

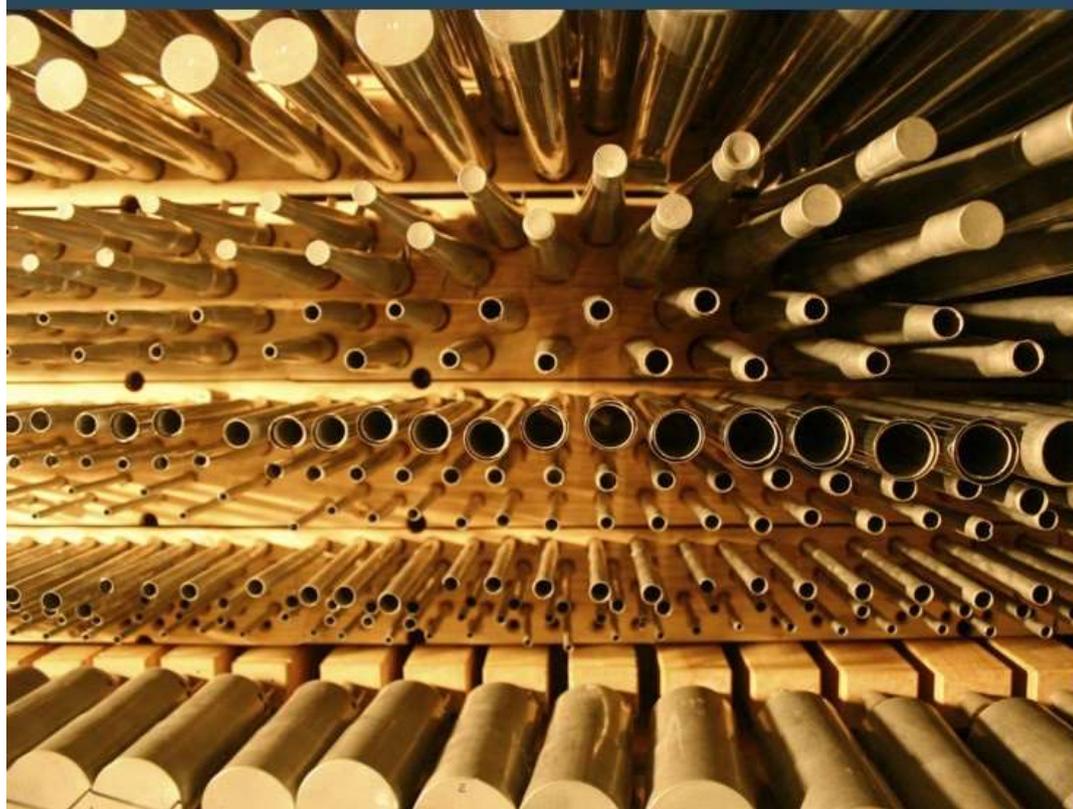
Synfire *Pro*

Music Prototyping Studio

Introduction & Reference Manual
For Mac OS X & Microsoft Windows
Italiano



cognitone



Licenza del software

Il diritto di utilizzare il software menzionato in questo manuale è regolato dal contratto di licenza software. La completa formulazione di questo accordo può essere trovata come supplemento stampato o insieme ai file di installazione che avete ottenuto da Cognitone o dal menù "Help" del software. Siete legati a questo contratto di licenza non appena installate il software. Se non siete d'accordo con questo contratto di licenza, non installate il software. L'acquisto di una licenza vi concede il diritto di utilizzare il software per scopi personali o aziendali. Comunque, in ogni caso non acquistate la proprietà del software.

Diritto d'autore

© 2019 Cognitone GmbH. Tutti i diritti riservati.

Questo documento è protetto dalla legge sul copyright. Come legittimo proprietario di una licenza, potete stampare una copia di questo documento per uso personale. Secondo le leggi sul copyright, questo manuale non può essere riprodotto o copiato, in tutto o in parte, o distribuito in forma digitale, senza l'espresso consenso scritto di Cognitone.

