EASTWEST / QUANTUM LEAP
HOLLYWOOD
BACKUP SINGERS
FEATURING: DURGA MCBROOM / LORELEI MCBROOM / C.C. WHITE
PRODUCED BY DOUG ROGERS AND NICK PHOENIX
MANUALE UTENTE

1.0.2

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso e non rappresentano un impegno da parte di East West Sounds, Inc, L'utilizzo del prodotto e dei suoni descritti in questo documento è soggetto al Contratto di Licenza Software incluso in questo pacchetto e non può essere copiato su altri media, eccetto per il solo motivo di copiare i dati al disco di sistema contenuto nel computer dell'utente in possesso di licenza. Nessuna parte di questo documento può essere copiata, riprodotta o altrimenti trasmessa o registrata, per Nessun motivo, senza specifica autorizzazione scritta dalla East West Sound Inc. Tutti i nomi dei prodotti e delle aziende sono ™ o marchi registrati ® dai rispettivi proprietari.

PLAY™ è un marchio registrato da East West Sounds, Inc.

(c) e (p) Copyright, East West Sounds, Inc., 2020. Tutti i Diritti sono Riservati.

East West Sounds, Inc.
6000 Sunset Blvd.
Hollywood, CA 90028
USA

1-323-957-6969 voce

1-323-957-6966 fax

Per domande riguardanti la licenza dei prodotti: licensing@eastwestsounds.com

Per informazioni generali sui prodotti: info@eastwestsounds.com

Per assistenza tecnica: http://www.soundsonline.com/Support

CREDITI

Produttori

Doug Rogers, Nick Phoenix

Engineers

Mark 'Spike' Stent, Chris Kahn

Coordinatori di Produzione

Rhys Moody, Blake Rogers

Programmazione

Nick Phoenix, Justin Harris, Jay Coffman

Editing

Justin Harris, Mike Dimattia

Software

Doug Rogers, Nick Phoenix, Wolfgang Kundrus, Wolfgang Schneider, Klaus Lebkücher, Eike Jonas, Stefan Holek, Gerrit Haasler

Direzione Artistica

Doug Rogers, Nick Phoenix, Steven Gilmore, Thomas Merkle

Trailer Video

Blake Rogers, George Nienhuis

Manuale Utente

Jay Coffman

Traduzione

Michele Antoniou

In Memoria

Nell'amorevole ricordo di Rhys Moody

INDICE

Cap. 1: Benvenuti

2 Benvenuti in Hollywood Backup Singers
4 I Produttori
5 Cosa Troviamo
5 Requisiti di Sistema
6 Compatibilità con i Sequencer
7 Documentazione e Assistenza

Cap. 2: Per Iniziare

9 Come Installare Hollywood Backup Singers
12 Una Panoramica sull'Interfaccia Utente
13 L'Interfaccia WordBuilder
14 Una Panoramica sui Contenuti
15 Muoviamo i Primi Passi
20 Primi Passi con WordBuilder
23 Creare Frasi in WordBuilder
26 Consigli dai Produttori
27 Hollywood Backup Singers è NKS-Ready
28 Ottimizzare la Riproduzione e le Prestazioni

Cap. 3: Instruments di Hollywood Backup Singers

32 La Cartella Principale
32 Categorie Instruments e Multi
33 Descrizione di Instrument e Multi
33 Vowels
35 Consonants
36 Combo MOD e Xfde
37 Solo Phrases
38 Keyswitch
40 WB Multi

Cap. 4: L'interfaccia di Hollywood Backup Singers

42 Navigare nell'Interfaccia Utente
43 La Vista Player
52 La Vista Browser
55 Pannello Instruments
56 La Vista Mixer
58 Menu Principale
59 Menu Settings

Cap. 5: L'Interfaccia WordBuilder

63 L'Interfaccia WordBuilder
65 Voice
67 Text Editor
71 Tools
75 Word
76 Syllable
79 Letter
81 Time Editor
85 Gestire gli Alfabeti Fonetici
86 Tabelle delle Pronunce

CONTRATTO DI LICENZA PER L'UTENTE

Cap. 1: Benvenuti

2 Benvenuti in Hollywood Backup Singers
4 I Produttori
5 Cosa Troviamo
5 Requisiti di Sistema
6 Compatibilità con i Sequencer
7 Documentazione e Assistenza

Benvenuti in Hollywood Backup Singers

EastWest/Quantum Leap è orgogliosa di presentare Hollywood Backup Singers, una libreria vocale rivoluzionaria che ti consente di digitare qualsiasi parola e farla cantare dalle migliori coriste del settore, grazie alla pluri-premiata tecnologia WordBuilder.

Realizzata da Doug Rogers e Nick Phoenix, i produttori più premiati nel settore del suono, questa libreria di suoni offre le corpose voci delle leggendarie vocalist Durga McBroom, Lorelei McBroom e C.C. White.

Le Hollywood Backup Singers vantano una ricca esperienza musicale, avendo collaborato con i più grandi nomi del settore. Durga McBroom e Lorelei McBroom hanno fatto tournée con i Pink Floyd come coriste per molti anni. C.C. White ha lavorato con numerosi celebri artisti tra cui Lenny Kravitz, Al Green, Jason Mraz, Crosby, Stills & Nash. Oltre al fatto di essere la cantante protagonista della libreria EastWest Voices of Soul, una delle librerie vocali più vendute del settore.

Il rinomato Studio 3 è celebre per la sua succulenta sonorità vocale di alto livello, ed è quindi la location ideale per catturare le voci delle Hollywood Backup Singers. Dagli anni ‘60 ad oggi, lo studio ha ospitato numerose icone della musica internazionale che hanno registrato diversi capolavori, tra cui i Beach Boys, con il loro Pet Sounds, Mamas and Papas, Blondie, fino alle produzioni più moderne che vanno da Ariana Grande e Frank Ocean, oltre alla colonna sonora della pluri-premiata pellicola “A Star Is Born” con Lady Gaga e Bradley Cooper.

Hollywood Backup Singers è stata registrata utilizzando una classica Trident “A” Range Console, uno dei sei esemplari “originali” presenti ancora nel mondo e usati in alcune delle più famose registrazioni che hanno segnato la storia della musica.

Le voci sono state catturate utilizzando diversi microfoni vintage valvolari e mixati in 3 principali mix microfonici:

- **Close** è una configurazione di 3 microfoni, posti di fronte a ciascuna cantante, costituiti da un Neumann U47, un Telefunken 251 e uno Shure SM7.
- **Rear** è una configurazione microfonica costituita da un Neumann KU100 Binaural Dummy Head stereo, una coppia di RCA 77 vintage e un paio di Sennheiser MKH800.
- **Room** è una microfonazione composta da 3 microfoni vintage a condensatore Neumann M50 a valvola, in configurazione Decca-Tree e una coppia di Neumann U67.
- **Leslie** sono disponibili in aggiunta al mix standard di 3 microfoni, sia per le vocali espressive che per le frasi soliste. Gli Instruments che contengono l'acronimo 'LES' nei loro nomi, dispongono di un ulteriore canale mixer per il controllo delle voci registrate attraverso un cabinet per altoparlanti Leslie.

Hollywood Backup Singers offre 87 strumenti vocali, 588 frasi adlib da solista e 222 frasi WordBuilder con preset pronti all'uso per il pluriblasonato software in grado di cantare le frasi scritte. Continua a seguire questo manuale per imparare a creare frasi realistiche per conto tuo. Ecco alcune caratteristiche di Hollywood Backup Singers:

- **Nuove Frasi** disponibili in 4 categorie: Common Words, Gospel, Pop e Soul.
- **Parametri di Gruppo** per volume, pan, mixes e riverbero che permettono di applicare globalmente questi effetti a tutti gli strumenti all'interno di un WordBuilder Multi.
- **Cursori Generali per il Volume dei Fonemi** utilizzabili per bilanciare i volumi relativi ai 3 tipi di fonemi: vocali, consonanti sonore e consonanti sorde.
- **Consonanti Intelligent:** sono presenti (1) consonanti sorde campionante in frequenze acute e gravi e riprodotte a seconda del tasto premuto, (2) gestione indipendente delle consonanti che coincidono con l'inizio o la fine delle parole, e (3) il volume delle consonanti viene riadattato in base alla quantità di note in un accordo, garantendo così l'intelligibilità del suono all'aumentare del numero di voci.
- **Sync con la DAW** che collega la riproduzione della DAW alla posizione temporale dell'Editor Testi presente nel WordBuilder.

I Produttori

Dai produttori più premiati nel settore della produzione sonora, gli stessi Doug Rogers e Nick Phoenix, si sono occupati della registrazione di alcune tra le migliori session singers del settore, all'interno di uno degli studi EastWest più celebri ad Hollywood, utilizzando una serie di inestimabili microfoni valvolari vintage, per offrire il suono corposo di un coro femminile distribuito su 3 mix microfonici.

Doug Rogers Con oltre 35 anni di esperienza nel settore dell'audio, il fondatore e produttore Doug Rogers, con la sua azienda EastWest, ha ricevuto oltre 100 premi di settore, più di ogni altro sound developer. Il suo approccio intransigente alla qualità e all'innovazione ha permesso alla EastWest di rimanere, per oltre 30 anni, leader nel settore. "The Art of Digital Music" lo ha definito uno dei "56 Visionary Artists & Insiders" nel libro che porta lo stesso titolo.

Per oltre 20 anni ha collaborato con il produttore/compositore Nick Phoenix creando il marchio Quantum Leap, consociata di EastWest, per realizzare strumenti virtuali di elevata qualità senza compromessi. Gli strumenti virtuali EastWest/Quantum Leap sono considerati i migliori disponibili sul mercato e vengono utilizzati quotidianamente da chi lavora nell'industria cinematografica, del gaming, della televisione e della musica.

Nick Phoenix Da quando ha iniziato a realizzare trailer cinematografici nel 1994 e da quando ha fondato "Two Steps From Hell" con Thomas Bergersen nel 2006, Nick fino a oggi ha realizzato musiche per campagne pubblicitarie di oltre 1000 importanti film. Alcuni tra i suoi recenti lavori includono: "Godzilla", "Ender's Game", "Skyfall", "World War Z", "Rush", "Lo Hobbit", "Avengers", "Star Trek 2", "Inception" ed "Harry Potter e i Doni della Morte".

Il percorso da compositore ha ispirato Nick a registrare e programmare i propri suoni e campioni. Per oltre 20 anni, in partnership con Doug Rogers e EastWest, ha prodotto titoli pluripremiati come la Hollywood Series, Stormdrum 1, 2 and 3, Symphonic Orchestra, Symphonic Choirs, Silk, RA, Voices Of Passion, Ministry Of Rock 2, Gypsy, Quantum Leap Pianos, Goliath e molti altri.

Cosa Troviamo

EastWest Hollywood Backup Singers comprende:

- Una serie di 87 file instrument [.ewi] e 588 frasi soliste espressive.
- Software WordBuilder che converte il testo in canto, con 222 preset di frasi WB.
- Circa 9 Gigabytes (GB) di campioni 24-bit, 44.1 kHz con 3 microfonazioni
- Sistema Play 6 di EastWest (le precedenti versioni di Play non sono supportate)
- Una licenza che identifica il prodotto acquistato
- Manuali utente in formato PDF di Hollywood Backup Singers e di Play 6
- L'applicazione Installation Center per installare software, libreria e documentazione.

Importante! È necessario un account iLok per disporre di una licenza (elettronica) di tipo machine-based. In alternativa è possibile installare la licenza su una chiavetta iLok hardware opzionale. È richiesta una connessione Internet per l'attivazione una-tantum.

Hollywood Backup Singers è adesso compatibile con lo standard NKS, compresa la possibilità di sfogliare gli strumenti, pre-ascolto dei suoni e accesso immediato ai parametri degli strumenti mappati con l'hardware e il software Komplete Kontrol e Maschine di Native Instruments.

Vedi Hollywood Backup Singers è NKS-Ready per saperne di più.

Requisiti di Sistema

Di seguito sono riportati i requisiti hardware minimi e raccomandati per usare Hollywood Backup Singers sul tuo computer. Consulta il Manuale utente di Play 6 per un elenco completo dei requisiti hardware/software e l'installazione ed esecuzione delle Play Library.

Requisiti Minimi

- Processore Intel Dual-core i5 (o equivalente) con frequenza 2.7 GHz (o maggiore)
- 8 GB di RAM o maggiore
- Mac OSX 10.8 (or successivo); Windows 7 (o successivo) con driver audio ASIO
- Hard Disk a 7200 RPM o più veloce (no risparmio energetico) dedicato allo streaming dei campioni

Requisiti Raccomandati

- Processore Intel Xeon E5 (o equivalente) alla frequenza di almeno 2.7 GHz (o maggiore)
- 16 GB di RAM o maggiore
- Mac OSX 10.8 (or successivo); Windows 7 (o successivo) con driver audio ASIO
- Sistema operativo a 64-bit; un host a 64-bit quando esegui Play come plug-in.
- Disco di tipo SSD (Solid State Drive) per lo streaming dei campioni

Importante! A partire da Play 5 e tutte le versioni successive i sistemi operativi a 32-bit, così come le DAW a 32-bit, non sono più supportati (le versioni a 32-bit di Play, sia in modalità stand alone che plug-in, non vengono più sviluppate).

Compatibilità con i Sequencer

Nella tabella sottostante troviamo i sequencer per MacOS e Windows e i relativi sistemi operativi a 64-bit che sono ufficialmente supportati (perché testati integralmente) con l'ultima versione di Play 6. Contatta l'assistenza per domande relative alla compatibilità con versioni precedenti di Play e tieni presente che mentre i sequencer a 64 bit (DAW) che utilizzano i formati plug-in VST, VST3, AU e AAX possono funzionare correttamente, solo quelli elencati nella tabella seguente sono ufficialmente supportati.

Importante! Sequencer e sistemi operativi a 32 bit sono supportati solo da Play 4, l'ultima versione di Play rilasciata con un programma di installazione a 32 bit. Le Play Library rilasciate per Play 6 non sono compatibili con le versioni precedenti di Play. Contatta l'assistenza per ulteriori informazioni.

DAWs (64-bit)		Sistemi Operativi (64-bit)	
Sequencer	**Versione**	**MacOS**[1] (10.8 - 10.14)	**Windows**[2] (7, 8 e 10)
EW Play 6 Stand-Alone	6.0 +	√	√
Ableton Live	9.0 +	√	√
Apple Logic Pro	9.0 +	√	-
Apple Garageband	3.0 +	√	-
Avid Pro Tools	11.0 +	√ [3]	√
Bitwig Studio	2.5 +	√	√
Cakewalk Sonar	6.2 +	-	√
Cockos Reaper	4.0 +	√	√
Image-Line FL Studio	12 +	√	√
Motu Digital Performer	8.0 +	√	√
Steinberg Cubase	7.5 +	√	√
Steinberg Nuendo	6.0 +	√	√
Presonus Studio One	3.0 +	√	√
VSL Vienna Ensemble Pro	5.0 +	√	√
Software di Notazione Musicale	**Versione**		
Avid Sibelius	7.0 +	√ [4]	√ [4]
MakeMusic Finale	25.0 +	√ [4]	√ [4]
Steinberg Dorico	2.2 +	√ [4]	√ [4]

[1] **Sistemi Operativi MacOS a 64-bit** da 10.8 a 10.14 sono ufficialmente supportati. Segui questo link per conoscere le ultime informazioni sulle compatibilità relative a MacOS 10.15 (Catalina).

[2] **Windows 7**, il supporto di questo sistema operativo è stato ufficialmente terminato da Microsoft il 14/01/2020.

[3] **Pro Tools 10** richiede la versione 4 di Play (a 32-bit). Si prega di contattare l'assistenza per i dettagli.

[4] **Sibelius / Finale / Dorico** funzionano con Play 6, ma non supportano il set completo di funzionalità di alcune librerie Play, come quelle che usano WordBuilder. Si prega di contattare l'assistenza per i dettagli.

Documentazione e Assistenza

Tutta la documentazione relativa a Play e alle singole librerie Play viene fornita come una raccolta di file in formato PDF. Uno dei vantaggi di leggere il PDF su un dispositivo elettronico è la possibilità di passare direttamente ad una pagina di riferimento usando i collegamenti. Puoi trovarli nell'indice dei contenuti, all'inizio di ogni capitolo e lungo il testo per approfondire e/o collegare tra loro gli argomenti.

Il riquadro dei Segnalibri, situato lungo il bordo sinistro del PDF, consente di passare ad una specifica sezione o capitolo facendo clic sui relativi collegamenti. Puoi anche usare le miniature delle pagine per passare rapidamente in rassegna il contenuto del PDF e saltare alla pagina desiderata con un semplice clic.

Guide e Manuali Utente

Visita la pagina EastWest Manuals della sezione Support Center per scaricare la documentazione più recente disponibile per i prodotti EastWest.

- **Manuale Utente di Play 6** descrive come usare Play 6, il sample engine che gestisce tutte le singole Librerie Play.
- **Manuali delle Play Library** descrivono le caratteristiche di ciascuna libreria Play, inclusi strumenti e funzioni specifiche di ciascuna interfaccia utente.
- **Documento Master di Navigazione (MND)** si tratta di una pagina PDF che consente di navigare facilmente tra il Manuale utente di Play 6 e i manuali Play Library, utilizzando i collegamenti. I collegamenti al MND si trovano nella parte inferiore di ciascun capitolo, sia nel Manuale Utente di Play 6 sia nei manuali delle Play Library.
- **Guide Rapide** contengono le informazioni essenziali, pensate per iniziare a lavorare nel più breve tempo possibile.
- **Manuale Utente di EW Spaces** descrive come utilizzare il plug-in Space II e fornisce un glossario dei Preset e degli Impulsi disponibili.

Oltre ad essere disponibili in rete, i manuali utente sono installati in locale, nella cartella principale della libreria di ogni Play Library, così come nelle seguenti cartelle:

- (MAC) Mac HD / Applications / East West / Documenti
- (WIN) C:/ Program Files / East West / Documenti

Centro Assistenza di EastWest

Visita il Support Center online di EastWest per:

- sottoporre una richiesta di supporto
- consultare le FAQ su una serie di domande frequenti
- accedere a video-tutorial, guide rapide, manuali utente ed altro.

I Forum Soundsonline di EastWest

Visita il Forum Soundsonline di EastWest per:

- leggere commenti e domande, poste da altri utenti, sui prodotti EastWest
- trovare informazioni utili sugli aspetti tecnici e musicali del software
- ricevere assistenza scrivendo nell'apposita sezione Support del forum

Cap. 2: Per Iniziare

9 Come Installare Hollywood Backup Singers
12 Una Panoramica sull'Interfaccia Utente
13 L'Interfaccia WordBuilder
14 Una Panoramica sui Contenuti
15 Muoviamo i Primi Passi
20 Primi Passi con WordBuilder
23 Creare Frasi in WordBuilder
26 Consigli dai Produttori
27 Hollywood Backup Singers è NKS-Ready
28 Ottimizzare la Riproduzione e le Prestazioni

Come Installare Hollywood Backup Singers

Questa sezione ti guida nel processo di registrazione di un account EastWest e mostra come usare l'Installation Center per scaricare, installare e attivare Hollywood Backup Singers.

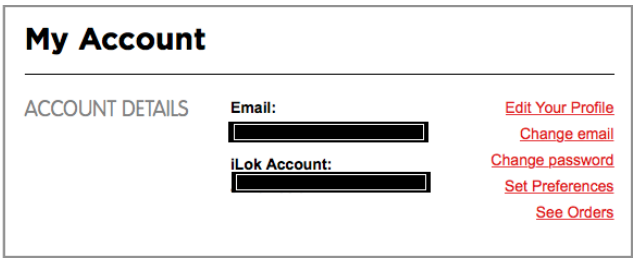
Step 1: Registrarsi su EastWest

Per acquistare un prodotto da Soundsonline.com occorre compilare il Modulo di Registrazione Nuovo Cliente oppure accedere al proprio account EastWest esistente.

EastWest utilizza il sistema di sicurezza iLok e richiede un account iLok per completare il processo di registrazione.

Le licenze per i prodotti acquistati vengono depositate direttamente nell'account iLok associato al tuo account EastWest.

Chi possiede già un account iLok può inserire il proprio nome utente iLok in fase di registrazione. Chi non ha un account iLok, può lasciare vuoto il campo in fase di registrazione. Verrà così creato automaticamente un nuovo account iLok basato sul nome del tuo account EastWest.

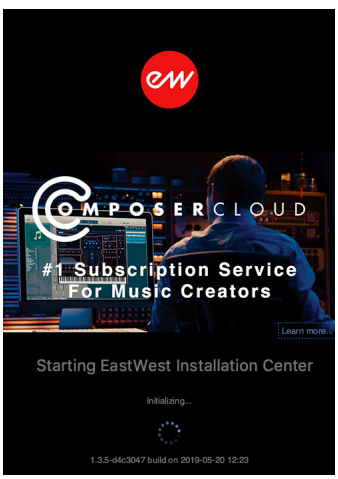


Se non sei sicuro che un account iLok sia già stato associato al tuo account EastWest, accedi al sito Soundsonline.com e controlla la sezione 'My Account' e 'Account Details' per visualizzare i dettagli del tuo account.

Una volta creato correttamente l'account ed aver effettuato un ordine, ti verrà inviata una email di conferma con i relativi passaggi su come procedere. Queste istruzioni sono anche descritte di seguito.

Step 2: Scaricare e Installare l'Installation Center

L'Installation Center può essere scaricato dalla pagina 'Software & Product Updates' del Support Center EastWest. Dopo aver scaricato e installato il relativo file di setup, l'Installation Center verrà avviato e installato. Lo troviamo nella cartella:



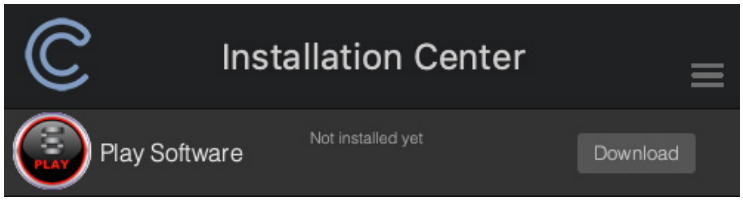
(MAC): Mac HD / Applications / EastWest / EW Installation Center
(WIN): C:// Program Files / EastWest / EW Installation Center

Quando viene aperta la finestra dell'Installation Center, digita nome e password dell'account EastWest creati in fase di registrazione e attendi alcuni secondi mentre vengono recuperati i tuoi dati.

Se l'Installation Center è già installato, esegui l'accesso e scarica l'ultima versione cliccando 'Download' sul pannello di aggiornamento situato nella parte superiore della finestra. Il setup di installazione si avvierà automaticamente, consentendoti di procedere seguendo le istruzioni per aggiornare il tuo software.

Step 3: Scaricare e Installare Play 6

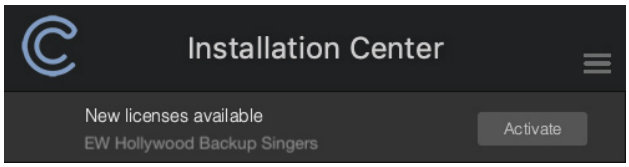
Fai clic sul pulsante 'Download' in corrispondenza della scritta Play Software che appare nella parte superiore dell'Installation Center. Terminato il download, il programma di installazione si avvierà automaticamente in modo da procedere all'installazione di Play 6, l'engine che gestisce Hollywood Backup Singers. Il programma di installazione include il software necessario per eseguire tutte le Librerie Play, anche se, per essere utilizzato, richiede il contenuto della libreria e la relativa licenza.



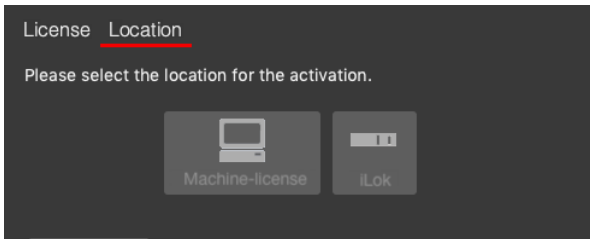
Importante! Per gli utenti Windows, il percorso d'installazione per il plugin Play VST (Play_VST_x64.dll) è: C: / ProgramFiles / VSTPlugins. Non modificarlo a meno che non disponi di una posizione personalizzata.

Step 4: Attivare Hollywood Backup Singers

Fai clic sul pulsante "Activate" situato nella parte superiore dell'Installation Center per aprire la finestra Activation Assistant, che ti guiderà durante il processo di attivazione. Fai clic su 'Next' per proseguire oltre la scheda d'introduzione, quindi nella scheda License seleziona la licenza (o le licenze) che desideri attivare. Infine fai clic su 'Next'.



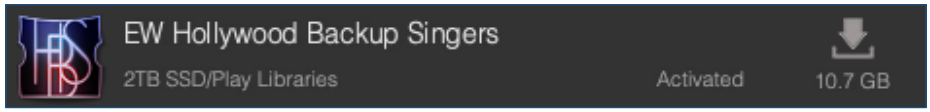
La finestra Location offre la possibilità di attivare la licenza sul tuo computer (chiamata licenza Machine-Based) o su una chiave di protezione iLok registrata. Se preferisci utilizzare quest'ultima opzione, assicurati che la tua chiave iLok sia correttamente collegata.



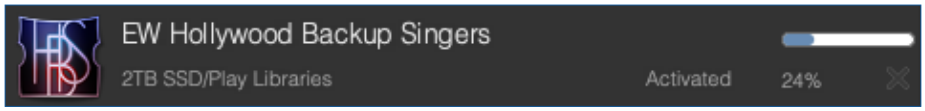
Importante! Se possiedi un account iLok ma non lo hai associato al tuo account EastWest, il processo di Activation Assistant ti aiuterà a collegare i due account. L'operazione va fatta una volta soltanto.

Step 5: Scaricare Hollywood Backup Singers

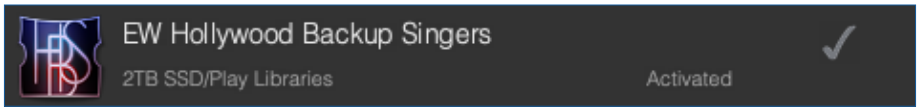
Prima di iniziare a scaricare il contenuto della libreria Hollywood Backup Singers, crea una nuova cartella denominata 'Play Libraries' nella posizione in cui desideri far risiedere la libreria. Una volta creata, fai clic sull'icona di download (che raffigura una freccia rivolta verso il basso) all'interno del pannello del prodotto, per aprire una finestra del browser e accedere alla cartella 'Play Libraries' che hai appena creato.



Il processo di download inizierà immediatamente, mostrando una barra blu che rappresenta il progresso del download. Fai clic sull'icona "X" per mettere in pausa il download e premi sulla scritta "Resume" per continuare il download da dove era stato interrotto.

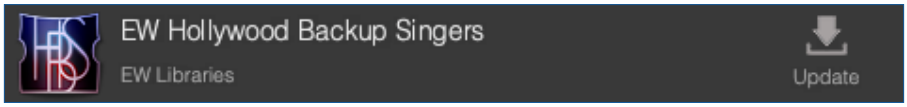


Quando un prodotto installato è pronto all'uso, viene visualizzato il segno di spunta.



Step 6: Aggiornare Hollywood Backup Singers

Quando è disponibile un aggiornamento per Hollywood Backup Singers, nell'Installation Center appare l'icona della freccia diretta verso il basso con la scritta 'Update'. Fai clic sull'icona 'Update' per scaricare e installare l'ultimo aggiornamento di Hollywood Backup Singers.



Una Panoramica sull'Interfaccia Utente

Hollywood Backup Singers si basa su Play 6, l'ultima versione del potente sample engine di EastWest che supporta e gestisce tutte le Play Libraries prodotte da EastWest. È sviluppato su 3 sezioni principali: le viste Player, Browser e Mixer. Usa i pulsanti **Navigation Bar** situati nella parte superiore dell'interfaccia utente, per accedere a tutte le principali aree, brevemente descritte qui di seguito, così come appaiono da sinistra verso destra.

- **Main Menu** per caricare e salvare strumenti, accedere al Sample purge e altro ancora.
- **Settings Menu** accede alle impostazioni audio/midi, dello streaming e altro.
- **Browser** consente di trovare gli strumenti in modalità Database o in modalità Libraries
- **Mixer** fornisce channel strips, FX Racks e Sub-Mixers per gli strumenti caricati.
- **Player** mostra i controlli personalizzati e un'interfaccia ad hoc per ogni Play Library
- **Instrument Selector** utilizza un menu a discesa per passare da uno strumento all'altro.
- **Instruments Panel** consente di accedere alle Proprietà Avanzate degli Strumenti.

Per accedere all'interfaccia WordBuilder occorre caricare prima uno strumento 'WB Multi'. Una volta caricato, apparirà il pulsante WordBuilder nell'angolo in alto a sinistra della vista Player. Clicca su questo pulsante (evidenziato qui sopra in rosso) per accedere al WordBuilder.

Vedi Cap. 4: L'interfaccia di Hollywood Backup Singers per saperne di più.

L'Interfaccia WordBuilder

Quando viene caricato uno strumento WB Multi (WordBuilder Multi-Instrument) dalla vista Browser di Play, viene mostrata l'interfaccia Hollywood Backup Singers nella vista Player. Nell'angolo in alto a sinistra di questa interfaccia, si evidenzia il pulsante WordBuilder per indicare il suo stato attivo. Quando viene caricato uno strumento diverso da un WB Multi, il pulsante non viene evidenziato.

PER ENTRARE IN WORDBUILDER fai clic sul pulsante 'WordBuilder' situato nell'angolo in alto a sinistra della vista Player, appena sotto la Navigation Bar.

PER USCIRE DA WORDBUILDER fai clic sul pulsante 'Player' situato nell'angolo in alto a sinistra per uscire dal WordBuilder e tornare alla vista Player.

Importante! Lo stato del pulsante cambia da 'WordBuilder' a 'Player' in base all'interfaccia attualmente selezionata.

Vedi Cap. 5: L'Interfaccia WordBuilder per saperne di più.

Una Panoramica sui Contenuti

Hollywood Backup Singers si aggiunge alla vasta collezione di strumenti virtuali EastWest, con 87 nuovi Instruments suddivisi in 6 categorie, aggiungendo circa 9 gigabytes (GB) di nuovi contenuti a una biblioteca di suoni in continua crescita. Hollywood Backup Singers si aggiunge ad una collezione vincitrice di oltre 100 premi del settore, facendo di EastWest l'azienda leader nel settore degli strumenti campionati ad alta definizione, che coprono un'ampia gamma di stili musicali, dagli etnici e orchestrali, al rock, l'elettronica e oltre.

