



H O L L Y W O O D

FANTASY

O R C H E S T R A

PRODUCED BY DOUG ROGERS AND NICK PHOENIX

MANUALE



DELL'UTENTE

INFORMAZIONE

Le informazioni contenute nel presente documento sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un impegno da parte di East West Sounds, Inc. Il software e i suoni descritti in questo documento sono soggetti a contratti di licenza e non possono essere trasferiti su altri supporti. Nessuna sezione di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o altrimenti trasmessa o registrata, per qualsiasi scopo, senza la preventiva autorizzazione scritta da parte di East West Sounds, Inc. Tutti i nomi di prodotti e aziende sono marchi registrati [™] o [®] o marchi di fabbrica dei rispettivi legittimi proprietari.

Solid State Logic (SSL) Channel Strip, Transient Shaper, Stereo Compressor per concessione di Solid State Logic. SSL e Solid State Logic sono marchi registrati di Red Lion 49 Ltd.

© East West Sounds, Inc., 2023. Tutti i diritti sono riservati.

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

Per domande sulle licenze dei prodotti: licensing@eastwestsounds.com

Per informazioni generali sui prodotti: info@eastwestsounds.com

Per assistenza tecnica sui prodotti: <https://www.soundsonline.com/support>

CREDITI

PRODUTTORI

Doug Rogers, Nick Phoenix

RESPONSABILE DI PRODUZIONE

Blake Rogers

PROGRAMMAZIONE / SOUND DESIGN

Justin Harris, Jason Coffman, Doug Rogers, Nick Phoenix

SCRIPTING

Wolfgang Schneider

SOUND EDITING

Justin Harris, Mike DiMattia, Jason Coffman

DIREZIONE ARTISTICA

Doug Rogers, Blake Rogers, Nick Phoenix, Eike Jonas,
Thomas Merkel, Steven Gilmore, Udo Kipper, Jonas Sellami, Voger Design

SOFTWARE OPUS

Wolfgang Kundrus, Wolfgang Schneider, Eike Jonas, Klaus Lebkücher; QA by: Gerrit Haasler
Inspiration by: Doug Rogers, Nick Phoenix, Blake Rogers, Rhys Moody, Justin Harris, Jason Coffman

PRODUZIONE VIDEO

Blake Rogers, Sam Hanson, Ryan Thomas, Julio Tobar

MANUALE DELL'UTENTE

Jason Coffman

TRADUZIONE E ADATTAMENTO

Michele Antoniou

INDICE

- 1. PRIMI PASSI**
 - 1.1 HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA**
 - 1.1.1 PANORAMICA
 - 1.1.2 BASATO SU OPUS
 - 1.1.3 COSA È INCLUSO
 - 1.1.4 REQUISITI DI SISTEMA
 - 1.1.5 COMPATIBILITÀ CON I SEQUENCER
 - 1.2 CONOSCIAMO I PRODUTTORI**
 - 1.2.1 DOUG ROGERS
 - 1.2.2 NICK PHOENIX
 - 1.3 CONOSCIAMO EASTWEST**
 - 1.3.1 EASTWEST SOUNDS
 - 1.3.2 EASTWEST STUDIOS
 - 1.4 SUPPORTO**
 - 1.4.1 RISORSE ONLINE
 - 1.4.2 GUARDA I NOSTRI VIDEO
 - 1.4.3 COMMUNITY
 - 1.4.4 MANUALI

 - 2. APPROFONDIMENTI**
 - 2.1 STRUMENTI DI HOLLYWOOD FANTASY STRINGS**
 - 2.1.1 IL BOX DESCRIZIONI
 - 2.1.2 COME TROVARE GLI STRUMENTI
 - 2.2 I CONTROLLI DI HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA**
 - 2.2.1 I CONTROLLI PLAYER
-

1. PRIMI PASSI

Benvenuto alla Hollywood Fantasy Orchestra, una libreria basata sul nostro innovativo software engine Opus.

1.1 HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA

Ti presentiamo una nuovissima orchestra che offre tutto ciò che serve per creare colonne sonore fantasy per film, televisione e videogame.

1.2 CONOSCIAMO I PRODUTTORI

Prodotto dal gigante del sound design Doug Rogers e dal produttore di Two Steps from Hell, Nick Phoenix.

1.3 CONOSCIAMO EASTWEST

EastWest gestisce dipartimenti di sviluppo di software e suoni nelle sedi di Hollywood, USA - Berlino, Amburgo e Monaco - Germania.

1.4 SUPPORTO

Consulta il nostro [Centro di Supporto](#) per chattare dal vivo con un nostro esperto o per vedere i video sull'installazione e la configurazione, trailer dei prodotti e i walkthrough.

1.1 HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA

Ti presentiamo la Hollywood Fantasy Orchestra, una modernissima orchestra che include tutto ciò che occorre per creare colonne sonore per film, televisione e game. Prodotta dal grande sound designer Doug Rogers e da Nick Phoenix, produttore di Two Steps from Hell.



Hollywood Fantasy Orchestra comprende ensemble di strumenti unici provenienti da vari parti del mondo i cui suoni, usati nelle più grandi produzioni cinematografiche della storia e nei videogiochi, vengono miscelati insieme alle moderne sezioni orchestrali raddoppiate in ottava e perfettamente integrate con la Hollywood Orchestra. Il tutto, condito da un posizionamento microfonico completo per l'imaging stereo e dalle funzioni disponibili grazie al potentissimo software Opus, il sample engine di EastWest.



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Che tu stia scrivendo la prossima grande epopea fantasy o una storia medievale, l'aggiunta di singoli strumenti d'epoca non sarà sufficiente: avrai bisogno di colmare il divario tra l'orchestra e questi stessi strumenti. Ciascuno strumento deve guadagnarsi la propria posizione nel mix per creare una sonorità potente e cinematografica. Questo è il motivo per il quale abbiamo creato un'orchestra completamente nuova che mette insieme tutti i "world-istruments" necessari.

L'abbiamo equipaggiata della stessa potenza e flessibilità di Hollywood Strings, usando gli stessi posizionamenti microfonic, nel medesimo studio, creando un mix perfetto in modo che tu possa essere certo che le tue librerie di archi siano all'altezza delle aspettative.

- **EASTWEST STUDIOS** Ogni strumento è stato microfonato allo stesso modo come nella serie Hollywood Orchestra e le registrazioni sono state effettuate nella stessa sala e, per andare oltre, abbiamo aggiunto dei moderni archi raddoppiati in ottava, in modo da offrire un ulteriore collante al mix e conferire, all'intero ensemble, un'atmosfera dal piglio cinematografico.
- **MIX MICROFONICI** È possibile controllare individualmente il livello e il pan di quattro posizioni microfoniche differenti: Close, Mid, Main e Surround, per un completo controllo della dimensione sonora nell'immagine stereo.
- **CONTROLLARE IL MOOD** Ogni strumento è programmato con 3 mood, dal più autentico (Classic), al più intimo (Soft), fino a quello cinematografico (Epic). Basta selezionare una di queste atmosfere per modificare istantaneamente le varie impostazioni quali mix, riverbero, scripts e i parametri del compressore MIDI. È possibile passare da un'atmosfera all'altra in base alle nostre esigenze, per avvicinarsi quanto più possibile al sound che abbiamo in mente e che desideriamo ottenere.
- **LA POTENZA DELL'ENSEMBLE** La maggior parte degli strumenti è stata registrata in piccoli ensemble, conferendo loro un'imponenza sonora che non è possibile ottenere con i singoli strumenti solisti. All'interno trovi violini norvegesi (Hardanger), liuti, viole da gamba, dulcimer di montagna, ghironde e sezioni d'archi orchestrali complete. È tutto ciò che serve per dar vita ad una vera orchestra d'archi fantasy.
- **SET DETTAGLIATO DI ARTICOLAZIONI** Ampi sustain, legati reali, ripetizioni, note brevi di varia lunghezza, ornamenti, crescendo e trilli sono tutto ciò di cui hai bisogno per produrre il perfetto spunto fantasy secondo i più alti standard professionali.

IL PRIMO PASSO DELLA NOSTRA AVVENTURA

Hollywood Fantasy Strings è la prima libreria della serie Hollywood Fantasy Orchestra, con Ottoni, Fiati, Percussioni, Voci e il motore per la composizione di Hollywood Fantasy Orchestrator (in collaborazione con Sonuscore). Presto sarà disponibile l'intera collezione di strumenti, una suite perfetta per creare capolavori in stile fantasy cinematografico, di qualsiasi grandezza e portata!

HOLLYWOOD FANTASY STRINGS

Hollywood Fantasy Strings è la prima edizione della serie Hollywood Fantasy Orchestra, che mette a disposizione 5 degli strumenti più iconici appartenenti all'epoca medievale, rinascimentale e barocca, insieme a nuove registrazioni orchestrali in stile moderno.

EASTWEST SOUNDS VIDEO: [HOLLYWOOD FANTASY STRINGS WALKTHROUGH](#)



I violoncelli tradizionali sono sostituiti da un ensemble di viole da gamba, i violini da un ensemble di violini hardanger. I liuti e i dulcimer sono registrati in trio, creando una splendida immagine stereo incisiva. in grado di spiccare all'interno di qualsiasi mix.

Sono incluse anche ghironde (hurdy gurdies) ed ensemble di archi tradizionali dal suono maestoso registrato in ottave, utili per quei passaggi in cui si ha bisogno di più potenza e grinta, al fine di ottenere la sonorità fantasy più appropriata.

Con quasi 150 strumenti e circa 60 GB di campioni per 6 ensemble e 2 strumenti solisti, sarai in grado di costruire la trama sonora che hai sempre sognato, grazie a questi incredibili strumenti ispirati al mondo della fantasia.



Oltre alle 8 categorie di strumenti disponibili in Hollywood Fantasy Strings, esiste anche una categoria “Quickstart” che contiene 30 strumenti selezionati dal produttore.

- 3 Dulcimers
- 3 Hardanger Fiddles
- 3 Lutes
- 3 Viola Da Gambas
- 6 Celli & 4 Basses (Low Octave Strings)
- 8 Violins & 6 Violas (High Octave Strings)
- Hurdy Gurdy 1
- Hurdy Gurdy 2
- Quickstart

1.1.1 PANORAMICA

Se non hai mai usato Opus, il rivoluzionario motore di campionamento che costituisce il cuore delle librerie EastWests, consigliamo di dedicare qualche minuto a questa sezione.



PRIMI PASSI

I primi passi prevedono l'impostazione dei dispositivi audio e MIDI, il caricamento e l'esecuzione di uno strumento, la familiarizzazione con alcuni controlli specifici della libreria e altro ancora.

- **CONFIGURAZIONE INIZIALE** Prima di addentrarci, occorrono alcuni passaggi per ottimizzare le impostazioni, configurare i dispositivi audio/MIDI ed eseguire gli aggiornamenti.
- **CARICARE UNO STRUMENTO** è facile grazie alle funzioni della pagina Browse, dove è possibile cercare uno strumento, ascoltarne il suono e caricarlo in memoria.
- **SUONARE UNO STRUMENTO** è alquanto intuitivo grazie all'interfaccia utente personalizzata e ai controlli disponibili nella pagina Play e nelle sue sottopagine: Player (predefinito), MIDI Tools, Automation e Articulations.
- **COSTRUIRE UNA PERFORMANCE** Puoi creare setup multistrumentali (split, stack, keyswitch) in pochi istanti, modificando le proprietà degli strumenti tramite controlli come Key range, Octave e le azioni di Trigger per gestirli in vari modi.
- **MISSAGGIO ED EFFETTI** possono essere applicati a uno strumento (o alle posizioni microfoniche) per arricchire il risultato finale, conferendogli un tocco di classe grazie ad effetti come equalizzatore, compressore, chorus, riverbero, delay e altro.

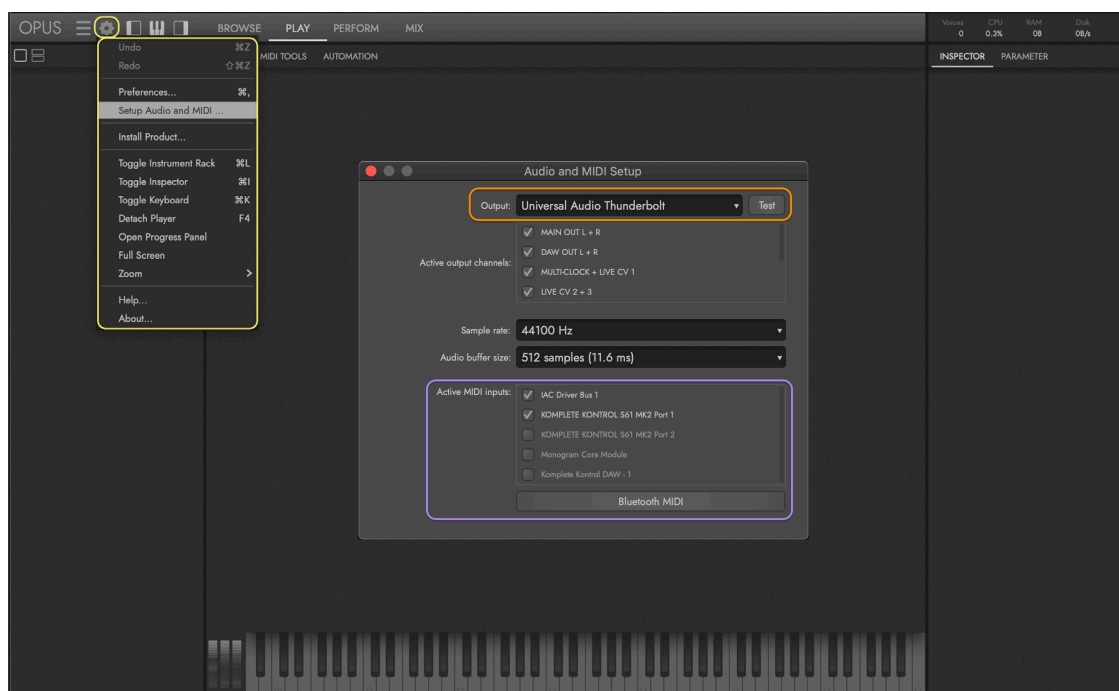
SETUP INIZIALE

Prima di andare avanti, occorrono alcuni passaggi per configurare e ottimizzare Opus.

1. **SETUP WIZARD** è la finestra di dialogo che appare al primo avvio di Opus. Segui le istruzioni proposte per ottimizzare le prestazioni della CPU e dei dischi in base al flusso di lavoro e alle specifiche. Puoi sempre modificare queste impostazioni nelle Preferences.
2. **ESEGUI L'AGGIORNAMENTO AUTOMATICO** all'avvio di Opus se vedi apparire una finestra con il messaggio 'Updates Available'. Basteranno pochi secondi per ultimarlo.
3. **I DISPOSITIVI AUDIO E MIDI** possono essere impostati nel **SETTINGS MENU** selezionando l'opzione **SETUP AUDIO AND MIDI** dal relativo elenco.

(A) Seleziona una scheda audio dal menu **OUTPUT** e verifica il collegamento facendo clic sul pulsante **TEST** per emettere un suono di prova.

(B) Nell'area **ACTIVE MIDI INPUTS** seleziona la casella accanto ad uno dei dispositivi MIDI che desideri abilitare e utilizzare.

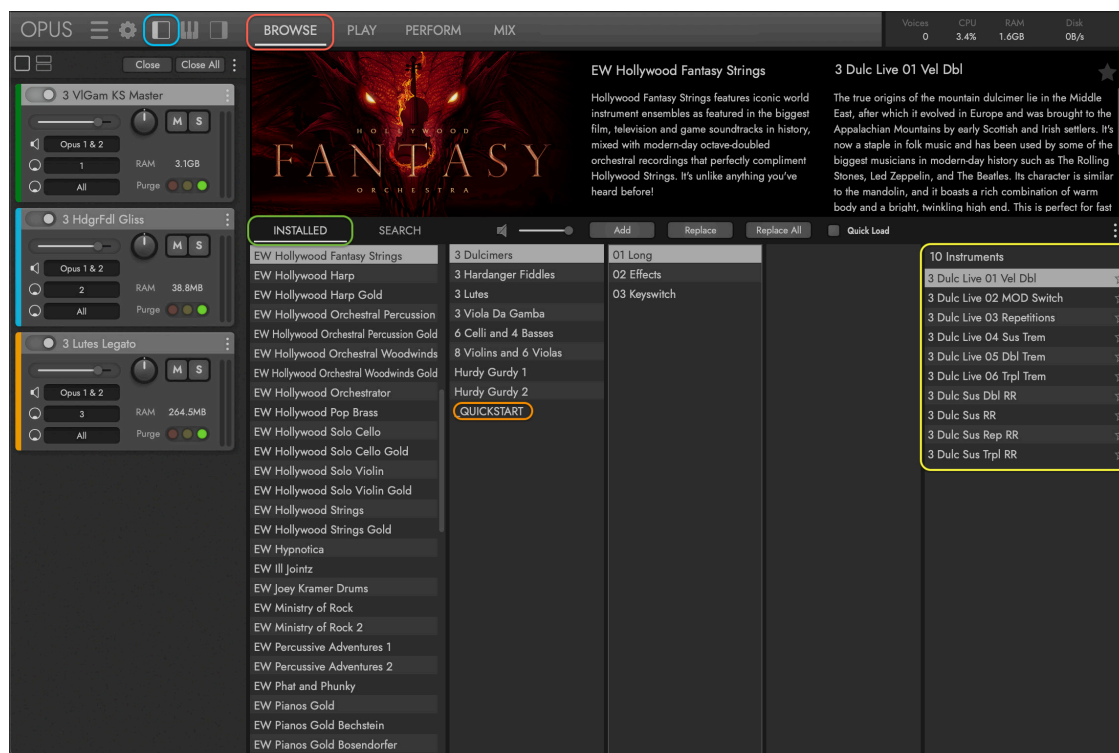


MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 1.1.6 PREFERENZE contiene ulteriori informazioni sulle impostazioni disponibili nella finestra delle preferenze.