Cognitone, il logo Cognitone, Synfire, Prototipazione Musicale Studio, Harmony Navigator, e altri nomi sono marchi commerciali o marchi registrati di Cognitone nell'Unione Europea e in altri paesi.

VST è un marchio di fabbrica di Steinberg Media Technologies GmbH. AudioUnits è un marchio di Apple Computer, Inc. ReWire è un marchio di proprietà di Propellerhead Software. Altri nomi di società e prodotti citati in questo manuale sono marchi delle loro rispettive aziende e proprietari. La citazione di prodotti di terzi è a scopo informativo solo a questo scopo. Non costituisce un'approvazione o una raccomandazione. Cognitone non si assume alcuna responsabilità per questi prodotti.

Contenuti

Introduzione - 1

Informazioni su questo manuale 2

Schema 2
Formattazione 2

Caratteristiche distintive 3

Interfaccia utente 3
Gestione degli errori 3
File e documenti 3
Retrocompatibilità 4
Apertura di file 5
Mouse Macintosh 5
Barra dei menù Macintosh 5

Installazione del software 5

Autorizzazione 5
Windows 6
Mac OS X 6

Disinstallazione del software 6

Windows 6
Mac OS X 6

Aggiorna da una versione precedente (upgrade) 7

Aggiornamenti online 7

Avvio rapido (Quick start) - 2

Tour introduttivo 9

Tutorial sul DVD 9

Concetto (Logica di funzionamento di Synfire) - 3

Requisiti 10

Prototipazione musicale 11

Separazione di forma e contenuto 11
Libertà creativa 11
Cosa Synfire può o non può fare 12

Frase e parametri 13

Vettori 13

Figure 14

Diagramma 14
Tipi di simboli 16
Lettura e scrittura di figure 16
Estensioni sonore 17

Armonia 18

Contesto armonico 18
Progressioni 18
Tavolozze 19
Armonizzazione 19

Come funziona l'interpretazione 20

Calcolo del tempo e interattività 20
Bozze in tempo reale 21

Struttura 22

Contenitori 22
Informazioni sul contenitore 22

Strumenti 23

Suoni 24

Materiale musicale 25

Registrazione 25
Riconoscimento di note 25
Importazione 25
Costruire una raccolta di frasi 26
Workflow 27

Concetti audio - 4

Panoramica 28

Engine Audio (Audio Engine) 28
Droni 28
Sincronizzazione con una DAW 29

Differenza rispetto ad una DAW 29

Impostazione dei suoni 29
Gamma sonora 29
Categoria 30
Selezione del programma e canale 30

Dispositivi e loro descrizioni 30

Racks 31

Global Rack 31

Strumenti 32

Strumenti globali 32

Workflow 32

Arrangiamento - 5

Vista della struttura 34

Progressione armonica 35

Scheda Instrument 35

Spostare frasi e parametri 36

Assegnazione di un suono 36

Assegnare un suono da un rack 37

Più strumenti che suonano lo stesso suono 39

Barra dei Parametri 40

Spostamento dei parametri 40

Parameter Inspector 41

Registrazione 42

Riconoscimento di figure 43

Registrazione su un parametro 44

Registrazione l'armonia direttamente 45

Latenze 45

Riproduzione ciclica 46

Struttura 47

Indicatori 47

Righello del tempo 48

Posizionamento e ridimensionamento dei contenitori 48

Arrangiamento 48

Alias 48

Dividere i contenuti 49

Compattare i contenuti 49

Fare spazio 49

Riempire le lacune 49

Sezionamento automatico 50

Copiare i contenitori 50

Istantanee (snapshots) 50

Rendere visibile l'ereditarietà 51

Passaggi di trasferimento 52

Creazione di una bozza 52

Esportare le progressioni 53

Esportare i singoli contenuti 53

Editor di frasi - 6

Barra degli strumenti 54

Blocco dei parametri 56

Vettore 57

Unione ("Merge") 57

Incollare il ritmo 57

Inserimento di testo 58

Ripetizione ("Loop") 58

Interpolazione 59

Copiare le frasi 59

Modifica delle figure 59

Selezione 60

Disegno 60

Raggruppamento 60

Allungamento e ridimensionamento 60

Inspector di segmento 61

- Inspector di simboli 61
- Menù trasforma 63
 - Operazioni speciali per le figure 64
 - Operazioni speciali per le progressioni 64
- Menù parametri 65