- **Vowels** include vocali regolari ed espressive, oltre che vocali espressive sostenute (una combinazione di entrambe le tipologie). Le vocali espressive hanno anche versioni in Leslie ('LES'), che contengono ulteriori campioni vocali registrati attraverso un cabinet per altoparlanti Leslie.

- **Consonants** include le consonanti b, d, g, j, l, m, n, r, th, v, w, y, z, nonché uno strumento per le consonanti sorde. Ciascuno strumento è programmato per passare tra i vari livelli dinamici utilizzando il controllo Mod Wheel (CC1).

- **Combo MOD** include una varietà di strumenti che usano la Mod Wheel (CC1) per passare nei livelli tra le varie tipologie di vocali regolari ed espressive oppure, nel caso della sottocartella 'Xfde', la Mod Wheel (CC1) è usata per passare in cross-fade tra questi livelli. Le vocali espressive hanno anche versioni 'LES' che contengono ulteriori campioni della voce registrata mediante un cabinet per altoparlanti Leslie.

- **Solo Phrases** include strumenti che contengono frasi e sotto-frasi da solista, registrate in più posizioni sulle note fondamentali per essere utilizzati in diverse tonalità. Sono disponibili le versioni Leslie ('LES') che contengono ulteriori campioni della voce registrata attraverso un cabinet per altoparlanti Leslie. Ogni cantante è stato registrato da solista mentre nel resto della library i 3 cantanti sono registrati insieme.

- **Keyswitch** include strumenti contenenti più articolazioni in un unico Instrument che utilizza dei tasti Keyswitch, di colore blu, per attivare una determinata articolazione. Troviamo keyswitch per vocali, consonanti e frasi soliste, incluse le versioni Leslie ('LES') ove disponibili.

- **WB Multi** è un multi-instrument appositamente progettato e preconfigurato per essere usato con il WordBuilder. Basta caricare il WB Multi che contiene tutti i suoni fonetici richiesti per costruire le parole e quindi digitare una frase nel Text Editor (oppure scegliere tra 222 frasi predefinite) e i Backup Singers canteranno le parole che sono state scritte.

Vedi Cap. 3: Instruments di Hollywood Backup Singers per saperne di più

Muoviamo i Primi Passi

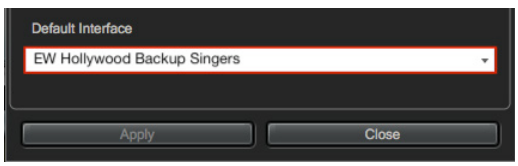
I seguenti passaggi illustrano le nozioni di base su come utilizzare Play 6 in modalità stand-alone, incluso come caricare e visualizzare strumenti, ascoltare la riproduzione audio e aggiungere effetti.

Step 1: Avviare Play 6 in Modalità Stand-Alone

Avvia Play in modalità stand-alone facendo doppio clic sull'eseguibile situato in questa cartella:

- (MAC) Mac HD / Applications / East West / Play
- (WIN) C:/ Program Files / East West / Play

All'avvio di Play 6, la vista Player mostrerà la libreria Play selezionata nel menu **Default Interface**. Per modificare questa voce, vai al menu Settings, clicca sulla scheda Other e seleziona la libreria Play desiderata dal menu a discesa della sezione Misc, situato nella metà inferiore della finestra. Fai clic su 'Apply', quindi esci e poi riavvia Play 6 per applicare le modifiche.

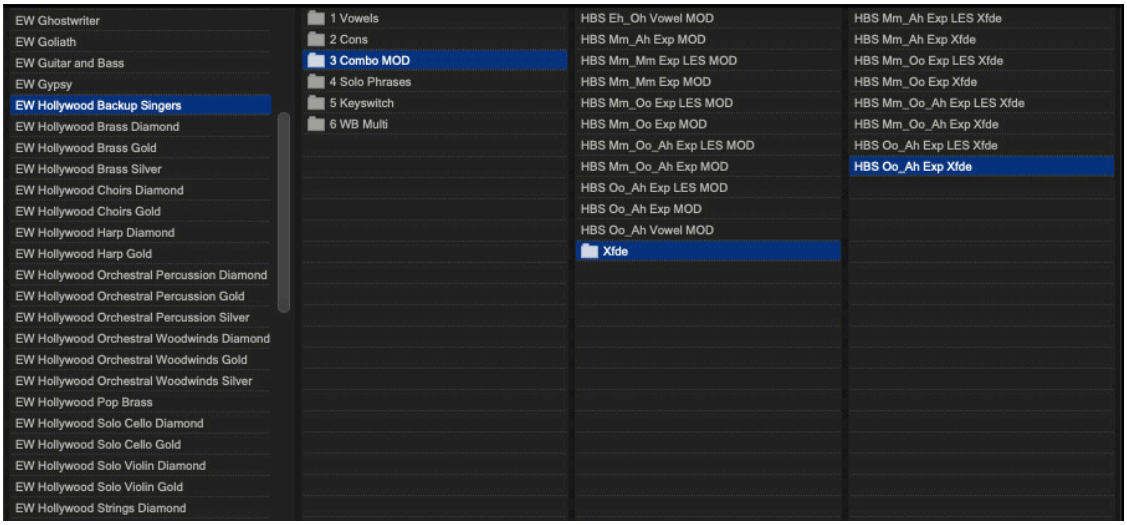


Vedi La Vista Player per saperne di più

Step 2: Caricare un Instrument dal Browser

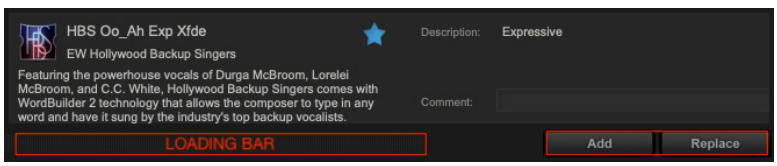
Per caricare uno strumento (Instrument) della libraria, fai clic sul pulsante Browser situato nell'area in alto a sinistra della Navigation Bar che, di default, si apre in modalità Libraries.

Seleziona una delle Play Libraries installate presenti sulla colonna di sinistra, quindi sfoglia il suo contenuto utilizzando le colonne a destra per trovare l'Instrument da caricare.



Con un clic, seleziona uno degli Instruments delle colonna a destra, quindi fai clic sul pulsante **Add** o **Replace** per caricarlo. Usa il pulsante **Replace** per caricare un nuovo strumento al posto di quello esistente oppure usa il pulsante **Add button** per caricare più strumenti.

Quando vengono caricati più strumenti, premendo il pulsante Replace, verrà visualizzata la finestra di dialogo illustrata di seguito, che consente di sostituire la selezione dello strumento corrente o sostituire tutti gli strumenti premendo **Replace All**.



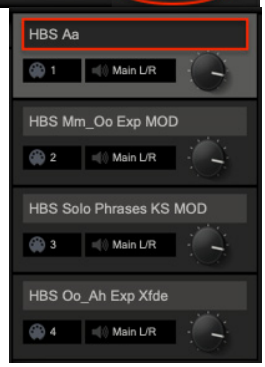
La scorciatoia per **caricare un Instrument** è fare semplicemente doppio clic su un file Instrument. Tieni premuto il tasto maiuscolo [Shift] mentre fai doppio clic su un instrument per **aggiungere ulteriori instruments**. Per **sostituire un Instrument**, selezionalo nel pannello Instrument (vedi lo step successivo su come eseguire questa operazione), quindi fai doppio clic su un nuovo Instrument.

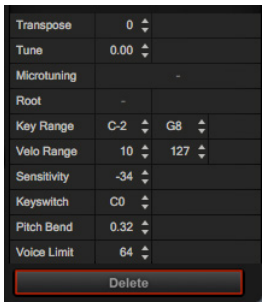
Vedi La Vista Browser per saperne di più

Step 3: Aprire il Pannello Instruments

Per visualizzare tutti gli instruments attualmente caricati, fai clic sul pulsante **Instruments** situato nella sezione in alto a destra della Navigation Bar.

Per selezionare un instrument, fai clic nell'area grigia in cui appare il nome dello strumento. Dopo aver selezionato un instrument, troverai diverse opzioni disponibili.





Lo strumento selezionato può essere sostituito con uno nuovo, come spiegato nello step precedente, e le sue impostazioni possono essere modificate nella finestra **Advanced Instrument Properties** (a sinistra) che appare nella sezione inferiore del pannello. Lo strumento può essere rimosso cliccando sul pulsante Delete.

Vedi Pannello Instruments per saperne di più

In alternativa, l'**Instrument Selector** è un modo veloce per cambiare lo strumento selezionato senza dover aprire il Pannello Instruments, liberando spazio sullo schermo.

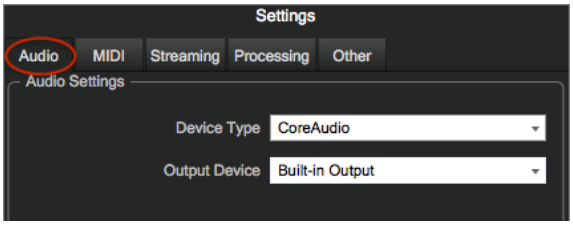
Fai clic nel campo in cui appare l'instrument attualmente selezionato per visualizzare un menu a discesa che mostra tutti gli strumenti caricati e le rispettive assegnazioni ai canali MIDI mostrate tra parentesi.

Il segno di spunta indica lo strumento corrente selezionato e facendo clic su un altro strumento questo diventerà la selezione corrente. La vista Player verrà cambiata, riflettendo la relativa interfaccia utente associata allo strumento selezionato.

Step 4: Scegliere i Dispositivi Audio e MIDI

Per ascoltare un suono, seleziona un instrument e fai clic nell'intervallo di note visualizzato sulla tastiera virtuale. Se non senti alcun suono, fai clic sul pulsante **Settings** nell'angolo a sinistra della Navigation Bar per accendere al Menu Settings.

Nella scheda **Audio Settings**, assicurati di aver selezionato il tuo dispositivo audio sul menu a discesa Device Type e Output Device.



Nella scheda **MIDI Settings**, assicurati che il tuo dispositivo MIDI sia contrassegnato dal segno di spunta, indicante che è abilitato per l'uso.

Nella scheda **Other Settings**, troviamo 2 modalità di MIDI Channel Assignment: 'Auto-Increment' che assegna ogni nuovo strumento al successivo canale MIDI (1, 2, 3, etc), e 'OMNI' che imposta gli strumenti per ricevere eventi MIDI su tutti i canali (1-16). Sono disponibili altre modalità MIDI come 'MPE'.

Sono disponibili ulteriori opzioni nei menu Main e Settings, tra cui la funzione Sample Purge, l'assegnazione dei controlli per il Round Robin Reset e altro ancora.

Vedi Menu Principale e Menu Settings per approfondimenti

Step 5: Aggiungere Effetti nel Mixer

Fai clic sul pulsante **Mixer** nell'area in alto a sinistra della Navigation Bar per accedere al Mixer.

Apparirà una channel strip per ogni strumento caricato, con i controlli di base come volume, pan, mute, solo, e output. Gli Instruments con più posizioni microfoniche mostreranno il pulsante giallo **Sub-Mixer**. Fai clic su questo pulsante per accedere al canale secondario del microfono che fa parte del canale principale dello strumento.

Importante! Vocali Espressive e Instruments a frase solista (e le rispettive versioni keyswitch e combo) contengono campioni Leslie che presentano un fader aggiuntivo (mostrato in evidenza a destra).

Per accedere al Rack FX e utilizzare una suite di effetti da applicare all'instrument, clicca sul pulsante azzurro **FX.** Gli effetti includono Amp Simulator, Convolution Reverb, EP-1 Delay, e ADT di EastWest, nonché una suite di strumenti di elaborazione audio della SSL che include EQ, Compressor, Gate/Expander, Transient Shaper e Stereo Bus Compressor.

Vedi La Vista Mixer per saperne di più

Step 6: Usa i Controlli MIDI per gestire le Shape Performance

Per ottenere performance realistiche che imitano il modo in cui un musicista suono o canta dal vivo, puoi usare i Controlli MIDI per gestire la dinamica, l'espressione e la selezione delle articolazioni. Segue una breve panoramica dei MIDI CC usati in Hollywood Backup Singers.

Dopo aver caricato uno strumento e registrato abilitando la relativa traccia, spostiamo i controlli Mod Wheel (CC1) ed Expression (CC11) per predisporre lo strumento all'uso. Si consiglia vivamente di assegnare i più importanti MIDI CC ai cursori e alle manopole del tuo Controller MIDI. Tuttavia, è possibile trascinarli nelle corsie dei controller di ciascuno strumento all'interno della tua DAW preferita.

- **Mod Wheel (CC 1)** controlla vari aspetti che includono il cross-fading (dissolvenza incrociata) tra un massimo di 3 livelli dinamici come negli instruments Mod Xfde, un commutatore di articolazione negli strumenti Combo MOD e un selettore di Phrase Position negli instruments Solo Phrases. Il controllo viene anche usato per facilitare la transizione tra i livelli del campione modellando il volume generale.
- **Expression (CC 11)** è usato per controllare il volume generale al fine di imitare il modo in cui i musicisti dal vivo regolano continuamente la forza di emissione della loro voce, al fine di conferire più musicalità ad una linea melodica, riproducendo singole note in crescendo.

Vedi Cap. 3: Instruments di Hollywood Backup Singers per saperne di più

Primi Passi con WordBuilder

Questa sezione illustra come caricare WB Multi, riprodurre la frase precaricata, regolare i parametri generali, provare ulteriori preset di frasi e altro. Si consiglia di consultare la sezione Muoviamo i Primi Passi prima di proseguire con la presente sezione.

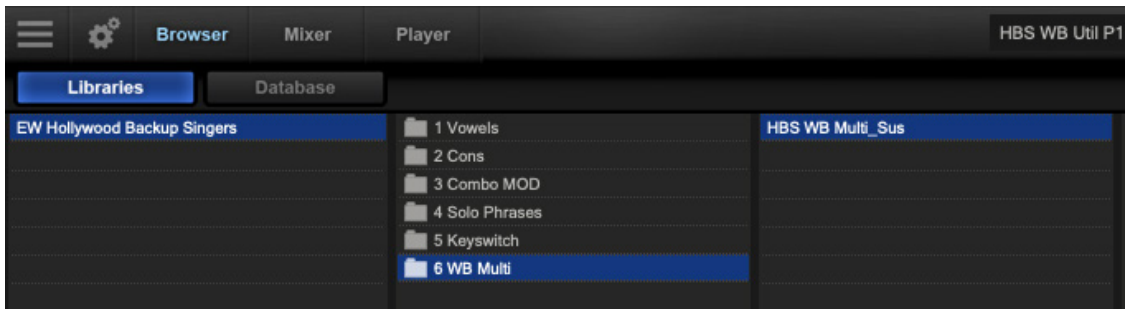
Step 1: Avvia Play 6

Lancia Play in modalità stand-alone facendo doppio clic sull'applicazione nella cartella:

- (MAC) Mac HD / Applications / East West / Play
- (WIN) C:/ Program Files / East West / Play

Step 2: Carica un WB Multi dal Browser delle Librerie

Fai clic sul pulsante Browser nell'area in alto a sinistra della Navigation Bar, quindi clicca sulla voce 'EW Hollywood Backup Singers' nella colonna di sinistra dell'area Libraries.

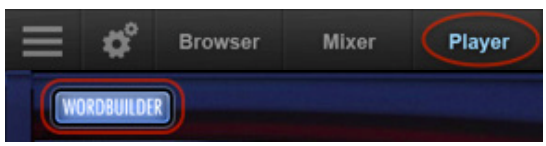


Il contenuto della cartella Instruments 'EW Hollywood Backup Singers' apparirà nelle colonne a destra. Fai clic sulla categoria '6 WB Multi' per mostrarne il contenuto, quindi doppio clic su uno dei file multi-instrument per caricarlo.

Importante! Seleziona sempre l'opzione **'Replace All'** per rimuovere tutti gli instruments caricati precedentemente, poiché WordBuilder richiede un'istanza di Play dedicata per funzionare correttamente.

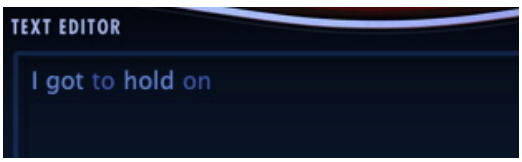
Step 3: Accedi in WordBuilder e Usa le Frasi Predefinite

Torna alla vista Player di Hollywood Backup Singers cliccando sul pulsante **Player** nella Navigation Bar.



Ora clicca sul pulsante **WordBuilder** che appare nell'area in alto a sinistra.

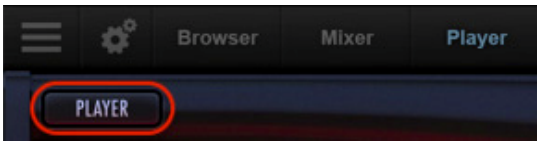
L'interfaccia di WordBuilder apparirà con una frase pre-caricata, il cui testo verrà mostrato nell'Editor di Testo (Text Editor).



Suona la tua tastiera/controller MIDI o invia una sequenza MIDI usando note all'interno della gamma di tasti del WB Multi. Ogni successivo evento MIDI di Note On riprodurrà la parola o la sillaba che segue nella frase, fino al termine della stessa, dopodiché la frase si ripeterà senza soluzione di continuità.

Ascoltare Ulteriori Frasi Preset del WordBuilder: Per cominciare, elimina la frase esistente nel Text Editor, quindi fai cli sul pulsante Phrases nell'area Tools per aprire il menu delle frasi. Seleziona 'Backup Singers' dal menu e scegli una delle 4 sottocategorie (Common Words, Gospel, Pop o Soul), quindi fai clic su una frase per caricarla nel WordBuilder. In totale sono disponibili 222 frasi preimpostate.

Step 4: Esci da WordBuilder e Riproduci un Vocal Sound



Fai clic sul pulsante 'Player' situato nell'angolo in alto a sinistra, per uscire da WordBuilder e tornare alla vista Player (lo stato del pulsante cambia in 'Player' quando ci troviamo nel WordBulder).

Una volta lì, effettua le modifiche desiderate ai controlli di volume, pan, mix e riverbero. Queste modifiche si applicano a livello globale a tutti gli instrument all'interno di un WB Multi.

Importante! Quando usi il Reverb con un WB Multi, lascia il pulsante Reverb 'Master' sullo stato ON predefinito, per applicarlo a tutti gli instruments caricati

Se si desidera apportare modifiche ai parametri non globali, utilizzare l'Instrument Selector o il Pannello Instrument per passare da uno strumento all'altro e applicare rapidamente le modifiche dei parametri a ciascuno dei 14 strumenti che compongono un WB Multi.

Step 5: Ulteriori Suggerimenti per WordBuilder

Oltre ai suggerimenti rapidi illustrati a seguire, fai clic sui seguenti collegamenti per capire come Creare Frasi in WordBuilder e per alcuni Consigli dai Produttori.

Comando Reset Position: WordBuilder avanzerà alla sillaba successiva in una parola o frase dopo ogni evento MIDI di Note On ricevuto, a meno che non riceva il comando Reset Position. Questo comando dice a WordBuilder di avviare la riproduzione dalla prima parola presente nel Text Editor quando riceve il successivo messaggio MIDI di Note On.

Più precisamente, riposiziona il cursore della sillaba all'inizio del testo, ripristina tutti i keyswitch attivi sul keyswitch predefinito (C0) dall'attacco "normal" e ripristina la Mod Wheel. Esistono tre modi per inviare il comando Reset Position in WordBuilder:

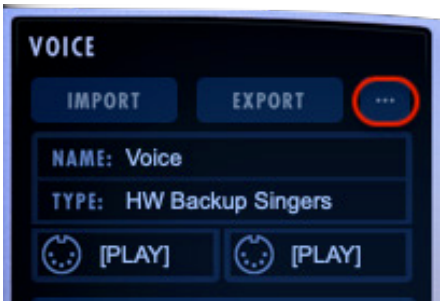
- Cliccare sul pulsante Reset Position
- Premere il tasto F5
- Inviare un MIDI CC (dettagli in basso).

Di default, l'evento MIDI di Control Change 20 viene usato per attivare la funzione 'Return to Beginning' (comando Reset Position) quando viene inviato un valore pari a 127. Puoi automatizzare questo MIDI CC inserendolo antecedentemente alla prima nota della frase con cui desideri iniziare. Per modificare il MIDI CC che attiva questo comando, fai clic sul menu Options, quindi sulla scheda Events e seleziona un MIDI CC dal menu a discesa presente nell'area 'Return to Beginning'.

Per ripristinare la posizione su qualsiasi parola o sillaba nel Text Editor, fai clic con il mouse per posizionare il cursore prima della sillaba con cui si desidera iniziare, quindi premi il tasto F4.

Regolare i Volumi Globali dei Fonemi: Il volume delle vocali (vowels), delle consonanti sonore (pitched) e sorde (non-pitched), può essere regolato in modo indipendente spostando i rispettivi cursori nel menu Voice Properties. Per accedere a questo menu, clicca sul pulsante che contiene i puntini di sospensione, situato a destra dell'area Voice (accanto al pulsante Export).

Il suono delle consonanti sonore (pitched consonants) come b, m, z viene articolato mettendo in vibrazione le corde vocali per cui possiede un proprio tono, mentre il suo-



no delle consonanti sorde (non-pitched consonants) come p, t, s viene articolato senza vibrazione delle corde vocali per cui non è intonato a nessuna nota. Pertanto, puoi aumentare il voume delle consonanti se il canto risulta difficile da distinguere oppure diminuisci il volume per addolcire il suono, infine premi OK per applicare le modifiche.

Sincronizza WordBuilder con la DAW: Quando si applica la funzione 'Learn' in WordBuilder, mentre si usa Play come plug-in all'interno di una DAW, la posizione del testo in WordBuilder verrà sincronizzato alla DAW. In questo modo l'esecuzione verrà mantenuta nell'ordine corretto, nel caso in cui la sequenza venga riprodotta, ad esempio, a partire dalla metà del brano o della frase. Se vuoi modificare l'automazione 'Learn' esistente, esegui nuovamente il processo di 'Learn'. Queste istruzioni sono descritte nella sezione: Usare la Funzione Learn per Sincronizzare WordBuilder con la DAW.

Creare Frasi in WordBuilder

Questa sezione tratta la digitazione di una frase nel Text Editor usando le funzioni Votox Text Mode e Time Editor per effettuare modifiche di precisione e salvarle in modo da ritrovarle in un successivo richiamo. Si consiglia di consultare la Primi Passi con WordBuilder prima di questa sezione.

Step 1: Scrivi una Frase in Modalità English

Di primo acchito potresti trovare più semplice inserire il testo in modalità English, che WordBuilder tradurrà automaticamente in modalità Phonetics e Votox. Digita una frase in modalità English, quindi fai clic sulla modalità Votox per continuare.

Step 2: Entra in Modalità Votox e Separa e Sillabe

Una volta in modalità Votox, osserva come la frase, da English, viene tradotta in lettere Votox, ossia il linguaggio fonetico di WordBuilder in cui ogni lettera corrisponde a singoli fonemi (l'unità più piccola di un suono).

Suddividere le Parole in Sillabe: Le parole inserite in modalità English vengono tradotte nelle modalità Phonetic e Votox come singole parole, senza spazio tra le sillabe. Quando, con un controller MIDI, si suona la parola "dragon" (English) o "drAgun" (Votox) verrà suonata una singola nota o accordo. Se preferisci suonare ciascuna delle due sillabe della parola "dragon" come note o accordi separati, posiziona il cursore del Text Editor tra le sillabe e inserisci uno spazio tra loro. Adesso, suonando il controller MIDI, le sillabe "drA" e "gun", verranno riprodotte suonando una singola nota o accordo.

Porre in Solo Parole o Sillabe: Posiziona il cursore su una parola o sillaba nel Text Editor, quindi fai clic sul pulsante 'Solo' presente nell'area Word. Adesso questa parola o sillaba potrà essere riprodotta più volte, mentre vengono regolate ulteriori parametri.

Comprensione della Pronuncia di Votox: Per ottenere frasi realistiche è importante apprendere i suoni dell'alfabeto fonetico Votox. Votox è un linguaggio fonetico sviluppato per WordBuilder che ti permette di controllare ogni parte della parola.

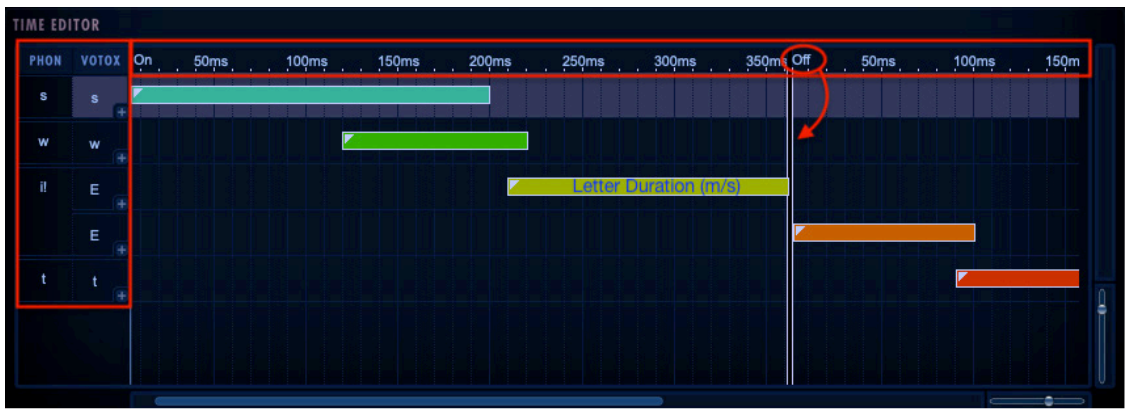
Fai riferimento ai contenuti della sezione Gestire gli Alfabeti Fonetici dove trovi alcuni esempi di guida alla pronuncia, per familiarizzare con i diversi suoni creati da ciascuna lettera Votox.

Step 3: Apportare Modifiche Mediante il Time Editor

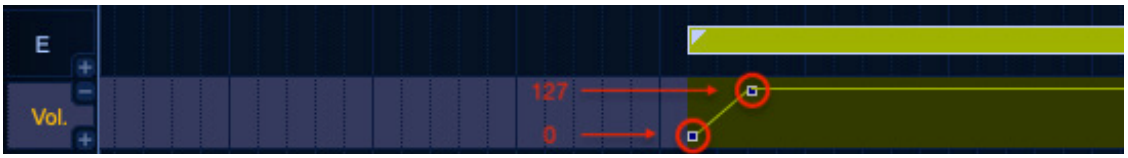
WordBuilder, di default, utilizza durate standard per ogni lettera quando si immette il testo nel Text Editor, tuttavia è possibile trascinare le estremità delle barre usando il mouse, per modificare il punto iniziale e la durata di ciascuna lettera all'interno di una sillaba, offrendo così un controllo totale sia sull'inizio e la fine di ogni campione, sia su ogni sovrapposizione.

Modifica della Lunghezza Predefinita delle Note: Le barre colorate rappresentano la durata di ciascuna lettera Votox. La timeline, presente nella parte superiore del Time Editor, mostra un marker ogni 50 millisecondi, con linee verticali bianche che separano la parte Nota MIDI On della timeline (la nota attivata) dalla parte Nota MIDI Off (il punto di rilascio della nota).

L'ultima lettera Votox nella porzione Note On, che appare a sinistra del separatore verticale, continua in modo indefinito finché non viene rilasciata la nota trattenuta. Se trascini il separatore verso destra, noterai che la nota lo seguirà.



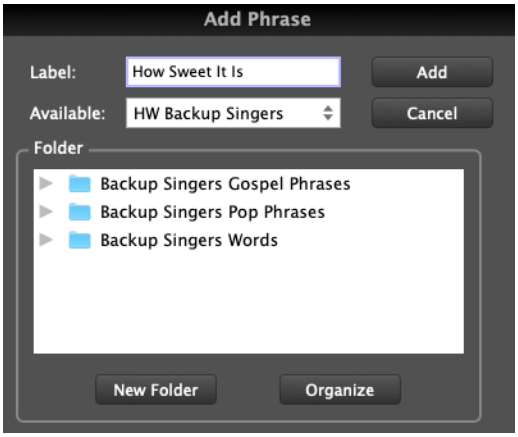
Creare Inviluppi di Volume tra le Lettere: Il valore di automazione predefinito è pari a 127, ma, lungo la linea temporale, possono essere collocati dei nodi tra 0 e 127 per creare un inviluppo. Fai doppio clic in qualsiasi punto dell'inviluppo per creare un nodo che verrà visualizzato come un piccolo quadrato. Per eliminare questo nodo, fai doppio clic con il tasto destro del mouse.



Step 4: Salva e Organizza le Tue Frasi

Un file Phrase contiene tutte le informazioni rilevanti per una frase, inclusi la fonetica utilizzata, i valori di temporizzazione e di dissolvenza incrociata.

Salvare una Frase: Per cominciare, evidenzia la frase nel Text Editor, quindi fai clic sul pulsante Phrases e seleziona l'opzione 'Add to Phrases' dal menu. Apparirà la finestra di dialogo 'Add Phrase'. Da qui, assegna un nome al file della frase in corrispondenza del campo 'Label' e dal menu a discesa 'Available' seleziona la tipologia di voce con cui salvare la frase. Successivamente, seleziona la cartella in cui desideri memorizzare la frase, quindi fai clic sul pulsante 'Add'.



Una Nuova Cartella: Se desideri creare una cartella personale in cui memorizzare i preset delle tue frasi, fai clic sul pulsante 'New Folder', quindi inserisci il nome della cartella nella finestra di dialogo visualizzata, infine fai clic su 'OK'.

Organizza le Frasi: Puoi cliccare sul pulsante 'Organize' per aprire la finestra del browser dei file del tuo computer, che visualizzerà la posizione predefinita delle 3 cartelle predefinite di WordBuilder, nonché tutte le nuove cartelle eventualmente già da te create. Qui puoi organizzare, come meglio preferisci, le cartelle e le sottocartelle.