CARICARE UNO STRUMENTO

Nella pagina Browse è possibile cercare, effettuare un preascolto e caricare gli strumenti.

1. Fai clic sul **SELETTORE BROWSE** nella **BARRA NAVIGATION** per accedere alla pagina Browse.
2. Clicca sul **PULSANTE INSTRUMENT RACK** nella **BARRA NAVIGATION** per visualizzare il Rack Instrument, dove gli strumenti caricati vengono corredati di controlli come volume, pan e altro.
3. Fai clic sul **PULSANTE INSTALLED MODE**, quindi su Hollywood Fantasy Strings nell'elenco delle librerie installate che appare sulla colonna di sinistra. Cerca tra le sottocategorie finché non apri una cartella contenente gli strumenti.
4. Clicca sulla **CARTELLA QUICKSTART** per accedere agli strumenti selezionati dagli sviluppatori, ideali per dar vita rapidamente a delle buone idee!
5. Gli strumenti appariranno nella **COLONNA RESULTS LIST**, dove è possibile fare doppio clic su uno di essi per caricarlo e doppio clic su un altro per sostituirlo. Tieni premuto il tasto [option/alt] mentre si fa doppio clic, per aggiungere uno strumento anziché sostituirlo.



CONTINUA A LEGGERE | SEZIONE 2.1 STRUMENTI DI HOLLYWOOD FANTASY STRINGS per una panoramica completa sugli strumenti e le articolazioni disponibili.

SUONARE UNO STRUMENTO

Ogni libreria ha una serie di controlli e funzioni, accessibili nella pagina Play e nelle relative sottopagine: Player (predefinito), MIDI Tools, Automation e Articulation.

1. Clicca il **SELETTORE DI PAGINA PLAY** nella **BARRA NAVIGAZIONE** per accedere alla pagina Play.
2. Clicca sul **SELETTORE DI SOTTO-PAGINA PLAYER** nel **MENU PALETTE** per vedere l'interfaccia utente identitaria dello strumento attualmente selezionato.



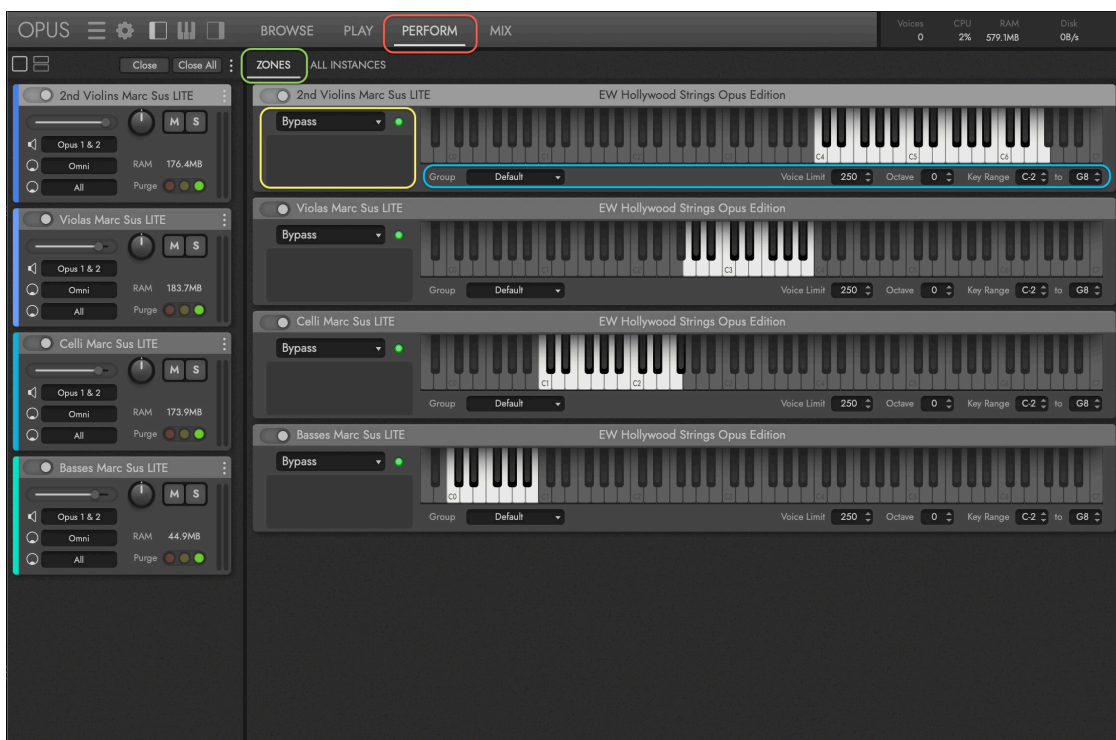
3. Nell'**AREA MOODS** cambia il suono predefinito da 'Classic' in 'Epic' oppure 'Soft' per adattarlo in modo più adeguato all'atmosfera o allo stile del tuo brano.
4. Puoi combinare e miscelare i microfoni nell'**AREA MICROPHONES** per modificare, a tua discrezione, la profondità e le caratteristiche sonore di uno strumento.

CONTINUA A LEGGERE | SEZIONE 2.2 CONTROLLI DI HOLLYWOOD FANTASY per maggiori informazioni sui controlli e la personalizzazione del suono di uno strumento.

COSTRUIRE UNA PERFORMANCE

Crea setup multistrumentali (o 'performances') definendo una serie di parametri che controllano il modo in cui i singoli strumenti interagiscono tra loro.

1. Clicca sul **SELETTORE DI PAGINA PERFORM** nella **BARRA NAVIGATION** per accedere alla pagina Perform, dopo aver caricato più strumenti singoli (o una singola performance).
2. Il **SELETTORE DI SOTTOPAGINA ZONES** è la voce predefinita nel **MENU PALETTE** e mostra le proprietà degli strumenti per tutti quelli che sono stati caricati, consentendo di creare rapidamente setup multistrumentali chiamati, appunto, Performances.



3. Usa le **OPZIONI INSTRUMENT ZONE** per creare strumenti multitimbrici come split e stack di tastiere usando Key range, Octave e altro ancora.
4. Usa le **OPZIONI INSTRUMENT TRIGGER** per creare strumenti multi-articolazione che utilizzano varie opzioni di trigger, come i Keyswitch per passare da una all'altra.

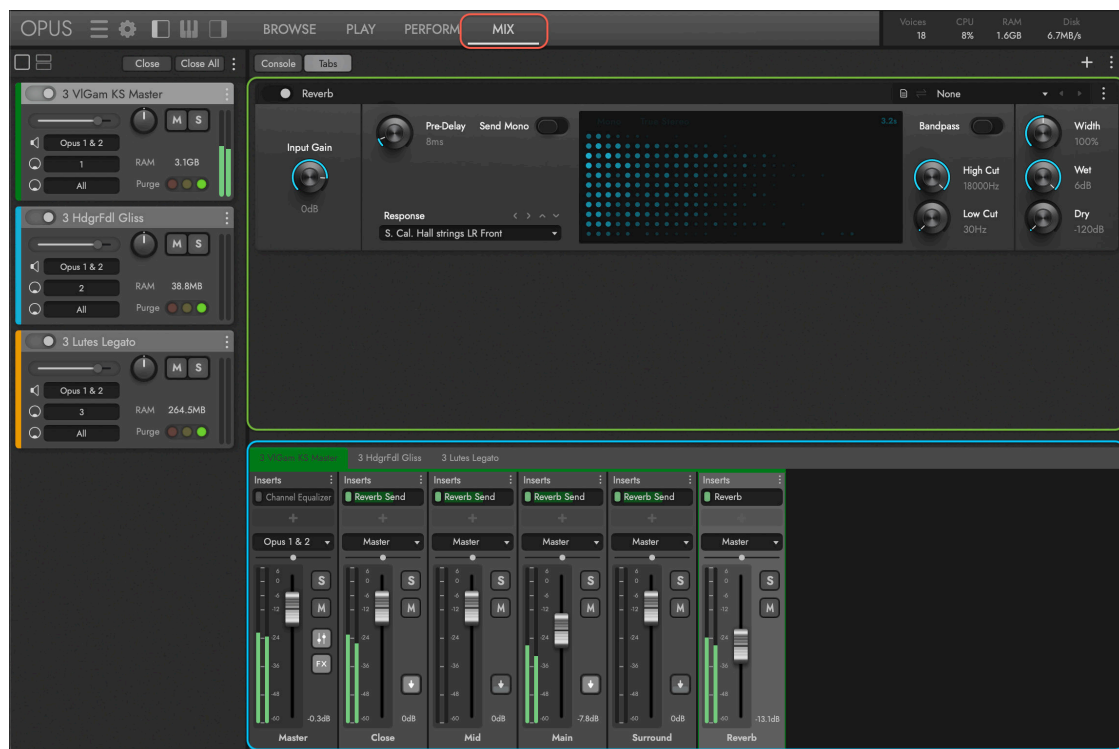
NOTA: Diverse librerie EastWest presentano sottopagine personalizzate che sono disponibili nella pagina Perform dopo il caricamento di un file speciale di performance. Ad esempio, Hollywood Choirs presenta la sottopagina WordBuilder e Hollywood Orchestra Opus Edition la sottopagina Orchestrator.

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.3 LA PAGINA PERFORM per informazioni su sottopagine e sui controlli di gestione delle esecuzioni multistrumentali.

MISSAGGIO ED EFFETTI

Modella il sound dell'uscita finale di uno strumento, usando i controlli di mix e una potente suite di processori effetti.

1. Clicca sul **SELETTORE PAGINA MIX** nella **BARRA NAVIGATION** per accedere alla pagina Mix e modificare le impostazioni di mix ed effetti dello strumento selezionato.
2. L'**AREA EFFECTS** occupa la metà superiore della pagina Mix e visualizza gli effetti insert caricati sul canale selezionato (di default, il canale Master).



3. L'**AREA MIXER** si trova nella metà inferiore della pagina Mix e mostra un'impostazione di canali standard del mixer per la Hollywood Fantasy Orchestra: un canale Master, 4 canali Sub Mixer e un canale FX Bus con un riverbero inserito.

NOTA: Ogni canale del Sub Mixer fornisce un'uscita indipendente per ogni posizione microfonica: close, mid, main e surround. Ciò consente di equilibrare la microfonaione in modo personalizzato e di impostare effetti indipendenti per ciascun microfono.

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.4 LA PAGINA MIX per dettagli su come mixare, aggiungere effetti e finalizzare il segnale di uscita di uno strumento.

1.1.2 BASATO SU OPUS

Opus è il rivoluzionario motore software su cui si basano tutti i nuovi strumenti virtuali di EastWest. È più veloce, più potente, più flessibile e più bello della precedente generazione di software engine e offre nuove caratteristiche del tutto straordinarie.

EASTWEST SOUNDS VIDEO: [OPUS SOFTWARE WALKTHROUGH VIDEO](#)



CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Di seguito trovi un breve elenco di alcune caratteristiche principali del software Opus. Per una trattazione più approfondita di tutti i controlli e delle funzioni disponibili in Opus, puoi consultare il Manuale del software Opus.

- **I DOWNLOAD DEGLI STRUMENTI** non richiedono più ore di attesa per scaricare grandi librerie. Ora gli strumenti possono essere scaricati singolarmente alla velocità della tua connessione Internet. Con le anteprime audio, puoi ascoltare un suono, scaricarlo e suonare in pochi minuti!

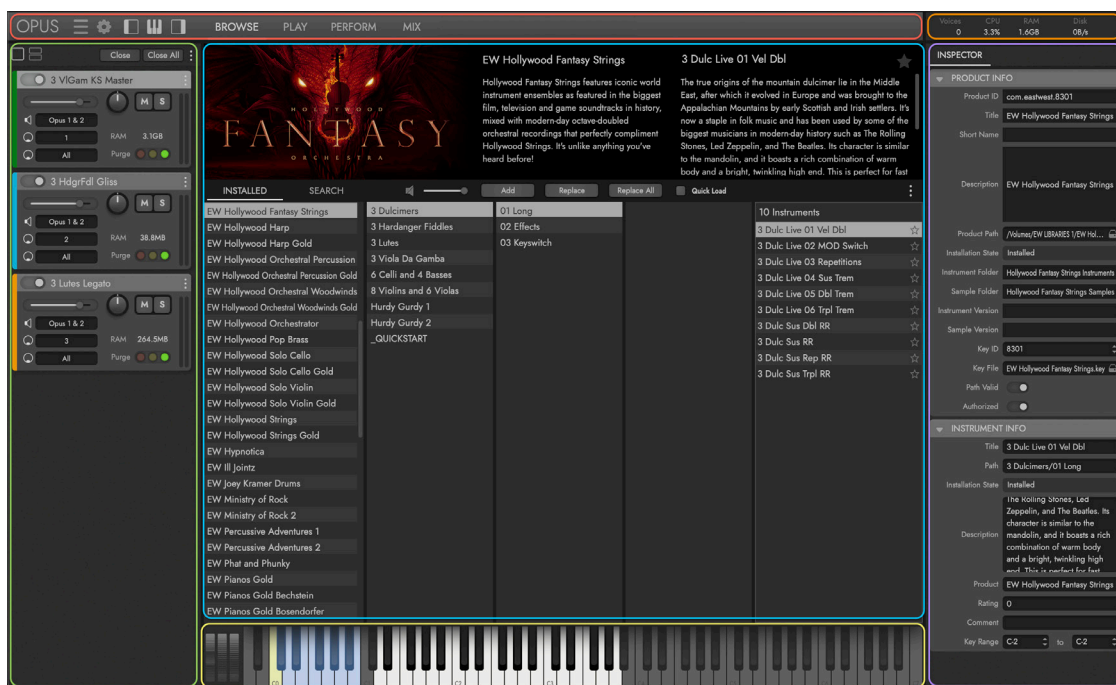
- **OTTIME PRESTAZIONI IN VELOCITÀ ED EFFICIENZA** era la priorità assoluta durante lo sviluppo di Opus. Grazie all'accento posto sull'uso più efficiente possibile delle risorse del computer, Opus è il motore di campionamento più veloce sul mercato. Opus funziona in modo nativo sui nuovi processori M1 di Apple e nei Mac basati su Intel ed è compatibile con i più recenti sistemi operativi MacOS e Windows.
- **INTERFACCE UTENTE AD ALTA RISOLUZIONE** sono disponibili in Opus per tutti i prodotti EastWest in Opus. Le interfacce utente ad alta risoluzione (Retina) sono inoltre scalabili a qualsiasi dimensione, garantendo la massima flessibilità quando vengono utilizzate da computer provvisti di monitor ad alta risoluzione.
- **UN POTENTE LINGUAGGIO DI SCRIPTING** è fondamentale per la progettazione dello strumento. Viene usato per definire il comportamento dello strumento, implementare caratteristiche sonore che, altrimenti, non sarebbe possibile ottenere, oltre che definire l'interazione con l'utente. Opus dispone di un nuovissimo e potente linguaggio di script chiamato OpusScript, sviluppato da Wolfgang Schneider, il creatore di Kontakt. Questo linguaggio consente ai sound designer di esprimere le proprie idee e di implementare funzionalità e meccanismi che vanno al di là di quelli contenuti nel software.
- **KEYSWITCHES PERSONALIZZABILI** consentono agli utenti di costruire i propri strumenti usando keyswitch e di creare strumenti multi-articolazione con tante opzioni per passare, al volo, da un'articolazione all'altra. Le opzioni Trigger includono Keyswitches, Controlli Continui (CC), Velocity, Program Change e tanto altro!
- **LE OPZIONI AVANZATE DI AUTOMAZIONE** sono preconfigurate per ogni strumento, con impostazioni personalizzate in base alle peculiarità dello strumento o della libreria. Gli utenti sono comunque liberi di configurare le proprie impostazioni di automazione aggiungendo parametri di automazione e parametri macro, questi ultimi in grado di controllare più target con una singola macro. Le assegnazioni di MIDI Controller Mapping esistenti possono anche essere rimappate e liberamente assegnate su qualsiasi altro parametro MIDI di CC disponibile.
- **LE IMPOSTAZIONI MULTI-INSTRUMENTS** sono molto facili da gestire grazie a un'area dedicata dell'interfaccia utente, che si occupa proprio delle 'Performance'. Si possono utilizzare controlli e opzioni che permettono di personalizzare il modo in cui più strumenti interagiscono tra loro, tra cui la definizione delle ottave, i Key ranges (ossia l'estensione relativa all'intervallo di note), azioni di Trigger e molto altro.