Controlli (*inspector*) e pannelli - 7

- Tastiera 66
- Scaleboard 66
- Strumenti a corda 67
- Contesto armonico 67
- Circolo delle Quinte 68
- Registro (*log*) 68
- Impostazione dello schermo 68

Esportare - 8

- Esportare con Drag & Drop 69
- Esportare di un drone in una DAW 69
- File MIDI standard 70
- Esportazione di annotazioni 71
 - Impostazioni globali 71
 - Impostazioni per ogni strumento 72
 - MusicXML 73
 - LilyPond 73

Importare - 9

- Requisiti 74
- Importazione di accordi 75
 - Impostazioni 75
 - Assegnazione di suoni 77
 - Reimportare da una DAW 77
 - Eseguire l'importazione 77
 - Post produzione 77
 - Post elaborazione 78

Libreria - 10

- Lavorare con la libreria 79
 - Ascolta 79
 - Cartelle 79
 - Pulizia e organizzazione 80
 - Accesso a singole frasi 80
 - Accesso ai singoli parametri 80
- Import 80
- Gestione file 81
- Libreria incorporata 82

Pool di frasi - 11

- Editor 83
- Frase 83
- Workflow 84
 - Armonizzazione 84
 - Dividere il Take 84
- Produzione di note 85
 - Controllo qualità 85

Tavolozze (*palette*) - 12

- Window 86
- Blocco note (*notepad*) 86
 - Scambio di dati 87
- Concetto 87
- Tecniche di esecuzione sonora 88
 - Modalità solo accordi 89
 - Provare più accordi alternativi 90
 - Registrazione retrospettiva 90

- Riconoscimento di Live MIDI Input 90
- Tavolozze standard 91
 - Selezione di una chiave 91
 - Scale Set 91
 - Esercizi 91
- Tavolozze alternative 94
 - Oltre il maggiore e il minore 95
 - Centro tonale 95
 - Aiuti all'orientamento 96
- Colorazioni dinamiche 96
 - Spazio armonico 96
 - Colori come orientamento 97
- Riproduzione di più tavolozze 99
- Navigazione avanzata 100
- Preferenze di selezione della scala 100

Progressioni - 13

- Concetto 101
- Editor 101
 - Registrazione 102
 - Riproduzione 102
 - Inserimento manuale 102
 - Basso 103
 - Scambio di dati 103
- Schema metrico 103
 - Layout della colonna 104
- Scale e chiavi 104
- Inversione e trasposizione dell'accordo 105
- Etichette 105
- Colori 106
- Sovrapposizione e politonalità 107
 - Aggiunta automatica di livelli (*layer*) 107
- Sezioni 108
- Menù 108
 - Menu Modifica 108
 - Menù Trasforma 109

Armonizzatore (*harmonizer*) - 14

- Sommario 110
 1. Selezionare gli strumenti da armonizzare 111
 2. Verificare la chiave globale 111
 3. Far generare i suggerimenti di accordi all'armonizzatore 112
- Impostazioni 112
 - Armonizzazione 112
 - 4. Ascoltare i suggerimenti di accordi e fare una scelta 113
 - 5. Inserire o rimuovere le posizioni di transizione 113
 - 6. Accettare il risultato finale per il contenitore 113
- Opzioni aggiuntive 114
- Scambio di dati 114
- Il mixer di anteprima 114

Matrice - 15

Bozze (*sketches*) - 16

- Concetto 116
- Window 116
 - Modalità di dialogo 116
 - Modalità standalone 116
 - Estensione del menù di riproduzione 117
- Editor 117
- Conversione in un arrangiamento 118