Step 5: Approfondire WordBuilder

Per maggiori dettagli e descrizioni delle funzionalità incluse in WordBuilder, segui il link seguente, nell'ultimo capitolo del manuale.

Vedi Cap. 5: L'Interfaccia WordBuilder per saperne di più

Consigli dai Produttori

Desideriamo menzionare alcuni aspetti sull'utilizzo di WordBuilder che potrebbero non essere del tutto ovvi. Questi suggerimenti rappresentano quel genere di informazioni che puoi trovare postate sul nostro forum Soundsonline.com, quindi, se vuoi, sarebbe bello se anche tu potessi contribuire al progetto, postando ciò che ritieni possa aiutare altri utenti.

- I suoni delle vocali e delle consonanti non inglesi o insolite, possono essere creati in WordBuilder sovrapponendo vocali o consonanti. Ad esempio: la parola francese "Louvre" può essere creata in Votox con questo testo: lOU vrgU. Nella prima sillaba si sovrappongono "O" e "U" in modo che suonino insieme fino alla fine della nota. (Per realizzare questa sovrapposizione, trascina le estremità delle barre orizzontali nel Time Editor di WordBuilder). Nella seconda sillaba, sovrapponi "r" e "g" per ottenere una sorta di R francese. Fai delle prove per trovare le tue migliori combinazioni e pubblicale sul forum.
- La parola Latina "maximus", in Votox, può essere scritta come: "maX E mOS", oppure come: "maX SE mOS". Nel secondo caso, il suono S all'interno della sillaba "maX" si collega alla sillaba successiva perché il suono S viene nuovamente attivato all'inizio della sillaba che segue.
- Alcune parole suonano meglio se una vocale viene ripetuta due volte. La parola "drum" di solito, in Votox, viene scritta: "drum", ma può anche essere scritta: "druum". In questo modo, quando termina la nota, la "u" viene nuovamente attivata per un breve lasso di tempo prima di riprodurre la "m". È anche possibile sovrapporre la seconda "u" e la "m" usando un cross-fade, per un ottenere un effetto più realistico.
- Considera una parola come "rain" che in Votox può essere scritta: "reEn". Il realismo del suono vocale può essere migliorato con un cross-fade regolando la curva su "eE". Riduci la "e" da 127 a y=50, anziché usare un valore prossimo allo 0. Questo dettaglio rende un dittongo molto più convincente.
- Quando le consonanti sono un po' troppo forti, possono suonare in modo innaturale. Le consonanti più morbide sono da preferire a quelle che suonano troppo forte.
- Usa la Mod Wheel e il Control Change 11 per l'Expression. Aiuta tanto.
- La relazione predefinita tra i volumi delle vocali e delle consonanti in tutti i Multi, è di solito coerente ma potrebbero esserci piccole differenze. Per questo motivo, consigliamo di non eseguire importanti modifiche in WordBuilder finché non avrai caricato il multi che prevedi di utilizzare nella versione finale.
- Se i background singers non hanno un suono realistico, prova a lasciare più spazio tra le consonanti o allunga ciascuna consonante. Prova a sovrapporre alcune consonanti applicando un cross-fade tra loro.
- A volte può essere utile fissare la velocity MIDI velocity del tuo sequencer ad un determinato valore. In questo modo è possibile migliorare la fluidità e semplificare le modifiche in WordBuilder. Usa il CC 11 e la Mod Wheel per le dinamiche.
- Consigliamo vivamente di utilizzare esclusivamente la modalità Votox. Una volta compreso appieno il suo funzionamento, e sarai in grado di padroneggiarlo, ti sarà di grande aiuto.
- Se tutto il resto non va in porto, trovi comunque ben 222 frasi per iniziare ad usare la libreria e accelerare il tuo flusso di lavoro.

Buon divertimento, da Nick Phoenix e Doug Rogers

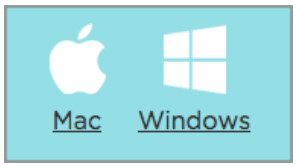
Hollywood Backup Singers è NKS-Ready

La pluripremiata collezione di strumenti virtuali EastWest è ora totalmente compatibile con lo standard NKS, che include la possibilità di sfogliare gli strumenti, ascoltare i suoni in anteprima e accedere immediatamente ai parametri degli strumenti pre-mappati, il tutto all'interno dell'hardware e del software Komplete Kontrol e Maschine di Native Instruments. Segui i passaggi qui descritti per rendere "NKS-ready" tutte le Play Libraries installate, inclusa la Hollywood Backup Singers.

Vedi Native Instruments - This is NKS per saperne di più

Step 1: Scarica il Software di Installazione NKS Support

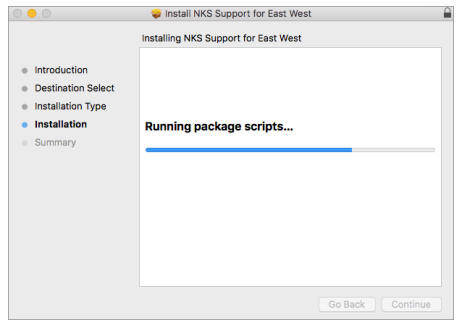
Fai clic sul seguente link per visitare la pagina Software & Product Updates dell'EastWest Support Center: http://www.soundsonline.com/Support



Scorri verso il basso per trovare la sezione 'NKS Support Installer', quindi fai clic sulla relativa icona Mac o Windows per scaricare il programma di installazione idoneo al tuo sistema operativo. La dimensione del download è di circa 790 MB.

Step 2: Esegui il Software di installazione NKS Support

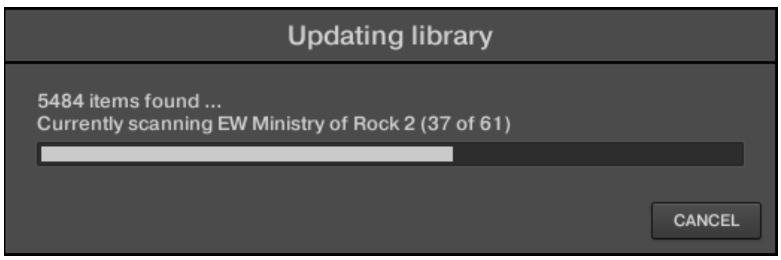
Una volta scaricato il programma di installazione NKS Support, chiudi tutti i programmi, quindi fai doppio sull'eseguibile per avviare l'installazione e seguire le istruzioni.



Importante! Il programma di installazione NKS Support può essere eseguito in qualsiasi momento dopo aver installato le Librerie Play di EastWest, in modo da renderle NKS-Ready.

Step 3: Avvia il Software Native Instruments per Aggiornare le Librerie

Esegui il software Komplete Kontrol o Maschine per avviare la scansione 'Updating Library' di tutte le Play Libraries installate rendendole così NKS-ready, ossia pronte ad essere utilizzate con il software e l'hardware Komplete Kontrol e Maschine di Native Instruments.



Ottimizzare la Riproduzione e le Prestazioni

Le impostazioni di Sample Cache consentono di ottimizzare lo streaming in base alle specifiche del tuo computer. Le giuste impostazioni possono migliorare le prestazioni di Play 6.

Regolazione della Cache di Streaming

Per accedere alla cache di streaming, fai clic sul menu Impostazioni (l'icona a forma di ingranaggio situata in alto a sinistra) nella Navigation Bar, quindi fai clic sulla scheda Streaming.

Importante! In generale, trova la regolazione più bassa possibile che nel contempo consenta una riproduzione fluida. Se si verificano picchi sulla CPU, prova ad aumentare il valore 'Cache Level'.

L'impostazione di 'Cache Level' più bassa consigliata, dipende:

- velocità del processore del computer (CPU)
- quantità di memoria installata (RAM)
- tipologia di unità disco e relativa tecnologia di connessione
- complessità del progetto

La regolazione 'Cache Level' influisce su quanto segue:

- tempo di caricamento del progetto
- quantità di memoria utilizzata
- prestazioni in riproduzione

Di seguito sono indicate le impostazioni 'Cache Level' consigliate in base alle caratteristiche del computer, ma occorre tenere presente che le richieste di un determinato progetto rappresentano un fattore determinante per una migliore impostazione della 'Cache Level'. Ad esempio, su un computer con determinate caratteristiche, un template Hollywood Orchestra di grandi dimensioni richiede un'impostazione superiore rispetto a un progetto più piccolo in cui suonano soltanto gli strumenti di Fab Four. Questo perché aumentare la 'Cache Level' comporta il caricamento di più campioni nella RAM, riducendo la dipendenza dello streaming su disco, che consente a più strumenti o a quelli più grandi, di essere riprodotti in modo fluido e senza problemi.

Nel menu 'Settings', all'interno della scheda 'Streaming', è presente l'elenco delle unità disponibili, mostrate su 'Disk Volume' con le rispettive impostazioni di 'Cache Level' a destra. Utilizza le frecce in alto e in basso per regolare questo parametro su ogni unità visualizzata.

- **'Cache Level' tra 0 - 1**: comporta tempi di caricamento più rapidi e minore utilizzo di memoria (RAM), ma richiede un processore (CPU) multi-core veloce e unità Solid State Drives (SSD) con un tipo di connessione veloce per una riproduzione più fluida.

- **'Cache Level' tra 2 - 3**: comporta una minore richiesta da parte della CPU ma richiede un maggiore utilizzo di memoria (RAM). Se ne consiglia l'utilizzo nei computer basati su una CPU con potenza media ma con tanta RAM e SSD a connessione veloce.

- **'Cache Level' tra 4 - 5**: comporta un utilizzo maggiore della RAM ma un carico minore sulla CPU e il disco. Queste impostazioni sono consigliate nei sistemi dotati di CPU meno recenti e HDD da 3.5" tradizionali.

Specifiche delle Unità Disco

Ci sono diversi fattori che determinano le prestazioni che può avere un disco durante lo streaming di librerie di grandi dimensioni. Di seguito troviamo informazioni sulla velocità delle unità disco e della tipologia di connessione, ed ulteriori opzioni utili per incrementare la velocità di trasferimento dati.

- **Disco a Stato Solito (SSD)** è la migliore scelta per un disco. Offre tempi di ricerca e salvataggio quasi istantanei, offrendo prestazioni fluide a basse latenze anche quando si lavora con progetti di grandi dimensioni. Per sfruttare appieno la velocità offerta dagli SSD, è necessario installarli all'intero tramite una connessione SATA III, oppure esternamente tramite porta USB 3.0 o Thunderbolt. Le connessioni di tipo SATA II, USB 2.0 e Firewire 400 / 800 non offrono velocità in grado di sfruttare apppieno gli SSD.
- **Disco Rigido (HDD)** che lavora a 7200 giri al minuto (senza risparmio energetico). Si tratta della specifica minima del disco fisso per raggiungere prestazioni adeguate. È preferibile installarlo internamente su una connessione SATA II o SATA III, oppure esternamente tramite eSATA o USB 3.0. Le connessioni più lente come USB 2.0 o Firewire 400 / 800 offrono prestazioni minori e potrebbero non essere abbastanza veloci nel gestire strumenti più pesanti, che riproducono molte voci contemporaneamente.
- **Configurazione Raid 0** si tratta di un'opzione destinata agli utenti professionali, che garantisce prestazioni più elevate quando si usano unità di streaming. Sono disponibili numerose risorse online che forniscono istruzioni a riguardo, oppure, per saperne di più, puoi consultare un tecnico specialista
- **Mac Pro Retrofit** è una modalità per ottimizzare i Mac Pro towers meno recenti con porte USB 2.0 e connessioni di tipo SATA II, quindi, sistemi che nono sono in grado di sfruttare appieno la velocità offerta dagli SSD. Per arginare il problema è possibile installare una scheda di espansione in uno slot PCI-e slot (x2 o superiore). Il miglioramento delle prestazioni è maggiormente garantito dalle schede di interfaccia SATA3, capaci di collegare fino a due SSD 2.5". Se usato in configurazione RAID 0, è possibile raggiungere velocità fino a 800 mb/s, ossia superiore ai canonici 300 mb/s offerti dall'interfaccia SATA 2.

Considerazioni sulle Unità Disco

Alcune considerazioni meno ovvie includono il riempimento dell'unità fino al 70% della sua capacità, la diffusione di librerie su più unità e l'accortezza di destinare le unità solo allo streaming delle librerie.

- **Unità di Streaming Dedicate** sono in grado di garantire prestazioni migliori perché sono dedicati soltanto allo streaming senza condividere il throughput della connessione con altre attività, come l'esecuzione di un sistema operativo o il caricamento di file progetto.
- **Gestione dello Spazio (Solo HDD)** è importante mantenere la velocità con cui i dati possono essere letti da un'unità. Cerca di lasciare libero circa il 30% di ogni unità di streaming per evitare prestazioni ridotte, che possono dimezzare quando l'unità è piena o superiore al 90%.
- **Utilizzo di Più Unità Disco** è consigliato quando si usano librerie di grandi dimensioni come l'edizione Diamond della Hollywood Orchestra. Ad esempio, poiché Hollywood Strings e Hollywood Brass sono entrambe librerie di grandi dimensioni, l'installazione su unità separate sarà utile per evitare problemi di prestazioni durante la riproduzione di grandi progetti con elevato numero di voci.

Considerazioni sulle Librerie

Un altro modo per migliorare le prestazioni durante lo streaming di librerie di grandi dimensioni, consiste nell'utilizzare librerie con un ingombro ridotto della CPU, come le librerie Gold Edition che utilizzano campioni a 16 bit anziché campioni a 24 bit o versioni 'Lite' di strumenti, con un numero inferiore di campioni.

- **'Lite' Instrument (LT)** sono disponibili per molte librerie Play che sono programmate con pochi campioni, al fine di ridurre il numero delle voci. Questo può essere utile per alleggerire le risorse del computer che vengono messe a dura prova all'aumentare del numero di strumenti.
- **Uso di Edizioni più Piccole delle Librerie** richiedono minori risorse del computer utilizzando una profondità di bit inferiore (16 bit, rispetto allo standard 24 bit) e minori posizioni microfoniche. Ciò consente ai sistemi meno performanti, di accedere allo stesso soundset di base. La tabella qui sotto mostra le differenze tra le varie edizioni.

EDIZIONI A CONFRONTO

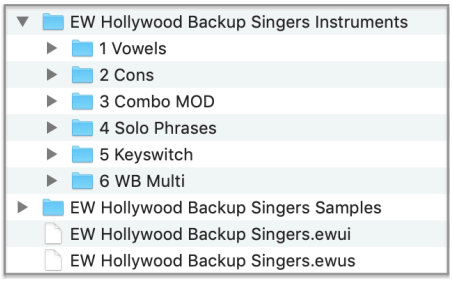
	Silver	Gold	Gold X	Platinum	Diamond
Instruments	Selection	All	All	All	All
Profondità in Bit	16-bit	16-bit	16-bit	24-bit	24-bit
Microfonazioni	1	1	2	3	5

Cap. 3: Instruments di Hollywood Backup Singers

32 La Cartella Principale
32 Categorie Instruments e Multi
33 Descrizione di Instrument e Multi
33 Vowels
35 Consonants
36 Combo MOD e Xfde
37 Solo Phrases
38 Keyswitch
40 WB Multi

La Cartella Principale

EW Hollywood Backup Singers è il nome della cartella principale della library Hollywood Backup Singers. Al suo interno troviamo la cartella EW Hollywood Backup Singers Instruments che contiene un set di sottocartelle suddivise in 6 categorie: 1 Vowels, 2 Cons, 3 Combo MOD, 4 Solo Phrases, 5 Keyswitch, 6 WB Multi. Ognuna di queste cartelle ospita i relativi Instruments corrispondenti alla categoria di appartenenza. Ci sono, in totale, 87 Instruments tra cui 588 frasi e sotto-frasi soliste.



Il contenuto della cartella Hollywood Backup Singers Instruments appare nella modalità Libraries del Browser di Play, dove gli Instruments possono essere mostrati nella loro struttura originale. Quando si seleziona uno strumento, Play carica i campioni associati alla cartella EW Hollywood Backup Singers Samples, che ospita contenuto crittografato accessibile solo tramite Play con la rispettiva licenza e attivazione del prodotto. Non è possibile caricare o accedere direttamente ai campioni. Inoltre nella cartella principale sono contenuti file con estensione [.ewui] e [.ewus] che permettono a EW Installation Center di tracciare la versione degli strumenti/campioni installati e notificare la presenza di eventuali aggiornamenti o di nuovi strumenti/campioni.

Vedi Step 6: Aggiornare Hollywood Backup Singers per saperne di più

Categorie Instruments e Multi

Questa sezione descrive in dettaglio ogni categoria di Instrument contenuta in Hollywood Backup Singers, inclusa la categoria WB Multi che contiene strumenti 'multi' appositamente progettati, che sono preconfigurati e pronti per essere usati con WordBuilder.

Note sugli Instruments Leslie ('LES'): La denominazione 'LES' indica che tali Instruments sono stati creati aggiungendo ulteriori voci registrate attraverso cabinet Leslie, un sistema di altoparlanti che ruotano all'interno di un cabinet per creare una trama sonora fluttuante. Tra i gruppi più celebri che, in passato, hanno utilizzato questa tecnica di registrazione vocale, ricordiamo i Beatles, The Grateful Dead e i Pink Floyd.

Per miscelare i campioni Leslie, come meglio desideri, vai alla vista Mixer nella Navigation Bar in alto. Quindi, apri il Sub-Channel del Mixer (pulsante giallo) per rivelare i singoli canali del mixer, incluso il canale Leslie più a destra. Il canale Leslie del mixer non è disponibile nella vista Player.

Vedi La Vista Mixer per saperne di più

- **Vowels** questa categoria include vocali regolari ed espressive, oltre che vocali di tipo sustain expressive (che rappresentano una combinazione di vocali regolari ed espressive). Ogni instrument è programmato per passare tra i vari livelli dinamici usando il controllo di Mod Wheel (CC1).

- **Consonants** include le consonanti b, d, g, j, l, m, n, r, th, v, w, y, z, ciascuna di esse, programmate per passare tra più livelli dinamici usando la Mod Wheel (CC1). Inoltre è disponibile un Instrument dedicato alle consonanti sorde.

- **Combo MOD** include una varietà di instruments che usano la Mod Wheel (CC1) per alternare le vocali da regolari ad espressive. Nel caso della sottocartella 'Xfde', la Mod Wheel (CC1) si usa per miscelare questi livelli.

- **Solo Phrases** include instruments che presentano frasi e sotto-frasi soliste registrate sulle note fondamentali in più posizioni, per essere utilizzate in diverse tonalità. Ogni vocalist è stata registrata da solista, mentre nel resto della library le tre coriste sono state registrate in gruppo.

- **Keyswitch** include strumenti che combinano più articolazioni in un unico instrument e che usano i Keyswitch di colore blu, per attivare una determinata articolazione. Sono disponibili per vocali, consonanti, e frasi soliste.

- **WB Multi** è una sorta di multi-instrument preconfigurato e appositamente progettato per essere usato con WordBuilder. Basta caricare il WB Multi, entrare in WordBuilder e digitare una frase nel Text Editor per far sì che le nostre coriste cantino la frase che abbiamo scritto. Per iniziare, sono disponibili 222 frasi predefinite.

Descrizione di Instrument e Multi

Questa sezione illustra in dettaglio gli strumenti contenuti in ciascuna categoria, incluso il modo in cui sono programmati per interpretare gli eventi MIDI, descrive inoltre le rispettive convenzioni della nomenclatura (le abbreviazioni) e altre informazioni pertinenti.

Vowels

Gli instruments di questa categoria contengono diverse tipologie di vocali, tra cui quelle regolari, le versioni espressive ('Exp') e combo ('Sus Exp').

- **Vowels** sono strumenti che includono le vocali elencate nella tabella sotto. Questi strumenti usano la Mod Wheel (CC 1) per effettuare miscelazioni tra 2 livelli dinamici (*mp* e *f*), controllando, allo stesso tempo, il volume per creare transizioni fluide tra i livelli. Il controllo di Espressione (CC 11) viene usato per gestire il volume generale, fino a silenziarlo.

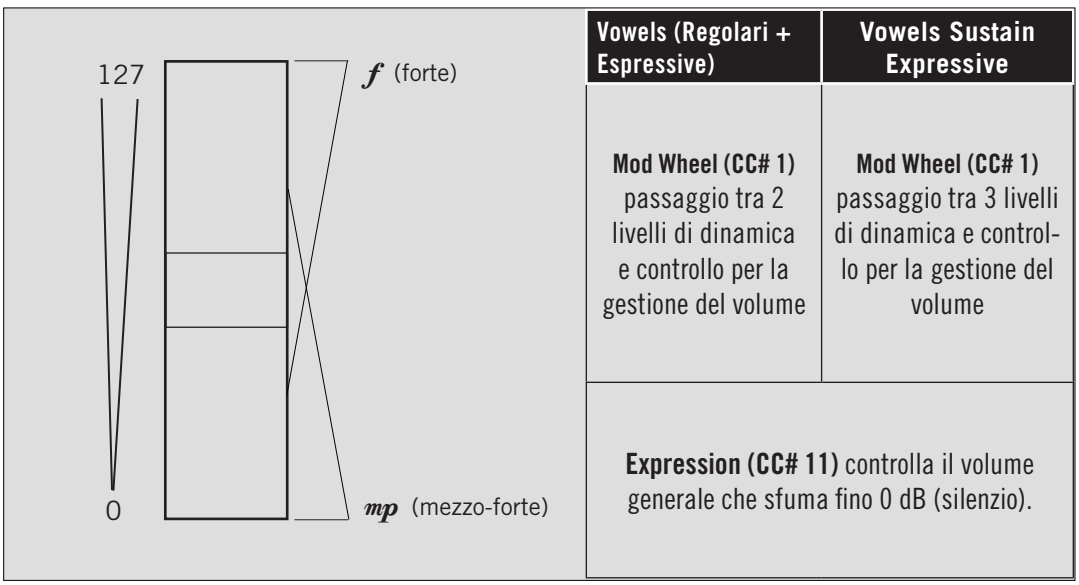
Gli Strumenti Vowels		
HBS Aa.ewi	HBS Eh.ewi	HBS Oh.ewi
HBS Ah.ewi	HBS Eu.ewi	HBS Oo.ewi
HBS Ee.ewi	HBS Ih.ewi	HBS Uh.ewi

- **Vowels Expressive (LES)** sono strumenti che includono le vocali indicate in basso. Anche questi usano la Mod Wheel (CC 1) per passare tra 2 differenti livelli di dinamica (*mp* e *f*). Il controllo di espressione (CC 11) viene usato per gestire il volume generale, fino a passare al silenzio. Ogni strumento Expressive è disponibile anche in versione Leslie ('LES'), in cui la voce è stata registrata attraverso un cabinet per altoparlanti Leslie.

Strumenti Vowels Expressive (e versioni LES)	
HBS Ah Exp.ewi	HBS Mm Exp LES.ewi
HBS Ah Exp LES.ewi	HBS Oo Exp.ewi
HBS Mm Exp.ewi	HBS Oo Exp LES.ewi

- **Vowels Sustain Expressive (LES)** contengono 3 livelli dinamici che utilizzano la Mod Wheel (CC 1) per passare da un livello all'altro. I due livelli dinamici più bassi sono costituiti da vocali regolari mentre la dinamica più alta è costituita da un tipo di vocale espressivo. Il controllo Expression (CC 11) viene usato per controllare il volume generale, fino a sfumare verso il silenzio. Ogni strumento di tipo Sustain Expressive è disponibile anche nella versione Leslie ('LES'), con voci registrate mediante un cabinet per altoparlanti Leslie.

Strumenti Vowels Sustain Expressive (e versioni LES)	
HBS Ah Sus Exp.ewi	HBS Mm Exp.ewi
HBS Ah Sus Exp LES.ewi	HBS Mm Exp LES.ewi



Consonants

Questa categoria contiene diverse consonanti, prodotte agendo sul respiro in modalità differenti per creare suoni unici che combinati con le vocali possono creare sillabe e parole. Le consonanti sonore producono note con un tono definito e rappresentano la maggior parte degli strumenti di questa categoria. Le consonanti sorde non hanno un tono definito e si trovano in un singolo instrument dedicato.

- **Pitched (Consonanti Sonore)** comprendono tutti gli Instrument elencati nella tabella qui sotto, eccetto uno contrassegnato come 'unpitched'. Tutti questi usano la Mod Wheel (CC 1) per passare in crossfade tra 2 livelli dinamici (*mp* e *f*), che nel contempo controlla il volume per creare transizioni fluide tra i livelli. Il controllo Expression (CC 11) viene utilizzato per controllare il volume generale, passando fino al silenzio.

Consonanti Sonore			
HBS b.ewi	HBS l.ewi	HBS th.ewi	HBS y.ewi
HBS d.ewi	HBS m.ewi	HBS unpitched.ewi	HBS z.ewi
HBS g.ewi	HBS n.ewi	HBS v.ewi	
HBS j.ewi	HBS r.ewi	HBS w.ewi	

- **Unpitched (Consonanti Sorde)** sono incluse in un singolo strumento, con ciascun fonema mappato su un determinato numero di nota MIDI, come indicato in dettaglio nella tabella seguente. Le versioni a bassa frequenza si estendono dalla nota RE2 al DO#3, mentre le versioni a frequenza tra RE3 e DO#4. La Mod Wheel (CC 1) viene utilizzata per la dissolvenza tra 2 livelli dinamici (*mp* e *f*) e per controllare, nel contempo, il volume in modo da offrire la possibilità di ottenere transizioni fluide tra i livelli. Il controllo Expression (CC 11) viene utilizzato per gestire il volume generale.

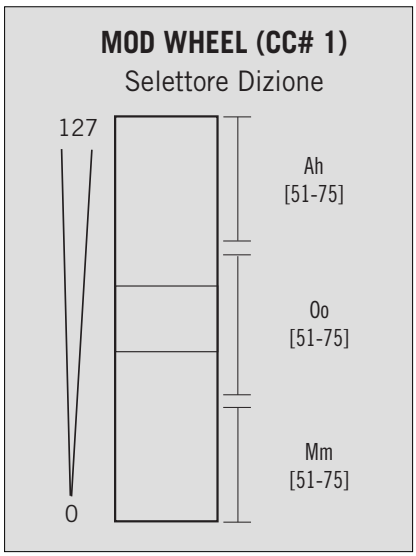
Consonanti Sorde			
(frequenza bassa)		(frequenza alta)	
RE2	s	RE3	s
MIb2	ch	MIb3	ch
MI2	f	MI3	f
FA2	ch	FA3	ch
FA#2	k	FA#3	k
SOL2	p	SOL3	p
SOL#2	qu	SOL#3	qu
LA2	sh	LA3	sh
SIb2	t	SIb3	t
SI2	th	SI3	th
DO3	c	DO4	c
DO#3	h	DO#4	h

Combo MOD e Xfde

I suoni di questa categoria combinano diverse vocali in un unico instrument e usano la Mod Wheel (CC1) per passare dall'una all'altra o per effettuare un cross-fade tra loro. L'Expression (CC 11) viene utilizzata per controllare il volume generale.

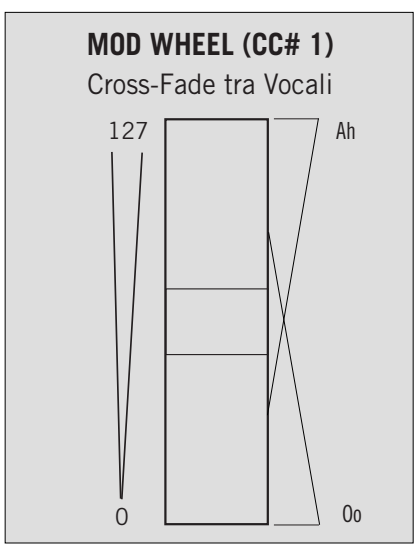
- **Combo MOD** sono strumenti (come vedi dal diagramma a destra) che combinano più vocali in un singolo Instrument e usano la Mod Wheel (CC1) per passare dall'una all'altra, in tempo reale.

Instruments
HBS Eh_Oh Vowel MOD.ewi
HBS Mm_Ah Exp MOD.ewi
HBS Mm_Mm Exp LES MOD.ewi
HBS Mm_Mm Exp MOD.ewi
HBS Mm_Oo Exp LES MOD.ewi
HBS Mm_Oo Exp MOD.ewi
HBS Mm_Oo_Ah Exp LES MOD.ewi
HBS Mm_Oo_Ah Exp MOD.ewi
HBS Oo_Ah Exp LES MOD.ewi
HBS Oo_Ah Exp MOD.ewi
HBS Oo_Ah Vowel MOD.ewi



- **MOD Xfde** sono strumenti contenuti nella sottocartella 'Xfde', della categoria Combo Mod. Qui, un singolo Instrument ospita più articolazioni e la Mod Wheel (CC 1) viene usata per effettuare una dissolvenza tra queste vocali.

Instruments
HBS Mm_Ah Exp LES Xfde.ewi
HBS Mm_Ah Exp Xfde.ewi
HBS Mm_Oo Exp LES Xfde.ewi
HBS Mm_Oo Exp Xfde.ewi
HBS Mm_Oo_Ah Exp LES Xfde.ewi
HBS Mm_Oo_Ah Exp Xfde.ewi
HBS Oo_Ah Exp LES Xfde.ewi
HBS Oo_Ah Exp Xfde.ewi

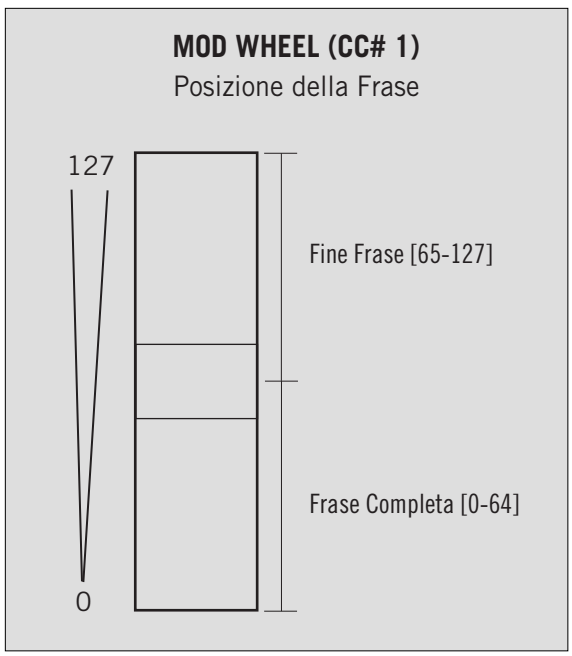


Solo Phrases

Questa categoria di strumenti contiene frasi e sottofrasi registrate da solista sulle note fondamentali in più posizioni, per essere utilizzate nelle diverse tonalità. Infatti, mentre i restanti suoni della libreria si basano sulla registrazione all'unisono delle tre coriste, in questa categoria ogni corista è stata registrata come solista.