L'INTERFACCIA UTENTE

L'interfaccia utente di Opus è suddivisa in 6 aree principali (alcune inizialmente nascoste).

In alto si trova l'**AREA NAVIGATION BAR** che contiene importanti menu e pulsanti per accedere a tutte le aree principali dell'interfaccia utente di Opus. Da sinistra a destra sono presenti:

- Il **PULSANTE OPUS** mostra la finestra About dove troviamo alcune informazioni sul software.
- Le **OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE** (le tre linee orizzontali dette "hamburger") riguardano il salvataggio, l'apertura degli strumenti e delle performance, mentre le **OPZIONI DEL MENU SETTINGS** (l'ingranaggio) offrono le preferenze Audio/MIDI e altro.
- I pulsanti **INTERFACE TOGGLES** mostrano e nascondono parti dell'interfaccia utente di Opus: il rack degli strumenti (a sinistra), la tastiera virtuale (al centro) e l'Inspector (a destra).
- I **SELETTORI DI PAGINA** consentono di passare dall'**AREA DEL DISPLAY PRINCIPALE** alle pagine Browse (che vedi qui sotto), Play, Perform e Mix.



L'**AREA RACK INSTRUMENT** si popola con gli strumenti caricati e comprende i controlli di base per il volume, il pan, il Solo/Mute e altro ancora. Ulteriori dettagli sono contenuti nella sezione che segue.

L'**AREA VIRTUAL KEYBOARD** mostra l'estensione dei tasti usati dallo strumento selezionato, la manopola dell'intonazione, la manopola di modulazione (CC 1) e quella di espressione (CC 11).

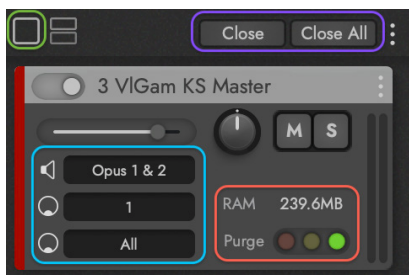
L'**AREA SYSTEM USAGE** fornisce statistiche in tempo reale relative al numero di voci simultanee, al carico di utilizzo della CPU, della RAM e del disco.

L'**AREA INSPECTOR** mostra le informazioni relative alla selezione corrente, che si tratti di uno strumento selezionato nella pagina Browse o di un canale evidenziato nella pagina Mix.

IL RACK INSTRUMENT

Clicca sul selettore **INSTRUMENT RACK** nella **BARRA NAVIGATION** per aprire e chiudere l'**AREA INSTRUMENT RACK** mostrata sul lato sinistro dell'interfaccia di Opus. Ogni strumento caricato appare nel Rack Instrument, insieme ad una serie di controlli e opzioni.

Di default, gli strumenti caricati appaiono nella **VISTA FULL RACK** (accessibile cliccando sull'icona che raffigura un quadrato). Questa visualizzazione mostra uno spazio ampio per il rack e permette l'accesso a tutti i controlli disponibili.



La **VISTA HALF RACK** (accessibile facendo clic sull'icona dei rettangoli sovrapposti) mostra il rack in uno spazio più piccolo contenente soltanto i **CONTROLLI ESSENZIALI** che includono volume, pan, mute e solo.

Il **PULSANTE CLOSE BUTTON** rimuove il relativo strumento selezionato, mentre il **PULSANTE CLOSE ALL** rimuove tutti gli strumenti attualmente presenti.



Utilizza il **MENU I/O SELECTOR** per impostare (dall'alto al basso) l'uscita audio dello strumento, l'assegnazione del canale MIDI in uscita e la porta MIDI di ingresso.

Usa il **COMANDO PURGE** per gestire al meglio lo spazio di memoria occupata dallo strumento selezionato. Per rimuoverlo totalmente dalla memoria, fai clic sul pulsante rosso 'Purge' a sinistra. Dopo averlo fatto puoi specificare, suonando sulla tastiera, le singole note che intendi caricare in memoria e per ogni nota aggiunta (i cui campioni verranno singolarmente caricati nella memoria dell'engine), vedrai accendersi la luce gialla centrale.

PER SAPERNE DI PIÙ

Per saperne di più sul software Opus, oltre a ciò che riguarda specificamente la Hollywood Fantasy Orchestra, puoi consultare il Manuale del software Opus. Esso copre tutti gli aspetti relativi alle funzioni, ai controlli e alle opzioni del software Opus.

Il manuale di Opus è accessibile mediante il **PULSANTE DEL MENU IMPOSTAZIONI** nell'angolo in alto a sinistra della Barra di navigazione e selezionando l'**OPZIONE HELP** che appare in fondo al menu.



Il presente manuale d'uso di Hollywood Fantasy Orchestra contiene riferimenti a sezioni del manuale del software Opus (esempio riportato di seguito), in cui vengono approfonditi argomenti che non riguardano direttamente questo prodotto.

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 1.1.3 PREFERENZE contiene ulteriori informazioni sulle impostazioni delle Preferenze.

1.1.3 COSA È INCLUSO

I prodotti della serie Hollywood Fantasy Orchestra includono:

- Il potente engine del software Opus
- La licenza del prodotto acquistato
- Il Manuale Utente di Hollywood Fantasy Orchestra (PDF)
- Il Manuale del Software Opus (PDF)
- Il software EW Installation Center per gestire i prodotti EastWest

Hollywood Fantasy Strings include:

- Una raccolta di 147 strumenti (+30 strumenti 'Quickstart')
- Circa 60 Gigabytes (GB) di campioni con risoluzione 24-bit e 44.1 kHz di frequenza

UNA NOTA RIGUADO ILOK

È necessario un account iLok per poter installare sul proprio computer una licenza (elettronica) basata sulla macchina. È anche possibile installare la licenza in una chiavetta iLok 2 o 3 opzionale. La vecchia chiave iLok 1 non è più supportata.

TIENI PRESENTE: Essendo un dispositivo hardware rilasciato molti anni fa, la chiave iLok 1 non è più supportata negli ultimi software iLok License Manager, Play, Opus e Installation Center. Il rischio è che il caricamento sia molto lento o che i programmi non riescano a localizzare le librerie. Pertanto, occorre spostare le licenze sul proprio computer come licenze macchina o su una chiavetta iLok 2 o 3. È noto come anche la semplice installazione della vecchia chiave iLok 1 nel computer possa far funzionare la macchina in modo limitato.

CONNESSIONE INTERNET RICHIESTA

È necessaria una connessione Internet per espletare le seguenti attività:

- Il primo download di EW Installation Center e del software Opus
- La prima attivazione delle licenze permanenti
- L'utilizzo della funzione 'Auto Update' (aggiornamento automatico) di Opus
- Il rinnovo dell'attivazione delle licenze in abbonamento (ComposerCloud)
- Il download delle Librerie EastWests (vedi sotto per altre opzioni).

Dopo aver configurato il tutto, sarà sufficiente connettersi soltanto una volta al mese, in modo che la licenza rimanga attiva. Se non si è attivi e la sincronizzazione non avviene automaticamente, è necessario disattivare e poi riattivare la licenza utilizzando iLok License Manager.

1.1.4 REQUISITI DI SISTEMA

Le specifiche hardware e software minime e consigliate per l'utilizzo di Opus su sistemi Windows e MacOS sono indicate di seguito.

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- CPU: Quad-core (quattro core), con frequenza di 2.7 GHz (o superiore)
- RAM: 16 GB
- OS: MacOS 10.13 (o successivo); Windows 10 con driver ASIO
- Drive: HDD (7200 rpm, senza risparmio energetico)

REQUISITI DI SISTEMA RACCOMANDATI

- CPU: Octa-core (otto core), con frequenza di 2.7 GHz (o più elevata)
- RAM: 32 GB o maggiore
- OS: MacOS 10.13 (o superiore); Windows 10 con driver ASIO
- Drive: SSD (SATA o PCIe)

NOTA: Opus funziona in modo nativo sulle CPU Apple M1 e nei sistemi Mac basati su CPU Intel, oltre che sui più recenti sistemi operativi MacOS e Windows.

1.1.5 COMPATIBILITÀ CON I SEQUENCER

Nella seguente tabella sono elencati i sistemi operativi e i sequencer MacOS e Windows a 64 bit che sono ufficialmente supportati (testati) con l'ultima versione di Opus.

NOTA: La maggior parte delle DAW è compatibile con i formati di plug-in VST2, VST3, AU e AAX ma solo quelli specificati nella tabella sottostante sono ufficialmente supportati.

Sequencer		Sistema Operativo	
DAW Software	Versione	MacOS (10.13 +)	Windows 10
EW Opus Stand-Alone	1.3.5 +	✓	✓
Ableton Live	10.0 +	✓	✓
Apple Logic Pro	10.0 +	✓	-
Apple Garageband	10.3 +	✓	-
Avid Pro Tools	2018.1 +	✓	✓
Bitwig Studio	3.0 +	✓	✓
Cockos Reaper	6.0 +	✓	✓
Image-Line FL Studio	20 +	✓	✓
Motu Digital Performer	9.0 +	✓	✓
Steinberg Cubase ⁽¹⁾	9.0 +	✓	✓
Steinberg Nuendo ⁽¹⁾	8.0 +	✓	✓
Presonus Studio One	4.0 +	✓	✓
VSL Vienna Ensemble Pro	6.0 +	✓	✓
Software di notazione			
Avid Sibelius ⁽²⁾	7.0 +	✓	✓
MakeMusic Finale ⁽²⁾	25.0 +	✓	✓
Steinberg Dorico ⁽²⁾	2.2 +	✓	✓

(1) Si raccomanda l'utilizzo del VST3.

(2) I software di notazione funzionano con Opus, ma non supportano tutte le funzionalità di alcune librerie EastWest, come quelle che utilizzano WordBuilder. Per maggiori dettagli, si prega di contattare l'assistenza.

1.2 CONOSCIAMO I PRODUTTORI

Hollywood Fantasy Orchestra è stata prodotta dal gigante del sound design Doug Rogers e dal produttore di Two Steps from Hell, Nick Phoenix.

1.2.1 DOUG ROGERS

Con oltre tre decenni di esperienza nell'industria del suono, il fondatore e produttore Doug Rogers è stato insignito di numerosi premi del settore, tra cui quello di "Recording Engineer dell'anno". The Art of Digital Music", lo indica come uno dei "56 artisti visionari ed esperti nel settore", nel libro che porta questo stesso titolo.



Nel 1988 ha fondato EastWest, l'azienda sviluppatrice di strumenti virtuali (software) più apprezzata dalla critica a livello mondiale. Da allora, EastWest ha ricevuto oltre 120 premi internazionali del settore. L'approccio alla qualità senza compromessi e le idee innovative di Rogers hanno permesso a EastWest di essere leader del settore per oltre 30 anni.

Dopo aver fondato EastWest, ha realizzato la prima raccolta commerciale di campioni di batteria, seguita da un sequel co-prodotto con Bob Clearmountain, che ha avuto un tale successo da far sorgere una nuova industria. Rogers e Clearmountain produssero altre pubblicazioni che vennero premiate con numerosi riconoscimenti. Nel 1991, Rogers ha pubblicato la prima raccolta che includeva loop di batteria gestiti via MIDI, che consentivano agli utenti di regolare il tempo di ciascun loop nel proprio sequencer senza modificare l'intonazione o ridurne la qualità.

Con il progredire della tecnologia di campionamento, nel 1995 Rogers ha pubblicato Ultimate Piano Collection, la prima raccolta di pianoforti campionati a più dinamiche, che ha ricevuto numerosi riconoscimenti nel settore. Nel 1997 Rogers ha collaborato con Nemesys per creare il software e le collezioni di strumenti GigaSampler, che sono stati i pionieri della "tecnologia di streaming da disco rigido", un'innovazione tecnologica che ha permesso di realizzare gli strumenti virtuali di elevata qualità che sono presenti oggi.

Nel 2003 ha coprodotto con Nick Phoenix la prima orchestra virtuale in surround, Symphonic Orchestra, progettata da Keith Johnson, ingegnere del suono candidato a 11 Grammy e registrata in una sala da concerto all'avanguardia (premiata con il Keyboard Magazine "Key Buy Award", l'EQ Magazine "Exceptional Quality Award", il Computer Music Magazine "Performance Award" e il G.A.N.G. [Game Audio Network Guild] "Best Sound Library Award"); ha poi fatto seguito l'uscita di Symphonic Choirs (premiata con Electronic Musician "2006 Editor's Choice Award", G.A.N.G. "Best Sound Library Award" e Keyboard Magazine "Key Buy Award"). Symphonic Choirs e il suo predecessore Voices of the Apocalypse sono stati i primi prodotti software musicali a consentire agli utenti di digitare le parole per far cantare i cori in qualsiasi tonalità con un computer. Nel 2007 ha fatto seguito EastWest/Quantum Leap Pianos, la raccolta di pianoforti virtuali più dettagliata mai prodotta, anche in audio surround.

Nel 2005 Rogers ha creato una divisione di sviluppo software per EastWest e ha rilasciato i primi strumenti virtuali a 64 bit che sono diventati il nuovo standard. Le produzioni più recenti di Rogers includono Forbidden Planet, co-prodotta con Nick Phoenix; Hollywood Orchestra Opus Edition, co-prodotta con Nick Phoenix; Hollywood Orchestrator, co-prodotta con Sonuscore; Hollywood Backup Singers, co-prodotta con Nick Phoenix; Voices Of Opera feat. Larisa Martinez (soprano di Andrea Bocelli) e Carlton Moe (tenore in Phantom of the Operar), co-prodotta con Nick Phoenix; Voices Of Soul fea.C.C. White, co-prodotta con Nick Phoenix; Hollywood Choirs, co-prodotta con Nick Phoenix; Spaces II Reverb, co-prodotta con Nick Phoenix; Voices Of The Empire feat.Uyanga Bold, co-prodotta con Nick Phoenix; EastWest MIDI Guitar Series, co-prodotta con Nick Phoenix; ProDrummer 1, co-prodotta con Mark “Spike” Stent; ProDrummer 2, co-prodotta con Joe Chiccarelli; Ghostwriter, co-prodotta con Steven Wilson; Hollywood Solo Violin, Hollywood Solo Cello, e Hollywood Harp, co-prodotta con Nick Phoenix; Hollywood Strings, Hollywood Brass, Hollywood Orchestral Woodwinds e Hollywood Orchestral Percussion, co-prodotte con Nick Phoenix e Thomas Bergersen. La serie Hollywood Orchestra è stata ingegnerizzata dal vincitore del Grammy 2019 (Best Engineered Album, Classical) Shawn Murphy (Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo, Star Wars: Episodio II - L’attacco dei cloni, Star Wars: Episodio III - La Vendetta dei Sith, Star Wars: A Musical Journey, Solo: A Star Wars Story, Star Wars: Rise Of Skywalker, Jurassic Park, Jurassic Park II Mondo Perduto, Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban, Titanic, Minority Report, Salvate il Soldato Ryan, Munich, La Passione di Cristo, X-Men: Conflitto Finale, Memoria di una Geisha, Ice Age, etc.); The Dark Side, co-prodotta con David Fridmann; Fab Four in collaborazione con l’engineer dei Beatles Ken Scott, ispirato dal sound dei Beatles. Sia Fab Four che The Dark Side hanno ricevuto i M.I.P.A Awards, assegnati da oltre 100 riviste musicali internazionali.

1.2.2 NICK PHOENIX

Nick Phoenix insieme a Doug Rogers, agli albori del mondo del campionamento, hanno realizzato dozzine dei più popolari strumenti virtuali oggi disponibili.

La carriera di Phoenix è stata caratterizzata da nuove idee e innovazioni. È stato il pioniere di progetti come la creazione di cori in grado di cantare le parole digitate sulla tastiera e l’ingegneria inversa delle esecuzioni musicali per creare strumenti virtuali capaci di suonare con esecuzioni fluide ed espressive. Virtual instruments come Silk hanno consentito di catturare il suono “integrale” di strumenti etnici non comuni, utilizzando una tecnica innovativa a più microfoni e allineati in fase. Phoenix ha co-prodotto la EastWest Quantum Leap Symphonic Orchestra e la Hollywood Orchestra, i due strumenti virtuali orchestrali più completi e opolari mai realizzati. Queste produzioni sono il frutto del lavoro di molti talenti, con Phoenix che dirige l’esecuzione, lo stile e l’articolazione dell’orchestra. Il riverbero di ultima generazione, per sostenere questi suoni orchestrali, è diventato un’ossessione per Phoenix. Dopo anni di impegno e di difficoltà con i riverberi disponibili, Phoenix



ha creato un metodo per catturare un riverbero a convoluzione specifico per ogni strumento e per ogni ambiente, dando vita così a Spaces e Spaces 2.

