viene attivato un reticolo a terzine. Questa risoluzione si riferisce di volta in volta al tempo selezionato.

Un ruolo particolare svolge la funzione **Indicatore di tempo**. In questo contesto il tempo, inteso come nella sezione precedente, non conta; vengono visualizzati i secondi e gli oggetti si allineano soltanto ai bordi di altri oggetti.



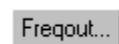
Mediante la **palette dei colori** si può assegnare un altro colore all'oggetto campione attivo.



Questo pulsante consente di definire un colore alternativo mediante un **messaggio di richiesta del colore**.



Questo pulsante consente di specificare se il colore scelto deve essere utilizzato come colore di **sfondo** o di **primo piano** del campione.



With this button you can start the multimedia program **Freqout**. Please note, that the CD ROM must be present!



With these 3 buttons you can choose, if you want to work with **1, 2 or 3 Wave-File Lists** on the left screen border. This makes it easy to load waves from several sound directories without the need of changing the paths.

Casella di riepilogo dei file

La casella di riepilogo dei file visualizzata sul lato sinistro dello schermo facilita il caricamento dei file Wave in un arrangiamento aperto.

Se non lo avete ancora fatto, selezionate la lettera del lettore di CD-ROM, ad esempio D:.

Ora nella casella è visualizzata la struttura delle directory presenti sul CD. Facendo clic con il mouse alcune volte, spostatevi in una qualsiasi directory, ad esempio 120_BPM\TECHNO (facendo clic su ... si torna indietro di un livello).

Un semplice clic su un campione con estensione .wav riproduce brevemente il pezzo, consentendovi di farvi rapidamente un'idea del tipo di campioni contenuti in una directory, senza dover caricare gli elementi di base per il progetto.

Ora trascinate un campione nell'arrangiamento a 4 tracce: fate clic sul nome del campione e, senza lasciare andare il pulsante del mouse, trascinatelo nella prima traccia della finestra a 4 tracce. Viene visualizzato un rettangolo a colori invertiti delle dimensioni del campione. Se a questo punto rilasciate il pulsante del mouse, il campione viene caricato nella posizione corrispondente. Seguendo la stessa procedura, posizionate un altro campione dopo il primo o in parallelo ad esso. Trascinando più campioni su tracce sovrapposte, essi verranno riprodotti contemporaneamente.

Per togliere un campione dall'arrangiamento, è sufficiente usare il tasto Canc!

Problemi e soluzioni

La procedura di installazione si interrompe - Se, pur avendo specificato i percorsi corretti, la procedura di installazione si interrompe, significa che i dischetti di installazione sono difettosi oppure che il disco fisso è pieno. Prima di eseguire l'installazione verificate che siano disponibili almeno 2,5 MB di spazio sul disco fisso, meglio se di più (per i progetti che creerete).

Durante la riproduzione non si sente alcun suono - Se, dopo aver avviato la riproduzione di un progetto con la barra spaziatrice o con il pulsante Riproduci, non vengono emessi suoni, eppure il cursore scorre sul progetto, è possibile che:

- nella finestra dei parametri di riproduzione (tasto **p**) sia stato scelto il driver sbagliato
- non sia stato installato un driver per Windows per la scheda audio che usate
- l'impostazione per la riproduzione audio nel mixer della scheda audio sia troppo bassa
- gli altoparlanti o il collegamento degli amplificatori con la scheda audio siano difettosi

In caso di dubbio, testate prima di tutto la riproduzione audio al di fuori di music maker, ad esempio con il programma **Lettore multimediale**. Caricate un file .WAV dalla directory di Windows e avviate l'esecuzione. Se non sentite nulla, significa che il driver per la scheda audio non funziona oppure non è installato.

Impossibile aprire il dispositivo di elaborazione di forma donda - Questo messaggio d'errore viene visualizzato se il dispositivo di riproduzione audio della scheda audio è già stato aperto da un altro programma, ad esempio Voice-Commander, Lettore multimediale, ecc. Chiudete l'altro programma e riavviate l'esecuzione.

Non è possibile eseguire questo formato Wave - Questo messaggio indica che state cercando di riprodurre un formato Wave non supportato dalla vostra scheda audio. music maker richiede una scheda audio a 16 bit; questo messaggio compare se avete una scheda a 8 bit. È inoltre possibile che la scheda non supporti tutte le frequenze di campionamento previste da music maker. È quindi consigliabile testare prima di tutto le frequenze di campionamento standard quali 44 KHz, 32 KHz e 22 KHz.