Il diagramma seguente mostra come la Mod Wheel (CC# 1) viene utilizzata per passare da una parte all'altra della frase. Per riprodurre l'intera frase, posiziona la Mod Wheel a un valore compreso tra 0 e 64 oppure, per riprodurre la seconda parte della frase (la frase finale) posiziona la Mod Wheel a un valore compreso tra 65 e 127.

Solo Phrases Instruments
HBS Solo Phrases 01 - A.ewi
HBS Solo Phrases 02 - Bb.ewi
HBS Solo Phrases 03 - B.ewi
HBS Solo Phrases 04 - C.ewi
HBS Solo Phrases 05 - C#.ewi
HBS Solo Phrases 06 - D.ewi
HBS Solo Phrases 07 - Eb.ewi
HBS Solo Phrases 08 - E.ewi
HBS Solo Phrases 09 - F.ewi
HBS Solo Phrases 10 - F#.ewi
HBS Solo Phrases 11 - G.ewi
HBS Solo Phrases 12 - G#.ewi



All'interno della cartella Solo Phrases si trova una sottocartella contrassegnata come 'w Leslie' che contiene Instruments che includono un mix aggiuntivo di voci registrate attraverso un cabinet per altoparlanti Leslie. Consultare la descrizione all'inizio del capitolo per i dettagli.

Nella categoria Keyswitch è disponibile una versione con Keyswitch di Solo Phrases, che permette di passare velocemente tra le 12 tonalità fondamentali. Per ulteriori dettagli, consulta la sezione successiva.

Keyswitch

Gli strumenti di questa categoria combinano articolazioni multiple in un unico instrument e utilizzano keyswitch colorati in blu per attivare l'articolazione desiderata. I Keyswitch sono disponibili per vocali, consonanti e frasi soliste. Lo strumento Solo Phrases KS è disponibile in più versioni, le cui differenze sono illustrate di seguito.

- **HBS Solo Phrases KS (LES)** questi strumenti mappano intere frasi soliste lungo le note della tastiera, a partire dalla nota MI2. Non sono presenti sotto-frasi.
- **HBS Solo Phrases KS MOD (LES)** sono strumenti che mappano le frasi soliste lungo le note della tastiera, a partire dalla nota MI2 e usano la Mod Wheel per riprodurre la frase intera quando il suo valore è compreso tra 0 e 64 e la frase secondaria tra 65 e 127.
- **HBS Solo Phrases Oo / Ah MOD (LES)** sono strumenti che contengono un layer di suoni tra le note RE1 e SOL3, e una selezione di frasi soliste distribuite cromaticamente lungo la tastiera, che vanno dalla nota DO4 alla DO7. La Mod Wheel viene usata per riprodurre le frasi complete quando si trova tra 0 e 64 e le secondarie tra 65 e 127.

Solo Phrases KS	
HBS Solo Phrases KS MOD.ewi • Do0 - Chiave di DO • Do#0 - Chiave di DO# • Re0 - Chiave di RE • Mib0 - Chiave di MIb • Mi0 - Chiave di MI • Fa0 - Chiave di FA • Fa#0 - Chiave di FA# • Sol0 - Chiave di SOL • Sol#0 - Chiave di SOL# • La0 - Chiave di LA • Sib0 - Chiave di SIb • Si0 - Chiave di SI	**Keyswitch (KS)** le note da Do0 a Si0 determinano le 12 posizioni fondamentali per riprodurre le relative frasi solite . **Mod Wheel (CC 1)** è usata per determinare la posizione della frase; la Frase Completa è attiva a valori compresi tra 0 e 64, mentre la Frase Finale è attiva a valori compresi tra 65 e 127. **Expression (CC 11)** controlla il volume generale; dissolvenza a 0 dB. **Per ulteriori informazioni consulta:** Solo Phrases
HBS Vowels KS.ewi • Do0 - Aa • Do#0 - Ah • Re0 - Ee • Mib0 - Eh • Mi0 - Eu • Fa0 - Ih • Fa#0 - Oh • Sol0 - Oo • Sol#0 - Uh	**Keyswitch (KS)** le notes da Do0 a Do1 determinano quale consonante sonora, delle 13 disponibili, verrà riprodotta. **Mod Wheel (CC 1)** viene usata per miscelare in cross-fade i livelli dinamici *mf* e *f*, oltre che controllare contemporaneamente il volume generale per creare una transizione graduale tra i livelli. **Expression (CC 11)** controlla il volume generale; dissolvenza a 0 dB. **Per ulteriori informazioni consulta:** Vowels
HBS Consonants KS.ewi • Do0 - b • Do#0 - d • Re0 - g • Mib0 - j • Mi0 - l • Fa0 - m • Fa#0 - n • Sol0 - r • Sol#0 - th • La0 - v • Sib0 - w • Si0 - y • Do1 - z	**Keyswitch (KS)** le note da Do0 a Sol#0 determinano quale delle 9 vocali verrà riprodotta. **Mod Wheel (CC 1)** viene usata per miscelare in cross-fade i livelli dinamici *mf* and *f* oltre che controllare contemporaneamente il volume generale per creare una transizione graduale tra i livelli. **Expression (CC 11)** controlla il volume generale; dissolvenza a 0 dB. **Per ulteriori informazioni consulta:** Consonants

WB Multi

Questa cartella contiene uno speciale WB Multi (abbreviazione di WordBuilder Multi-Instrument) che è configurato e pronto all'uso con WordBuilder. Tieni presente che, per funzionare correttamente, WordBuilder richiede un'intera istanza di Play poiché carica 14 singoli instruments che lavorano come un singolo strumento-multiplo, in modo che WordBuilder possa far fronte a qualsiasi possibilità fonetica per costruire le parole richieste.

Una volta caricato, usa la Mod Wheel (CC1) sul controller MIDI per inizializzare i vari strumenti contenuti nel Multi. Continua a usare la Mod Wheel (CC 1) per effettuare una dissolvenza tra 2 livelli dinamici, controllando simultaneamente il volume per creare transizioni fluide tra i livelli. Il controllo di Espressione (CC 11) viene utilizzato per gestire il volume generale, passando fino al silenzio.

Per cantare la frase di default pre-caricata, è sufficiente suonare la tastiera MIDI e far scorrere la frase passando alla sillaba successiva, nella parola o frase, ad ogni sequenza di tasti premuta.

Vedi Primi Passi con WordBuilder per saperne di più

Cap. 4: L'interfaccia di Hollywood Backup Singers

42 Navigare nell'Interfaccia Utente
43 La Vista Player
52 La Vista Browser
55 Pannello Instruments
56 La Vista Mixer
58 Menu Principale
59 Menu Settings

Navigare nell'Interfaccia Utente

Play 6 è l'ultima versione del software EastWest's che gestisce tutte le librerie di strumenti virtuali prodotte da EastWest, chiamate Play Libraries. Il software Play è sviluppato su 3 sezioni principali; le viste Player, Browser e Mixer.

Utilizza i pulsanti della **Navigation Bar**, che sono situati nella parte superiore dell'interfaccia utente, qui di seguito descritti, partendo da sinistra verso destra.

- **Main Menu** consente di aprire e salvare gli strumenti, accedere al sample purge e altro.
- **Settings Menu** accede alla configurazione audio/midi, alle impostazioni di streaming e altro.
- **Browser** consente di trovare gli strumenti usando le modalità Database o Library.
- **Mixer** dispone di channel strip, sub-mix e FX per strumenti caricati.
- **Player** mostra i controlli personalizzati e la rispettiva interfaccia utente della Play Library caricata.
- **Instrument Selector** utilizza il menu a discesa per selezionare gli strumenti caricati.
- **Instruments Panel** accede agli strumenti e alle relative proprietà avanzate.

La vista **Player** di **Hollywood Backup Singers** ospita controlli per modellare l'inviluppo, miscelare i microfoni e applicare effetti come il Riverbero. Il pulsante per accedere al **WordBuilder** si trova nell'angolo in alto a sinistra (evidenziato qui sotto in rosso).

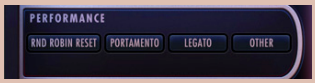
La Vista Player

L'interfaccia di Hollywood Backup Singers presenta 10 sezioni principali descritte brevemente qui sotto e in dettaglio nelle pagine seguenti di questo manuale. Per ulteriori informazioni sugli elementi comuni condivisi da tutte le Play Libraries, come i singoli effetti nella sezione Mixer section, puoi consultare il Manuale utente di Play 6.

Vedi Documentazione e Assistenza per saperne di più

WordBuilder (pulsante evidenziato in rosso) apre la finestra dell'interfaccia WordBuilder.

System & Sensitivity modifica le impostazioni dello strumento come il canale MIDI e la Velocity Scaling.



Performance contiene degli script che modificano il modo in cui vengono riprodotti gli strumenti.

Envelope ospita le manopole di controllo per un inviluppo a 5 livelli: Attack, Hold, Decay, Sustain e Release (AHDSR).

Hollywood Backup Singers
Clicca sui link per maggiori dettagli su ciascuna area.

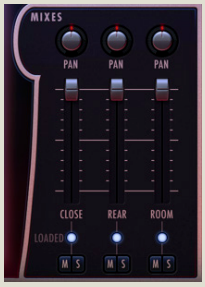
Pannello Articulation (mostrato) visualizza le articolazioni per l'instrument selezionato.

Microphone Array mostra la configurazione dei microfoni.

Master Instrument Channel (a destra) controlla sorgente, intonazione, pan, volume e solo / mute per l'instrument selezionato.

Stereo Double controlla l'ampiezza della diffusione stereofonica (deve essere selezionato 'stereo' nella sorgente del canale).

Reverb offre un riverbero a convoluzione e un'ampia scelta di impulsi.



Mixes (a sinistra) controlla il volume delle microfonazioni, pan, mute, solo e stato di caricamento.

System Usage (da sinistra a destra) tiene traccia dell'utilizzo di CPU, Disco, Voici e RAM.

La **Virtual Keyboard** presenta dei codici colore: i tasti bianchi rappresentano il range dello strumento, i tasti bronzo indicano l'assenza di campioni caricati e i tasti blu sono i "keyswitch" che permettono di comutare più articolazioni all'interno dello stesso instrument.

Master Instrument Channel

Lungo la sezione destra dell'interfaccia di Hollywood Backup Singers è situato il Master Instrument Channel dello strumento selezionato.

Fai clic nel campo **Channel Source** per mostrare l'elenco a discesa con le opzioni per configurare l'uscita.

- **Stereo** emette i canali originali in stereo così come sono stati registrati.
- **Mono** somma i canali sinistro e destro in un doppio canale mono.
- **Mono From Left** invia il canale sinistro a una doppia uscita mono, scartando il canale destro.
- **Mono From Right** invia il canale sinistro a una doppia uscita mono, scartando il canale sinistro.
- **Swap Left and Right** inverte l'immagine stereo dell'audio originale (scambiando i canali sinistro e destro).

La manopola **Tune** include le modalità di accordatura Coarse e Fine. L'accordatura Coarse regola l'intonazione in alto o in basso con incrementi di semitono, mentre la regolazione Fine sposta l'intonazione in alto o in basso di 1/100mo ("un centesimo") di semitono. Per modificare il valore dell'accordatura fai clic sulle frecce dei relativi spinbox situati sopra i pulsanti Coarse e Fine, oppure utilizza la manopola Tune dopo aver selezionato una delle due modalità di accordatura. Gli spinbox mostrano i valori di intonazione per entrambe le modalità Coarse e Fine.

La manopola **Pan** regola il volume del segnale audio sinistro e destro per cambiare la posizione percepita della sorgente sonora, preservando il pan relativo dei singoli microfoni in ciascuno dei 3 Mix microfonici. Utilizza la manopola Pan per stabilire la posizione della sorgente sonora nell'immagine stereo o per creare effetti speciali.

Il **Master Fader** regola il volume dell'uscita principale dello strumento, senza influire sul missaggio dei canali del sub-mix microfonico. I due meter mostrano il segnale dell'uscita stereo in tempo reale.

Le uscite **Stereo Outputs** di default sono impostate su 'Main L/R' nel campo Output Channel. Per assegnare un instrument a un'uscita stereo diversa da quella predefinita, fai clic nel campo e seleziona una delle 9 uscite stereo. Questa opzione consente di inviare le uscite stereo di ogni strumento a tracce audio separate nella scheda audio del tuo sistema (modalità stand-alone) o nel tuo sequencer host (come plug-in).

Il pulsante **Mute (M)**, se attivato, silenzia l'uscita audio per lo strumento selezionato. Se attivato, il pulsante **Solo (S)** silenzia le uscite audio per tutti gli instruments che non sono attualmente posti in modalità Solo.

Stereo Double

I controlli Stereo Double consentono di stabilire l'ampiezza della diffusione stereo. Funzionano soltanto quando viene selezionato 'Stereo' nella Channel Source del canale Master (che è selezionato di default).

Seleziona un segnale tra Left (L) e Right (R) tramite i tasti ai lati del pulsante On, quindi usa la manopola 'Amount' per raggiungere la profondità desiderata.

Spostando tutta a sinistra la manopola 'Amount' non si ottiene alcun effetto, ed equivale a disabilitare completamente l'effetto. Ruotando tutta a destra la manopola 'Amount' si ottiene la massima distribuzione stereo.

Reverb

Play utilizza un particolare tipo di riverbero detto a Convoluzione che sfrutta brevi impulsi per sollecitare il suono in uno spazio, come uno studio o una cattedrale, e catturare la risultante "risposta all'impulso" (IR). Tale IR contiene le caratteristiche di quell'ambiente, che può quindi essere applicato, o convoluto, con il segnale d'ingresso per simulare il suono prodotto in quel dato ambiente.

Importante! A tutti gli strumenti viene applicata un'impostazione di default del riverbero, che può essere tuttavia modificata o disabilitata per ottenere un suono più asciutto.

- **Pulsante On:** Fai clic sul pulsante 'On' per attivare/disattivare il Riverbero. Se attivato, il pulsante 'On' viene visualizzato come illuminato.

- **Preset List:** Fai clic nel campo IR contenente il nome dell'IR selezionato, per visualizzare un elenco a discesa di tutti gli IR disponibili. Il segno di spunta indica la selezione corrente. Per selezionare l'IR desiderato clicca su di esso.

- **Pre-Delay:** Regola questo valore per modificare il tempo di inizio (in millisecondi) dell'uscita audio in convoluzione.

- **Volume:** Regola questo valore per specificare la quantità di riverbero da applicare al segnale.

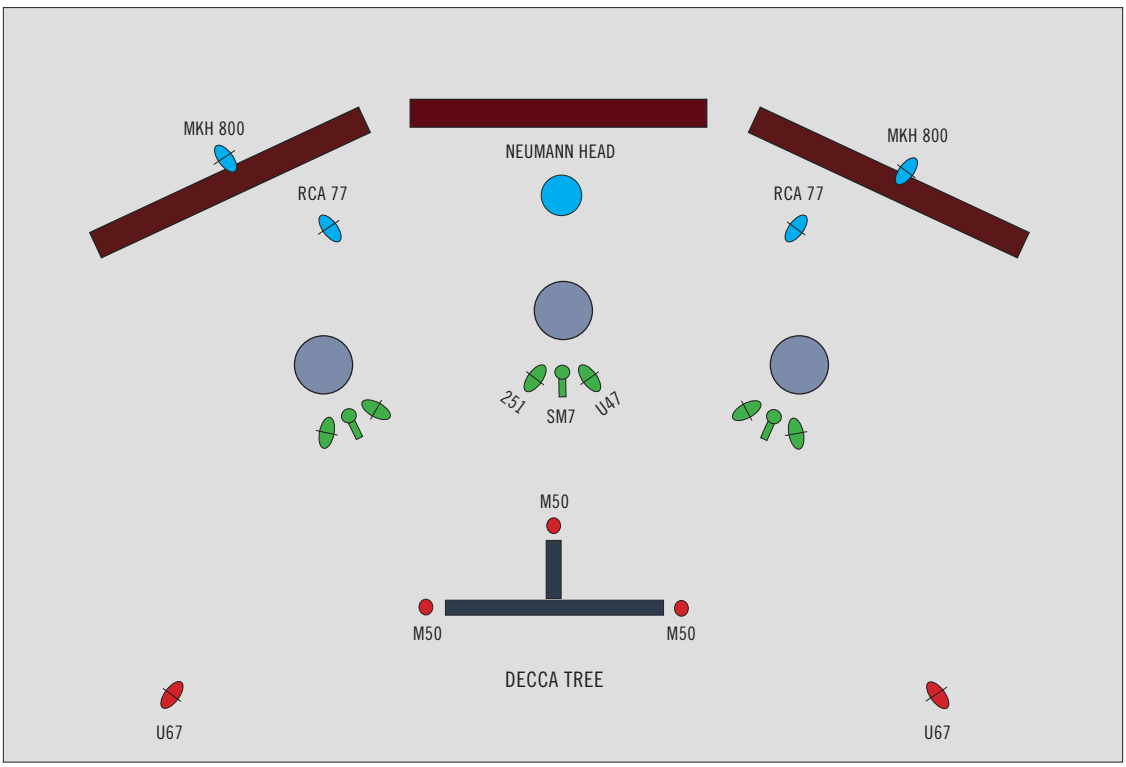
- **Master:** Fai clic su questo tasto per attivare/disattivare lo stato del controllo Master Reverb. Se attivato, il pulsante "On" del riverbero si illumina e il riverbero viene applicato a tutti gli strumenti all'interno di una determinata istanza di Play. Il controllo Master Reverb consente di risparmiare risorse della CPU applicando l'IR selezionato a tutti gli strumenti caricati all'interno di una singola istanza Play, comprese le Play Library che non dispongono di un pulsante Master Reverb.

Mixes

Hollywood Backup Singers offre 3 mix microfonici che includono Close, Rear e Room. Lo schema in basso mostra la configurazione della registrazione di ciascuno dei microfoni contenuto in ogni mix.

La sezione Mixes ospita i controlli per volume, panning, stato on/off e mute/solo. Fai clic sul led sotto ogni submix per attivare/disattivare il suo stato on/off, caricando o scaricando i campioni dalla memoria oppure usa i pulsanti Mute (M) e Solo (S) che si comportano come nel Master Channel descritto precedentemente.

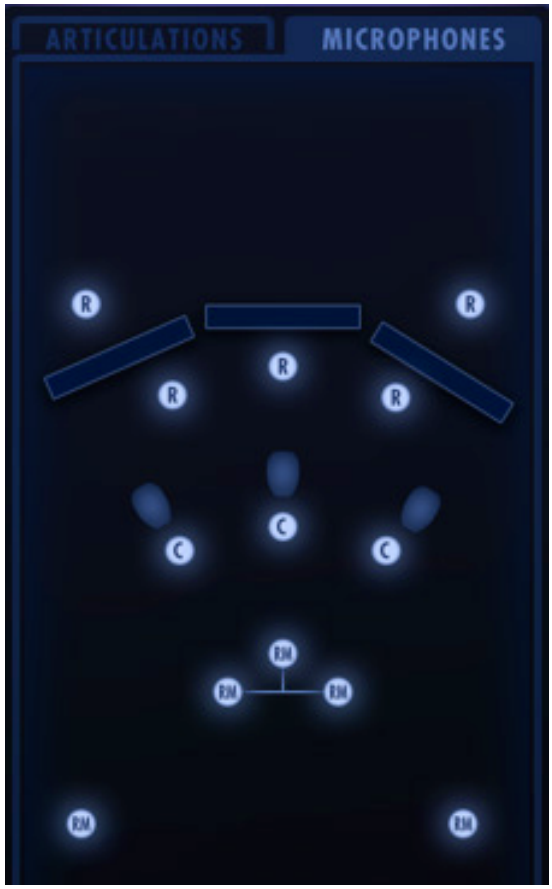
- **Close (verde)** il mix microfonico Close presenta 3 microfoni di fronte a ciascuna corista che include un Neumann U47, un Telefunken 251 e uno Shure SM7.
- **Rear (blu)** il mix microfonico posteriore include un Neumann KU100 Binaural Dummy Head, una coppia di RCA 77 vintage e una coppia di Sennheiser MKH800.
- **Room (rosso)** questo mix microfonico include 3 microfoni a condensatore Neumann M50 in configurazione Decca-Tree e una coppia di Neumann U67.



Importante! Nella vista Mixer di Play, è disponibile un ulteriore mix microfonico aggiuntivo che presenta voci registrate attraverso un cabinet Leslie, contenente vocali espressive e frasi soliste. L'indicazione 'LES' compare a fianco del nome dello strumento.

Display Centrale

La parte centrale dell'interfaccia di Hollywood Backup Singers presenta sia un riquadro Articulation sia un array Microphone a cui è possibile accedere cliccando sulle rispettive schede.



Il riquadro **Articulation** contiene il set di articolazioni o la singola articolazione per l'instrument selezionato, oltre ai seguenti controlli di base:

- **ACT (Attivo):** fai clic sulla casella ACT accanto a un'articolazione per attivarla/disattivarla.
- **LOAD (Caricato):** fai clic sulla casella LOAD accanto a un'articolazione per attivarla/disattivarla
- **Level:** fai clic, tieni premuto e trascina la manopola di livello per gestire il volume di un'articolazione.
- **Type** mostra il nome dell'articolazione e può includere informazioni utili come la nota MIDI e il relativo keyswitch (KS) o i valori di Mod Wheel (MOD) tra i quali riprodurre le articolazioni all'interno di un set.

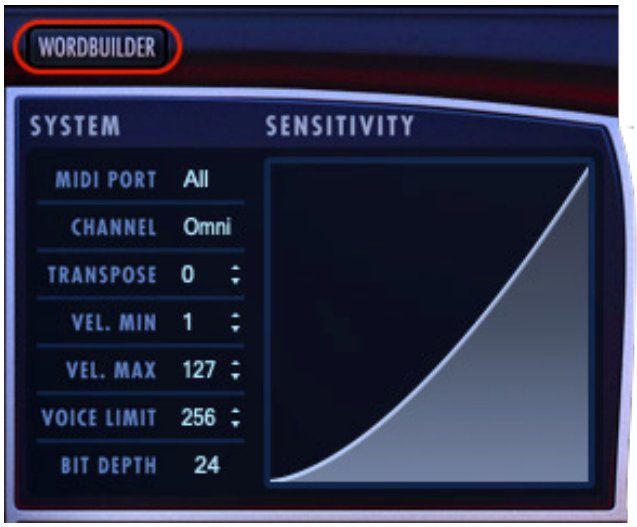
Vedi Cap. 3: Instruments di Hollywood Backup Singers per saperne di più

Il **Microphone Array** è una matrice microfonica che mostra le configurazioni del microfono usate in ciascuno dei 3 mix (Close, Rear e Room) descritte nella sezione precedente.

System e Sensitivity

Questa sezione contiene diverse impostazioni, alcune delle quali si trovano anche nelle proprietà avanzate dello strumento, sul relativo pannello Instrument.

- **WordBuilder** tecnicamente non è separato dall'area System/Sensitivity, ma il pulsante per accedere all'interfaccia WordBuilder è situato appena sopra questa area.
- **MIDI Port** definisce quali sono i dispositivi MIDI abilitati tra quelli disponibili (solo in stand-alone).
- **Channel** La modalità Omni riceve i dati MIDI su tutti i canali, mentre dall'1 al 16 indica un canale specifico per la ricezione dei dati MIDI.



- **Transpose** Alza o abbassa la nota MIDI in ingresso con incrementi di +/- 1 semitono.
- **Velocity Min / Max** Specifica il range di velocity minima e massima. I valori di velocity inferiori o superiori vengono rimappati rispettivamente ai valori più bassi e più alti.
- **Voice Limit** specifica un numero limite di voci che può riprodurre uno strumento, fino ad un massimo di 999. Se uno strumento riceve più voci rispetto al valore limite, verranno interrotte le voci che hanno iniziato a suonare per prime.
- **Bit Depth** definisce la risoluzione audio dei campioni dello strumento caricato. Lo standard è 24-bit, ma nelle librerie Gold e Silver Edition viene utilizzato l'audio a 16-bit.
- La curva **Sensitivity** determina quale parte della gamma dinamica è più sensibile allo strumento, con valori compresi tra -100 e +100. Il grafico della curva di sensibilità incluso in Hollywood Backup Singers rifletterà le modifiche che verranno qui apportate.

System Usage

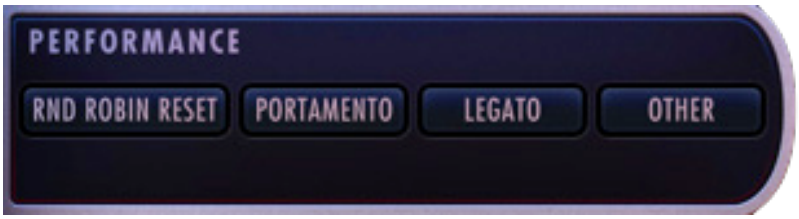
La Status Bar tiene traccia dell'utilizzo di CPU, Disk, Voices e RAM di sistema. Tieni sotto controllo questi parametri e, se occorre, modifica le impostazioni di 'Sample Cache' situate nel menu Settings all'interno della scheda Streaming, per migliorare le prestazioni.

- **CPU** è la percentuale, usata da Play, della capacità totale del processore.
- **Disk** mostra la quantità di dati, in megabyte al secondo (MB/s), in streaming dal disco
- **Memory** indica la quantità di RAM in megabyte (MB) usata dai campioni caricati.
- **Voices** esprime il numero di campioni, non solo di note, attualmente in riproduzione.

Performance Scripts

Un performance script modifica l'esecuzione dei campioni di un instrument e può essere attivato automaticamente mediante l'uso degli eventi di Continuous Controllers (CC) MIDI. La libreria Hollywood Backup Singers contiene 4 performance script, qui di seguito descritti.

Lo script **Portamento** emula l'esecuzione del portamento, applicando un breve spostamento in anticipo tra le altezze di due note adiacenti, all'interno di una frase. Per rendere l'effetto più pronunciato, si possono inviare valori più alti su una scala compresa tra 0 e 127, usando gli eventi MIDI di Continuous Controller 5 (CC5).



Lo script **Legato** emula la riproduzione del legato forzando la modalità monofonica e regolando la durata delle note. È possibile rendere più pronunciato l'effetto Legato inviando valori più alti, su una scala compresa tra 0 e 127, al MIDI CC5. Lo script Legato disabilita anche i suoni di release trails ma attiva il riverbero per assicurare una riproduzione più fluida della linea melodica. Tuttavia questo script è soltanto un effetto applicato a uno strumento e non riproduce realmente degli intervalli di "vero" legato. Lo script 'Other', descritto di seguito, è invece il più adeguato a lavorare con strumenti Legato.

Importante! Lo script **Other** nasce per essere utilizzato con gli instruments 'True Legato'. Considerando che Hollywood Backup Singers non include questa tipologia di instruments, raccomandiamo di utilizzare gli script Legato o Portamento per ottenere questo stile di esecuzione.

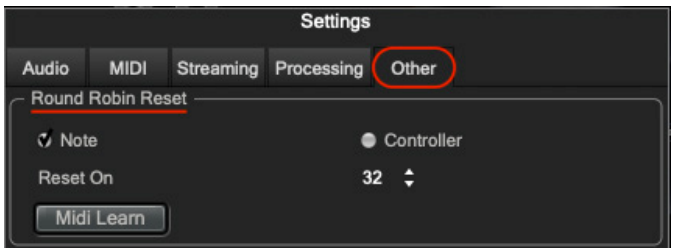
Alcuni **controlli degli Scripts possono essere automatizzati** utilizzando i valori degli eventi MIDI Continuous Controller (CC) inviati alla relativa corsia dei controlli sulla DAW. Per automatizzare un performance script da attivare/disattivare durante una sequenza, possiamo usare il numero di MIDI CC assegnato allo script che si desidera modificare (consulta la tabella che segue), inviando un valore compreso tra 0 e 63 per disattivarlo oppure un valore tra 64 e 127 per attivarlo. Se non è presente alcun valore MIDI CC, lo script mantiene le impostazioni predefinite.

CC	Portamento	Legato	Other (True-Legato)
5	Tempo	Tempo	
22			Poly / Mono
65	On/Off		
68		On/Off	

La modalità monofonica forzata nello script 'Other' può essere attivata e disattivata utilizzando gli eventi MIDI CC 22. Inviamo valori tra 0 e 63 per attivare la polifonia e valori tra 64 e 127 per attivare la modalità monofonica. La sensibilità alla Velocity MIDI continuerà ad influire sul tempo di transizione di legato a meno che il pulsante 'Other' non sia stato disattivato dalla vista Player. Occorre ricordare che disabilitando la modalità

monofonica si corre il rischio di riprodurre inavvertitamente transizioni di legato indesiderate, quando viene eseguita più di una linea melodica.

L'indicatore **Round Robin Reset** si accende quando la funzione è attiva. Round Robin (RR) è una tecnica di campionamento che registra più take della stessa nota (suonata più o meno allo stesso modo), per catturare le piccole differenze di esecuzione che possono esistere tra l'una e l'altra. Quando si suona uno strumento che contiene campioni RR, Play alterna questi campioni per evitare di riprodurre, in modo innaturale, un suono (di un campione identico) che viene eseguito ripetutamente. Tutte le articolazioni che riportano la sigla "RR" nel nome, sfruttano la tecnologia Round Robin. Quelle con "x3," "x4," etc, usano 3, 4 o più variazioni di campione per nota.



Il controllo Round Robin Reset risolve l'unico problema potenziale di questa tecnica di campionamento. Per fare un esempio, poiché Play ricorda quale campione deve essere riprodotto alla successiva nota suonata, se una patch round-robin contiene due campioni, A e B, e una parte musicale usa quella nota 7 volte lungo la sua durata, saranno riprodotti consecutivamente i campioni: A B A B A B A. Se poi la parte viene nuovamente suonata dall'inizio, l'engine partirà riproducendo prima il campione B, perché è il successivo nell'ordine. Quindi la seconda volta, la riproduzione sarà leggermente di versa. Essere in grado di resettare tutte le articolazioni all'inizio del ciclo Round Robin, consente di ottenere un risultato più coerente dal punto di vista timbrico.