La carriera di Phoenix come compositore è sempre stata una parte importante del suo lavoro di produttore di virtual instrument. È stato coinvolto nella nascita della musica per trailer all'inizio degli anni Novanta. Raccolte epiche come Stormdrum e Voices Of The Apocalypse sono state create per consentirgli di comporre numerosi scenari sonori in tempi strettissimi, per i trailer di grandi successi cinematografici. All'inizio degli anni 2000, Phoenix ha composto oltre 1000 trailer per film e pubblicità.

Nel 2006 Phoenix ha iniziato la collaborazione con Thomas Bergersen e ha fondato i Two Steps From Hell. Ai Two Steps From Hell si attribuisce il merito di aver dato vita a un nuovo genere musicale chiamato "Epic Music". Attualmente i Two Steps sono il primo gruppo di artisti di musica per film in streaming al mondo, con 1,6 milioni di abbonati a YouTube. I loro album "Invincible" e "Battlecry" sono entrambi diventati disco d'oro. Sono stati in tour in Europa nel 2022.

Per ulteriori informazioni dai un'occhiata al sito: [Two Steps From Hell - LIVE](#)

Phoenix e Rogers non sono mai stati interessati a riproporre vecchie idee. Ogni prodotto è stato un tentativo di portare sul tavolo qualcosa di nuovo. Stormdrum 3, con Mickey Hart ha acquisito strumenti unici al di fuori dello standard. Hollywood Pop Brass è la prima raccolta di fiati pop che suona come un album di successo. Hollywood Choirs ha portato il concetto di "word building" a livelli elevati, vincendo numerosi premi. Una delle ultime pubblicazioni, "Forbidden Planet", è il risultato di un cammino durato 20 anni con i sintetizzatori analogici, un prodotto differente da qualsiasi plug-in di sintetisi mai creato.

Phoenix ha anche iniziato una carriera rock da solista nel 2021. Il gruppo si avvale di membri della band di John Mayer e dei Death Cab. Phoenix l'ha descritto come un rock moderno con sfumature di rock classico. È la sua passione attuale. Phoenix ha un sito web esclusivo che permette, tra le altre cose, di creare i propri mix della sua musica.

Per maggiori dettagli, ti invitiamo a visitare il sito: [Nick Phoenix](#)

1.3 CONOSCIAMO EASTWEST

EastWest (soundsonline.com) è la prima piattaforma online di suoni e strumenti virtuali professionali. La società opera con dipartimenti di sviluppo di suoni e software siti a Hollywood negli USA, oltre che a Berlino, Amburgo e Monaco in Germania.

1.3.1 EASTWEST SOUNDS

Con una platea di clienti che abbraccia il mondo della musica, del cinema, della televisione, dei giochi, delle arti multimediali e dello spettacolo, EastWest è leader del settore da oltre 30 anni e fornisce ai professionisti i migliori strumenti disponibili per produrre musica.

Gli strumenti virtuali consentono ai compositori e ad altre persone coinvolte nella produzione musicale, di utilizzare tastiere musicali collegate ai computer per creare musica virtualmente indistinguibile da un'esecuzione reale dal vivo, a una frazione del costo. Un'elevata percentuale di musica prodotta per tutti i media oggi viene creata al computer utilizzando gli strumenti virtuali firmati da EastWest.



EastWest ha vinto il premio NAMM TEC come “Miglior strumento software musicale” per Hollywood Choirs, il massimo riconoscimento del settore. Nella foto, a ricevere il premio ci sono (da sinistra verso destra) Dinshah Sanjana (vicepresidente delle vendite), Rhys Moody e Blake Rogers (coordinatori di produzione), Wolfgang Kundrus (sviluppo software) e Doug Rogers (produttore).

Gli strumenti virtuali EastWest/Quantum Leap sono considerati i migliori prodotti tra quelli disponibili e sono utilizzati e approvati da importanti importanti dell'industria

musicale, cinematografica, televisiva e dei videogiochi, come James Newton Howard (The Hunger Games, King Kong, Batman Begins), Danny Elfman (Fifty Shades Of Grey, Silver Linings Playbook, Alice In Wonderland), John Powell (Solo: A Star Wars Story, Rio, Kung Fu Panda), Brian Tyler (Avengers: Age of Ultron, Iron Man 3, Thor), Jeff Beal (House of Cards, Blackfish, Rome), Thomas Newman (Skyfall, Saving Mr. Banks, Wall-E), David Newman (Ice Age, Tarzan, Scooby-Doo), J.J. Abrams (Director/Creator: Star Wars VII, Star Trek, Lost), Zedd (Zedd, Lady Gaga, Ariana Grande), Mark “Spike” Stent (Coldplay, Lady Gaga, Bruce Springsteen, Muse), Herbie Hancock (12-volte vincitore di Grammy, pianista e compositore), David Kahne (produttore per Paul McCartney, Miley Cyrus, Lana Del Rey), David Campbell (Pearl Harbor, Armageddon, World War Z, Adele’s 21, Muse’s 2nd Law), Mac Quayle (The People v. OJ Simpson, Mr. Robot, American Horror Story), Alex Lacamoire (Hamilton, Dear Evan Hansen, In The Heights), Jeff Russo (Star Trek: Discovery, Legion, The Night Of), Jordan Rudess (Dream Theatre, David Bowie, Enrique Iglesias), Brody Brown vincitore di Grammy-Award, produttore e compositore per Bruno Mars, Teddy Riley (producer Michael Jackson “Dangerous” e “Invincible”), Paul ‘Wix’ Wickens (Tastierista/Direttore Musicale, Paul McCartney), Rob Abernethy (Video Games: Pacific Rim, Despicable Me, Dead Space), Christophe Beck (Frozen, Pink Panther 2, Under the Tuscan Sun), Steve Jablonsky (Desperate Housewives, Transformers) e tanti altri artisti.

EastWest ha lanciato il primo servizio in abbonamento nel settore dei suoni “ComposerCloud”, che ha ridotto drasticamente il costo di accesso agli oltre 40.000 strumenti virtuali inclusi nel servizio, in modo che chiunque sia interessato a esplorare appieno la propria creatività musicale possa accedervi senza rinunciare a un’offerta di qualità.

1.3.2 EASTWEST STUDIOS

EastWest possiede e gestisce un grande studio di registrazione a Hollywood. Sono 136 le nomination ai Grammy per la registrazione e il missaggio firmato EastWest. Nei suoi 21,000 metri quadrati di struttura, riprogettata dal designer Philippe Starck, ospita cinque studi di registrazione e rappresenta la sede internazionale di EastWest.

Per ulteriori informazioni, ti invitiamo a visitare il sito: [EastWest Studios](#).

1.4 SUPPORTO

Questa sezione fornisce i riferimenti ad una serie di risorse di aiuto a cui rivolgersi in caso di problemi nell'installazione del prodotto, se si desidera saperne di più sulle funzioni di un prodotto o se si è interessati a suggerimenti per l'utilizzo.

1.4.1 RISORSE ONLINE

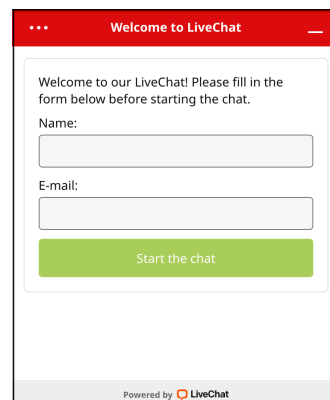
Il [Centro Assistenza della EastWest](#) (Support Center) ti consente di:

- Comunicare, tramite Chat in tempo reale, con un Assistente Esperto
- Scaricare gli Aggiornamenti dei Software e delle Librerie
- Consultare e scaricare manuali, guide e FAQ

CHAT IN TEMPO REALE CON UN ESPERTO

Il Centro assistenza di EastWest offre un servizio di chat in tempo reale. È il modo più veloce per contattare un membro del team di assistenza e risolvere eventuali problemi tecnici.

Fai clic sul box "Chat Now" che trovi nell'angolo in basso a destra. Riempi i campi nome e indirizzo e-mail, quindi clicca "Start the Chat". Se nessun esperto dovesse essere al momento disponibile, clicca su "Leave a Message" e scrivi il problema. Un esperto del centro assistenza ti risponderà non appena disponibile.



The screenshot shows a mobile-style chat interface. At the top, a red header bar contains the text "Welcome to LiveChat" and a hamburger menu icon on the left and a close icon on the right. Below the header, a white box contains the text: "Welcome to our LiveChat! Please fill in the form below before starting the chat." There are two input fields: "Name:" and "E-mail:". Below these fields is a green button labeled "Start the chat". At the bottom of the white box, there is a small grey bar that says "Powered by LiveChat" with the LiveChat logo.

GUIDA ALL'INSTALLAZIONE

Clicca sui link sotto per mostrare le guide introduttive che ti aiuteranno a installare il prodotto.

- [Guida Introduttiva di ComposerCloud](#) (per gli utenti che hanno un abbonamento)
- [Guida Introduttiva alle Librerie Eastwest](#) (per gli utenti con licenza permanente).

1.4.2 GUARDA I NOSTRI VIDEO

Visita [EastWest Sounds su YouTube](#) per le ultime novità relative a:

- Tutorial per l'installazione e la configurazione
- Trailer e guide ai prodotti
- Guide ai software
- Consigli per la composizione e molto altro ancora!

1.4.3 COMMUNITY

Visita [EastWest su Facebook](#) per conoscere le ultime novità e partecipare alle conversazioni insieme ad altri membri della comunità!

1.4.4 MANUALI

Oltre ad essere disponibili nel [Centro Assistenza di EastWest](#), i manuali d'uso più recenti (dei prodotti e del software Opus) sono accessibili attraverso la stessa interfaccia di Opus.

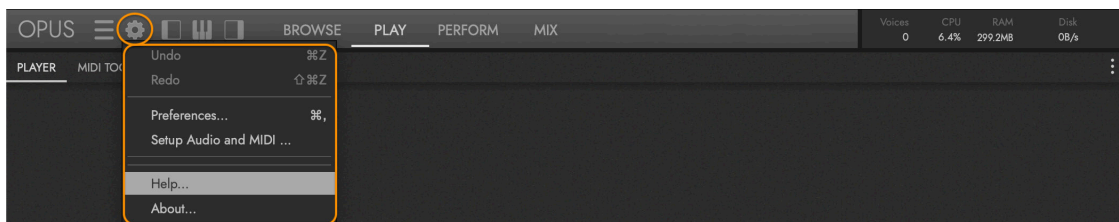
IL MANUALE DI HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA

Il manuale di Hollywood Fantasy Orchestra è accessibile facendo clic sul **PULSANTE USER MANUAL** situato nell'angolo in alto a destra del riquadro di descrizione, nella pagina Browse. Il manuale si focalizza su argomenti specifici di Hollywood Fantasy Orchestra.



MANUALE DEL SOFTWARE OPUS

Il Manuale del software Opus è consultabile dopo aver fatto clic sul **PULSANTE DEL MENU IMPOSTAZIONI** nella Navigation Bar e selezionando l'OPZIONE **HELP** in fondo al menu. Questa sezione offre una panoramica completa di tutte le funzioni e i controlli disponibili in Opus in generale, oltre a quelli specifici di Hollywood Fantasy Orchestra.



RIFERIMENTI ALLE SEZIONI

In questo manuale sono presenti riferimenti a sezioni presenti nel Manuale del software Opus, che approfondiscono l'argomento in questione. Ad esempio:

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SECTION 1.1.3 PREFERENZE contiene ulteriori informazioni sulle impostazioni disponibili nella finestra delle preferenze.

Gli argomenti sono correlati tra loro in modo analogo, come illustrato di seguito.

CONTINUA A LEGGERE | SEZIONE 2.1 STRUMENTI DI HOLLYWOOD FANTASY STRINGS per ulteriori dettagli sugli strumenti disponibili.

Il sistema di numerazione identifica il capitolo, la sezione e la sottosezione per raggiungere la sezione di riferimento. Ad esempio, questa sezione è numerata 1.4.4, il che significa che appartiene al capitolo 1, sezione 4, sottosezione 4.

Usa i collegamenti presenti nei capitoli, che sono uno standard nei documenti in formato PDF, oppure usa il link nell'area in alto a sinistra per raggiungere la pagina indice (< INDICE) del manuale.

2. APPROFONDIMENTI

Un'analisi più approfondita sugli strumenti inclusi in Hollywood Fantasy Orchestra e una descrizione dei parametri disponibili per gestire il risultato suono.

2.1 STRUMENTI DI HOLLYWOOD FANTASY STRINGS

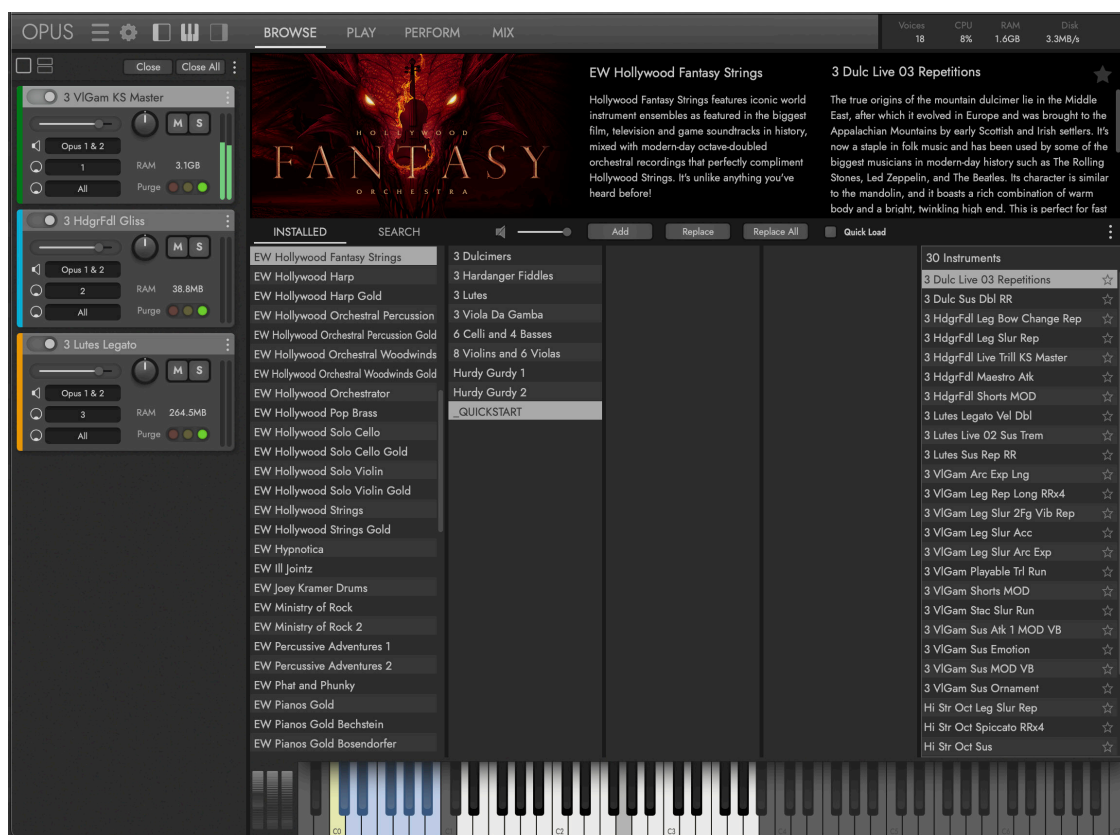
Hollywood Fantasy Strings è la prima libreria della serie Hollywood Fantasy Orchestra, che mette a disposizione 5 degli strumenti più iconici rappresentativi delle epoche medievale, rinascimentale e barocca, unite insieme a moderne registrazioni in stile orchestrale.

2.2 I CONTROLLI DI HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA

La sua interfaccia mette a disposizione dell'utente una serie di controlli che consentono di modellare ogni aspetto dei campionamenti inclusi.

2.1 STRUMENTI DI HOLLYWOOD FANTASY STRINGS

Con quasi 150 strumenti e circa 72 GB di campioni per 6 ensemble e 2 strumenti solisti, sarai in grado di costruire finalmente la trama sonora che hai sempre sognato, grazie a questi incredibili strumenti a corda di ispirazione fantasy.



CATEGORIE DEGLI STRUMENTI

Oltre alle 8 categorie di strumenti presenti nella cartella Hollywood Fantasy Strings c'è una categoria chiamata "Quickstart" (evidenziata sopra) che contiene 30 strumenti, pronti all'uso e scelti dai produttori, che ti permetteranno di iniziare subito a lavorare!

- 3 Dulcimers
- 3 Hardanger Fiddles (Violino dell'Hardanger o Norvegese)
- 3 Lutes
- 3 Viola Da Gambas
- 6 Celli and 4 Basses
- 8 Violins and 6 Violas
- Hurdy Gurdy 1 (Ghironda)
- Hurdy Gurdy 2 (Ghironda)
- Quickstart

LE SOTTOCATEGORIE DEGLI STRUMENTI

Le categorie degli strumenti contengono una selezione di sottocategorie strumentali descritte di seguito. Ciascuna sottocategoria ospita tipologie generali di articolazioni, come Long, Short o Legato, e comprende una serie di varianti di strumenti.