Strumenti a corda - 17

- Strumenti supportati 119
- Pannelli 119

- Display grafico 120
- Ordinamento 120
- Scale 120
- Personalizzazione 121

Stampa - 18

- Tavolozze 122
- Progressioni 12

Configurazione Audio & MIDI - 19

- Impostazioni audio 124
 - Scansione per plug-in installati 124
- MIDI Input 125
 - Loopback drivers 126
 - Impostazioni 126
- Il Global Rack 127
 - Impostazione di un modulo rack 127
 - Modifica di un dispositivo sul rack 129
 - Droni MIDI 129
 - Preset 130
 - Etichette e colori 130
 - Solo e muto 130
 - Guadagno e Send AUX 130
 - MASTER e Modulo AUX 130
 - Inserire effetti 131
 - Salvataggio del Global Rack 131
- Editor di dispositivi 132
 - Aggiunta di nuovi dispositivi 132
 - Creare una propria descrizione dei dispositivi 133
 - Proprietà del dispositivo 134
 - Controlli e articolazioni 135
 - Variante e canali 136
 - Programmi 138
- Proprietà sonore 139
- Intervalli sonori 140
 - Scansione automatica delle gamme 141
- Categorie 141
- Importazione delle descrizioni dei dispositivi 142
- Repository online 144
 - Cerca e scarica (download) 144
 - Caricamento (upload) 145
- Strumenti globali 146
- Impostazioni 147
 - Gestione del suono 147
 - Audio 148
 - MIDI Keys e metronomo 148
 - Controllo di trasporto remoto 148
- Controlli e articolazioni personalizzati 149
 - Controlli 149
 - Articolazioni 150
- Salvataggio di dispositivi 150
- Audio Engine 151
- Droni 152
- Sincronizzazione con una DAW 153
 - Impostazioni di sincronizzazione del modulo Transport 154
 - MIDI Time Code e SPP (MIDI Clock)
 - Sincronizzazione 154
 - Non mescolare VST e AudioUnit 155
 - Latenza e registrazione 155
 - Trasferimento da Engine a DAW 156
- Suggerimenti 158
 - Risoluzione dei problemi 158
 - Perché dovresti tenere sempre un dispositivo GM
 - A proposito 158

Programmazione delle tavolozze - 20

- Layout 159
 - Impostazioni filtro 159

- Regolazione del filtro 161
- Salvataggio di preset 162
- Colorare 163
 - Salvataggio dei preset 164
- Tavolozze alternative 164
 - Aggiunta di scale 164
 - Eliminazione di scale 164
 - Modifica dell'ordine nelle scale set 165
 - Spostare il centro tonale 165
 - Spostamento del centro tonale 165

Catalogare - 21

- Editor 167
 - Caratteristiche 167
 - Struttura degli intervalli 167
 - Riferimenti incrociati 168
 - Salvataggio delle modifiche 168
- Accordi 168
- Scale 169
- Settaggi delle scale 169

Impostazioni - 22

- Riproduzione (*playback*) 170
- Personalizzazione 170
- Preferenze 171

Trucchi e Consigli - 23

- Workflow 173
 - Montaggio da materiale raccolto 173
 - Costruzione controllata 174
 - Ricerca e preparazione 174
- Costruire una struttura 174
 - Annidamento 174
- Suggerimenti per i contenitori 176
- Composizione vs. Performances 176
 - Performance naturale 177
 - Composizione per la notazione 177
- Ottimizzazione delle figure 179
 - Pulizia dei segmenti 179
- Meno è meglio (*less is more*) 182
 - Segmenti semplici - Tipi misti 182
 - Fare a meno dei segmenti? 182
- Ottimizzazione dell'interpretazione 182
 - Voce principale 182
- Drag & Drop 183
- Guida e risoluzione dei problemi 184