Il **controllo Robin Reset può essere automatizzato** per resettare a richiesta tutte le articolazioni round robin oppure assegnare una nota MIDI o un evento MIDI di Continuous Controller (CC) per resettarle direttamente da una tastiera/controller MIDI o dalla specifica corsia dei Controller nella tua DAW.

Queste opzioni si trovano nella scheda 'Other' del menu Impostazioni (Setting Menu). Il valore numerico, nella casella di selezione, specifica quale numero di nota (DO3 = 60) o quale CC MIDI verrà interpretato come reset. Una volta impostato, alla ricezione di quella nota o di quel valore CC, tutti gli strumenti Round Robin presenti in qualsiasi canale MIDI verranno resettati.

Envelope

L'Inviluppo controlla il volume di un suono nel tempo, attraverso 5 fasi. Ogni manopola controlla la durata o il volume di uno o più stadi dell'inviluppo. Al fine di ottenere una sonorità naturale, tutti gli strumenti delle librerie Play sono programmati con valori di Envelope predefiniti. Cambiando questi valori si potrebbero ottenere risultati poco naturali.

Le fasi Attack, Hold e Decay dell'inviluppo determinano il tempo necessario affinché il suono passi dall'attacco iniziale all'inizio della fase di Sustain. Solitamente, un suono inizia a diminuire di volume immediatamente dopo aver raggiunto il punto più alto, ma grazie al valore Hold mantiene il volume nel suo punto più alto fino a raggiungere lo stadio di decadimento.

- **Attack**: questa fase, misurata in millisecondi (ms), comincia all'inizio della nota fino a raggiungere il volume più elevato.
- **Hold**: questa fase mantiene costante il volume dell'attacco per il numero di millisecondi (ms) specificato.
- **Decay**: è il tempo in millisecondi (ms) necessario per scendere dal punto più alto dell'attacco, o della fase Hold, fino all'inizio della fase di Sustain che segue.
- **Sustain:** definisce il volume del suono in decibel (dB) dopo l'attacco iniziale e finché la nota non viene rilasciata.
- **Release:** determina per quanto tempo, in millisecondi (ms), il suono rimane udibile dopo che una nota è stata rilasciata.

Virtual Keyboard

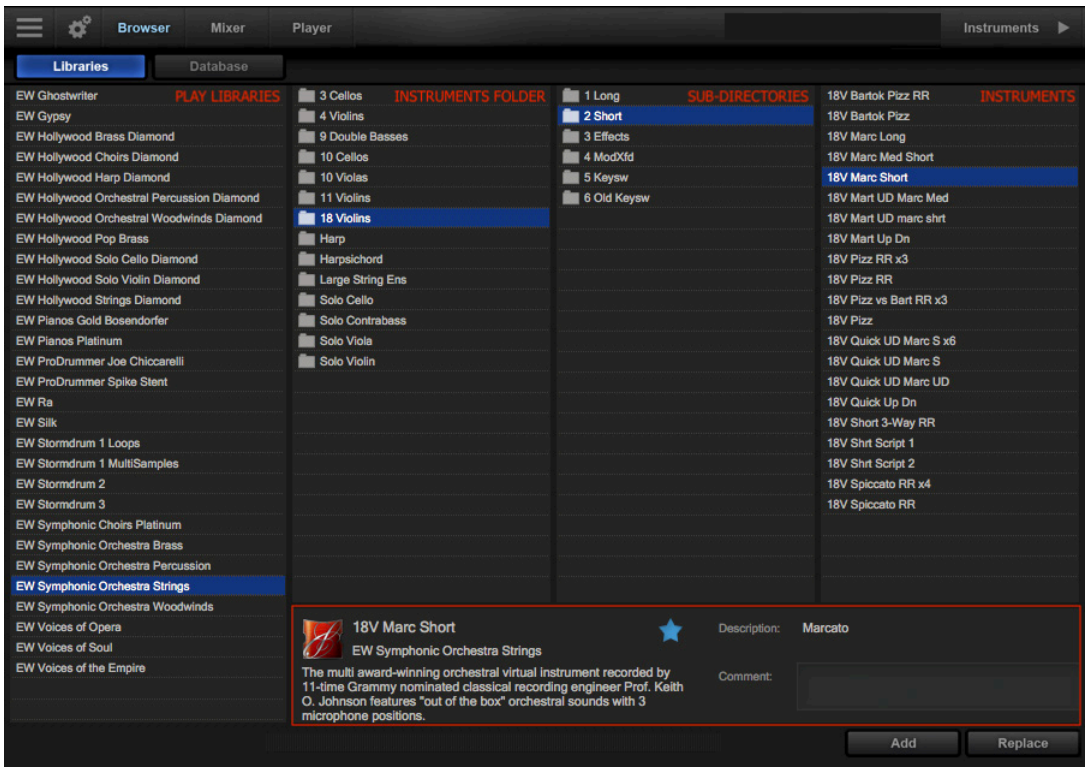
La tastiera virtuale, nella parte inferiore dell'interfaccia utente di Play, è codificata per colori: il Bianco mostra la gamma di note riproducibili da un instrument; Bronzo indica che in quei tasti non sono caricati campioni, mentre il Blu rappresenta i keyswitch, ossia i tasti che richiamano l'articolazione corrispondente elencata nel pannello Articulation soprastante.

La Vista Browser

Per la ricerca degli strumenti abbiamo a disposizione 2 modalità: la modalità **Libraries** mostra tutte le Play Libraries installate e offre la possibilità di cercare gli Instruments per titolo; la modalità **Database** consente la ricerca mediante l'uso di parole chiave da digitare nella barra di ricerca oppure selezionando i tag di categoria, in modo da limitare i risultati.

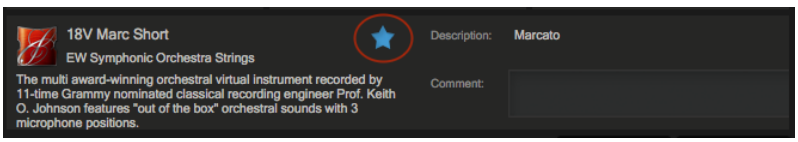
Modalità Libraries

Seleziona una Play Library dall'elenco visualizzato nella colonna di sinistra, per visualizzare il contenuto della relativa cartella Instruments. Le colonne a destra mostrano le sottocartelle in essa contenute (vedi il testo in rosso nella seguente illustrazione).



Il **Pannello Instrument** evidenziato sopra, contiene informazioni relative allo strumento selezionato. Nella metà sinistra del pannello, viene visualizzato il nome dello strumento insieme alla Play Library da cui proviene, oltre ad una descrizione della stessa libreria. Nella metà destra del pannello, nel campo Description, sono decodificate le abbreviazioni degli Instruments, mentre nel campo Comments gli utenti possono scrivere degli appunti.

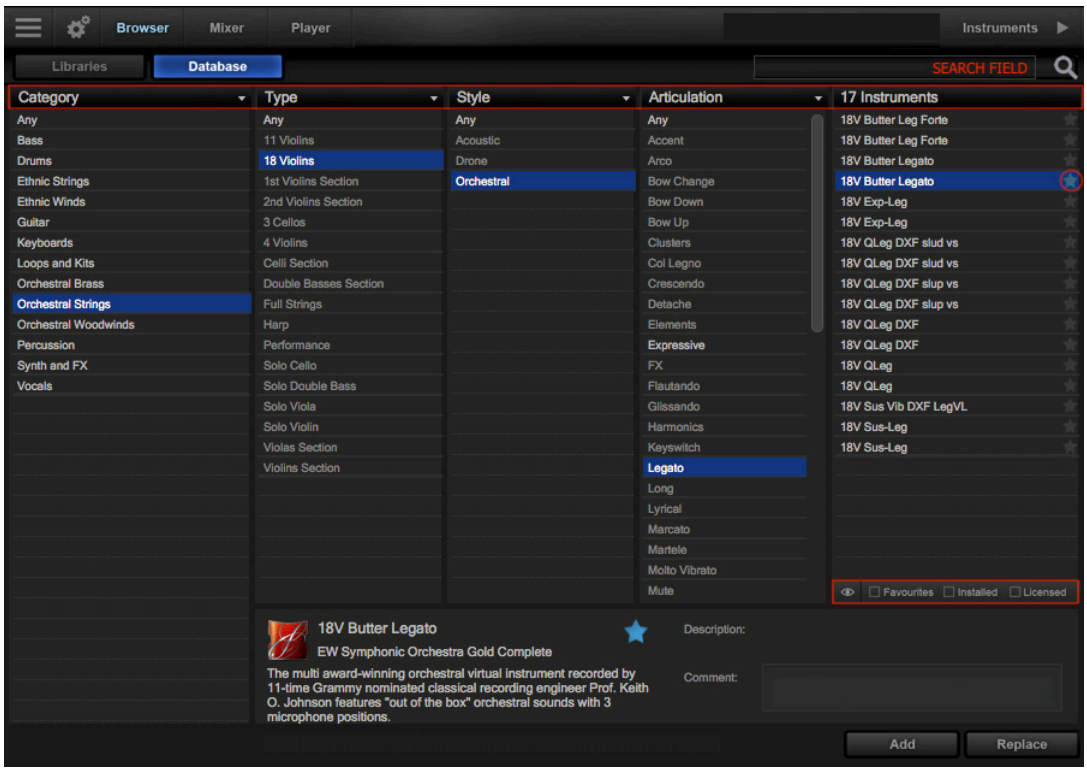
Uno strumento può essere contrassegnato come **Preferito** facendo clic sull'icona a forma di stella presente al centro del pannello. Nella foto in basso, la stella è evidenziata in blu, il che significa che lo strumento è stato già contrassegnato (o come si suol dire, "taggato").



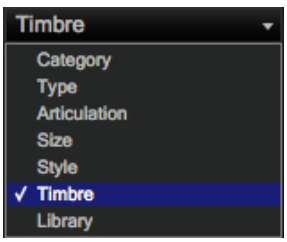
Modalità Database

Per trovare gli Instruments è possibile utilizzare il campo di ricerca di **Ricerca** situato vicino l'angolo in alto a destra oppure restringendo la selezione degli instruments selezionando via via gli attributi desiderati nelle diverse categorie.

Queste categorie, da sinistra a destra, di default sono: Category, Type, Style e Timbre. La colonna **Elenco dei Risultati** visualizza il numero di Instruments che corrispondono ai criteri selezionati, con elencati in basso i relativi nomi degli strumenti.

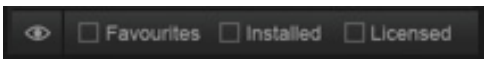


Sono disponibili ulteriori **Categorie di Attributi** come Articulation, Library e Size,



Per accedere, fai clic sul nome di una categoria così da visualizzare un menua a discesa, quindi clicca sulla categoria desiderata per inserire un segno di spunta indicante, appunto, la selezione corrente.

Nella parte inferiore della colonna Elenco risultati, sono presenti alcuni **Filtri** che consentono di restringere ulteriormente i risultati per mostrare solo quelli contrassegnati come Preferiti o solo quelli installati e/o concessi in licenza, ossia quelli disponibili, pronti per essere utilizzati sul computer.

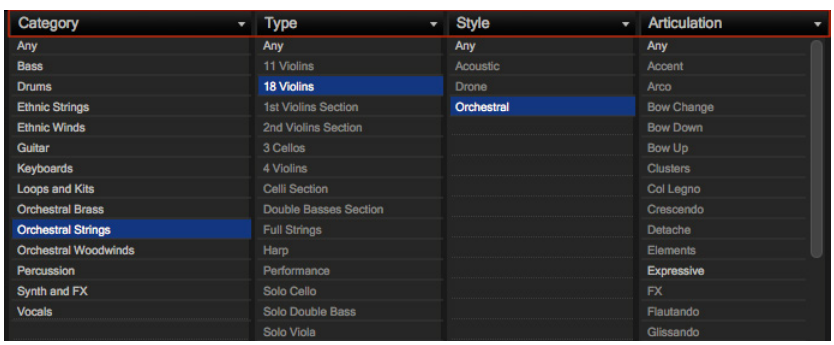


Per contrassegnare un instrument come **Preferito**, fai clic sull'icona a forma di stella, a destra del nome dello strumento, nell'elenco dei risultati. L'icona si accenderà per indicare che è stata taggata.

Il livello più elevato nella **Gerarchia del Database** si chiama **Category**. Contiene tag di attributi come gruppi di strumenti quali 'Ethnic Strings' e categorie speciali come 'Loops & Kits'. La selezione di un tag in questa colonna avrà effetto su tutte le atlre colonne, restringendo i risultati visibili in ciascuna di esse.

La colonna **Type** rappresenta il secondo livello più elevato nella gerarchia del database. Contiene tag che caratterizzano un sottoinsieme della Category, che includono strumenti come 'Dulcimer' e speciali categorie come 'Drum Loops'. La selezione di un tag su questa colonna avrà effetto su tutte le altre (eccetto Category), mostrando in grigio i risultati visibili in ciascuna di esse. In questo modo è possibile visualizzare sempre i risultati più consoni nelle altre colonne, in base alla selezione della categoria principale anche se la ricerca viene ulteriormente affinata nella categoria Type.

Le restanti categorie rappresentano il terzo livello gerarchico nel database. I tag **Style** riguardano lo stile musicale (il genere) o di produzione (w/FX); i tag **Timbre** descrivono qualità e timbro di un suono; **Articulation** indicano le tecniche di esecuzione usate, mentre i tag **Size** sono correlati alle dimensioni del file: small, medium, large e x-large. I tag **Libraries** possono essere usati insieme ad altre categorie di ricerca pe trovare, ad esempio, "tutte le chitarre in Fab Four". Questo differisce dalla funzione di ricerca nell'area Libraries, in cui gli instruments vanno cercati nella struttura all'interno delle cartelle Play Library.



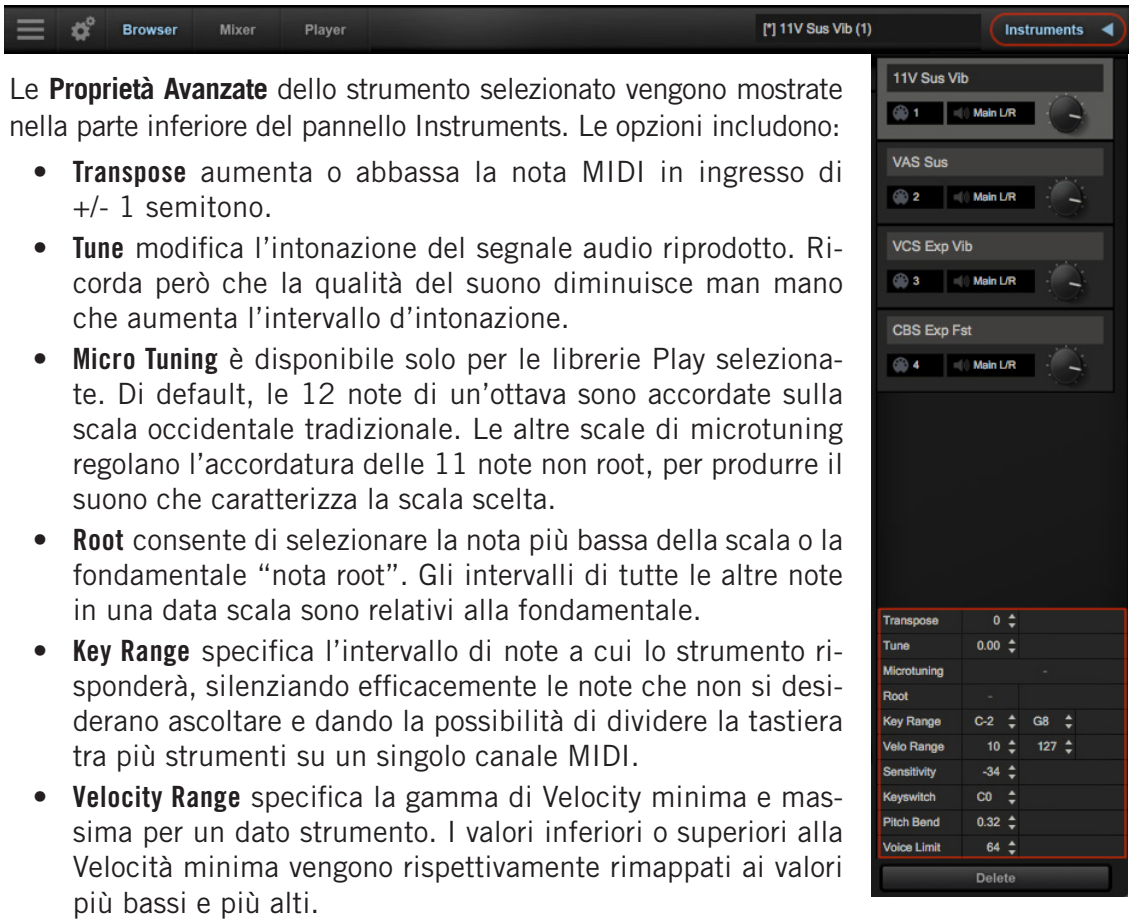
Per **Resettare la Selezione dei Tag**, fai clic su 'Any' nella parte superiore della colonna Category così da reimpostare la selezione dei tag. Facendo clic sul tag 'Any' nella parte superiore di ogni altra categoria, si reimposteranno tutte tranne la colonna Category.

Ci sono alcune **Regole di Selezione dei Tag** da ricordare quando si usano gli attributi. Le categorie 'Category' e 'Type' consentono di selezionare un tag in un determinato momento, mentre tutte le altre categorie consentono più selezioni di tag tenendo premuto il tasto 'command' (macOS) e 'alt' (Win) durante l'aggiunta.

Quando selezioni più tag nelle categorie Style, Timbre, Articulation, Library e Size, tieni presente che nell'elenco dei risultati appariranno solo gli strumenti che contengono tutti gli attributi selezionati. Ciò consente di trovare, ad esempio, sia suoni Drums che timbriche fat e punchy.

Pannello Instruments

Fai clic sul pulsante Instruments a destra della Navigation Bar per aprire il pannello che mostra tutti gli strumenti caricati con i relativi canali MIDI, l'uscita audio e i controlli del volume, la cui lista si riempie dall'alto verso il basso.



Le **Proprietà Avanzate** dello strumento selezionato vengono mostrate nella parte inferiore del pannello Instruments. Le opzioni includono:

- **Transpose** aumenta o abbassa la nota MIDI in ingresso di +/- 1 semitono.
- **Tune** modifica l'intonazione del segnale audio riprodotto. Ricorda però che la qualità del suono diminuisce man mano che aumenta l'intervallo d'intonazione.
- **Micro Tuning** è disponibile solo per le librerie Play selezionate. Di default, le 12 note di un'ottava sono accordate sulla scala occidentale tradizionale. Le altre scale di microtuning regolano l'accordatura delle 11 note non root, per produrre il suono che caratterizza la scala scelta.
- **Root** consente di selezionare la nota più bassa della scala o la fondamentale "nota root". Gli intervalli di tutte le altre note in una data scala sono relativi alla fondamentale.
- **Key Range** specifica l'intervallo di note a cui lo strumento risponderà, silenziando efficacemente le note che non si desiderano ascoltare e dando la possibilità di dividere la tastiera tra più strumenti su un singolo canale MIDI.
- **Velocity Range** specifica la gamma di Velocity minima e massima per un dato strumento. I valori inferiori o superiori alla Velocità minima vengono rispettivamente rimappati ai valori più bassi e più alti.
- **Sensitivity** determina quale parte di gamma dinamica rendere più sensibile allo strumento, con valori compresi tra -100 (a sinistra) e +100 (a destra). Il grafico della Curva di Sensibilità, nella vista Player di alcune Play Libraries, rifletterà le modifiche qui apportate.
- **Keyswitch** imposta la nota keyswitch predefinita dello strumento selezionato, che specifica l'articolazione che viene riprodotta quando non è attivo nessun keyswitch nel canale MIDI della sessione corrente. Si noti che lo strumento deve essere salvato nel file system con un'estensione [.ewi] e riaperto, come file [.ewi], per rendere effettivo il nuovo valore predefinito.
- **Pitch Bend** specifica l'intervallo in semitoni della ruota Pitch Bend. Il valore può essere impostato tra -12 semitoni e +12 semitoni. I valori negativi invertono la direzione della ruota Pitch Bend, ossia spingendola verso l'alto il tono si abbassa.
- **Voice Limit** specifica il numero massimo di voci che può riprodurre un Instrument, fino a un limite di 999. Se uno strumento riceve più voci del valore limite, verranno interrotte le voci che hanno iniziato a suonare per prime.

La Vista Mixer

La vista Mixer mostra una channel strip per ogni instrument caricato, con i relativi controlli per volume, panning, mute, solo, stato di caricamento on/off, canale di uscita, nonché i pulsanti **FX** e **Sub-Mixer** per accedere alle rispettive aree descritte di seguito.

Canali Sub-Mixer

Il pulsante Sub-Mixer appare quando vengono caricati Instrument che contengono più mix microfonici. Per gli Instrument che non contengono più mix microfonici, questo pulsante non verrà mostrato.

Fai clic sul pulsante Sub-Mixer per visualizzare una channel strip per ogni mix microfonico disponibile. Per caricarli e scaricarli, clicca sui pulsanti che mostrano i nomi dei microfoni, i quali verranno rispettivamente accesi o spenti.

Ricorda! Le vocali espressive e gli strumenti a frase solista contengono un fader mix Leslie ('LES') oltre al mix standard a 3 microfoni. Questo fader è disponibile sono nella vista Mixer (quindi, non lo troverai nella vista Player).

FX Rack

Il Rack FX contiene EastWest Amp Simulator, EP-1 Delay, ADT (Automatic Double Tracking), Convolution Reverb, nonché il plugin di distorsione Ohm Force Ohmicide e una suite di strumenti per l'elaborazione audio di SSL che comprendono Filtro, EQ, Compressore, Gate/Expander, Transient Shaper e Stereo Bus Compressor. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale utente di Play 6.

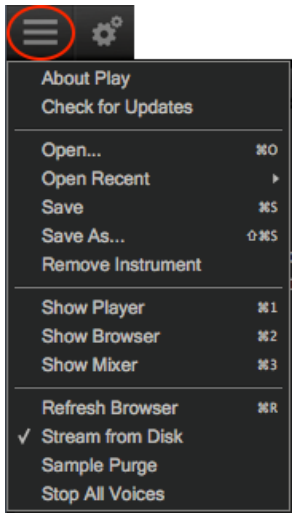
Per salvare un **Preset FX Rack**, per un successivo richiamo, fai clic nel campo 'Preset' quindi su 'Save Preset' dal menu a discesa per visualizzare una finestra di dialogo in cui è possibile inserire un nome per un nuovo preset.

Una volta salvati, i preset possono essere caricati dalla posizione predefinita 'User-Defined Presets', mostrata sopra l'opzione 'Save Preset', nel menu a discesa del campo 'Preset'.

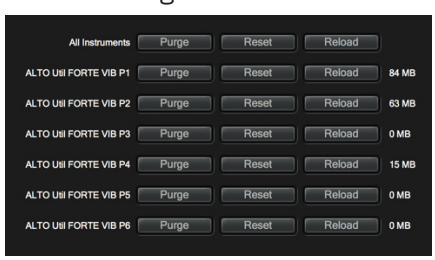
Menu Principale

Il menu Principale è rappresentato da un'icona con tre barre orizzontali posta nell'angolo in alto a sinistra della vista Play. Clicca su di essa per accedere alle opzioni qui descritte.

- **About Play:** Displays pertinent information about the product, including version number, copyright, and information about the Play Library the currently selected instrument comes from.



- **Check for Updates:** Use an internet connection to check for a new version of the Play software (if available).
- **Open:** carica un file Instrument con estensione [.ewi] dalla posizione corrente.
- **Open Recent:** Mostra gli ultimi 9 instrument aperti precedentemente. Fai clic sul nome del file di uno strumento per riaprirlo.
- **Save:** Qualsiasi modifica apportata ai controlli nella vista Player, può essere salvata su un Instrument esistente [.ewi] e riaperta.
- **Save As:** Esegue la stessa operazione dell'opzione Salva (come sopra), eccetto per il fatto che il nome dello strumento e la posizione di salvataggio possono essere modificati, senza sovrascrivere lo strumento originale [.ewi].
- **Remove Instrument:** Rimuove lo strumento attualmente selezionato da questa istanza di Play.
- **Show Player, Browser, Mixer:** Utilizza queste scorciatoie come alternativa per passare tra le 3 viste principali della barra di navigazione nella parte superiore dell'interfaccia utente di Play 6.
- **Refresh Browser:** Usa questa opzione se hai apportato modifiche al file di una Libreria Play In questo modo Play eseguirà una nuova scansione aggiornando la cartella dei file.
- **Stream From Disk:** Questa opzione è attiva di default quando si carica uno strumento. Carica nella RAM la porzione iniziale di ciascun campione mentre il resto viene letto dall'hard disk. Quando l'opzione è disattiva, lo strumento viene caricato interamente nella RAM. Questa impostazione si applica solo allo strumento attualmente selezionato.
- **Sample Purge:** contiene una serie di opzioni che consentono di liberare risorse di sistema nei progetti di grandi dimensioni, rimuovendo dalla memoria i campioni inutilizzati. Questo può essere fatto su tutti gli strumenti o sui singoli strumenti.

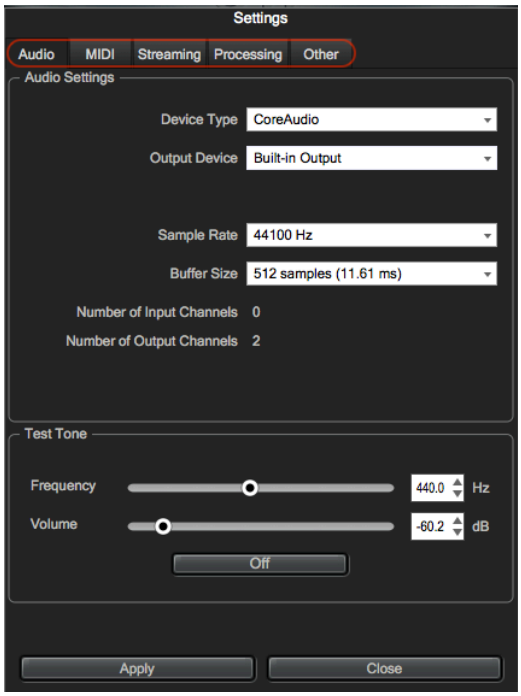


Fai clic sul pulsante 'Reset' per cancellare le informazioni precedenti dalla memoria. Quindi, riproduci la sequenza nella tua DAW. Eventuali note non riprodotte dopo il reset verranno rimosse facendo clic sul pulsante 'Purge'. Per ripristinare i campioni eliminati, fai clic su 'Reload'.

Menu Settings

Il menu Setting appare come un'icona a forma di ingranaggio situata nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia Play, a destra del menu principale. Fai clic su di essa per accedere alle 5 categorie di opzioni descritte di seguito.

AUDIO Settings La scheda Audio Setting consente di configurare le connessioni audio per la modalità stand-alone di Play. Quando è in esecuzione come plug-in, le connessioni audio vengono gestite dalla DAW e questa scheda non sarà attiva.



- **Device Type**: seleziona uno dei driver audio disponibili nel menu a discesa, per gestire le connessioni audio.
- **Output Device:** seleziona un'interfaccia audio dal menu a discesa o scegli l'audio integrato se non disponi di un'interfaccia audio.
- **Sample Rate:** seleziona una frequenza di campionamento dal menu a discesa. Le opzioni visualizzate qui dipendono dalle frequenze di campionamento supportate dell'interfaccia audio attivata.
- **Buffer Size:** Seleziona la dimensione del buffer tra quelle disponibili nella tua scheda audio. Valori di buffer inferiori comportano una minore latenza (cioè minore ritardo), ma richiedono più risorse del computer.
- **Input / Output Channels:** Queste informazioni forniscono il numero di canali audio in ingresso e uscita disponibili sulla tua interfaccia audio.
- **ASIO Settings:** È un collegamento, disponibile per gli utenti Windows che consente di aprire il pannello dei driver ASIO, impostare la frequenza di campionamento e la dimensione del buffer.
- **Test Tone**: Utilizza questi controlli per verificare che l'audio generato da Play sia indirizzato correttamente ai diffusori, alle cuffie o a qualsiasi uscita. Con i due cursori puoi scegliere la frequenza e il volume del segnale che vuoi generare, quindi usa il pulsante in basso per avviare o interrompere il suono di test.

MIDI Settings consente di specificare quali dispositivi MIDI possono inviare dati MIDI a Play. I dispositivi qui elencati includono tastiere MIDI, superfici di controllo e I/O MIDI di un'interfaccia audio. Fai clic su un dispositivo per attivarlo mettendo un segno di spunta, quindi fai nuovamente clic per togliere il segno di spunta e disattivarlo.

STREAMING Settings offre la tecnologia di streaming per memorizzare nella RAM una piccola porzione iniziale di ogni campione ("pre-buffer") ed effettua lo streaming della parte restante, da un'unità disco, in tempo reale. Ciò favorisce una riproduzione immediata, senza utilizzare grandi quantitativi di RAM.

- **Free System Memory:** mostra la quantità di memoria (RAM) disponibile nel computer, al netto di quella riservata al sistema operativo e ai programmi.
- **Engine Memory:** mostra la quantità di memoria (RAM) utilizzata da Play per i campioni pre-buffer. Questo valore è influenzato dalle impostazioni di Maximum Voices.
- **Maximum Voices:** determina il numero massimo di voci che possono essere riprodotte contemporaneamente in un progetto (tutte le istanze di Play).
- **Reset Engine:** può essere usato per troncare tutte le note riprodotte e riportare il motore audio al suo stato iniziale. Utilizza questo pulsante quando ascolti qualche "nota incantata", ossia una nota che continua a suonare oltre la sua lunghezza definita.
- **Samples Loaded:** indica il numero di campioni attualmente pre-caricati in memoria (RAM). Usa questo valore per determinare se è stata allocata una quantità di RAM adeguata alla riproduzione. Se questo numero è troppo elevato, usa la funzione Purge descritta nella sezione Menu Principale.
- **Active Streaming Voices:** riporta il numero totale di voci riprodotte in tutte le istanze di Play. Questo è diverso dal valore delle voci riportato nella vista Player, che si applica invece soltanto a quella particolare istanza di Play.
- **Sample Cache** è la funzione più importante in questo menu. Come regola generale, trova l'impostazione più bassa che favorisce anche una riproduzione fluida. Se si verificano problemi di voci interrotte o picchi di CPU, occorre aumentare il valore "Cache Level".