Interruzioni durante la riproduzione - Se durante la riproduzione si verificano delle interruzioni, in particolare con progetti virtuali e su disco fisso, significa che il vostro sistema (processore o accesso al disco fisso) non è adeguato alle dimensioni di buffer e alle frequenze di campionamento impostate. Provate a risolvere il problema adottando una delle soluzioni seguenti.

- Nella finestra di dialogo **Imposta** (tasto **y**) aumentate i valori di buffer per VIP. Questa soluzione migliora le prestazioni, ma rallenta la visualizzazione del cursore e richiede più RAM.
- Aumentate il numero di buffer; anche questa soluzione richiede più memoria.
- Se il problema persiste, dovete ridurre la frequenza di campionamento, portandola ad esempio da 44.1 a 22 KHz; anche a questa frequenza è infatti possibile effettuare registrazioni di ottima qualità sonora (l'impostazione è più che sufficiente per la sonorizzazione dei video o la registrazione di cassette).

Non è possibile fermare la riproduzione - Se utilizzando la barra spaziatrice è possibile avviare la riproduzione ma non fermarla, significa che il computer è sovraccaricato dall'esecuzione. La riproduzione può essere interrotta soltanto usando il **tasto ESC**.

Il file multimediale non è sincronizzato - Se un file multimediale collegato con music maker viene inizialmente eseguito in modo sincronizzato, ma poi, posizionando il cursore nel mezzo del progetto, si verificano dei ritardi, è possibile risolvere il problema impostando un fattore di correzione **FX**, accessibile mediante la voce di menu

Collegamento multimediale. Leggete la descrizione di questa voce di menu in questa guida.

Se il vostro problema non può essere risolto adottando una delle soluzioni qui proposte, chiedete assistenza al distributore di music maker tenendo a portata di mano le seguenti informazioni:

- versione di music maker Version, rivenditore
- configurazione del computer (processore, memoria, disco fisso, ecc.)
- configurazione della scheda audio (modello, driver)
- informazioni su altri programmi audio, funzionanti e non

Suggerimenti

Ecco ancora qualche importante consiglio che può facilitarvi molto l'utilizzo di music maker.

- Usate il **tasto Invio** per disporre in modo visibile tutte le finestre.
- Usate il **tasto P** per aprire la finestra dei parametri di riproduzione, in cui potete scegliere la frequenza di campionamento e la scheda audio.
- Il tasto **Tab** consente di alternare due modalità di visualizzazione degli oggetti negli arrangiamenti.
- Usate **Control + pulsante destro del mouse** per copiare gli oggetti nei file .VIP.
- Usate il **tasto Canc** per rimuovere gli oggetti dagli arrangiamenti.
- Mediante i **tasti dei numeri da 1 a 0** (quelli posti al di sopra dei tasti delle lettere) è possibile impostare l'inizio della sezione da riprodurre sulle battute da 1 a 10. Questa operazione può essere eseguita anche durante la riproduzione e consente di ottenere un interessante effetto live!
- I **tasti funzione da F1 a F10** consentono di eseguire in continuazione una battuta. Il passaggio da una battuta all'altra può quindi avvenire anche durante la riproduzione semplicemente premendo un tasto.
- Con il **tasto <** è possibile alternare fra la riproduzione **In avanti** e la riproduzione **A ritroso**, ottenendo anche in questo caso uno straordinario effetto di esecuzione in tempo reale.
- Premendo il **pulsante destro del mouse** viene visualizzato in un arrangiamento il menu pop up degli **effetti sonori**, che consente di applicare un effetto all'oggetto campione attivo in un baleno.

Tasti di scelta rapida e pulsanti del mouse

Tasti principali

a+Ctrl	Ripeti
c	Copia oggetto
e	Nuovo arrangiamento
i	Informazioni sul progetto
o	Carica arrangiamento
p	Parametri di riproduzione
s	Salva progetto
s+Maiusc	Salva progetto con un altro nome
y	Imposta
z+ctrl	Annulla
Tab	Alternanza della modalità di visualizzazione degli oggetti
Tab+Maiusc	Imposta la modalità di visualizzazione degli oggetti
Barra spaziatrice	Inizia/Ferma la riproduzione
Invio	Ridispone le finestre
Esc	Interruzione forzata della riproduzione
Canc	Elimina gli oggetti selezionati

Tasti dei numeri da 1 a 0

Impostano l'inizio della sezione da riprodurre sulle battute da 1 a 10.

Tasti funzione F1-F10

Impostano la riproduzione continua delle battute da 1 a 10.

Pulsante destro del mouse

Menu pop up degli effetti