- **LONG** contiene articolazioni sostenute, compresi i pizzicati che riecheggiano nel silenzio. A seconda dello strumento, come quelli ad arco, sono incluse note che suonano lungo tutta la durata in cui la nota viene tenuta (in loop).
- **SHORT** comprende articolazioni di breve durata prodotte da strumenti ad arco, come spiccato, staccato, marcato, ripetizioni legate e legature di portamento.
- **EFFECTS** contiene quelle articolazioni considerate come “tecniche speciali” quali, ad esempio, tremoli, trilli e sforzando.
- **LEGATO** possono includere le articolazioni Legato Slur e Legato Bow Change in varie configurazioni che includono accenti, ripetizioni e altro.
- **KEYSWITCH** contengono più articolazioni che possono essere commutate in tempo reale utilizzando le note di “keyswitch”, identificabili dal colore blu, collocate fuori dalla gamma di note riproducibili dallo strumento. Questi strumenti non sempre includono tutte le articolazioni disponibili ma, in genere, sono abbastanza completi.

ARTICOLAZIONI DEGLI STRUMENTI

Questa sezione contiene un elenco di tutte le articolazioni presenti in Hollywood Fantasy Strings, suddivise per strumento e sottocategoria. Tieni presente che questo elenco non comprende tutte le tipologie di strumenti disponibili.

CONTINUA A LEGGERE | SEZIONE 2.1.1 IL BOX DESCRIZIONI per altri dettagli. La sezione ‘Programmazione degli strumenti’ illustra come gli strumenti vengono programmati per adattarsi a diversi stili esecutivi e alle esigenze di composizione, attivando le articolazioni tramite controlli MIDI.

• 3 DULCIMERS

Long

Sustain

Sustain Double Hit

Sustain Triple Hit

Sustain Repetition

Effects

Tremolo

Measured Tremolo (TS)

- **3 Hardanger Fiddles**

- Long**

- Sustain

- Sforzando

- Gliss

- Diminuendo

- Crescendo

- Legato Repetitions (TS)

- Spiccato Repetitions (TS)

- Triplet Repetitions (TS)

- Short**

- Bounce

- Legato Repetitions

- Spiccato

- Staccato

- Effects**

- Trill HT 4Beat (non misurato)

- Trill WT 4Beat (non misurato)

- Trill HT Down

- Trill HT Down Double

- Trill HT Up

- Trill HT Up Double

- Trill WT Down

- Trill WT Down Double

- Trill WT Up

- Trill WT Up Double

- Trill 3rd Down

- Trill 3rd Down Double

- Trill 3rd Up

- Trill 3rd Up Double

- Legato**

- Legato Bow Change

- Legato Slur

- **3 Lutes**

- Long**

- Sustain

- Sustain Double Hit

- Sustain Repetition

- Effects**

- Legato (HammerOn, PullOff)

- Tremolo

- **3 Viola Da Gamba**

Long

Sustain Non Vibrato
Sustain Vibrato
Sustain Vibrato 2 Finger
Sustain Expressive
Sustain Emotion
Sustain Ornament
Sustain 5ths
Arc Expressive
Arc Expressive Long
Legato Repetition Sustain (TS)
Legato Repetition Vibrato 2 Finger (TS)

Short

Staccato
Staccato Slur
Spiccato
Marcato
Legato Repetition
Legato Repetition Long

Effects

Tremolo
Tremolo 5ths
Psycho Tremolo
Sforzando Short
Trill HT (TS)
Trill HT Bow Change (TS)
Trill WT (TS)
Trill WT Bow Change (TS)
Trill 3rd (TS)
Trill 3rd Bow Change (TS)

Legato

Legato Slur

- **6 Celli and 4 Basses**

Long

Sustain
Legato Repetition Sustain (TS)

Short

Spiccato
Spiccato on Bow
Legato Repetitions

Effects

Tremolo

Legato

Legato Slur

• **8 Violins and 6 Violas****Long**

Sustain

Legato Repetition Sustain (TS)

Short

Spiccato

Legato Repetition

Effects

Tremolo

Legato

Legato Slur

• **Hurdy Gurdy 1****Long**

Sustain Non Vibrato

Sustain Vibrato

Drone

Trompette Drone Repetition (TS)

Effects

Repetition (TS)

Repetition Triplet (TS)

Trill HT

Trill WT

• **Hurdy Gurdy 2****Long**

Trompette Sustain Non Vibrato

Trompette Sustain Vibrato

Drone

Trompette Drone Repetition (TS)

Effects

Trompette Repetition (TS)

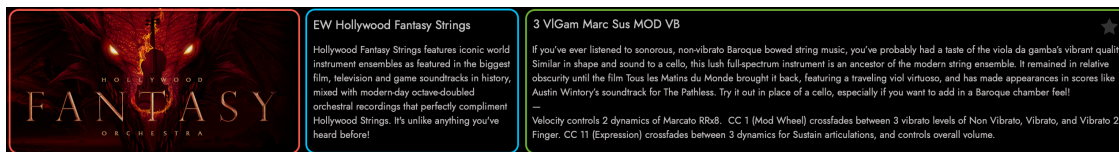
Trompette Repetition Triplet (TS)

Trompette Trill HT

Trompette Trill WT

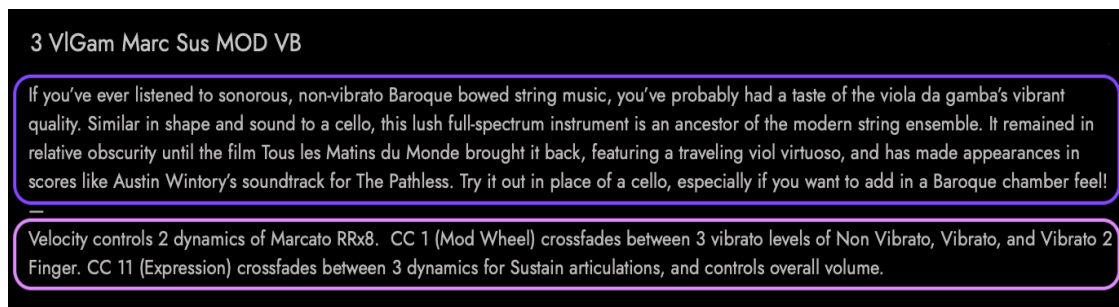
2.1.1 IL BOX DESCRIZIONI

L'area del Box Descrizioni mostra informazioni principali sulla libreria e lo strumento attualmente selezionato. È composta da 3 sezioni principali: la **LIBRARY ARTWORK** situata a sinistra, la **DESCRIZIONE DELLA LIBRERIA** al centro e la **DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO** mostrata sulla parte destra.



In Hollywood Fantasy Orchestra, l'area di Descrizione Strumenti è composta da 2 sezioni:

- **INSTRUMENT BACKGROUND** descrive le origini, la storia, la costruzione e le qualità tonali dello strumento;
- **INSTRUMENT PROGRAMMING** descrive come lo strumento Opus risponde ai controlli MIDI quali Velocity, CC 1 (Mod Wheel), CC 11 (Expression) e altri ancora.



NOTA: A seconda delle dimensioni della finestra del software Opus, potrebbe essere necessario scorrere verso il basso, oltre la sezione 'Instrument Background', per vedere la sezione 'Instrument Programming'.

INSTRUMENT BACKGROUND

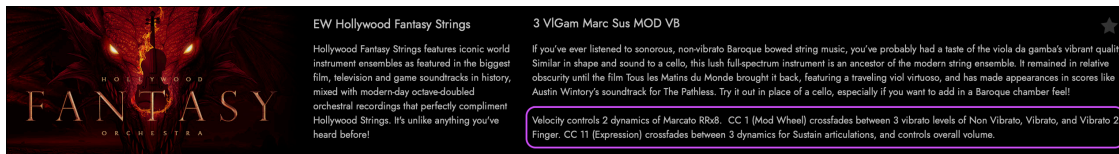
Questa straordinaria collezione di strumenti a corda abbraccia l'intero globo, con lignaggi che hanno origine nel mondo antico. Grazie alle moderne sezioni di archi, questi strumenti unici e versatili sono adatti a creare atmosfere fantastiche in un contesto orchestrale moderno.

- **3 DULCIMERS** Le vere origini del Dulcimer risalgono al Medio Oriente, poi si è evoluto in Europa ed è stato portato sui Monti Appalachi dai primi coloni scozzesi e irlandesi. Oggi rappresenta un punto di riferimento della musica folk ed è stato utilizzato da alcuni dei più grandi musicisti della storia moderna, come i Rolling Stones, i Led Zeppelin e i Beatles. Il suo timbro è simile a quello del mandolino ed è caratterizzato da una combinazione di suoni bassi e alti vivaci e squillanti. È ideale per passaggi rapidi e virtuosi, inoltre si abbina perfettamente alle timbriche del violino hardanger e del liuto.

- **3 HARDANGER FIDDLES** Probabilmente il più pregiato contributo musicale della Norvegia, l'Hardanger Fiddle è simile a un violino, ma con una resa sonora più vivace e frizzante, grazie alla sua struttura e alle corde doppie: spesso sembra che due violinisti suonino contemporaneamente! Alcuni dei suoi usi più caratteristici nella musica moderna sono il tema di Rohan di Howard Shore ne Il Signore degli Anelli e gli arrangiamenti di archi tradizionali firmati da Bear McCreary in God of War. Provalo su melodie brillanti o classiche e sostituiscilo ai violini quando avrai bisogno di aggiungere un tocco in stile "vichingo".
- **3 LUTES** Il Liuto è celebre per il suo ruolo nella musica popolare rinascimentale nelle mani di cortigiani e cantastorie. Ha una timbrica simile a quella della chitarra a 12 corde, con una maggiore enfasi sui medi e un carattere più delicato. È stato utilizzato in varie colonne sonore, tra cui I Tudors, Whisper of the Heart, Solo gli Amanti Sopravvivono, il popolare gioco roguelike d'azione Hades e molti altri. Questo strumento a 10 corde è altrettanto adatto sia nei passaggi virtuosi sia nel fornire un delicato tappeto di accordi per la viola da gamba e il violino hardange.
- **3 VIOLA DA GAMBAS** Se ti è capitato di ascoltare musica barocca per archi, probabilmente avrai apprezzato la qualità sonora della Viola Da Gamba. Simile per forma e suono a un violoncello, questo prezioso strumento ad ampia estensione è un antenato del moderno strumento orchestrale. Ha vissuto un po' nell'ombra fino a quando il film *Tous les Matins du Monde* l'ha riportata in auge, con la storia di un virtuoso della viola, ed è apparsa in colonne sonore come quella di Austin Wintory per il gioco *The Pathless*. Provalo al posto del violoncello, soprattutto se vuoi aggiungere un'atmosfera barocca da camera!
- **6 CELLI & 4 BASSES (REGISTRO GRAVE)** La presenza di questi archi moderni ha un solo motivo: dare Energia. Prima dell'avvento del contrabbasso, l'energia delle basse frequenze negli ensemble era molto scarsa, energia di cui oggi le colonne sonore moderne non possono più fare a meno. Questo è il sistema ideale per sostenere gli strumenti nel genere fantasy con uno stile e un timbro coerenti, estendendo istantaneamente la gamma dell'intero ensemble.
- **8 VIOLINS & 6 VIOLAS (REGISTRO ACUTO)** Gli archi del registro grave non sarebbero completi senza i loro partner acuti, per cui nel mix abbiamo incluso anche violini e viole. Si sposano perfettamente con gli altri strumenti della collezione e rappresentano un valido sostegno per far risaltare gli altri elementi; non è necessario ricorrere a layering o a tecniche di produzione più complesse per effettuare sovrapposizioni.
- **2 SOLO HURDY GURDIES** Forse è lo strumento più singolare della serie, l'Hurdy Gurdy (o Ghironda) viene suonata tramite una manovella che trascina una ruota di legno su corde rivestite di feltro, per ottenere un suono denso e stratificato in un accompagnamento melodico. Questo suono è stato utilizzato in numerosi videogame, film e serie televisive come *The Witcher*, *Fringe*, *The Conjuring* e molti altri, ma uno dei suoi usi più caratteristici è stato quello in *Black Sails*: la sua natura stridente e "scomposta" è ideale per contrapporsi alla qualità più pastosa degli altri elementi della raccolta e conferire un carattere prettamente folkloristico a qualsiasi brano.

PROGRAMMAZIONE DEGLI STRUMENTI

Gli strumenti della Hollywood Fantasy Orchestra includono numerose articolazioni, diamiche, round robins e altro ancora, che possono essere combinati con modalità differenti.



Osserva la parte inferiore della **DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO** (su uno schermo piccolo potrebbe essere necessario scorrere verso il basso) e trova le informazioni relative alla **INSTRUMENT PROGRAMMING** (le note di programmazione), per conoscere le informazioni su come è stato programmato lo strumento a rispondere agli eventi MIDI in ingresso.

Prendiamo, ad esempio lo strumento 3 Viola Da Gamba Sustain MOD VB, e vedremo:

Velocity controls 3 dynamics of Marcato RRx8. CC 1 (Mod Wheel) crossfades between 3 vibrato levels of Non Vibrato, Sustain Vibrato, and Expressive Vibrato 2 fingers. CC 11 (Expression) crossfades between 3 dynamics for Sustain articulations, and controls overall volume.

I termini e le abbreviazioni utilizzate nelle note di programmazione sono descritte di seguito.

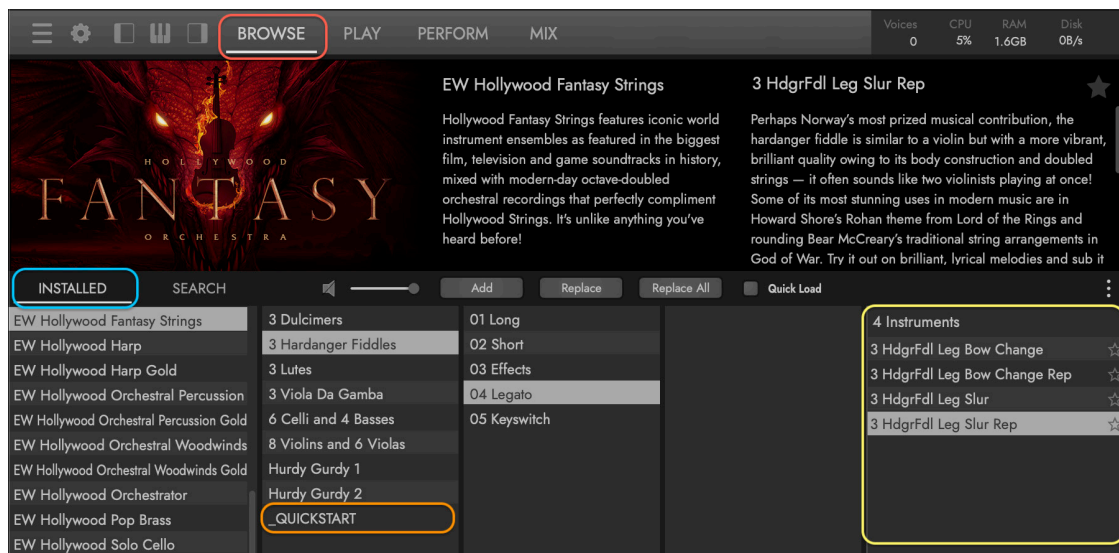
- **VELOCITY** in alcuni strumenti, controlla la dinamica influenzando anche il volume generale. Negli strumenti LIVE viene utilizzato anche per selezionare le articolazioni.
- **EXPRESSION (CC 11)** controlla il volume generale e quando sono presenti più livelli dinamici, effettua dissolvenze tra i vari livelli di dinamica.
- **MOD WHEEL (CC 01)** controlla i vari livelli di vibrato, quando disponibili, e negli strumenti MOD è usato anche per scegliere tra articolazioni e performance.
- **ROUND ROBIN (RR)** seguito da un numero (come RRx4) si riferisce al numero di note ripetute che un'articolazione effettua prima di ricominciare la sua sequenza. Questa caratteristica aumenta il realismo quando occorre suonare ripetutamente la stessa nota.
- **TEMPO SYNC (TS)** Gli strumenti sono stati registrati e messi in loop al tempo originale e in genere si consiglia di mantenere il progetto entro +/- 10 bpm da esso, al fine di ottenere i migliori risultati.
- **KEYSWITCH (KS)** sono strumenti che si distinguono grazie alla presenza di una serie di tasti colorati in blu che permettono di passare da un'articolazione all'altra dello strumento (la selezione dell'articolazione corrente viene evidenziata in giallo).

2.1.2 COME TROVARE GLI STRUMENTI

Esistono vari modi per trovare gli strumenti attraverso la **PAGINA BROWSE** (illustrata di seguito). Ad esempio, è possibile sfogliare le cartelle della libreria del prodotto o utilizzare un database per limitare le categorie di strumenti selezionando i tag appropriati. È inoltre possibile inserire parole chiave direttamente in un campo di ricerca per ottenere i risultati.