Vedi Ottimizzare la Riproduzione e le Prestazioni per saperne di più

Impostazioni PROCESSING consentono di specificare la quantità di potenza di elaborazione da dedicare a Play. Seleziona la casella 'Enabled' per attivare l'opzione Overload Protection quindi usa lo spin control per stabilire la percentuale di CPU che verrà usata da Play 6.

Impostazioni OTHER ospitano diverse opzioni (utili) per configurare il software Play.

- **Round Robin Reset** Round Robin è una tecnica che consente di eseguire ciclicamente due campioni leggermente diversi della stessa nota, al fine di ottenere un suono più realistico quando si ripete la stessa nota, evitando il cosiddetto "effetto mitragliatrice".

  Per garantire che questo ciclo venga ripetuto ogni volta nello stesso ordine, si utilizza il pulsante Round Robin Reset in modo da ripristinare il ciclo dall'inizio e consentire un'esecuzione più coerente.

  Seleziona una nota MIDI oppure un evento MIDI di Continuous Controller (CC) come sorgente, quindi specifica quale nota MIDI (Do centrale=Nota 60) oppure quale MIDI CC usare per l'attivazione del Reset, inserendo il relativo valore numerico nella selezione.

- **MIDI Channel Assignment** offre due modalità che determinano il modo in cui i canali MIDI vengono assegnati ad uno strumento quando questo viene caricato:

  Automatic Increment assegna ogni nuovo strumento al successivo canale MIDI disponibile (1, 2, 3, etc.) nell'ordine in cui sono caricati.

  Omni assegna ogni nuovo strumento al canale MIDI 0, che riceve il segnale MIDI su tutti i canlai (1–16).

- **Controls** fornisce alcune opzioni per modificare il comportamento dei controlli:

  Accelerating SpinBoxes consente di modificare i valori più velocemente, lasciando premuto il tasto del mouse in corrispondenza della fraccia su o giù.

  Enable Mouse Wheel puoi attivare questa opzione se vuoi usare la rotellina centrale del mouse per modificare i valori degli SpinBox.

- **Misc** è una sezione che ospita diverse opzioni.

  Use XML File Format consente di lavorare con i progetti creati su versioni precedenti di Play.

  Use program changes for key-switching consente a Play di accettare gli eventi MIDI di Program Change per cambiare i keyswitch. Il Program 0 rappresenta il primo keyswitch, il Program 1 è il secondo keyswitch e così via.

  Write log file for technical support questa opzione crea un file di Log che servirà per aiutare il supporto di assistenza a risolvere eventuali problemi tecnici. Il file di Log viene scritto sul disco di sistema, nelle seguenti posizioni:

  (Mac) Mac HD / Library / Application Support / East West / Log

  (Win) C:// Program Data / East West / Log

  Show global progress bar during session load consente di abilitare o disabilitare la barra di avanzamento globale che appare quando si carica un progetto. Ciò consente agli utenti di lavorare su altre attività durante il caricamento dei progetti, senza la barra di avanzamento in primo piano.

  Show product interface after loading a patch questa opzione cambia l'interfaccia Play in base alla libreria che viene caricata. Se non viene selezionata, Play continua ad utilizzare l'interfaccia esistente fino a quando non viene esplicitamente selezionato un nuovo strumento.

  Default Interface questa opzione visualizza un elenco di tutte le librerie Play installate. Seleziona quale interfaccia di Play Library desideri visualizzare quando apri Play. Una volta avviato, Play mostrerà l'interfaccia specificata, indipendentemente da quella predefinita.

Cap. 5: L'Interfaccia WordBuilder

63 L'Interfaccia WordBuilder
65 Voice
67 Text Editor
71 Tools
75 Word
76 Syllable
79 Letter
81 Time Editor
85 Gestire gli Alfabeti Fonetici
86 Tabelle delle Pronunce

L'Interfaccia WordBuilder

Quando viene caricato un WB Multi (WordBuilder Multi-Instrument) dalla vista Browser di Play, appare l'interfaccia di Hollywood Backup Singers nella vista Player. Tieni presente che il pulsante WordBuilder verrà mostrato solo se è stato caricato un WB Multi, non caricando strumenti singoli.

Ricorda! Un WB Multi (WordBuilder Multi-Instrument) richiede una instanza di Play dedicata, per ospitare 14 instrument singoli che contengono tutte le vocali e consonanti necessarie per costruire parole.

Per entrare in WordBuilder dalla vista Player, fai clic sul pulsante 'WordBuilder' che trovi nell'angolo in alto a sinistra, appena sotto la Navigation Bar.

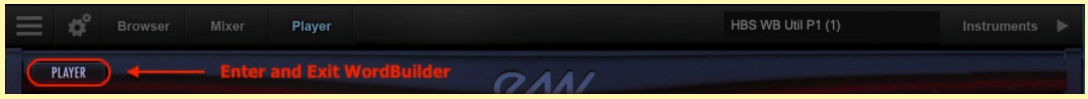
Per uscire da WordBuilder e tornare alla vista Player, fai clic sul pulsante 'Player' che trovi nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia del WordBuilder.

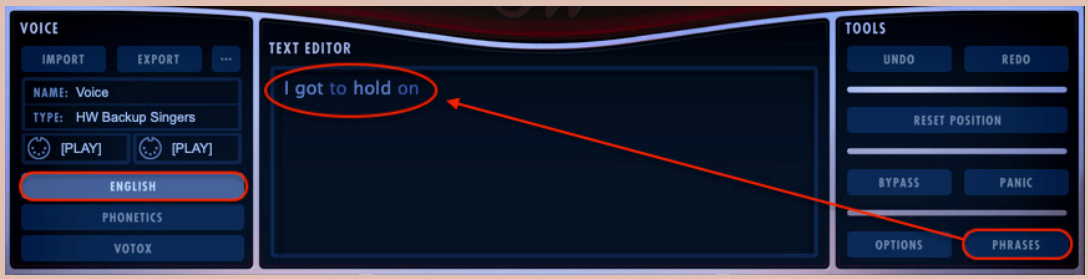
Ricorda! Lo stato del pulsante cambia a seconda che si acceda al WordBuilder dalla vista Player (pulsante "WordBuilder") o si esca dal WordBuilder e si ritorni alla vista Player (pulsante "Player").

Le Differenti Aree dell'Interfaccia WordBuilder

L'interfaccia di WordBuilder è suddivisa in 7 principali aree, brevemente descritte di seguito. Per ulteriori dettagli, fai clic sul testo blu e accedere alla sezione pertinente.

Pulsante WordBuilder / Player si trova nell'angolo in alto a sinistra della vista Player view, sopra l'area Voice.





Voice ospita le proprietà Voice, la selezione della modalità Testo (English, Phonetics e Votox) e i tasti per l'Import ed Export dei file Voice che inglobano i dati relativi al testo e al timing.

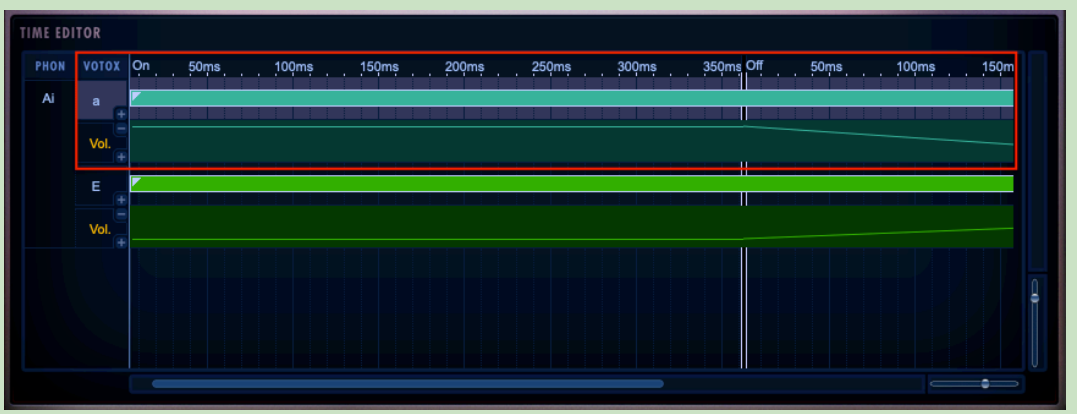
Text Editor è l'area in cui inserire il testo usando 1 delle 3 modalità Testo che includono English, Phonetics e Votox. È disponibile un glossario di "lettere" sia per le modalità Phonetics, sia per Votox

Tools contiene un menu di frasi preimpostate (Phrases), le opzioni per alternare le vocali English e Latin (in Options), oltre ai pulsanti Undo/Redo, MIDI Panic, Bypass e 'Reset Position' per ripristinare la posizione del cursore nel Text Editor.

Word visualizza la sillaba selezionata in tutte e tre le modalità Testo: English, Phonetics e Votox, oltre ad un'opzione per mettere in Solo la sillaba selezionata.

Syllable è l'area dove applicare la funzione Learn in 1 delle 2 modalità (Change Speed o Sync/Draw Only), e regolare la velocità delle sillabe.

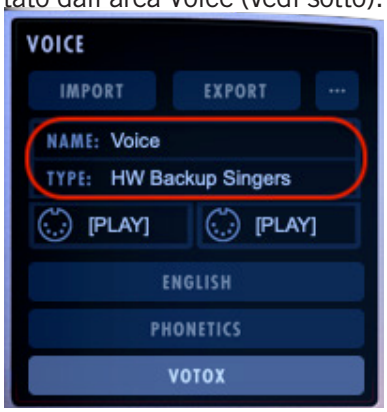
Letter contiene opzioni per modificare la velocità di una lettera selezionata nel Time Editor e per selezionare le tipologie di transizioni di sillabe (normale, legato, staccato, etc.).



Time Editor visualizza la sillaba selezionata nel Text Editor, consentendo di regolare durata e volume della lettera.

Voice

Situata nell'angolo in alto a sinistra dell'interfaccia WordBuilder, l'area Voice mostra il nome della voce (Name) e la tipologia di voce (Type) del WB Multi caricato in memoria. Tutte le informazioni relative a testo, timing e dati di controllo in WordBuilder vengono memorizzate all'interno di un 'Voice File' che può essere esportato e importato dall'area Voice (vedi sotto).

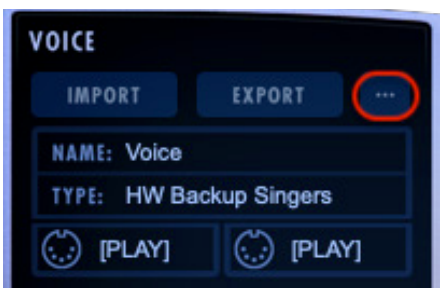


Ricorda! I dati contenuti in un Voice File vengono automaticamente salvati nella DAW quando si usa WordBuilder come plugin, ma questa opzione è anche utile per trasferire le impostazioni WordBuilder tra i file di progetto.

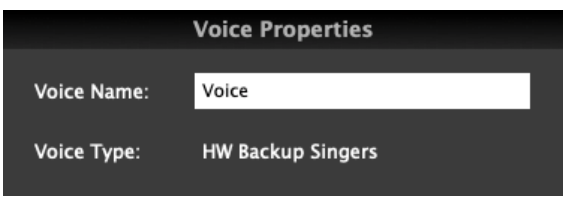
Rinominare un Voice File

Prima di esportare un Voice File, occorre innanzitutto assegnargli un Nome univoco (Voice Name) cliccando sul pulsante "..." cerchiato nell'immagine qui sotto.

Nella finestra Voice Properties, rinomina il nome Voice Name esistente (che di default è Voice) in qualcosa che lo distingua dagli altri Voice Files nel tuo progetto.



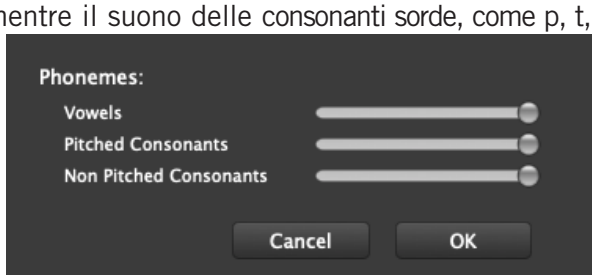
Ricorda! Mentre è possibile modificare il Voice Name, il Voice Type viene impostato automaticamente su HC Men o HC Women a seconda del WB Multi caricato.



Regolare il Volume dei Fonemi

Il volume delle vocali (Vowels), delle consonanti sonore (Pitched) e delle consonanti sorde (Non Pitched), può essere regolato singolarmente spostando i rispettivi cursori nella finestra Voice Properties.

Il suono delle consonanti sonore come b, m, z viene articolato mettendo in vibrazione le corde vocali per cui ha un proprio tono, mentre il suono delle consonanti sorde, come p, t, viene articolato senza vibrazione delle corde vocali ed è quindi privo di tono.



Aumenta il volume delle consonanti se l'ensemble vocale non appre intelligibile, o altrimenti diminuisci il volume per addolcire il risultato, quindi premi il pulsante OK per applicare le modifiche.

Esportare e Importare un Voice File

Per importare ed esportare i Voice Files, devono essere dello stesso tipo. In Hollywood Backup Singers è presente solo un tipo: 'HW Backup Singers', per cui ciò non rappresenta un problema.

Una volta modificato un Voice File, fai clic sul pulsante 'Export'. Apparirà la tipica finestra dei file in cui è possibile assegnare un nome al file e salvarlo in una destinazione stabilita.

Fai clic sul tasto 'Import' per importare un Voice File esistente. Appare la classica finestra dei File del computer (Sfoglia), in cui è possibile navigare verso il file da caricare, quindi fare clic su di esso e premere il tasto 'Open'.

Ricorda! Quando viene importato un Voice File da WordBuider, il file sovrascrive i dati attualmente presenti in WordBuilder e lo fa senza chiederci se desideriamo salvare le informazioni in memoria.

Text Mode: le Modalità Testo

Qualsiasi parola o frase inserita nel Text Editor esiste simultaneamente in tutte e 3 le modalità testo, che sono: English, Phonetics e Votox.

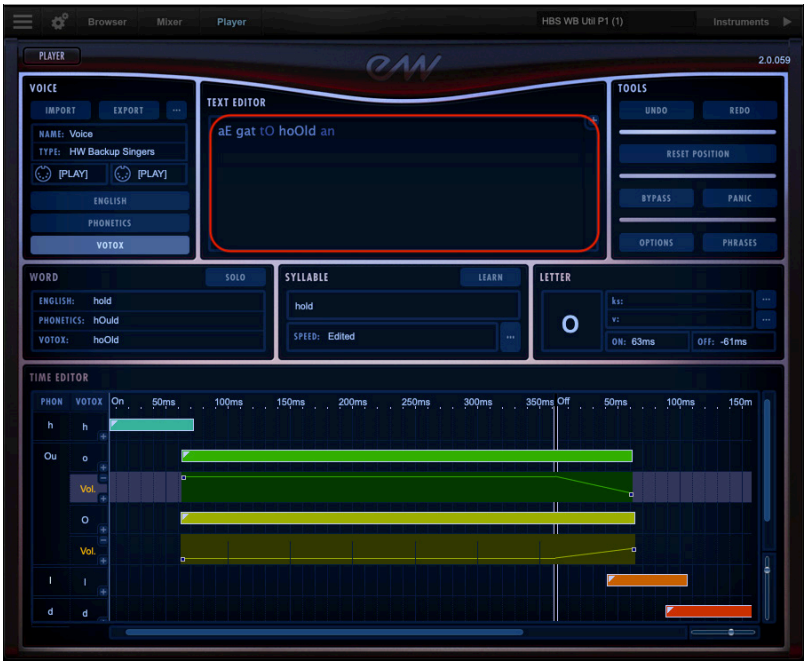
La modalità attualmente selezionata è evidenziata in blu chiaro ed è quella che appare nell'editor di testo. Fare clic su uno degli altri due pulsanti per selezionare una modalità differente.

Quando si digita in modalità English, WordBuilder traduce automaticamente qualsiasi parola inglese, trovata nel proprio dizionario di 100.000 parole, nelle altre due modalità.

Il testo correttamente formattato, digitato nelle modalità Phonetics o Votox, verrà tradotto per entrambe le modalità ma non nella modalità English.

Text Editor

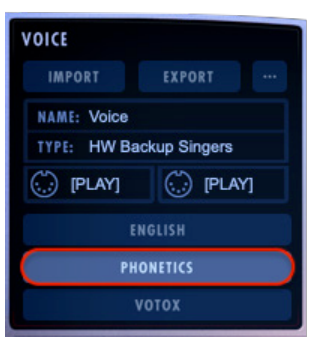
Nella zona centrale dell'interfaccia WordBuilder troviamo l'area del Text Editor, dove inserire il testo che si desidera venga cantato dal nostro coro. Le sezioni seguenti descrivono come usare le funzioni delle differenti modalità di testo.

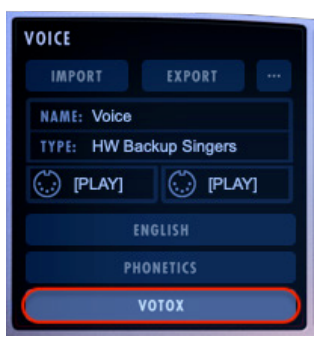


Scegliere la Modalità Testo Più Adeguata

Inizialmente potresti trovare più facile inserire il testo nella modalità English, che WordBuilder tradurrà automaticamente in entrambe le modalità Phonetics e Votox. Ciò consente di iniziare a lavorare con l'inglese per poi passare a Phonetics o Votox quando si vorranno apportare modifiche al fine di ottenere le prestazioni desiderate.

Se devi scrivere del testo in una lingua diversa dall'Inglese o scrivere sillabe extra in una determinata frase (ad es. "I love you-ou-ou"), lavorerai nelle modalità testo Phonetic o Votox. Quest'ultima è fortemente raccomandata se si prevede di utilizzare WordBuilder per un contenuto lungo, in quanto offre un controllo migliore.





Modalità Testo English

Il Text Editor utilizza un sistema di codice colore per indicare lo status delle parole digitate nella modalità test English.

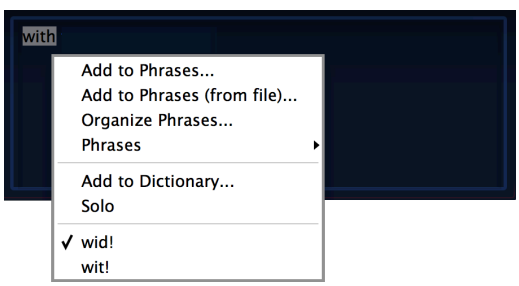
- **Azzurro** indica che il termine si trova tra le 100.000 parole del dizionario di WordBuilder
- **Celeste** indica che la parola è stata digitata prima nella modalità testo Phonetics o Votox, e viene mostrata foneticamente anche se appare in modalità English.

  Ad esempio, le sillabe di scat come "she-bop" non sono nel dizionario English e devono essere immesse nella modalità di testo Phonetics. Quando torneremo in modalità testo English, queste verranno mostrate in celeste insieme al testo scritto in lingua diversa dall'Inglese.

- **Rosso Scuro** indica che la parola non è stata trovata nel dizionario o che c'è un errore nella sillabazione della parola. Nel primo caso, la parola deve essere corretta oppure, se non è una parola comune, va inserita nelle modalità testo Phonetic o Votox. In caso di separazione errata della sillaba (WordBuilder non può effettuare suddivisioni automatiche) usa la modalità testo Phonetics per immettere parole con sillabe separate.

- **Blu Scuro** significa che una parola può essere in due o più modi e ha più di una voce nel dizionario. Fai clic col pulsante destro del mouse (Win) o Control-Clic (Mac) sulla parola per visualizzare un menu dal quale scegliere la pronuncia desiderata.

  Per esempio, la parola inglese "with" può essere pronunciata in due modi. Il "th" nella parola viene pronunciato tipicamente come in "thigh" (sonoro), ma in determinate situazioni viene pronunciato come in "thy" (sordo).

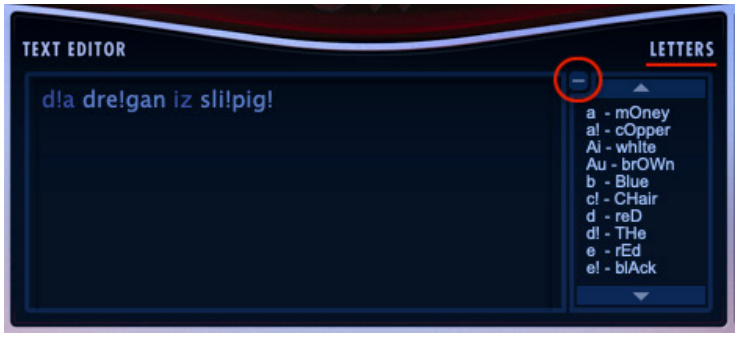


- **Grigio** indicata un commento che WordBuilder non canterà. Tutto il testo inserito dopo un simbolo numerico (#) è considerato commento. Il simbolo # può essere inserito per rimuovere temporaneamente una parte dal canto. Eliminando il simbolo # WordBuilder canterà nuovamente quella parte di testo. L'effetto del '#' termina alla fine della riga corrente, cioè fino al successivo ritorno a capo (che potrebbe essere dal punto in cui la frase si sposta alla riga successiva).

- **Bright Red** indica che la parola è in Solo.

Le Modalità Testo Phonetics e Votox

Il testo può essere inserito utilizzando uno dei due alfabeti fonetici: Phonetics e Votox. In modalità Phonetics, il testo viene inserito adottando l'alfabeto fonetico tradizionale, mentre in modalità Votox, si utilizzano i simboli fonetici propri di WordBuilder.



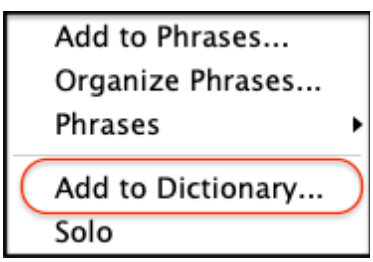
Fai clic sul simbolo (+) per aprire il Glossario Letter del Phonetic del Votox e sul simbolo (-) per chiuderlo.

Questi glossari forniscono una guida ai rispettivi alfabeti fonetici. Il menu 'Letters' di Phonetics mostra alcuni esempi di come ciascuno dei simboli fonetici viene pronunciato in lingua Inglese. Anche la modalità testo Votox fornisce il menu 'Letters' in cui troviamo elencati tutti i simboli disponibili che vengono riconosciuti da WordBuilder.

Ricorda! Nell'alfabeto fonetico i simboli composti da due vocali sono chiamati 'Dittonghi', come, ad esempio, il simbolo 'Au' usato per pronunciare la parola inglese 'brown'.

Aggiungere Nuove Parole o Pronunce al Dizionario

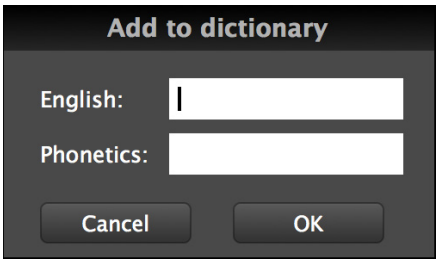
Se intendi utilizzare una parola non ancora disponibile nel dizionario Inglese, puoi usare l'opzione 'Add to Dictionary' per aggiungere quella parola e la relativa ortografia fonetica al dizionario, in modo che venga automaticamente tradotta la volta successiva che la si utilizza.



È possibile usare questa opzione anche per aggiungere nuove pronunce alle parole esistenti o persino "insegnare", al nostro coro virtuale, come cantare con accenti regionali.

Per fare ciò, clicca col tasto destro del mouse (Win) o control-clic (Mac) sulla parola (che appare in rosso perché non è stata trovata nel dizionario), per aprire il menu di scelta rapida, quindi seleziona la voce 'Add to Dictionary'.

La parola appare nel campo English, mentre il campo Phonetics, accanto, resterà vuoto. Si può inserire l'apposita ortografia fonetica (non Votox) nel campo Phonetics, senza usare i trattini per separare le sillabe. Se desideri che una parola venga pronunciata in modo alternativo, anziché sostituire la pronuncia esistente, salvala con un nome diverso nel campo English.

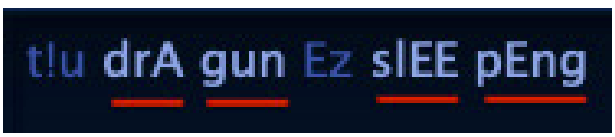


Ad esempio, se vuoi usare una pronuncia diversa per la parola "maybe" puoi salvarla come "MaybeAlt", per non sostituire la pronuncia "maybe" esistente. Se invece sei sicuro di voler utilizzare la pronuncia specificata, salvala come "maybe" per sostituire la pronuncia standard.

Dividere le Parole in Sillabe

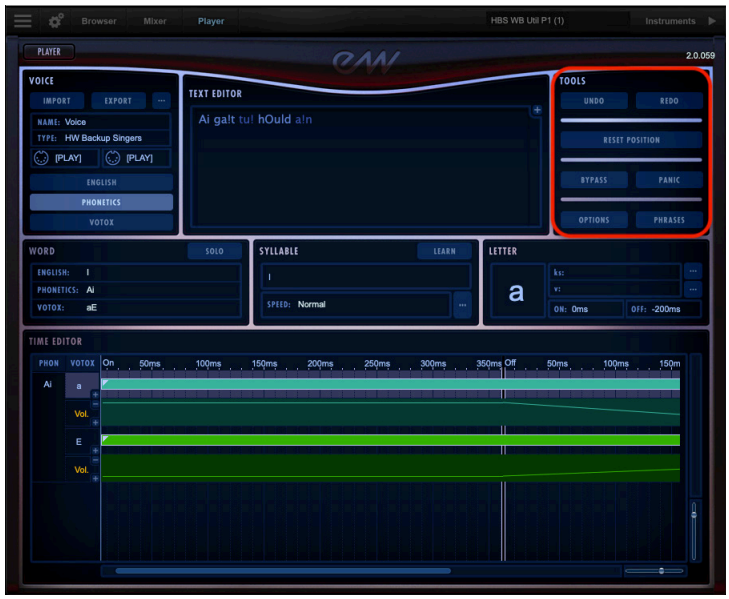
Le parole inserite nella modalità testo English vengono tradotte in modalità Phonetic e Votox come singole parole, senza spazi tra le sillabe. Quando si suona un controller MIDI, la parola "dragon" (English) o "drAgun" (Votox) verrà attivata da una singola nota o accordo.

Se preferisci suonare ciascuna delle due sillabe della parola "dragon" come note o accordi separati, posiziona il cursore del Text Editor tra le sillabe e inserisci uno spazio tra loro. Adesso, suonando il controller MIDI, le sillabe "drA" e "gun", verranno attivate separatamente da una singola nota o accordo.



Tools

Nell'angolo in alto a destra dell'interfaccia del WordBuilder ci sono i pulsanti degli strumenti (Tools), che offrono diverse funzioni piuttosto importanti.



- **Undo** consente di tornare indietro nelle azioni eseguite, attraverso un registro cronologico di annullamento delle ultime 100 modifiche apportate nel WordBuilder.
- **Redo** consente di riapplicare le modifiche annullate dal comando Undo.
- **Reset Position** ordina a WordBuilder di ripristinare la posizione di riproduzione a inizio testo. La successiva nota MIDI "canterà" la prima parola presente nel Text Editor.

- **Bypass** invia i dati MIDI in ingresso direttamente a una porta MIDI senza farli passare attraverso il WordBuilder per essere elaborati.
- **Panic** silenzia eventuali "note incantate" su ogni canale MIDI all'interno di una singola istanza Play, nel caso in cui non sia stato ricevuto un messaggio MIDI di Note-Off.
- **Options** contiene una varietà di impostazioni che possono essere regolate in relazione al tempo, impostazioni voce, eventi e dati generali.
- **Phrases** apre un menu che consente di selezionare preset da una serie di frasi per importarle nel Text Editor, o aggiungere le proprie frasi per poterle richiamare in un secondo momento.

Usare il Comando Reset Position

WordBuilder avanzerà alla sillaba successiva di una parola o frase mentre riceve le note MIDI in arrivo, a meno che non riceva il comando Reset Position. Questo comando indica al WordBuilder di avviare la riproduzione alla prima parola nel Text Editor quando riceve la successiva nota MIDI.

Nello specifico, riposiziona il cursore della sillaba all'inizio del testo, reimposta qualsiasi file keyswitch aperto al keyswitch predefinito (C0) di attacco "normale" e reimposta la ModWheel.

Esistono tre modi per usare il comando Reset Position nel WordBuilder, che ripristinerà il playback alla prima parola presente nel Text Editor.

- Clicca il tasto Reset Position del menu Tools.
- Invia un CC MIDI (vedi: Opzioni Events) per specificare quale messaggio WordBuilder dovrà cercare.
- Premi il tasto F5.

Un Trucco! Per ripristinare la posizione a qualsiasi parola o sillaba nel Text Editor, fai clic con pulsante del mouse per posizionare il cursore prima della sillaba con cui si desidera iniziare, quindi premi il tasto F4.

Caricare, Salvare e Organizzare le Frasi

Attraverso il menu Phrases è possibile caricare preset di frasi esistenti, salvare frasi personalizzate e organizzarle a propria discrezione.

Un file Phrase contiene tutte le informazioni relative ad una frase, inclusa la fonetica utilizzata, i valori di timing, i valori della dissolvenza incrociata e così via.