SFOGLIARE LA LIBRERIA

Clicca sul pulsante **INSTALLED** per cercare gli strumenti in base alla struttura della cartella degli strumenti. Per cominciare, fai clic su 'EW Hollywood Fantasy Strings' nell'elenco delle librerie EastWest installate, che trovi in ordine alfabetico nella colonna di sinistra.



Successivamente, clicca su uno degli 8 strumenti principali visualizzati nella colonna adiacente a destra, quindi fai clic su una delle sue sottocategorie nella colonna più a destra. Di seguito trovi un prospetto delle sottocategorie incluse in ogni strumento.

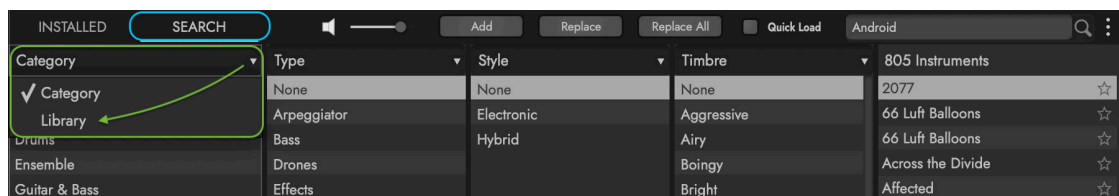
CATEGORIES	3 DULCIMERS	3 HARDANGER FIDDLES	3 LUTES	3 VIOLA DA GAMBAS	6 CELLI & 4 BASSES	8 VIOLINS & 6 VIOLAS	HURDY GURDY 1 & 2
LONG	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SHORT		✓		✓	✓	✓	
EFFECTS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
LEGATO		✓		✓	✓	✓	
KEYSWITCH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Trovi anche una **CARTELLA QUICKSTART** che contiene una selezione di strumenti, per ogni categoria, scelti dai produttori, perfetta per esplorare la libreria e immergersi rapidamente nel vivo di una composizione.

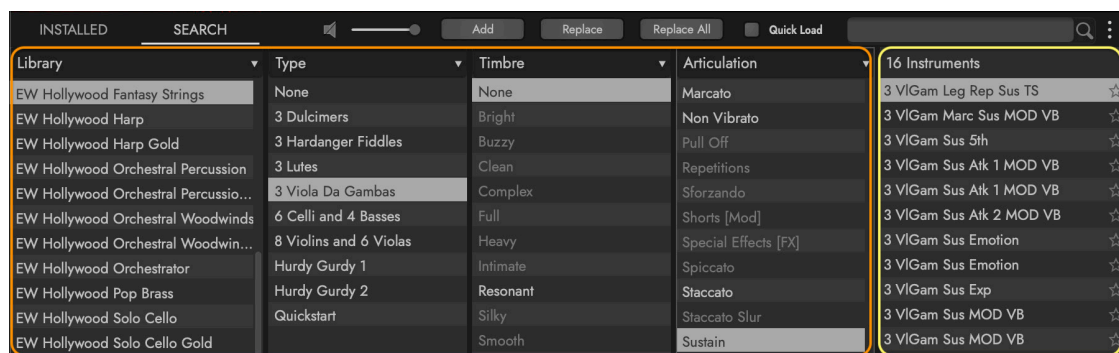
Una volta selezionata la libreria, così come la categoria e la sottocategoria, gli strumenti vengono visualizzati nella colonna **LISTA DEI RISULTATI**. Fai doppio clic su uno strumento per caricarlo, sovrascrivendo l'eventuale strumento caricato precedentemente.

RICERCA NEL DATABASE

Fai clic sul pulsante **SEARCH** per individuare rapidamente gli strumenti selezionando gli elementi nelle categorie Type, Style, Articulations e altro.



Fai clic sull'header **ATTRIBUTES** più a sinistra per modificare l'attributo **CATEGORY** predefinito in **LIBRARY** dal menu a discesa (illustrato sotto). In tal modo è possibile circoscrivere la ricerca agli strumenti di una biblioteca specifica. L'intestazione degli attributi di ciascuna colonna può essere modificata in questo modo.



- Usa gli attributi **LIBRARY** per filtrare i risultati in base alla libreria. Per visualizzare gli strumenti della 'EW Hollywood Fantasy Strings' seleziona la voce omonima.
- Utilizza l'attributo **TYPE** per filtrare i risultati in base alla tipologia di strumento. Nella libreria Hollywood Fantasy Strings sono presenti 3 Dulcimers, 3 Hardanger Fiddles, 3 Lutes, 3 Viola Da Gamba, 6 Celli and 4 Basses, 8 Violins and 6 Violas, oltre a Hurdy Gurdy 1 and 2.
- Utilizza gli attributi **ARTICULATION** per filtrare i contenuti in base alla tipologia di articolazione come 'Sustain', 'Marcato' e 'Legato'.
- Usa gli attributi **TIMBRE** per filtrare i risultati in base al tono oppure al timbro come, ad esempio 'Warm', e 'Bright'.
- Usa **STYLE** per filtrare i risultati in base allo stile musicale o alla loro provenienza, compresi i tag 'Orchestral' e 'World' presenti in Hollywood Fantasy Strings.

Nella colonna **LISTA DEI RESULTATI** verranno mostrati gli strumenti in base agli attributi selezionati. Puoi caricare uno strumento facendo doppio clic su di esso, il quale sovrascriverà lo strumento precedentemente caricato, qualora sia presente.

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.1 LA PAGINA BROWSE per maggiori dettagli su tutte le modalità di ricerca, anteprima e caricamento degli strumenti.

2.2 I CONTROLLI DI HOLLYWOOD FANTASY ORCHESTRA

Sono disponibili numerosi controlli nell'interfaccia utente di Hollywood Fantasy Orchestra (mostrata sotto), che puoi visualizzare cliccando sul selettore di pagina **PLAY** nella **BARRA DI NAVIGAZIONE**, dove la **SOTTOPAGINA PLAYER** è selezionata di default.



L'interfaccia utente della Hollywood Fantasy Orchestra è suddivisa in 4 aree principali:

- **DISPLAY CENTRALE** che offre 3 viste commutabili. La Library (a sinistra) mostra le immagini dello strumento selezionato. Articulations (al centro) appare quando viene caricato uno strumento di tipo Keyswitch (KS). Mic Positions fornisce lo schema degli strumenti sul palco e la posizione dei loro microfoni, che si illuminano per indicare quali sono attivi.
- **PANNELLO DI SINISTRA** (dall'alto) comprende le sezioni Mood, Performance, Sensitivity, MIDI Control ed Envelope.
- **PANNELLO DI DESTRA** (dall'alto) ospita le sezioni Stereo Double, Tune (e Microtuning), Reverb, Microphones e Master.
- **TASTIERA VIRTUALE** mostra l'estensione del campionamento di uno strumento nei tasti bianchi e i selettori delle articolazioni (chiamati 'keyswitch') degli strumenti nei tasti blu (visualizzando in giallo l'attuale articolazione selezionata).

2.2.1 I CONTROLLI PLAYER

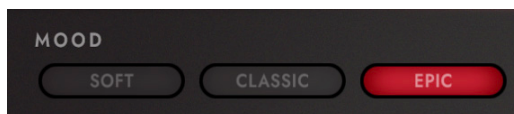
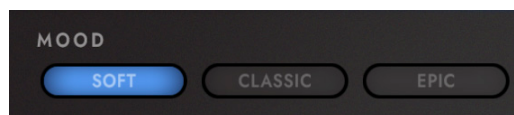
La sottopagina Player contiene tutti i controlli principali di Hollywood Fantasy Orchestra come Moods, Articulations, Microphones, MIDI Control e altri.

MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONI 2.2.2 - 2.2.4 SOTTOPAGINE fornisce maggiori dettagli sulle altre sottopagine disponibili in Opus, comprese le sottopagine Strumenti MIDI, Automazioni e Articolazioni.

I MOODS

Personalizza il suono di ogni strumento utilizzando i Moods, che modificano impostazioni quali mix del microfono, riverbero, script e parametri del compressore MIDI. Il colore dell'interfaccia utente cambia in base al Mood selezionato.

- **CLASSIC** è selezionato di default. Fai clic sul **PULSANTE CLASSIC** per ottenere il suono originale della Hollywood Fantasy Orchestra, con le impostazioni ottimali per ricostruire il sound di un'orchestra da studio. Presenta i mix dei microfoni Close e Main, quest'ultimo include una configurazione con tecnica Decca-tree e Outtrigger, per un suono ben bilanciato e unificato. Il preset del riverbero è un Large Hall con tempo di Decay pari a 3.4 secondi.
- **SOFT** è ideale per passaggi lenti ed emozionali. Clicca sul **PULSANTE SOFT** per passare ad una configurazione adatta ad un sound più intimo. Attivando lo script Con Sordino (mute), offre un sound d'atmosfera, mentre con le impostazioni del Compressore MIDI si valorizzano le note con velocity (dinamiche) più basse specie usando i microfoni Mid e Surround attraverso il preset di riverbero Abravanel Hall.
- **EPIC** offre un suono particolarmente indicato per la produzione di colonne sonore di avventura o per quelle d'azione. Fai clic sul **PULSANTE EPIC** per modificare le impostazioni e ottenere, al volo, un suono più intenso e, allo stesso tempo, più moderno e vigoroso. Il Compressore MIDI, una volta attivato, offre maggiore presenza e volume, favorendo il suono delle note che hanno velocity (ossia le dinamiche) più elevate. Si possono accoppiare i microfoni Close e Surround e indirizzare il segnale verso un preset di riverbero come il Large Cathedral, assegnando un tempo di decadimento moderatamente lungo pari a 2,8 secondi.



MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.2 LA PAGINA PLAY arricchisce il concetto di Moods, con la possibilità di creare un file Snapshot per salvare le impostazioni modificate dall'utente e richiamarle in un secondo momento.

DISPLAY CENTRALE

Da qui si possono scegliere 3 viste: Library, Articulations e Mic Positions. Per passare da una visualizzazione all'altra, fai clic sui pulsanti nella parte inferiore del display centrale.

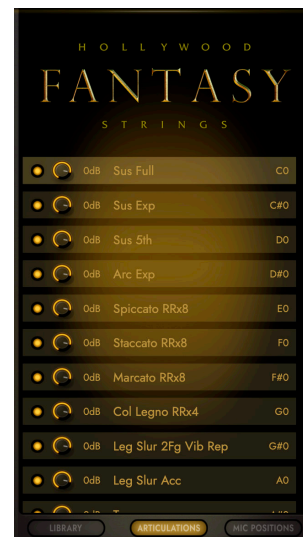
- **LIBRARY** mostra la grafica per ciascuno delle 7 tipologie di strumenti inclusi nella Hollywood Fantasy Orchestra, con differenti colori a tema che riflettono il “mood” attualmente selezionato di quello strumento.



- **ARTICULATIONS** mostra tutte le articolazioni disponibili per un determinato strumento KS (Keyswitch), che utilizza tasti colorati di blu, al di fuori dell'estensione riproducibile da uno strumento, per selezionare le articolazioni.

Nell'elenco viene mostrata ogni articolazione con i relativi controlli per gestire lo stato di caricamento in memoria, il volume e visualizzare l'assegnazione dei keyswitch.

Il **PULSANTE LOAD**, situato a sinistra, può essere utilizzato per attivare e disattivare un'articolazione, caricare o scaricarla dalla memoria RAM. La **MANOPOLA VOLUME** regola il livello del volume per ciascuna articolazione. Al centro di ogni riga viene mostrato il **NOME DELL'ARTICOLAZIONE**. Sulla destra troviamo la nota di **KEYSWITCH** assegnata, che attiva una determinata articolazione in base alle opzioni della **SOTTOPAGINA ARTICULATIONS**.



MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.2.4 SOTTOPAGINA ARTICULATIONS fornisce ulteriori dettagli sui vari controlli disponibili per la gestione delle articolazioni.

MICROPHONES

Hollywood Fantasy Orchestra include 4 mix microfonici, ciascuno dotato di una channel strip con controlli di base per volume, panning, stato di on/off e mute/solo.

NOTA: Fai riferimento alla precedente sezione 'Mic Positions' per i dettagli realtivi al posizionamento dei microfoni sul palco.

Fai clic sul led posto sotto ciascun mix microfonico per attivare/disattivare il suo stato, caricando o scaricando i campioni dalla memoria, oppure usa i pulsanti Mute (M) e Solo (S) che funzionano come nel Canale Master, descritto nella sezione successiva.

Di seguito sono elencati i microfoni usati in ciascuna delle quattro posizioni.

MICROFONI CLOSE sono composti dai seguenti modelli:

- AKG C12
- Neumann U47
- Neumann U67
- Nordic Audio Labs NU-47

MICROFONI MID sono composti da:

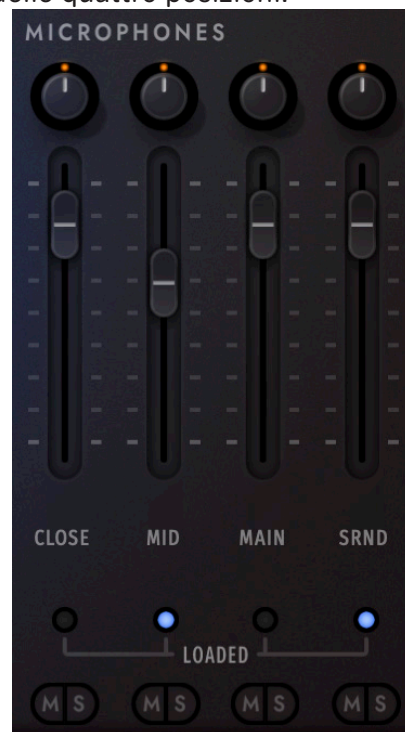
- Neumann KMi
- Neumann KM 254
- Sony C37A
- Neumann U-47

MICROFONI MAIN sono composti da:

- (3) Neumann M50 in Decca tree
- Brauner VM1 KHE (Klaus Heyne) outriggers

MICROFONI SURROUND sono composti dai:

- Neumann KM 83's

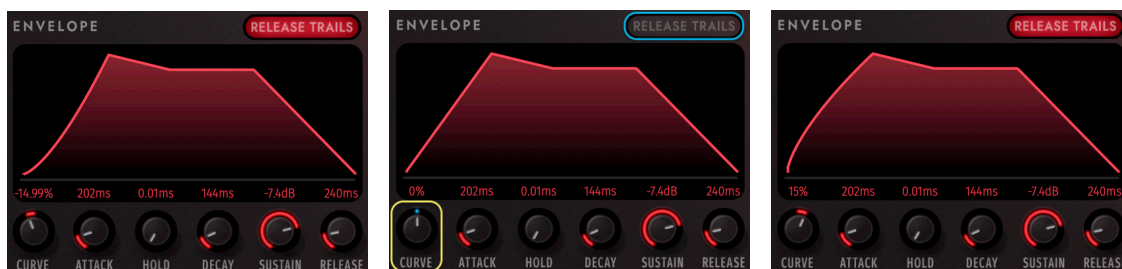


CANALE MASTER

Questa sezione gestisce l'uscita audio di uno strumento, consentendo di regolare il volume, il pan e i controlli mute/solo. Sono inoltre disponibili menu a tendina per impostare l'uscita di uno strumento su una delle 16 coppie di canali stereo e per modificare il percorso dei canali in una varietà di configurazioni differenti (stereo, mono, etc.).

AMP ENVELOPE

Questa sezione è utilizzata per regolare il volume generale di uno strumento lungo il tempo. Contiene un involuppo standard a 5 stadi (Attack, Hold, Decay, Sustain e Release) con una **MANOPOLA CURVE** supplementare che modifica lo stadio di Attack dalla sua impostazione lineare predefinita (vedi figura al centro) a una curva concava (sinistra) o convessa (destra).

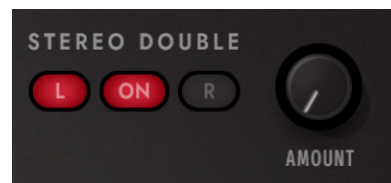


Usa il pulsante **RELEASE TRAILS** (mostrato spento al centro) per attivare e disattivare gli involuppi di rilascio dello strumento. Release Trails rappresentano le parti finali delle note che lasciano una coda di riverbero con specifiche caratteristiche di decadimento in base al tipo di microfono e all'ambiente. In alcuni casi, sarà utile disattivarle per utilizzare il riverbero a convoluzione.

STEREO DOUBLE

Questo effetto amplia l'immagine stereo aggiungendo una sorgente sul lato destro o sinistro dell'immagine stereo.

NOTA: L'effetto Stereo Double funziona solo quando il **CHANNEL SOURCE** è impostato su 'Stereo' nella sezione Master (così come da impostazione predefinita).



REVERB

Questo noto riverbero a convoluzione utilizza risposte all'impulso (IR) provenienti da ambienti reali e lo miscela con il segnale d'ingresso per simulare una sorgente sonora emessa in quello spazio. Usa il **PULSANTE MASTER REVERB** per applicare il riverbero scelto a tutti gli strumenti presenti in un'istanza di Opus.



MANUALE DEL SOFTWARE OPUS | SEZIONE 2.4.3 ELENCO EFFETTI offre una descrizione approfondita del riverbero a convoluzione e degli altri effetti disponibili in Opus.

TUNE

Questa sezione contiene i controlli per l'accordatura generale, fine e micro. Per regolare l'accordatura con incrementi di semitono (mezzo punto), usa il **PULSANTE TRANSPOSE** fino a +/- 24 semitoni (2 ottave) in entrambe le direzioni. Per modificare l'accordatura in centesimi di tono puoi usare la **MANOPOLA FINE** fino a 100 centesimi (100 cents = 1 semitono).



Clicca **MENU MICROTUNING MENU** per modificare la scala modale, impostata di default su 'Western', che accorda le 12 note di ogni ottava secondo la scala occidentale tradizionale, ad una scala non-occidentale, in cui le 11 note non-fondamentali sono accordate in base alla scala scelta.

I controlli per l'accordatura sono disponibili anche nella sezione **INSPECTOR** ossia, nel pannello a destra dell'interfaccia. Tali controlli si trovano all'interno della sottocategoria 'Instruments'. Tra questi è compreso anche il **MENU TUNING ROOT** (non disponibile invece tra i controlli della pagina Player), che permette di impostare la nota fondamentale (la nota più bassa di una scala) su cui si basa la scala.

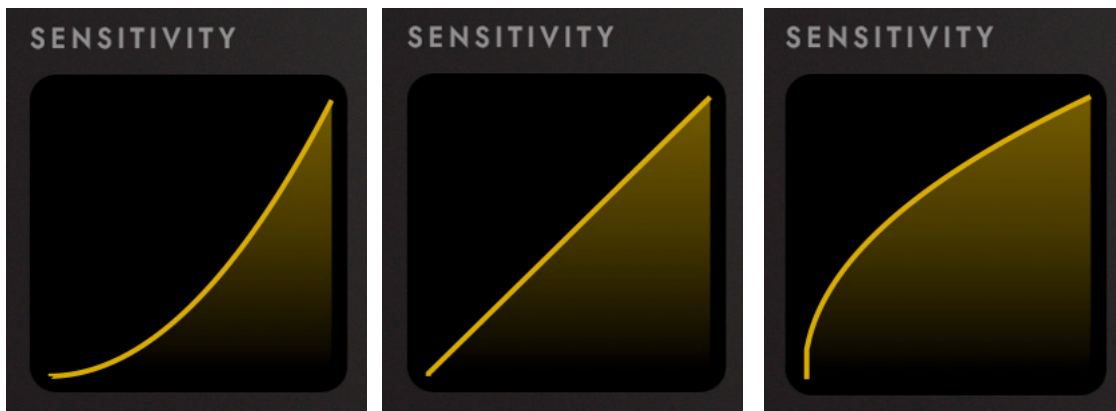
Queste scale di micro-accordatura sono disponibili anche in altre librerie EastWest come Ra e Silk, rendendo più semplice lavorare con strumenti etnici che utilizzano scale non occidentali.

Le scale utilizzano tutte le 12 note presenti in un'ottava oppure, in alcuni casi, limitano il numero di note disponibili nell'ottava in modo da riprodurre fedelmente una determinata scala di intonazione (raddoppiando, eventualmente, anche le note della stessa scala, per evitare che siano presenti tasti privi di campioni).

● Western	Iranian Mokhalif
Afro 1	Iranian Safi a Ddin
Afro 2	Iraq 8 Tone
Al Farabi Dorian	Japanese Koto Pent
Al Farabi Syn Chrom	Japanese Linus Liu
Arabic	Mohajeri Shahin
Arabic Common	Persian 1
Arabic Segah	Persian 2
Aristoxenos Intense Diatonic	Persian 3
Chinese Heptatonic	Persian 4
Chinese Lu	Scottish
Chinese Scholars Lute	Syrian Tawfiq As Sabbagh
Chinese Wang Po	West African
Chinese Zhou Pent	Arabic 1
Egyptian	Arabic 2
Ho Mai Nhi	Arabic 3
Indian Kafi	Arabic 4
Indian Kalyan	Arabic 5
Indian Mukund	Arabic 6
Indian Observed Mode	Arabic 7
Indian Rajasthan	Shur Adhami
Indian Shatukeshi	Homayoun Adhami
Indian Sruthi	Japanese Slendro

SENSITIVITY

La curva Sensitivity permette di modulare la sensibilità della tastiera o controller MIDI in base alla velocità (ossia alla dinamica) delle note MIDI in ingresso. Con l'impostazione di default della linea, come quella mostrata al centro, non vi è variazione della sensibilità sulla Velocity MIDI. Con una curva concava, come quella a sinistra, la dinamica delle note MIDI in ingresso è meno sensibile (occorre sollecitare le note con più "forza" per raggiungere la massima Velocity), mentre con la curva convessa mostrata a destra, la dinamica in ingresso è più sensibile (basta poca forza per raggiungere il valore massimo di Velocity).



I CONTROLLI MIDI

La sezione MIDI Control ospita tutti i Controlli Continui (CC) MIDI disponibili per lo strumento caricato, utili per gestire determinati aspetti relativi al controllo degli strumenti campionati in termini di volume, dinamica, vibrato e altro ancora. L'uso efficace di questi controlli è essenziale per scrivere parti verosimili e realizzare delle performance strumentali più realistiche.

I controlli MIDI possono essere inseriti direttamente nel sequencer della DAW, in modo da programmare un brano con determinate automazioni di un dato parametro, oppure possono essere assegnati alle manopole, ai tasti o ai fader di un controller MIDI, consentendo di suonare e registrare in tempo reale le variazioni del controller che influenzano il volume, la dinamica e il vibrato.

Di solito i compositori utilizzano entrambi gli ingressi in modo flessibile registrando, ad esempio, volume e dinamiche per creare performance espressive, modificando successivamente il MIDI registrato per ottimizzarlo e programmando Keyswitch (KS) o altri controlli direttamente nel sequencer della DAW.

MIDI CONTROL #	
1	Modulation wheel
5	Legato Time
7	MIDI Volume
10	MIDI Pan
11	Expression
15	Con Sordino On
22	True Legato: Mono
36	Repetition: Reset RR
64	Repetition: Sustain
65	Portamento On
68	Legato On
69	Repetition On

CONTINUA A LEGGERE | SEZIONE 2.1.1 IL BOX DESCRIPTION fornisce informazioni dettagliate su come i controlli MIDI vengono usati per gestire volume, dinamica, vibrato e le articolazioni degli strumenti.

PERFORMANCE

La sezione Performance contiene diversi Script di esecuzione che modificano il modo in cui vengono riprodotti i campioni di uno strumento. Alcuni si prestano ad essere applicati a particolari strumenti per ottenere determinati effetti, mentre altri sono disponibili solo quando viene caricato uno strumento programmato per quel particolare script.

- **COME ATTIVARE GLI SCRIPT** Oltre a fare clic semplicemente sull'interfaccia utente per attivare uno script, è possibile gestirlo attraverso l'invio di eventi MIDI di tipo Continuous Controller (CC).

I CC MIDI possono essere inseriti direttamente nel sequencer della DAW, consentendo di programmare un brano con comandi specifici, così come possono essere assegnati alle manopole e ai cursori di un controller MIDI, consentendo di suonare e registrare in tempo reale i movimenti del controller.



Usa il numero di CC MIDI corrispondente allo script desiderato e invialo assegnando valori compresi tra quelli elencati nella tabella seguente, per automatizzare lo script. Se non è presente alcun valore CC, lo script mantiene l'impostazione predefinita.

Controlli Continui MIDI (CC)			
CC	Nome Script Performance	Valori CC MIDI (0 - 63)	Valori CC MIDI (64 - 127)
5	Legato / Tempo di Portamento	VARIABILE IN MODO CONTINUO (0-127)	
15	Con Sordino	NON ATTIVO	ATTIVO
22	True Legato	Polifonico	Monofonico
36	Round Robin Reset	Qualsiasi Valore Innesca un Reset (1-127)	
57	Legato Script	NON ATTIVO	ATTIVO
65	Portamento Script	NON ATTIVO	ATTIVO
69	Repetitions Script	NON ATTIVO	ATTIVO

Ogni script è descritto nei paragrafi seguenti, compreso il modo in cui lo script influisce sulla riproduzione dei campioni e come può essere automatizzato utilizzando gli eventi MIDI di Continuous Controllers (CC).

- **PORTAMENTO** emula l'esecuzione del portamento forzando la riproduzione monofonica e formando uno spostamento continuo dell'intonazione da una nota all'altra. È possibile rendere questo effetto più o meno marcato regolando la manopola 'Time' nella sezione Performance, che può essere controllata anche inviando valori su una scala compresa tra 0 (meno marcato) e 127 (più marcato) al MIDI CC 5.

Se si desidera avere due linee di legato simultanee suonate dallo stesso strumento, è necessario caricare una seconda istanza dello stesso strumento. Tuttavia, se la composizione richiede sia un legato (monofonico) sia un non-legato (polifonico)

nello stesso strumento, è possibile attivare e disattivare lo script Portamento inviando valori compresi tra 0-63 (Disattivato) e 64-127 (Attivato) al MIDI CC 65.

- **LEGATO** emula l'esecuzione del Legato, forzando il comportamento monofonico e regolando la temporizzazione delle note senza alcun silenzio in mezzo ad esse, al fine di produrre linee melodiche fluide. È possibile rendere questo effetto più o meno marcato regolando la manopola 'Time' nella sezione Performance, che può anche essere controllata inviando valori su una scala compresa tra 0 (meno marcato) e 127 (più marcato) al MIDI CC 5.

Se si desidera avere due linee di legato simultanee suonate dallo stesso strumento, è necessario caricare una seconda istanza di quello strumento. Tuttavia, se il brano richiede una scrittura sia legata (monofonica) che non-legata (polifonica) da parte dello stesso strumento, è possibile attivare e disattivare lo script Portamento inviando valori compresi tra 0-63 (non attivo) e 64-127 (attivo) al MIDI CC 57.

NOTA: Gli script di Portamento e Legato sono solo emulazioni di queste tecniche e non producono campioni portamento o legato "reali". Ciò è riservato agli strumenti delle cartelle Legato, che utilizzano lo script di esecuzione "Monophonic True Legato" descritto di seguito.

- **MONOPHONIC TRUE LEGATO** è attivato di default sugli strumenti che utilizzano campioni di portamento e legato "reali", in cui ogni intervallo di portamento e legato è accuratamente campionato per ottenere il massimo realismo. Forza la riproduzione monofonica (per impostazione predefinita) e utilizza la velocità delle note MIDI per regolare la tempistica della riproduzione delle transizioni del legato, ottenendo una sensazione di maggiore o minore tensione a seconda che si suoni in modo forte o delicato.

Suonando in modo delicato (ad un intervallo di Note Velocity pari a circa 50-60) si otterrà un tempo di transizione del legato più lungo, consentendo alla melodia di respirare maggiormente. Suonando con più forza (intorno a un intervallo di Velocity tra 110 e 127), si otterrà un tempo di transizione del legato più breve, accorciando il tempo tra le note. Quando la Note Velocity viene utilizzata per controllare la velocità del legato, non influisce sul volume.

Il funzionamento monofonico forzato può essere attivato e disattivato inviando al MIDI CC 22 valori compresi tra 0 e 63 per attivare la polifonia e tra 64 e 127 per attivare il funzionamento monofonico. La Velocity delle note continuerà a influenzare il tempo di transizione del legato, a meno che lo script non venga disattivato.

NOTA: Disabilitando il comportamento monofonico si potrebbero riprodurre inavvertitamente transizioni di legato indesiderate quando è in corso la riproduzione di più di una linea melodica.

- **CON SORDINO** emula il suono delle corde con sordino, che significa "con la sordina". Negli strumenti ad arco, una sordina fissata alle corde vicino al ponte, smorza le vibrazioni e crea un suono con meno sovratoni acuti. È possibile attivare o disattivare questo script facendo clic sul pulsante "Con Sordino" nella sezione Performance, oppure inviando valori compresi tra 0-63 (disattivato) o 64-127 (attivato) al MIDI CC 15.

- **REPETITION** fa sì che le note ripetute suonino in modo leggermente diverso, evitando quella sensazione di ripetizione meccanica che si verifica quando un singolo campione viene suonato consecutivamente sulla stessa nota (fenomeno conosciuto anche come “effetto mitragliatrice”).

Per qualsiasi articolazione, lo script di Repetition renderà il suono un po' diverso ad ogni ripetizione, dandogli un'impronta più umana. Per ottenere risultati realistici possiamo usare gli accorgimenti elencati di seguito, in base al tipo di strumento a cui vengono applicati, compresa la quantità di variazione consentita all'interno di ciascun di essi. Alcuni strumenti utilizzano in modo casuale entrambi gli approcci, mentre altri possono utilizzarne uno solo.

Il primo metodo consiste nel riaccordare il campione di pochi cents (centesimi di semitono) più in alto o più in basso, mentre il secondo metodo consiste nell'utilizzare il campione per una nota vicina e riaccordarlo all'altezza corrispondente.

NOTA: Lo script Repetition risolve il problema della ripetizione meccanica applicando effetti randomizzati a uno strumento esistente, mentre Round Robin (RR) Reset è in grado di ovviare al problema in modo più naturale (fornendo suoni diversi ma omogenei durante la riproduzione della sequenza). Si consiglia pertanto di utilizzare lo script in base al contesto e al risultato che intendiamo ottenere.

- **ROUND ROBIN RESET** si usa in combinazione con gli strumenti Round Robin (RR) che impiegano una tecnica di campionamento basata sulla registrazione di più riprese della stessa nota (suonata allo stesso modo) per catturare la variazione naturale, da una all'altra, e per evitare un risultato sonoro artificiale quando la stessa nota (o un campione identico) suona ripetutamente. Qualsiasi strumento con “RR” nel nome utilizza la tecnologia Round Robin. Gli strumenti con “RR” contengono 2 campioni Round Robin per nota, mentre quelli con (RRx3), (RRx4), ecc. utilizzano 3, 4 o più variazioni di campione per nota.

Mentre gli strumenti RR rispondono al problema della ripetizione, RR Reset risolve il problema della riproduzione disomogenea. Il motivo è che Opus ricorda quale campione deve essere riprodotto la volta successiva che suona una nota. Se un pattern round robin contiene due campioni, A e B, e un brano usa quella nota per 3 volte nell'arco dell'intero pezzo, la riproduzione sarà A B A. Quando il brano viene riprodotto dall'inizio, la seconda riproduzione sarà sottilmente diversa, suonando BAB, perché è la successiva in ordine di tempo in base all'ultima nota RR suonata.

È possibile attivare manualmente il reset cliccando, in qualsiasi momento, il pulsante Round Robin Reset nella sezione Performance, oppure inserendo un numero di MIDI CC non in uso nella finestra di dialogo ‘Reset Controller’, che si trova nel menu Impostazioni di Opus sotto Preferenze / MIDI / Round Robin. Una volta fatto, clicca ‘OK’ per applicare le impostazioni e inviare un valore qualsiasi (tra 1-127) al numero MIDI CC assegnato, in modo da attivare il RR Reset.

È molto utile automatizzare questo controllo in modo che la sequenza venga riprodotta ogni volta in modo coerente. Ad esempio, se si riproduce frequentemente una sequenza a partire da un punto intermedio, è possibile che si desideri un reset round robin nelle posizioni rilevanti della sequenza, in modo da forzare un determinato ordine di riproduzione dei campioni Round Robin.

CONTRATTO DI LICENZA

IL CONTRATTO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE DI EASTWEST SOUNDS, INC. REGOLA L'USO DEL SOFTWARE EASTWEST, EASTWEST/QUANTUM LEAP E QUANTUM LEAP, DEI CONTENUTI AUDIO E DI ALTRE PROPRIETÀ INTELLETTUALI FORNITE DA EASTWEST ALL'UTENTE FINALE. SI PREGA DI LEGGERE ATTENTAMENTE IL PRESENTE CONTRATTO DI LICENZA ("LICENZA") PRIMA DI UTILIZZARE IL SOFTWARE, IL CONTENUTO AUDIO E LE ALTRE PROPRIETÀ INTELLETTUALI DI EASTWEST, IN QUANTO ESSO REGOLA I TERMINI E LE CONDIZIONI DEL SUO 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 le altre proprietà intellettuali fornite da EastWest al cliente possono essere utilizzate da quest'ultimo per creare opere originali in conformità ai termini e alle condizioni della presente Licenza. Il cliente non può utilizzare, distribuire o trasmettere il software, il contenuto audio o altra proprietà intellettuale in alcun modo non espressamente consentito dalla presente Licenza. In caso di dubbi sui propri diritti di utilizzo del software, del contenuto audio o di altra proprietà intellettuale, si consiglia di contattare un consulente legale prima di procedere.