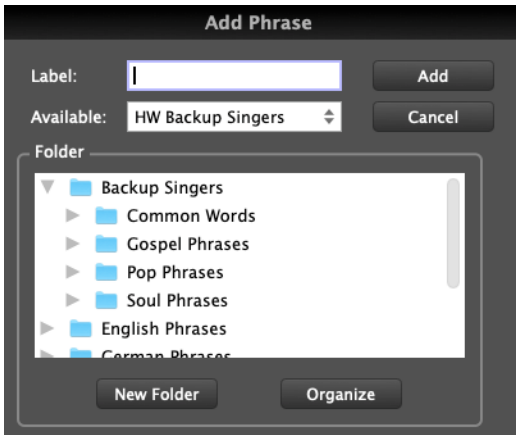
Utilizzare le Frasi Incluse

Per caricare nel Text Editor una delle 222 frasi preimpostate, fai clic sul pulsante Phrases, quindi seleziona una frase da una delle categorie elencate nella parte inferiore del menu.

I preset di frasi offrono l'opportunità per familiarizzare con WordBuilder, in particolare, su come utilizzare le modalità di testo Votox per ottenere la pronuncia desiderata. Potrebbe essere necessario regolare il timing e le altre impostazioni per essere adattate ai tuoi brani, ma potrebbe anche funzionare tutto così com'è. Ad ogni modo, rappresentano un valido strumento di apprendimento per familiarizzare con la modalità testo Votox.

Salvare le Proprie Frasi

Per salvare una frase da richiamare in seguito, evidenziala nel Text Editor, quindi fai clic sul pulsante Phrase button e scegli l'opzione 'Add to Phrases' dal menu. Apparirà la finestra 'Add Phrase' attraverso la quale è possibile determinare come e dove salvare il file.

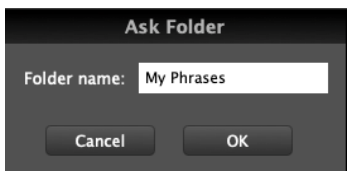


Nella finestra 'Add Phrase', assegna un nome al file di frase sul campo 'Label', quindi dal menu 'Available' seleziona un Voice Type con cui si desidera salvare la frase.

Infine, seleziona la cartella in cui desideri memorizzare la frase e fai clic su 'Add'.

Creazione di Nuove Cartelle e Organizzazione delle Frasi

Fai clic sul pulsante 'New Folder' evidenziato sopra per aggiungere una nuova cartella sulla quale memorizzare i preset. Nella finestra che appare inserisci il nome della cartella e clicca 'OK'.



Cliccando sul pulsante 'Organize' si aprirà la finestra browser dei file del computer, che mostra la posizione predefinita delle 3 cartelle del WordBuilder, oltre a quelle nuove che hai creato. Qui puoi organizzare, come preferisci, le cartelle e le sottocartelle.

La Finestra di Dialogo Options

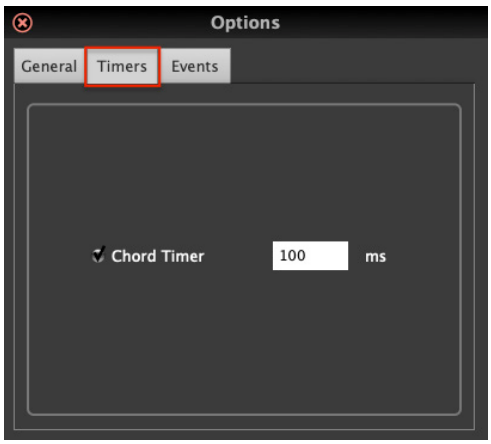
Fai clic sul pulsante 'Options' del menu Tool per aprire la finestra mostrata qui sotto. Da qui puoi modificare una serie di impostazioni che influiscono sulle modalità in cui opera il programma.

Opzioni General

- **Sound Library** consente di scegliere tra le librerie che hanno funzionalità WordBuilder. Attualmente, tra queste, sono incluse Hollywood Backup Singers, Symphonic Choirs e Hollywood Choirs.
- **Language** specifica quale lingua il dizionario dovrà tradurre in Phonetics. Al momento, English è l'unica opzione disponibile.
- **Vowels** consente di scegliere tra le modalità English e Latin. Le diverse modalità modificano il modo in cui i simboli vengono tradotti nella modalità Votox, senza influire sul suono.

Opzioni Timers

L'opzione Chord Timer controlla quali note considerare come appartenenti a un accordo (che riproducono la stessa sillaba del testo), in base alla loro distanza nel tempo.

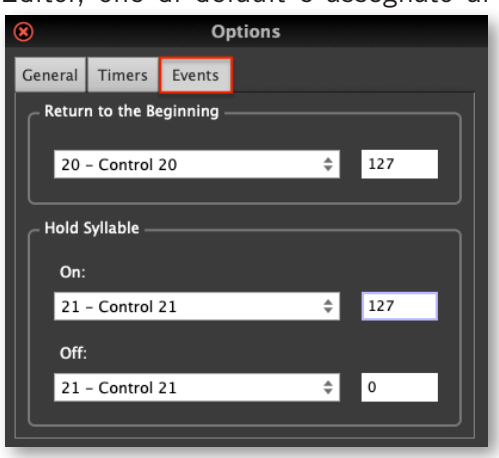


Quando usi il Chord Timer, prova a trovare un valore che si adatti meglio al tuo modo di suonare o allo stile del brano che stai scrivendo e ricorda di suonare con un tempismo accurato in base al valore metronomico. Questa funzione è particolarmente utile quando si riproducono linee melodiche costruite sugli accordi, ma può essere disabilitata per le linee melodiche soliste.

1. Fai clic sulla casella a sinistra della scritta Chord Timer per attivarla o disattivarla.
2. Quando è abilitata, inserisci un valore in millisecondi per impostare la tolleranza.

Opzioni Events

Qui è possibile assegnare CC MIDI per attivare i comandi Return to Beginning e Hold Syllable, che determina la posizione del cursore di riproduzione della sillaba nel Text Editor.



- **Return to Beginning:** questo comando ordina a WordBuilder di reimpostare il cursore della sillaba sulla prima parola nel Text Editor, che di default è assegnato al CC MIDI numero 20 con valore a 127. Si consiglia di automatizzare questo CC MIDI precedentemente alla prima nota di una frase, all'inizio del testo.

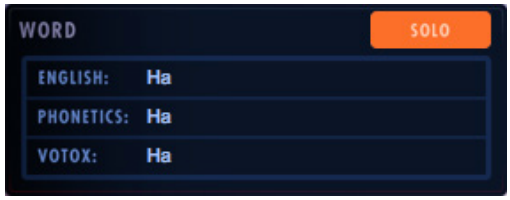
- **Hold Syllable** ordina a WordBuilder di iniziare a mantenere una sillaba quando riceve il comando ON e smettere di mantenerla quando riceve un comando OFF. Ad esempio, se si desidera che il suono "ee" di "sweet" venga mantenuto da oltre cinque note, invia dal sequencer il CC MIDI assegnato alla funzione ON prima che "ee" abbia iniziato a suonare la sua prima nota, infine invia il comando OFF dopo l'inizio della sua quinta nota. I comandi ON e OFF non sono assegnati di default, ma possono essere assegnati a qualsiasi evento CC MIDI non utilizzato.

Word

Quando si posiziona il cursore su una parola o una sillaba nel Text Editor, l'area Word visualizzerà l'ortografia English, Phonetics e Votox della selezione.

Mettere una Parola in Solo

La selezione può essere messa in Solo facendo clic sull'omonimo pulsante 'Solo', per essere riprodotta più volte mentre vengono sistemate le impostazioni.

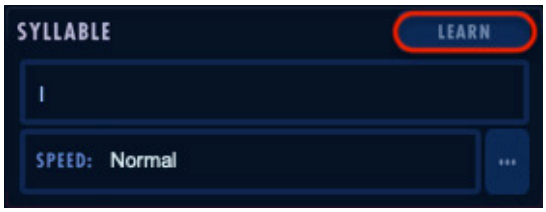


La parte selezionata diventerà rossa all'interno del Text Editor per indicare che è stata isolata dal resto del testo. Per disabilitare la funziona, premi nuovamente il pulsante Solo.

Syllable

Quando si posiziona il cursore su una parola o sillaba nel Text Editor, l'area Syllable mostrerà la relativa ortografia 'English' della selezione e il relativo status della funzione Syllable Speed (spiegata di seguito). Questa area contiene anche i pulsanti per accedere alle funzioni 'Learn' e 'Syllable Speed'.

Quando si immette del testo nel Text Editor, WordBuilder utilizza le lunghezze predefinite per ciascun suono che forma una sillaba. Tali valori predefiniti rappresentano una buona approssimazione, ma se il tempo è veloce la nota potrebbe finire troppo presto o se una sillaba dura troppo a lungo, la parola potrebbe suonare in modo poco naturale.



Invece di impostare manualmente il numero di millisecondi che ogni suono racchiude in una sillaba, la funzione 'Learn' registra la riproduzione della frase e ne regola automaticamente il timing. Tale funzione offre un modo per automatizzare i tempi delle lettere e abbinare la durata delle note, ma non raggiunge l'enunciazione perfetta senza alcune modifiche certosine della performance nel Time Editor.

Usare la Funzione Learn per Sincronizzare WordBuilder con la DAW

Quando applichi la funzione 'Learn' di WordBuilder mentre utilizzi Play come plug-in nella tua DAW, la posizione del testo in WordBuilder verrà sincronizzata con la posizione temporale della tua DAW. In questo modo verrà mantenuto il corretto ordine di esecuzione anche quando la riproduzione inizia a metà del brano o di una frase. Se hai bisogno di modificare l'automazione 'Learn' esistente, esegui nuovamente il processo 'Learn'. Come fare è descritto di seguito.

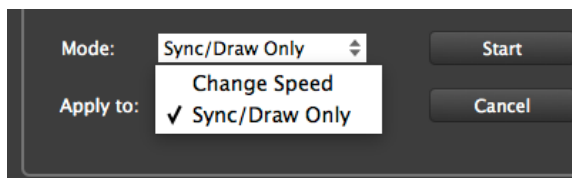
Impostazioni della Funzione Learn

Per avviare la funzione, clicca sul pulsante Learn nell'area Syllable così da aprire la relativa finestra, quindi fai clic nel menu a discesa Mode per scegliere tra 2 modalità:

- **Change Speed** ordina a WordBuilder di regolare la durata dei segmenti fonetici in base alle informazioni di riproduzione apprese, fornendo grande beneficio quando viene utilizzato su brani con velocità metronomica elevata, dove le durate predefinite dei segmenti fonetici potrebbero non avere il tempo di suonare prima della fine delle note.

  Quando la funzione Learn viene eseguita con la modalità Change Speed, il Time Editor mostrerà un intervallo in azzurro che rappresenta la durata della nota stessa e un intervallo rosso scuro che rappresenta il tempo delle consonanti cantate e delle sillabe in glide.

- **Sync/Draw Only** è una modalità che non apporta effettivi cambi di tempo, bensì fornisce informazioni visualizzando la lunghezza di ciascuna sillaba nella timeline e nella parte superiore del Time Editor.



Ciò offre un valido aiuto quando occorre sistemare manualmente la velocità dei segmenti fonetici, mostrando il tempo di una nota in relazione al timing di default delle lettere delle sillabe.

Quando la funzione Learn viene eseguita con la modalità Sync/Draw Only attiva, il Time Editor mostra la durata di note e pause nelle aree grigia, rossa e blu della timeline in alto, ma non modifica la lunghezza effettiva delle lettere fonetiche (le bande colorate accanto a ciascuna lettera nel Time Editor). Si possono così trascinare manualmente le estremità di queste bande per ottenere l'effetto desiderato.

Eseguire la Funzione Learn

Fai clic sul pulsante Start per aprire un'altra finestra di dialogo che chiede di suonare la melodia. Suona la frase in tempo reale dalla tastiera o controller MIDI oppure riproduci la sequenza mediante la tua DAW.

Quando la barra di avanzamento arriva alla fine, significa che WordBuilder ha ricevuto tante note quante sono le sillabe corrispondenti.

Fai clic su 'OK' per tornare all'interfaccia di WordBuilder oppure su 'Cancel' per eliminare le informazioni di Learn appena acquisite.

Una volta che WordBuilder ha "acquisito" gli eventi di note-on e note-off della linea musicale, è possibile modificare manualmente i tempi per sistemare la performance in base alle esigenze.

Se cambi il tempo o il ritmo potresti voler ripetere la funzione "Learn" per adeguare i segmenti fonetici alla forma della nuova linea melodica. Invece, per modificare le altezze delle note non è necessario ripetere la funzione "Learn".

Rimuovere le Modifiche Apportate dalla Funzione Learn

Per rimuovere tutte le informazioni utilizzate dalla funzione Learn, occorre evidenziare le sillabe che si desidera ripristinare alle temporizzazioni predefinite e dal menu Speed, dell'area Syllable, selezionare 'Normal'. Verranno anche eliminate tutte le eventuali altre modifiche apportate alle sillabe, come se fosse stato cancellato tutto e poi nuovamente aggiunto.

Regolare il Timing con le Opzioni Syllable Speed

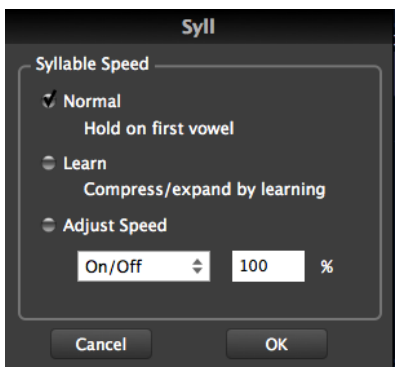
Syllable Speed può mostrare 4 stati, uno dei quali viene mostrato nella stessa nella finestra di dialogo Speed.

- **Normal** indica che sono in atto le temporizzazioni predefinite.
- **Learned** indica che le temporizzazioni sono state modificate dalla funzione Learn.
- **Edited** indica che le temporizzazioni sono state modificate mediante il mouse.
- **Adjusted** indica che la funzione Syllable Speed è stata usata per modificare il timing.

Fai clic sul pulsante "..." dell'area Syllable per aprire il menu Syllable Speed e scegliere fra 3 modalità che regolano la velocità della sillaba selezionata, modificando la durata dei singoli segmenti nei seguenti modi:

- **Normal**, questa modalità ripristina le temporizzazioni ai valori predefiniti e rimuove tutti i dati di CC MIDI che sono stati automatizzati.

- **Learn,** modalità utile quando la funzione Learn è stata eseguita in Sync/Draw Only, che non applica effettivamente le modifiche ai tempi fonetici. Scegli Learn e clicca 'OK' per completare il processo che sarebbe diventato effettivo se fosse stato eseguito con l'opzione Change Speed. Questa modalità può anche essere usata nel caso in cui si desideri cambiare una parola nel testo, lasciando le note così come sono, facendo in modo che WordBuilder apprenda le temporizzazioni per i nuovi segmenti fonetici.



- **Adjust Speed,** modalità che permette di modificare la durata della sillaba in percentuale rispetto alla durata corrente. Seleziona questa modalità per attivare le impostazioni sotto. Nell'elenco a discesa puoi scegliere se applicare le modifiche solo alla porzione Note On del Time Editor a sinistra della linea di divisione, la parte Note Off del Time Editor a destra della linea di divisione, oppure ad entrambe le porzioni di Note On e Off.

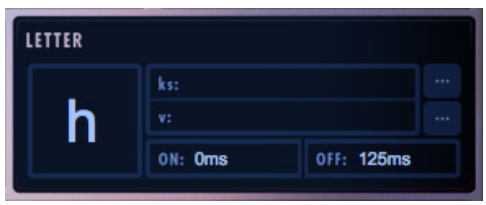
Letter

Facendo clic su una lettera Votox nella colonna sinistra del Time Editor, questa verrà selezionata e resa disponibile per essere modificata nell'area Letter. Qui puoi modificare il volume di ogni lettera di una sillaba, applicando un'opzione di trasformazione della Velocity, e selezionare tra 4 stili di riproduzione per controllare l'effetto di transizione da una sillaba all'altra.

Ricorda! Le opzioni nella sezione 'Letter' non si applicano agli strumenti Multi di Hollywood Backup Singers nel WordBuilder, anche se nel manuale vengono lasciate come riferimento quando si utilizzano altri prodotti con queste funzionalità, come Hollywood Choirs e Symphonic Choirs.

Come Impostare la Dinamica delle Lettere

Queste opzioni trasformano le informazioni di Velocity MIDI, associate ai dati delle note MIDI, che dipendono dalla velocità con cui i tasti vengono premuti sulla tastiera o sul controller MIDI (cioè quanta forza si applica suonando le note). Questi valori di Velocity vanno da 0 (silenzioso) a 127 (suonato con la massima forza). I risultati vengono arrotondati al valore intero più vicino. Ad esempio, se la parola Inglese "fun" viene cantata su una singola nota, vengono riprodotte tre lettere per enunciare la sillaba e da WordBuilder possiamo regolare le velocità sul Votox "F", "u" e "n" in modo separato.



1. Fai clic sulla sillaba nel Text Editor per selezionarla. Una volta selezionata, le parti della sillaba verranno visualizzate nell'area Word, Syllable e Letter del WordBuilder.
2. Fai clic su una delle singole lettere Votox che compongono una sillaba nella colonna sinistra del Time Editor, per evidenziarla. Tale lettera Votox, adesso evidenziata nell'area Letters, è disponibile per essere modificata.
3. Fai clic sul pulsante "..." nell'area Letters per aprire il menu Letters.
4. Fai clic sul menu a discesa situato a sinistra della sezione 'Velocity' e scegli tra 6 opzioni di trasformazione della Velocity MIDI: Nothing, (=), (+), (-), (*) e (/).
5. Digita un valore nel campo a destra della sezione 'Velocity'. Questo valore trasformerà la velocity MIDI in base all'opzione di trasformazione selezionata nel passaggio precedente.
    - **Nothing** lascia invariata la velocity MIDI rispetto all'originale inviato dal playback della DAW o dalla tastiera/controller MIDI.
    - **Equal Sign (=)** forza la velocity MIDI al valore esatto specificato nel campo a destra, indipendentemente dall'effettiva velocity della nota MIDI ricevuta in ingresso.
    - **Plus (+)** trasforma la velocity MIDI aggiungendo, al suo valore reale, il numero specificato nell'apposito campo.
    - **Minus (-)** trasforma la velocity MIDI sottraendo, al suo valore reale, il numero specificato nell'apposito campo.
    - **Multiply (*)** trasforma la velocity MIDI moltiplicando, il suo valore reale, per il numero specificato nell'apposito campo.
    - **Divide (/)** trasforma la velocity MIDI dividendo, il suo valore reale, per il numero specificato nell'apposito campo.

Come Controllare le Transizioni tra le Sillabe

Musicisti e cantanti eseguono linee melodiche in vari stili, suonando o cantando in legato, staccato o altro ancora. Quando si scrive un testo da far cantare è importante considerare il modo in cui ciascuna sillaba confluisce o meno con la successiva. Ad esempio, anche se le lettere suonano in modo uguale, come in "alone" e "a loan", per rendere tutto più chiaro, la frase può essere articolata in modo differente.

WordBuilder usa i keyswitch per muoversi tra le 4 articolazioni disponibili o riprodurre i vari stili. Ogni lettera all'interno di una sillaba può essere controllata in una delle seguenti 3 modalità: usando i simboli Text Syntax nel Text Editor, assegnando un'articolazione ad una lettera all'interno del menu Letters, o inviando manualmente le note del keyswitch.

Text Syntax è l'opzione predefinita per controllare le transizioni delle sillabe. La tabella a fianco mostra i simboli che possono essere inseriti nel Text Editor per controllare quale articolazione viene applicata alla lettera. Un esempio d'uso del Text Syntax nel Text Editor, per specificare un'articolazione in una lettera, è: ">the why and (where-fore >of the <mer-ry =day".

TEXT SYNTAX

Articulations	Symbol
Normal	=
Legato	(
Staccato	>
Slur, Slide	<

Direct Assignment implica l'uso del menu Letters per assegnare un'articolazione direttamente a una lettera. Segui i passi 1-3 nella sezione 'Come Impostare la Velocity delle Lettere' per selezionare la lettera da modificare, poi seleziona una delle 4 articolazioni descritte sotto e clicca su 'OK'.

- **Normal Attack** è la naturale articolazione delle parole cantate.
- **Legato** collega dolcemente una sillaba alla successiva.
- **Staccato** riproduce la sillaba in modo disconnesso alla successiva.
- **Slurred, Sliding** fa scivolare il suono verso la sillaba successiva.

Keyswitch Triggers implica l'invio di una nota keyswitch al WordBuilder direttamente dalla tastiera MIDI, o quando si riproduce una sequenza dalla propria DAW, anziché gestirla internamente. La tabella a fianco contiene un elenco delle articolazioni con i rispettivi numeri di nota MIDI che le attivano. Il keyswitch continuerà ad influenzare una lettera fino a quando verrà usato un nuovo keyswitch, che annullerà il precedente.

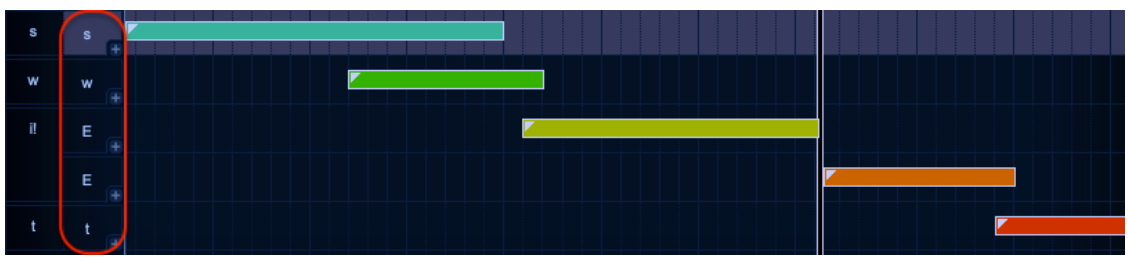
KEYSWITCHES

Articulation	Note Number
Normal	24 (C0)
Legato	25 (C#0)
Staccato	26 (D0)
Slur, Slide	27 (D#0)

Time Editor

Il Time Editor consente di ottimizzare il modo in cui ogni lettera suona all'interno di una sillaba, durante lo spostamento da una sillaba all'altra.

Prendendo come esempio la parola "sweet", il Time Editor offre la possibilità di controllare quanto velocemente o lentamente la linea vocale si sposti dalla "s" alla "w", mantenendo la "w" o arrivando alla "ee" più velocemente. Si potrebbe anche preferire che la "ee" continui a suonare dopo che sia stato ricevuto il messaggio MIDI di nota Off, per simulare il tempo impiegato da un cantante quando chiude con la "t" usando la lingua.



Lunghezze Predefinite delle Note

Suonando una singola nota dalla tastiera/controller MIDI o riproducendola attraverso la DAW, per la parola "sweet" verranno attivati 5 campioni, uno per ogni lettera Votox. Di default, WordBuilder usa lunghezze standard per ogni lettera del testo, quando lo si immette per la prima volta nel Text Editor, ma è possibile trascinare con il mouse le estremità delle barre per modificare il punto di inizio e la durata di ogni lettera della sillaba, fornendo così un controllo totale sulla posizione temporale di ogni campione e sulla loro sovrapposizione.

Le Sezioni del Time Editor

Le lettere Phonetic e Votox appaiono nelle due colonne a sinistra, mostrando i loro rispettivi alfabeti fonetici. Tutte le parole digitate in WordBuilder vengono tradotte in lettere Votox (compresi i Phonetics), che a loro volta attivano i suoni che compongono ciascuna sillaba. Ciò rappresenta un buon motivo per apprendere la modalità testo Votox, al fine di avere il controllo diretto sui suoni che compongono ogni sillaba.

La timeline nella parte superiore del Time Editor mostra un marker ogni 50 millisecondi, con linee verticali bianche che separano la porzione Nota MIDI On dalla timeline (l'inizio della nota) dalla porzione Nota MIDI Off (il momento in cui viene rilasciata la nota).

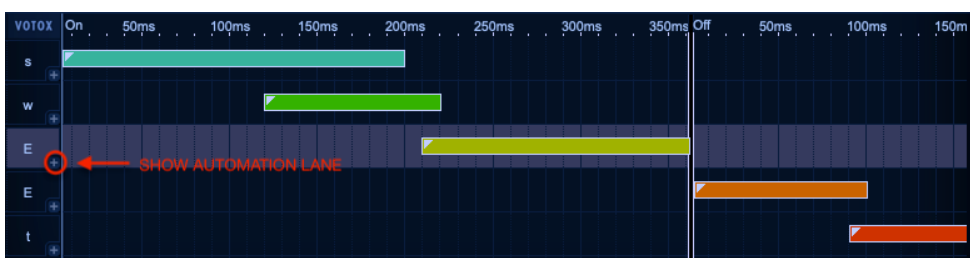
L'ultima lettera Votox nella porzione Note On, che appare a sinistra del separatore verticale bianco, continua in modo indefinito finché non viene rilasciata la nota ancora mantenuta. Se trascini il separatore verso destra noterai che la nota lo seguirà.

Le barre orizzontali colorate rappresentano la durata di ciascuna lettera Votox, che in questo caso è di tre note durante la porzione Note On e due note nella porzione Note Off.

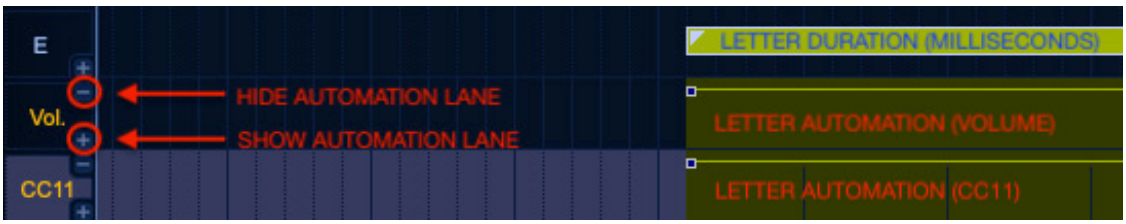
Usare le Automazioni Per-Lettera

Il Time Editor è in grado di offrire un controllo espressivo grazie all'uso degli eventi MIDI CC (Controlli Continui) per automatizzare elementi come Modulation (CC1), Volume (CC7) ed Expression (CC11) per ogni lettera all'interno di una sillaba lungo il tempo.

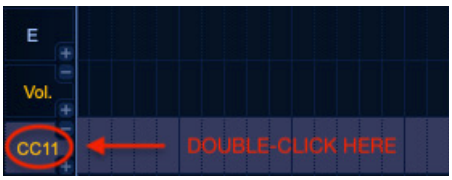
Per aprire una corsia MIDI CC fai clic sul pulsante più (+) nell'angolo in basso a destra di qualsiasi casella-lettera di Votox, situata nella colonna sinistra del Time Editor. Verrà mostrata la casella predefinita di automazione che corrisponde a quella del Volume.



Ogni corsia di automazione contiene un tasto più (+) che consente di aprire un'altra corsia di automazione e un pulsante meno (-) per chiuderla. Ogni ulteriore corsia di automazione aggiunta, verrà assegnata al successivo numero di messaggio MIDI CC: CC0, CC1, CC2, e così via.

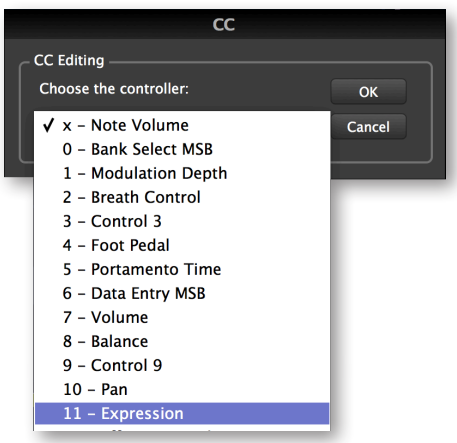


Selezionare un MIDI CC da Automatizzare



Per modificare il parametro di CC MIDI predefinito assegnato a una corsia di automazione, fai doppio clic sul nome del parametro sotto la casella della lettera Votox per aprire la finestra CC Editing.

Fai clic sul menu a discesa sotto la scritta 'Choose the Controller' quindi seleziona il parametro da automatizzare e clicca su 'OK'. Il nome del parametro cambierà di conseguenza nella colonna di sinistra sotto la lettera Votox che stai automatizzando.

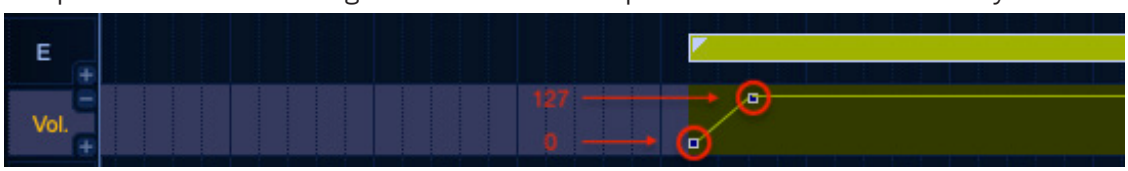


Creare un Inviluppo di Automazione

Il valore di automazione predefinito è 127, ma possono essere posizionati dei nodi tra i valori 0 e 127 lungo la linea, in modo da creare un inviluppo.

Fai doppio clic in un qualsiasi punto dell'inviluppo per creare un nodo che verrà visualizzato come un piccolo quadrato. Per eliminare un nodo, fai doppio clic con il tasto destro del mouse.

Trascina il nodo all'interno dell'area colorata per creare una modifica del valore temporale (coordinata x) e/o del valore del parametro (coordinata y). Quando trascini il nodo, si aprirà una piccola finestra di dialogo che mostra l'esatta posizione delle coordinate x - y.

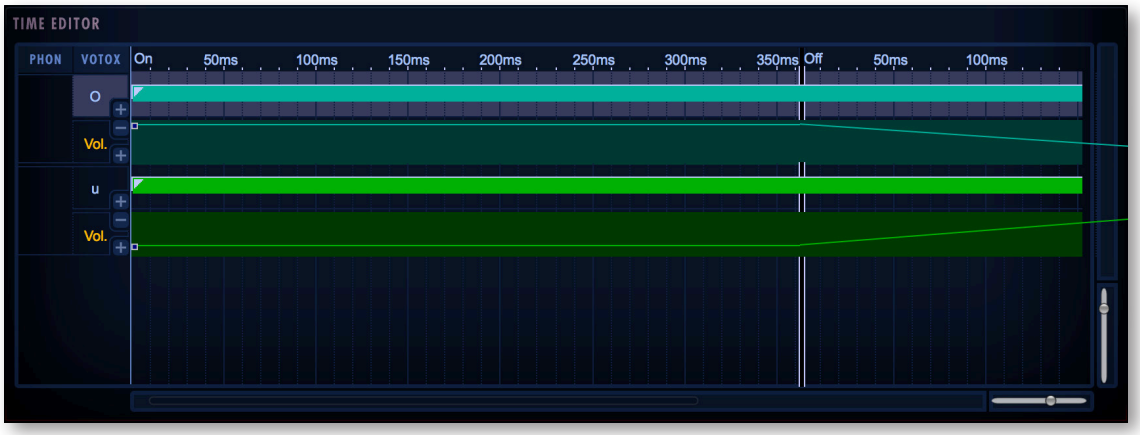


Dissolvenza Incrociata tra le Lettere Fonetiche

Nel Time Editor le lettere all'interno di una sillaba non sempre si susseguono in sequenza. In certi casi, unendo due sillabe in dissolvenza incrociata in cui una lettera svanisce mentre l'altra cresce di volume, si ottiene un particolare effetto di pronuncia.