1. Generali. Il SOFTWARE EASTWEST (senza limitazioni, il software, gli script, i contenuti audio, i loop audio, i file audio, i campioni, le risposte agli impulsi, gli strumenti di elaborazione audio, le immagini, le formule, i progetti, le invenzioni, le opere, la documentazione, i caratteri e altre proprietà intellettuali su disco, in memoria di sola lettura, su qualsiasi altro supporto o in qualsiasi altra forma) fornito all'utente è concesso in licenza, non venduto, da EAST WEST SOUNDS, Inc. ("EASTWEST") per l'utilizzo esclusivamente in base ai termini della presente Licenza, ed EASTWEST si riserva tutti i diritti non espressamente concessi all'utente. L'utente è proprietario dei supporti su cui è registrato il SOFTWARE EASTWEST, ma EASTWEST e/o i licenziatari di EASTWEST mantengono la proprietà del SOFTWARE EASTWEST stesso. I termini della presente Licenza regoleranno qualsiasi aggiornamento del SOFTWARE EASTWEST fornito da EASTWEST che sostituisca e/o integri il SOFTWARE EASTWEST originale, a meno che tale aggiornamento non sia accompagnato da una licenza separata, nel qual caso i termini di tale licenza saranno regolati. Il titolo e i diritti di proprietà intellettuale di qualsiasi contenuto visualizzato o a cui si accede tramite il SOFTWARE EASTWEST appartengono al rispettivo proprietario del contenuto. Tali contenuti possono essere protetti da copyright o da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale e possono essere soggetti ai termini di utilizzo della terza parte che fornisce tali contenuti.

2. Usi Consentiti e Restrizioni della Licenza. All'utente viene concessa una licenza limitata e non esclusiva per l'utilizzo del SOFTWARE EASTWEST come segue, nel rispetto di tutti gli altri termini e condizioni della presente Licenza:

A. L'utente può installare e utilizzare una copia del SOFTWARE EASTWEST su un solo computer. L'utente dovrà acquistare, autorizzare e utilizzare una chiave di sicurezza Pace iLok (non inclusa) o un'altra protezione di sicurezza che EASTWEST include per accedere al SOFTWARE EASTWEST. L'utente non può rendere disponibile il SOFTWARE EASTWEST su una rete dove potrebbe essere utilizzato da più computer o utenti contemporaneamente. L'utente può effettuare una copia del SOFTWARE EASTWEST in formato leggibile a macchina solo a scopo di backup; a condizione che la copia di backup includa tutti gli avvisi di copyright o altri avvisi di proprietà contenuti nell'originale.

B. L'utente può utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per creare composizioni musicali o colonne sonore originali per i propri progetti cinematografici, video, musicali e audio e può trasmettere e/o distribuire le proprie composizioni musicali o colonne sonore originali create utilizzando il SOFTWARE EASTWEST.

C. L'utente non può utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per creare suoni o altri contenuti per qualsiasi tipo di sintetizzatore, strumento virtuale, libreria di campioni, prodotto basato su campioni, strumento musicale o prodotto competitivo. L'utente non può concedere in licenza, vendere o distribuire (commercialmente o in altro modo) il SOFTWARE EASTWEST o qualsiasi parte o componente del SOFTWARE EASTWEST su base autonoma o riconfezionare e vendere, concedere in licenza o distribuire il SOFTWARE EASTWEST o qualsiasi parte o componente del SOFTWARE EASTWEST su base autonoma.

D. L'utente può utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per comporre composizioni musicali o colonne sonore originali; o per una Production Music Library, nota anche come stock music o library music (composizioni o colonne sonore originali create interamente dall'utente utilizzando il SOFTWARE EASTWEST che l'utente, a sua volta, concede in licenza come composizione originale o colonna sonora a terzi per l'utilizzo in film, televisione, radio o altri media), a condizione che la composizione o colonna sonora completata sia creata esclusivamente dall'utente.

E. L'utente può utilizzare qualsiasi Loop audio incluso nel SOFTWARE EASTWEST (composizioni che contengono una combinazione di campioni sonori che possono essere ripetuti per formare un brano musicale continuo) per una Libreria musicale di produzione, nota anche come musica di repertorio o musica di libreria (composizioni o colonne sonore originali create interamente dall'utente utilizzando il SOFTWARE EASTWEST che, a sua volta, concede in licenza come composizione originale o colonna sonora 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 contribuiscano in modo significativo alla composizione; e (2) l'intero loop audio non può essere lasciato esposto in nessun momento della composizione. Se avete dei dubbi sul fatto che una vostra composizione o colonna sonora soddisfi i criteri di cui sopra, potete sottoporre la composizione a licensing@eastwestsounds.com per approvazione scritta. Non inviate file audio o MP3, ma un link alla composizione sul vostro server web.

F. L'utente non può, e accetta di non consentire ad altri di copiare (ad eccezione e solo nella misura consentita dalla presente Licenza), decompilare, decodificare, disassemblare, tentare di ricavare il codice sorgente, decriptare, modificare o creare opere derivate del SOFTWARE EASTWEST o di qualsiasi sua parte (ad eccezione e solo nella misura in cui qualsiasi restrizione precedente è vietata dalla legge applicabile)..

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

Aggiornamenti e upgrade: Se un aggiornamento del SOFTWARE EASTWEST sostituisce completamente (installazione completa) una versione precedentemente concessa in licenza del SOFTWARE EASTWEST, l'utente non può utilizzare entrambe le versioni del SOFTWARE EASTWEST allo stesso tempo né può trasferirle separatamente.

Copie non destinate alla rivendita (NFR): Nonostante altre sezioni della presente Licenza, il SOFTWARE EASTWEST etichettato o altrimenti fornito all'utente per lo sviluppo o su base promozionale può essere utilizzato solo per scopi di sviluppo, dimostrazione, test e valutazione e NON può essere utilizzato per alcuna

attività generatrice di reddito che includa l'uso del SOFTWARE EASTWEST senza il consenso scritto di EASTWEST. Se non si è sicuri di quale tipo di licenza si possiede (LICENZA / NFR), si prega di controllare il proprio account iLok o altro account di sicurezza identificato o di contattare licensing@eastwestsounds.com.

Copie Educational: Per utilizzare il SOFTWARE EASTWEST, l'utente deve essere un Utente Finale Educativo idoneo. Per "Utente finale educativo idoneo" si intendono gli studenti, i docenti, il personale e l'amministrazione che frequentano e/o lavorano presso una struttura istituzionale educativa (ad esempio, campus universitario, scuole pubbliche o private K-12). Il SOFTWARE EASTWEST fornito a questo scopo NON può essere utilizzato per alcuna attività generatrice di reddito che includa l'uso del SOFTWARE EASTWEST senza il consenso scritto di EASTWEST.

4. Consenso all'uso dei dati. L'utente accetta che EASTWEST e le sue filiali possano raccogliere e utilizzare informazioni tecniche e correlate, incluse, a titolo esemplificativo, informazioni tecniche sul computer, sul sistema e sul software applicativo e sulle periferiche dell'utente, raccolte periodicamente per facilitare la fornitura di aggiornamenti del software, della sicurezza, del supporto al prodotto e di altri servizi all'utente (se presenti) relativi al SOFTWARE EASTWEST, nonché per verificare la conformità ai termini della presente Licenza. EASTWEST può utilizzare queste informazioni, purché in forma tale da non identificare personalmente l'utente, per migliorare i propri prodotti o per fornire servizi o tecnologie all'utente

5. Cessazione. La presente Licenza è efficace fino alla sua risoluzione. I diritti dell'utente ai sensi della presente Licenza termineranno automaticamente senza preavviso da parte di EASTWEST se l'utente non rispetterà uno qualsiasi dei termini della presente Licenza. Al termine della presente Licenza, l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del SOFTWARE EASTWEST e distruggere tutte le copie, complete o parziali, del SOFTWARE EASTWEST.

6. Garanzia limitata sui supporti. EASTWEST garantisce che i supporti su cui il SOFTWARE EASTWEST è registrato e consegnato da EASTWEST sono privi di difetti nei materiali e nella lavorazione in condizioni di uso normale per un periodo di novanta (90) giorni dalla data dell'acquisto originale. Il rimedio esclusivo dell'utente ai sensi della presente Sezione sarà, a discrezione di EASTWEST, il rimborso del prezzo di acquisto del prodotto contenente il SOFTWARE EASTWEST o la sostituzione del SOFTWARE EASTWEST restituito a EASTWEST o a un rappresentante autorizzato di EASTWEST con una copia della ricevuta originale. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA E QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA SUI SUPPORTI, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, QUALITÀ SODDISFACENTE E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, HANNO UNA DURATA LIMITATA A NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO ORIGINALE. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI ALLA DURATA DI UNA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE. LA GARANZIA LIMITATA QUI RIPORTATA È L'UNICA GARANZIA FORNITA ALL'UTENTE E SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA GARANZIA (SE PRESENTE) CREATA DA QUALSIASI DOCUMENTAZIONE O CONFEZIONE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONFERISCE ALL'UTENTE SPECIFICI DIRITTI LEGALI E L'UTENTE PUÒ GODERE DI ALTRI DIRITTI CHE VARIANO A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE..

7. Esclusione di garanzia. L'UTENTE RICONOSCE E ACCETTA ESPRESSAMENTE CHE, NELLA MISURA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, L'USO DEL SOFTWARE EASTWEST È A SUO ESCLUSIVO RISCHIO E CHE L'INTERO RISCHIO RELATIVO ALLA QUALITÀ SODDISFACENTE, ALLE PRESTAZIONI, ALL'ACCURATEZZA E ALL'IMPEGNO È A SUO CARICO. AD ECCEZIONE DELLA GARANZIA LIMITATA SUI SUPPORTI DI CUI SOPRA E NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, IL SOFTWARE EASTWEST È FORNITO "COSÌ COM'È", CON TUTTI I DIFETTI E SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, E EASTWEST E I LICENZIATARI DI EASTWEST (COLLETTIVAMENTE INDICATI COME "EASTWEST" AI FINI DELLE SEZIONI 7 E 8) CON LA PRESENTE DECLINANO TUTTE LE GARANZIE E LE CONDIZIONI RELATIVE AL SOFTWARE EASTWEST, ESPRESSE, IMPLICITE O DI LEGGE, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO E NON ESAUSTIVO, LE GARANZIE E/O CONDIZIONI IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, DI QUALITÀ SODDISFACENTE, DI IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, DI ACCURATEZZA, DI TRANQUILLITÀ E DI NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI. EASTWEST NON GARANTISCE CONTRO LE INTERFERENZE CON L'UTILIZZO DEL SOFTWARE EASTWEST DA PARTE DELL'UTENTE, CHE LE FUNZIONI CONTE-

NUTE NEL SOFTWARE EASTWEST SODDISFINO I REQUISITI DELL'UTENTE, CHE IL FUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE EASTWEST SIA ININTERROTTO O PRIVO DI ERRORI O CHE I DIFETTI DEL SOFTWARE EASTWEST VENGANO CORRETTI. L'UTENTE RICONOSCE INOLTRE CHE IL SOFTWARE EASTWEST NON È INTESO O ADATTO ALL'USO IN SITUAZIONI O AMBIENTI IN CUI IL MANCATO FUNZIONAMENTO O ERRORI O IMPRECISIONI NEL CONTENUTO, NEI DATI O NELLE INFORMAZIONI FORNITE DAL SOFTWARE EASTWEST POTREBBERO CAUSARE MORTE, LESIONI PERSONALI O GRAVI DANNI FISICI O AMBIENTALI, INCLUSO, SENZA LIMITAZIONE, IL FUNZIONAMENTO DI IMPIANTI NUCLEARI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE O DI COMUNICAZIONE AEREA, SISTEMI DI CONTROLLO DEL TRAFFICO AEREO, SISTEMI DI SUPPORTO VITALE O ARMI. NESSUNA INFORMAZIONE O CONSIGLIO ORALE O SCRITTO FORNITO DA EASTWEST O DA UN RAPPRESENTANTE AUTORIZZATO DI EASTWEST CREERÀ UNA GARANZIA. NEL CASO IN CUI IL SOFTWARE EASTWEST RISULTI DIFETTOSO, IL CLIENTE SI ASSUME L'INTERO COSTO DI TUTTI GLI INTERVENTI DI ASSISTENZA, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARI. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE O LIMITAZIONI DEI DIRITTI LEGALI APPLICABILI AI CONSUMATORI, PERTANTO L'ESCLUSIONE E LE LIMITAZIONI DI CUI SOPRA POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL CLIENTE.

8. Limitazione di responsabilità. NELLA MISURA IN CUI NON SIA PROIBITO DALLA LEGGE, IN NESSUN CASO EASTWEST SARÀ RESPONSABILE DI LESIONI PERSONALI O DI DANNI INCIDENTALI, SPECIALI, INDIRECTI O CONSEGUENZIALI DI QUALSIASI TIPO, INCLUSI, SENZA LIMITAZIONI, DANNI PER PERDITA DI PROFITTI, PERDITA DI DATI, INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ O QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE, DERIVANTI DA O CORRELATI ALL'USO O ALL'IMPOSSIBILITÀ DI USARE IL SOFTWARE EASTWEST, COMUNQUE CAUSATI, INDIPENDENTEMENTE DALLA TEORIA DELLA RESPONSABILITÀ (CONTRATTO, ILLECITO O ALTRO) E ANCHE SE EASTWEST È STATA AVVISATA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER LESIONI PERSONALI O PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, PERTANTO QUESTA LIMITAZIONE POTREBBE NON ESSERE APPLICABILE ALL'UTENTE. In nessun caso la responsabilità totale di EASTWEST nei confronti dell'utente per tutti i danni (ad eccezione di quanto richiesto dalla legge applicabile nei casi di lesioni personali) supererà l'importo di cinquanta dollari (\$50,00). Le limitazioni di cui sopra si applicheranno anche nel caso in cui il rimedio sopra indicato fallisca il suo scopo essenziale.

9. Controllo delle esportazioni. L'utente non può utilizzare o esportare o riesportare in altro modo il SOFTWARE EASTWEST se non come autorizzato dalla legge degli Stati Uniti e dalle leggi della giurisdizione in cui il SOFTWARE EASTWEST è stato ottenuto. In particolare, ma senza limitazioni, il SOFTWARE EASTWEST non può essere esportato o riesportato (a) in paesi sottoposti a embargo negli Stati Uniti o (b) a chiunque sia presente nell'elenco del Dipartimento del Tesoro degli Stati Uniti dei cittadini con designazione speciale o nell'elenco delle persone o entità negate del Dipartimento del Commercio degli Stati Uniti. Utilizzando il SOFTWARE EASTWEST, l'utente dichiara e garantisce di non trovarsi in alcuno di tali paesi o di essere presente in alcuno di tali elenchi. L'utente accetta inoltre di non utilizzare il SOFTWARE EASTWEST per scopi vietati dalla legge degli Stati Uniti, inclusi, a titolo esemplificativo, lo sviluppo, la progettazione, la fabbricazione o la produzione di missili, armi nucleari, chimiche o biologiche.

10. Utenti Governativi. Il SOFTWARE EASTWEST e la relativa documentazione sono "Commercial Items", come definito al 48 C.F.R. §2.101, e consistono in "Commercial Computer Software" e "Commercial Computer Software Documentation", come tali termini sono utilizzati nel 48 C.F.R. §12.212 o nel 48 C.F.R. §227.7202, a seconda dei casi. In conformità al 48 C.F.R. §12.212 o al 48 C.F.R. §227.7202-1 fino a 227.7202-4, a seconda dei casi, il Software commerciale per computer e la Documentazione del software commerciale per computer vengono concessi in licenza agli utenti finali del Governo degli Stati Uniti (a) solo come articoli commerciali e (b) solo con i diritti concessi a tutti gli altri utenti finali ai sensi dei termini e delle condizioni del presente documento. Diritti riservati ai sensi delle leggi sul copyright degli Stati Uniti.

11. Legge di Controllo e Clausola di Salvaguardia. La presente Licenza sarà disciplinata e interpretata in conformità alle leggi dello Stato della California, applicate ai contratti stipulati e da eseguirsi interamente in California tra residenti in California. La presente Licenza non sarà disciplinata dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui contratti di vendita internazionale di beni, la cui applicazione è espressamente esclusa. Se per qualsiasi motivo un tribunale della giurisdizione competente dovesse ritenere inapplicabile una qualsiasi disposizione, o parte di essa, la parte restante della presente Licenza continuerà ad avere pieno vigore ed effetto..

12. Accordo completo; Lingua di riferimento. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'uso del SOFTWARE EASTWEST concesso in licenza ai sensi del presente documento e sostituisce tutte le intese precedenti o contemporanee relative a tale argomento. Nessun emendamento o modifica della presente Licenza sarà vincolante se non in forma scritta e firmata da EASTWEST. Qualsiasi traduzione della presente Licenza viene effettuata per esigenze locali e, in caso di controversia tra la versione Inglese e quella non inglese, prevarrà la versione inglese della presente Licenza.

13. Termini e condizioni del software e dei servizi di terze parti. Alcune parti del SOFTWARE EASTWEST utilizzano o includono software di terze parti e altro materiale protetto da copyright. Riconoscimenti, termini di licenza ed esclusioni di responsabilità per tale materiale sono contenuti nella documentazione elettronica "online" del SOFTWARE EASTWEST e l'uso di tale materiale è regolato dai rispettivi termini.