WordBuilder gestisce tale situazione creando automaticamente, dove necessario, queste dissolvenze incrociate. Tuttavia questi inviluppi di automazione possono essere modificati o eliminati seguendo la procedura descritta sopra.

Vedi Tipologie di Suoni Vocali per saperne di più



Gestire gli Alfabeti Fonetici

Gli alfabeti Phonetic e Votox usati in WordBuilder sono in stretta relazione, tuttavia l'alfabeto Votox è stato appositamente progettato per WordBuilder al solo scopo eseguire singoli suoni che, quando vengono combinati, formano parole da cantare.

Ricorda! Le funzioni di WordBuilder sono disponibili soltanto nelle seguenti Librerie Play: Symphonic Choirs, Hollywood Choirs e Hollywood Backup Singers.

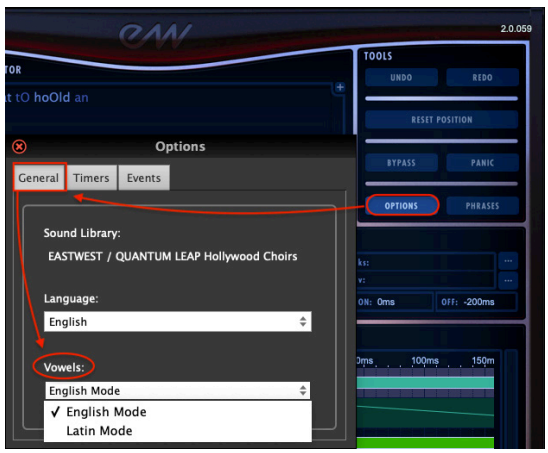
L'Importanza di Votox

Ti consigliamo di apprendere al meglio la modalità Votox. La modalità testo English è ottima per iniziare, mentre la modalità Phonetic ha la sua utilità, ma entrambe vengono comunque convertite nella modalità testo Votox, in cui WordBuilder offre il miglior controllo su ogni componente sonora usata per costruire sillabe e parole.

Le **Opzioni Language** sono disponibili in modalità Votox. La scelta non influisce sul suono delle parole, ma solo sui simboli utilizzati per rappresentarle.

- **Latin** utilizza i simboli Votox più inerenti all'ortografia delle lingue romanze.
- **English** utilizza i singoli Votox che riflettono più da vicino l'ortografia delle lingue anglosassoni.

Per selezionare l'opzione relativa alla lingua, clicca sul pulsante Options per aprire la finestra di dialogo Options. Nella scheda General, fai clic sul menu a discesa sotto la dicitura Vowels, per selezionare tra le opzioni Language 'English' e 'Latin'.



Tipologie di Suoni Vocali

Tutte le tipologie di suoni prodotti dalla voce sono incluse nella Tabella di Pronuncia Fonetica che segue. Tali suoni possono essere suddivisi in: vocali, dittonghi, consonanti sonore e consonanti sorde.

- **Vocali**, sono suoni prodotti dalla vibrazione delle corde vocali che attraversano il canale fonatorio aperto, senza incontrare ostruzioni. Se cantate, le vocali conferiscono il tono alla sillaba.
- **Consonanti sonore (pitched)**, sono i suoni delle parole, prodotti mediante l'uso delle corde vocali, quando l'aria attraversa il canale fonatorio (parzialmente ostruito). Se combinato al suono di una vocale si forma una sillaba.
- **Consonants sorde (non-pitched)**, sono prodotte solo dal fiato e non impegnano il canale fonatorio per produrre un tono definito.
- **Dittonghi**, sono suoni prodotti da due vocali dissolti in una singola sillaba.

Tabelle delle Pronunce

Le tabelle presenti in questa sezione elencano i simboli dell'alfabeto fonetico usato in ciascuna delle modalità testo Phonetic e Votox, con relativi esempi di parole inglesi per aiutare a contestualizzare il suono di ogni pronuncia. L'alfabeto Votox è a sua volta suddiviso nelle lingue English e Latin.

La prima tabella contiene, indistintamente, l'intero set di simboli alfabetici, mentre le tabelle successive si riferiscono rispettivamente alle vocali, ai dittonghi e alle due tipologie di consonanti (sonore e sorde).

TABELLA PRONUNCIA FONETICA

Alfabeto Phonetic	Alfabeto Votox		Riferimento Inglese
	Latin	English	
a	A	u	m**o**ney, r**ou**gh
a!	a	a	c**o**pper, w**a**nder
Ai	ai	aE	wh**i**te, s**igh**
Au	Au	uO	br**ow**n, m**ou**se
b	b	b	**b**lue, sla**b**
c!	C!	C!	**ch**air, cat**ch**
-	h!	h!	na**cht** (night)
d	d	d	re**d**, can**d**or
d!	t!	t!	**th**e, nei**th**er
e	e	e	r**e**d, st**ea**dy
e!	a!	A	bl**a**ck, **a**fter
Ei	Ei	iE	gr**ay**, sl**a**te
f	F	F	**f**ile, enou**gh**
g	g	g	**g**reen, le**g**
g!	ng	ng	pi**ng**, ha**ng**ar
h	H	H	**h**at, a**h**ead
i	i	E	**i**ndex, f**i**nger
i!	ii	EE	gr**ee**n, sk**i**
j	j	j	oran**g**e, fi**dg**et
k	K	K	bla**ck**, **c**oal
l	l	l	b**l**ue, **l**ess
m	m	m	**m**oney, ha**mm**er
n	n	n	gree**n**, s**n**ug
o	o	o	**o**range, n**augh**ty

| *continua* |

TABELLA PRONUNCIA FONETICA

Alfabeto Phonetic	Alfabeto Votox		Riferimento Inglese
	Latin	English	
Oi	oi	oE	**oi**l, b**oy**
Ou	ou	oO	yell**ow**, **o**cean
p	P	P	**p**ink, u**pp**er
-	Q	Q	**qu**ick, **qu**een
r	r	r	**r**ed, ca**r**
r!	Ar	ur	p**ur**ple, low**er**
rr	r!	r!	**r**ojo, pe**rr**o
s	S	S	**s**ilver, la**c**e
t	T	T	whi**t**e, **t**rue
t!	T!	T!	**th**eme, slo**th**
u	U	U	p**u**t, c**ou**ld
u!	u	O	bl**ue**, p**oo**l
v	v	v	oli**v**e, a**v**ert
w	w	w	**w**ait, a**w**ash
x	X	X	fi**x**, e**xc**ess
x!	S!	S!	fle**sh**, na**ti**on
y	y	y	**y**ellow, **y**onder
z	z	z	**z**ero, poi**s**on
z!	zj	zj	vi**si**on, a**z**ure

GUIDA ALLA PRONUNCIA VOCALI E DITTONGHI

Le **VOCALI** sono suoni prodotti dalla vibrazione delle corde vocali che attraversano il canale fonatorio aperto, senza incontrare ostruzioni. Se cantate, le vocali conferiscono il tono alla sillaba.

Alfabeto Phonetic	Alfabeto Votox		Riferimento Inglese
	Latin	English	
a	A	u	m**o**ney, r**ou**gh
a!	a	a	c**o**pper, w**a**nder
e	e	e	r**e**d, st**ea**dy
e!	a!	A	bl**a**ck, **a**fter
i	i	E	**i**ndex, f**i**nger
o	o	o	**o**range, n**augh**ty
u	U	U	p**u**t, c**ou**ld
u!	u	O	bl**ue**, p**oo**l
-	i	E	*usato solo nei dittonghi*

I **DITTONGHI** sono suoni prodotti da due vocali dissolti insieme all'interno di una singola sillaba.

Ai	ai	aE	wh**i**te, s**igh**
Au	Au	uO	br**ow**n, m**ou**se
Ei	Ei	iE	gr**ay**, sl**a**te
i!	ii	EE	gr**ee**n, sk**i**
Oi	oi	oE	**oi**l, b**oy**
Ou	ou	oO	yell**ow**, **o**cean
r!	Ar	ur	p**ur**ple, low**er**

GUIDA ALLA PRONUNCIA CONSONANTI

Le **CONSONANTI SONORE** sono i suoni delle parole in cui il fiato viene (parzialmente) ostruito. Quando questo suono viene combinato al suono di una vocale, si forma una sillaba.

Alfabeto Phonetic	Alfabeto Votox		Riferimento Inglese
	Latin	English	
b	b	b	**b**lue, sla**b**
d	d	d	re**d**, can**d**or
g	g	g	**g**reen, le**g**
j	j	j	oran**g**e, fi**dg**et
l	l	l	b**l**ue, **l**ess
m	m	m	**m**oney, ha**mm**er
n	n	n	gree**n**, s**n**ug
r	r	r	**r**ed, ca**r**
t!	T!	T!	**th**eme, slo**th**
v	v	v	oli**v**e, a**v**ert
w	w	w	**w**ait, a**w**ash
y	y	y	**y**ellow, **y**onder
z	z	z	**z**ero, poi**s**on

Le **CONSONANTI SORDE** sono prodotte solo dal fiato e non impegnano il canale fonatorio per produrre un tono definito.

c!	C!	C!	**ch**air, cat**ch**
-	h!	h!	na**cht** (night)
d!	t!	t!	**th**e, nei**th**er
f	F	F	**f**ile, enou**gh**
g!	ng	ng	pi**ng**, ha**ng**ar
h	H	H	**h**at, a**h**ead
k	K	K	bla**ck**, **c**oal
p	P	P	**p**ink, u**pp**er
-	Q	Q	**qu**ick, **qu**een
rr	r!	r!	**r**ojo, pe**rr**o
s	S	S	**s**ilver, la**c**e
t	T	T	whi**t**e, **t**rue
x	X	X	fi**x**, e**xc**ess
x!	S!	S!	fle**sh**, na**ti**on
z!	zj	zj	vi**si**on, a**z**ure

CONTRATTO DI LICENZA PER L'UTENTE

IL CONTRATTO DI LICENZA DI EASTWEST SOUNDS, INC. CON L'UTENTE FINALE REGOLA L'UTILIZZO DEL SOFTWARE EASTWEST, EASTWEST/QUANTUM LEAP, E QUANTUM LEAP SOFTWARE, DEL CONTENUTO AUDIO E ALTRE PROPRIETÀ INTELLETTUALI FORNITE DA EASTWEST ALL'UTENTE FINALE. LEGGERE ATTENTAMENTE IL PRESENTE CONTRATTO DI LICENZA ("LICENZA") PRIMA DI UTILIZZARE IL SOFTWARE EASTWEST, IL CONTENUTO AUDIO E ALTRE PROPRIETÀ INTELLETTUALI, CHE REGOLA I TERMINI E LE CONDIZIONI DI UTILIZZO.

UTILIZZANDO IL SOFTWARE EASTWEST, IL CONTENUTO AUDIO O ALTRO PROPRIETÀ INTELLETTUALE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO AI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. SE L'UTENTE NON ACCETTA I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA, NON UTILIZZA IL SOFTWARE EASTWEST, IL CONTENUTO AUDIO O ALTRE PROPRIETÀ INTELLETTUALE. SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DELLA LICENZA, È POSSIBILE RESTITUIRE IL SOFTWARE EASTWEST, IL CONTENUTO AUDIO E LA PROPRIETÀ INTELLETTUALE NEL LUOGO IN CUI L'HA OTTENUTO PER UN RIMBORSO. DEVI RESTITUIRE L'INTERO PACCHETTO PER OTTENERE UN RIMBORSO. SE IL SOFTWARE EASTWEST, IL CONTENUTO AUDIO O LE PROPRIETÀ INTELLETTUALI SONO STATI ACCOLTI ELETTRONICAMENTE E L'UTENTE NON ACCETTA LA LICENZA, CLICCARE SEMPLICEMENTE SU "DECLINE".

NOTA IMPORTANTE: il software, il contenuto audio e altra proprietà intellettuale fornita da EastWest all'utente possono essere utilizzati dall'utente per creare i propri lavori originali in conformità con i termini e le condizioni della presente Licenza. L'utente non può utilizzare, distribuire o trasmettere alcun software, contenuto audio o altra proprietà intellettuale in alcun modo non espressamente consentito dalla presente Licenza. Se non si è sicuri dei propri diritti di utilizzo del software, del contenuto audio o di altre proprietà intellettuali, è necessario contattare il proprio consulente legale prima di procedere.

1. Generale. Il SOFTWARE EASTWEST (senza limiti, software, script, contenuto audio, loop audio, file audio, campioni, risposte d'impulso, strumenti di elaborazione audio, immagini, formule, progetti, invenzioni, opere, documentazione, caratteri e altra proprietà intellettuale su disco, in memoria di sola lettura, su qualsiasi altro supporto o in qualsiasi altro formato) fornito all'utente è concesso in licenza, non venduto, all'utente di EAST WEST SOUNDS, Inc. ("EASTWEST") per l'utilizzo esclusivamente secondo i termini di questa Licenza, e EASTWEST si riserva tutti i diritti non espressamente concessi all'utente. L'utente possiede il supporto su cui è registrato EASTWEST SOFTWARE ma EASTWEST e / o il / i licenziatario / i di EASTWEST mantengono la proprietà del SOFTWARE EASTWEST stesso. I termini di questa Licenza regoleranno gli aggiornamenti del SOFTWARE EASTWEST forniti da EASTWEST che sostituiscono e / o integrano il SOFTWARE EASTWEST originale, a meno che tale aggiornamento sia accompagnato da una licenza separata, nel qual caso regoleranno i termini di tale licenza. Il titolo e i diritti di proprietà intellettuale relativi a qualsiasi contenuto visualizzato o accessibile tramite il SOFTWARE EASTWEST appartengono al rispettivo proprietario dei contenuti. Tale contenuto può essere protetto da copyright o da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale e può essere soggetto ai termini di utilizzo della terza parte che fornisce tali contenuti.

2. Usi Consentiti dalla Licenza e Restrizioni. Ti viene concessa una licenza limitata non esclusiva per utilizzare il SOFTWARE EASTWEST come segue, soggetto a tutti gli altri termini e condizioni della presente Licenza:

A. È possibile installare e utilizzare una copia del SOFTWARE EASTWEST su un computer. Ti verrà richiesto di acquistare, autorizzare e utilizzare una chiave di sicurezza Pace iLok (non inclusa) o altra protezione di sicurezza che EASTWEST includa per accedere al SOFTWARE EASTWEST. Non è possibile rendere il SOFTWARE EASTWEST disponibile su una rete in cui potrebbe essere utilizzato da più computer o utenti contemporaneamente. È possibile effettuare una copia del SOFTWARE EASTWEST in formato leggibile dalla macchina solo a scopo di backup; a condizione che la copia di backup includa tutti i copyright o altri avvisi di proprietà contenuti nell'originale.

B. Puoi utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per creare le tue composizioni musicali o colonne sonore originali per i tuoi film, video, musica e progetti audio e puoi trasmettere e / o distribuire le tue composizioni musicali o colonne sonore originali che hai creato con il software EASTWEST.

C. Non è possibile utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per creare suoni o altri contenuti per qualsiasi tipo di sintetizzatore, strumento virtuale, libreria di campioni, prodotti basati su campioni, strumenti musicali o prodotti della concorrenza. Non è possibile concedere in licenza, vendere o distribuire (commercialmente o in altro modo) il SOFTWARE EASTWEST o parti o componenti del SOFTWARE EASTWEST su base autonoma o riconfezionare e vendere, concedere in licenza o distribuire il SOFTWARE EASTWEST o qualsiasi parte o componente parti del SOFTWARE EASTWEST su base standalone.

D. È possibile utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per creare composizioni musicali o colonne sonore originali; o per una Production Music Library, nota anche come stock music o library music (composizioni originali o colonne sonore create interamente dall'utente utilizzando il SOFTWARE EASTWEST che, a sua volta, si autorizza come composizione originale o colonna sonora di terzi per l'uso in film, televisione, radio o altri supporti), a condizione che la composizione o la colonna sonora completate siano create esclusivamente da voi.

E. È possibile utilizzare tutti i loop audio EASTWEST SOFTWARE (composizioni che contengono una combinazione di campioni sonori che possono essere ripetuti per formare un brano musicale continuo) per una Production Music Library, nota anche come stock music o library music (composizioni originali o colonne sonore create interamente dall'utente che utilizza il SOFTWARE EASTWEST che, a sua volta, concede in licenza una composizione o colonna sonora originale a terzi per l'uso in film, televisione, radio o altri media), in base ai seguenti termini e condizioni: (1) I loop Audio devono essere utilizzati in un contesto musicale con almeno altri due strumenti che contribuiscono in modo significativo alla composizione; e (2) L'intero Loop Audio non può essere lasciato scoperto in qualsiasi momento nella composizione. In caso di dubbi su se una composizione o colonna sonora soddisfa i suddetti criteri, l'utente può inviare la composizione a licensing@eastwestsounds.com per l'approvazione scritta. Si prega di non inviare file audio o MP3, ma inviarci un collegamento alla composizione sul proprio server web.

F. É vietato, e accetti a non farlo o di permetterlo ad altri, di copiare (tranne come e solo nella misura consentita in questa Licenza), decompilare, decodificare (reverse engineer), disassemblare, tentare di ricavare il codice sorgente di, decifrare, modificare, o creare opere derivate del SOFTWARE EASTWEST o di qualsiasi parte di esso (nella misura in cui qualsiasi restrizione di cui sopra è proibita dalla legge applicabile).

3. Restrizione di trasferimento: il diritto di utilizzare il SOFTWARE EASTWEST è concesso all'utente finale originale del prodotto (licenziatario) e NON è trasferibile. Non è possibile affittare, noleggiare, prestare, vendere, ridistribuire o sublicenziare il SOFTWARE EASTWEST.

Aggiornamenti e Upgrades: se un aggiornamento SOFTWARE EASTWEST sostituisce completamente (installazione completa) una versione precedentemente concessa del SOFTWARE EASTWEST, non è possibile utilizzare contemporaneamente entrambe le versioni del SOFTWARE EASTWEST né trasferirle separatamente.

Copie Non Rivendibili (NFR, Not for Resale): Nonostante altre sezioni di questa Licenza, il SOFTWARE EASTWEST etichettato o altrimenti fornito all'utente per lo sviluppo o su base promozionale può essere utilizzato solo a scopo di sviluppo, dimostrazione, test e valutazione e NON può essere utilizzato per attività generatrici di entrate che includono l'uso di il SOFTWARE EASTWEST senza il consenso scritto di EASTWEST. Se non sei sicuro del tipo di licenza che possiedi (LICENZA / NFR), controlla il tuo iLok o altro account di sicurezza identificato o contatta licensing@eastwestsounds.com.

Copie Educational: devi essere un utente finale educativo idoneo per utilizzare il SOFTWARE EASTWEST. Per "Utenti finali educativi idonei" s'intende gli studenti, i docenti, il personale e l'amministrazione che frequentano e / o lavorano in una struttura istituzionale educativa (ad es. Campus universitario, scuole pubbliche o private K-12). Il SOFTWARE EASTWEST fornito a questo scopo NON può essere utilizzato per attività generatrici di entrate che includono l'utilizzo del SOFTWARE EASTWEST senza il consenso scritto di EASTWEST.

4. Consenso all'utilizzo dei dati. Accetti che EASTWEST e le sue consociate possano raccogliere e utilizzare informazioni tecniche e correlate, incluse, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, informazioni tecniche sul tuo computer, sistema e software applicativo e periferiche, raccolte periodicamente per facilitare la fornitura di aggiornamenti software, sicurezza, prodotto supporto e altri servizi all'utente (se esistenti) relativi al SOFTWARE EASTWEST e per verificare la conformità ai termini della presente Licenza. EASTWEST può utilizzare queste informazioni, purché in una forma che non ti identifica personalmente, per migliorare i nostri prodotti o per fornirti servizi o tecnologie.

5. Cessazione. Questa licenza è valida fino alla sua cessazione. I tuoi diritti ai sensi della presente Licenza cesseranno automaticamente senza preavviso da EASTWEST se non rispetti i termini di questa Licenza. Al termine della presente Licenza, l'utente dovrà interrompere l'utilizzo del SOFTWARE EASTWEST e distruggere tutte le copie, complete o parziali, del SOFTWARE EASTWEST.

6. Garanzia limitata sui media. EASTWEST garantisce i supporti su cui il software EASTWEST è registrato e consegnato da EASTWEST per essere esenti da difetti di materiali e

lavorazione in condizioni di utilizzo normali per un periodo di novanta (90) giorni dalla data dell'acquisto originale. Il rimedio esclusivo di cui alla presente sezione è, a discrezione di EASTWEST, un rimborso del prezzo di acquisto del prodotto contenente il SOFTWARE EASTWEST o la sostituzione del SOFTWARE EASTWEST restituito a EASTWEST o un rappresentante autorizzato di EASTWEST con una copia della ricevuta originale. QUESTA GARANZIA LIMITATA E QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA SUI SUPPORTI CHE INCLUDONO, MA NON LIMITATAMENTE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ, DI QUALITÀ SODDISFACENTE E DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, SONO LIMITATE IN DURATA A NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ORIGINALE ACQUISTA. ALCUNE GIURISDIZIONI NON PERMETTONO LIMITAZIONI SULLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE. LA GARANZIA LIMITATA QUI INDICATA È L'UNICA GARANZIA FORNITA ALL'UTENTE E FORNITA IN SOSTITUZIONE DI QUALSIASI ALTRA GARANZIA (QUALUNQUE) CREATA DA QUALSIASI DOCUMENTAZIONE O CONFEZIONAMENTO. QUESTA GARANZIA LIMITATA TI FORNISCE DIRITTI LEGALI SPECIFICI, E POTREBBE INOLTRE AVERE ALTRI DIRITTI CHE VARIANO PER GIURISDIZIONE.

7. Esclusione di Garanzie. L'UTENTE RICONOSCE ESPRESSAMENTE E ACCETTA CHE, NELLA MISURA CONSENTITA DALLE LEGGI APPLICABILI, L'UTILIZZO DEL SOFTWARE EASTWEST È A RISCHIO ESCLUSIVO DELL'UTENTE E CHE L'INTERO RISCHIO RELATIVO ALLA QUALITÀ SODDISFACENTE, ALLE PRESTAZIONI, ALLA PRECISIONE E ALLO SFORZO È DELL'UTENTE. FATTA ECCEZIONE PER LA GARANZIA LIMITATA SUI SUPPORTI DI CUI SOPRA E SULLA MASSIMA MISURA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, IL SOFTWARE EASTWEST VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", CON TUTTI I DIFETTI E SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO E DEI LICENZIANTI DI EASTWEST E EASTWEST (COLLETTIVAMENTE RIFERITO A "EASTWEST" AI FINI DELLE SEZIONI 7 E 8) NON RICONOSCONO ALCUNA GARANZIA E CONDIZIONE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE EASTWEST, SIA ESPRESSA, IMPLICITA O LEGALE, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE E / O CONDIZIONI IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ, DI QUALITÀ SODDISFACENTE, IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, ACCURATEZZA, DI TRANQUILLA FRUIZIONE E NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZE PARTI. EASTWEST NON GARANTISCE LE INTERFERENZE CON LA VOSTRA FRUIZIONE DEL SOFTWARE EASTWEST, CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFTWARE EASTWEST SODDISFERANNO I REQUISITI DELL'UTENTE, CHE IL FUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE EASTWEST SARÀ ININTERROTTO O PRIVO DI ERRORI, O CHE I DIFETTI NEL SOFTWARE EASTWEST SARANNO CORRETTI. INOLTRE RICONOSCETE CHE IL SOFTWARE EASTWEST NON È DESTINATO O ADATTO ALL'USO IN SITUAZIONI O AMBIENTI IN CUI IL MANCATO, O ERRORE O IMPRECISIONE NEL CONTENUTO, DATI O INFORMAZIONI FORNITI DAL SOFTWARE EASTWEST POTREBBERO CONDURRE A MORTE, LESIONI PERSONALI O GRAVI DANNI FISICI O DANNI AMBIENTALI, INCLUSI, SENZA LIMITAZIONI, IL FUNZIONAMENTO DI IMPIANTI NUCLEARI, NAVIGAZIONE AEREA O SISTEMI DI COMUNICAZIONE, CONTROLLO DEL TRAFFICO AEREO, SISTEMI DI ASSISTENZA VITA O ARMI. NESSUNA INFORMAZIONE O SUGGERIMENTO ORALE O SCRITTO FORNITO DA EASTWEST O DA UN RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO EASTWEST CREA UNA GARANZIA. SE IL SOFTWARE EASTWEST RISPONDE DIFETTOSO, L'UTENTE SI ASSUME L'INTERO COSTO DI TUTTE LE OPERAZIONI DI

MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIE. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE O LIMITAZIONI SUI DIRITTI LEGALI APPLICABILI DI UN CONSUMATORE, PERTANTO LE SUDDETTE ESCLUSIONI E LIMITAZIONI POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI.

8. Limitazione di responsabilità. NELLA MISURA NON VIETATA DALLA LEGGE, IN NESSUN CASO EASTWEST SARÀ RESPONSABILE PER DANNI PERSONALI O QUALSIASI DANNO ACCIDENTALE, SPECIALE, INDIRETTO O CONSEQUENZIALE DI QUALSIASI TIPO, INCLUSI, SENZA LIMITAZIONI, DANNI PER PERDITA DI PROFITTI, PERDITA DI DATI, INTERRUZIONE COMMERCIALE O QUALUNQUE ALTRI DANNI O PERDITE COMMERCIALI DERIVANTI O CORRELATI ALL'UTILIZZO O ALL'IMPOSSIBILITÀ DI UTILIZZARE IL SOFTWARE EASTWEST, QUALUNQUE CAUSATO, INDIPENDENTEMENTE DALLA TEORIA DELLA RESPONSABILITÀ (CONTRATTO, TORTO O ALTRIMENTI) E ANCHE SE EASTWEST È STATO AVVISATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE GIURISDIZIONI NON PERMETTONO LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI PERSONALI O DANNI ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO LA PRESENTE LIMITAZIONE POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE. In nessun caso la responsabilità totale di EASTWEST nei confronti dell'utente per tutti i danni (a parte quanto richiesto dalla legge applicabile in caso di lesioni personali) supera l'importo di cinquanta dollari ($ 50,00). Le precedenti limitazioni si applicheranno anche se il rimedio sopra indicato fallisce il suo scopo essenziale.

9. Controllo delle esportazioni. L'utente non può utilizzare o altrimenti esportare o riesportare il SOFTWARE EASTWEST ad eccezione di quanto autorizzato dalla legge degli Stati Uniti e dalle leggi della giurisdizione in cui è stato ottenuto il SOFTWARE EASTWEST. In particolare, ma senza limitazione, il SOFTWARE EASTWEST non può essere esportato o riesportato (a) in alcun paese sottoposto a embargo negli Stati Uniti o (b) a nessuno nell'elenco del Dipartimento del Tesoro degli Stati Uniti di Specially Designated Nationals o al Dipartimento del Commercio degli Stati Uniti. Elenco delle entità. Usando il SOFTWARE EASTWEST, dichiari e garantisci che non ti trovi in nessuno di questi paesi o in nessuna di tali liste. Accetti inoltre di non utilizzare il SOFTWARE EASTWEST o scopi proibiti dalla legge degli Stati Uniti, inclusi, a titolo esemplificativo, lo sviluppo, la progettazione, la produzione o la produzione di missili, armi nucleari, chimiche o biologiche.

10. Utenti finali governativi. Il SOFTWARE EASTWEST e la relativa documentazione sono "Articoli commerciali", poiché tale termine è definito in 48 C.F.R. §2.101, costituito da "Software commerciale per computer" e "Documentazione di software per computer commerciale", in quanto tali termini sono utilizzati in 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, a seconda dei casi. Coerente con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202-1 tramite 227.7202-4, a seconda dei casi, la documentazione del software commerciale e della documentazione del software commerciale è concessa in licenza agli utenti finali del governo degli Stati Uniti (a) solo come articoli commerciali e (b) con i soli diritti concessi a tutti gli altri utenti finali secondo i termini e le condizioni qui riportati. Diritti non pubblicati riservati ai sensi delle leggi sul copyright degli Stati Uniti.

11. Legge di controllo e separabilità. La presente Licenza sarà regolata e interpretata in conformità con le leggi dello Stato della California, come applicato agli accordi stipulati e da eseguire interamente all'interno della California tra residenti della California. La presente Licenza non sarà regolata dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di merci, la cui applicazione è espressamente esclusa. Se per qualsiasi ragione un tribunale di giurisdizione competente ritiene che una disposizione, o parte di essa, sia inapplicabile, il resto della presente Licenza continuerà a essere pienamente valido ed efficace.

12. Accordo completo; Lingua di governo. Questa Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti in relazione all'uso del SOFTWARE EASTWEST qui concesso e sostituisce tutte le intese precedenti o contemporanee relative a tale argomento. Nessuna modifica o modifica di questa Licenza sarà vincolante se non in forma scritta e firmata da EASTWEST. Qualsiasi traduzione di questa Licenza viene eseguita per i requisiti locali e in caso di controversia tra l'inglese e qualsiasi versione non inglese, deve governare la versione inglese di questa Licenza.

13. Software di terze parti e Termini e Condizioni del Servizio. Parti del SOFTWARE EASTWEST utilizzano o includono software di terze parti e altro materiale protetto da copyright. Ringraziamenti, termini di licenza e dichiarazioni di non responsabilità per tale materiale sono contenuti nella documentazione elettronica "online" per il SOFTWARE EASTWEST e l'utilizzo di tale materiale è regolato dai rispettivi termini.