Appendice: Enciclopedia dei parametri - 24

- Controllers 185
- Figura 186
 - Inspector 186
- Harmony (*harmony*) 187
 - Politonalità 187
 - Inserimento testo 187
 - Inspector 188
 - Inserire i vostri Templates 188
- Interpretazione 189
 - Inspector 189
 - I vostri Templates 192
- Layer (*Livello*) 193
- Lunghezza 194
- Testi (*lyrics*) 195
- Morphing 197
- Pause 198

Ritmo 199
Schema 200
Spostamento 201
Step 202
Sustain 203
Take 204
Tempo 205
 Funzione Tap-in Tempo 205
Tempo (Time) 206
 Montaggio di passaggi musicali tra gli eventi 207
 Trovare il tempo ideale 207
Transizione 208
Trasporre 209
Variazione 210
Velocità 211

Appendice: Sintassi - 25

Note 212
Intervalli 212
Accordi 213
 Accordi Slash 215

Scale 215
Scale Set 215
Lunghezze e posizioni 216

Appendice: Teoria delle funzioni armoniche - 26

Principio 217
Armonie primarie 218
Armonie secondarie 219
Armonie Interludio 219
Relazioni distanti 220
Varianti 220
Ambiguità 221

Appendice: Terminologia - 27

Concetti fondamentali 222
 Scale Set 222
 Chiavi 224
Concetti appena introdotti 225
 Scale Set 225
 Contesto armonico 227

Glossario 228

Note del traduttore.

Questa che leggete è una versione italiana non supportata ufficialmente da Cognitone, tradotta dal manuale ufficiale inglese di Synfire. L'abbiamo soprannominata versione HCV "Home-Cooked-Version" (versione cucinata in casa) per indicare la sua qualità amatoriale, seppur curata nei particolari.

La numerazione dei capitoli e delle pagine segue passo passo la versione inglese, di modo che in caso di dubbi sulla traduzione si può sempre ricorrere alla versione originale, trovando i contenuti e le immagini nelle stesse posizioni.

Alcuni termini, di difficile o ambigua traduzione italiana, oppure non esistenti del tutto, sono stati lasciati in lingua originale, perché sono meglio comprensibili o di uso comune anche in italiano. È il caso, ad esempio di "Parameter Inspector", "workflow", "backup", "software", e così via.

Un discorso a parte merita "voice leading"; la traduzione letterale sarebbe "guida vocale", ma questa traduzione non rende bene la funzione musicale del termine "voice leading" (e "guida vocale" sembra un termine automobilistico). Nella traduzione italiana di uno dei più importanti testi di armonia, "Harmony" di Walter Piston, il traduttore ha usato per "Voice leading" -> "conduzione delle parti"; traduzione più che corretta, certo, ma non ha l'immediatezza significativa di "voice leading", che ormai è entrata nella terminologia degli ambienti musicali, anche jazz. Quindi, in questo manuale ho preferito lasciare "voice leading" in inglese.

I menu ed i riferimenti sono rimasti in inglese perché il software Synfire non è (e non sarà, almeno a breve) localizzato. In alcuni casi, accanto alla voce di un menu in inglese è posta la traduzione italiana, tra parentesi ed in corsivo, per facilitare la comprensione della funzione spiegata.

Buona lettura.

FM

Prefazione

Siamo lieti di darti il benvenuto come nuovo utente di Synfire e speriamo che realizzerai con successo nuove idee musicali utilizzando questo strumento eccezionale.

Lavorando in uno studio, quando siamo sepolti in un lavoro minuzioso e dettagliato, è facile perdere di vista l'obiettivo. Bloccati in un solco, non sembriamo più in grado di inventare nulla di nuovo. Migliaia di suoni ed effetti portano spesso a paralisi e frustrazione. Le attrezzature da studio oggi creano il suono perfetto per pochi soldi. Ma anche le attrezzature più avanzate di oggi non compongono musica. Cosa potete produrre se la canzone nella vostra testa non è ancora pronta per la DAW ?.

Dove sentite che un battito non è sufficiente, trame, armonie e melodie faranno una grande differenza. Hanno lavorato per secoli. Se la musica intende evocare immagini ed emozioni, ha bisogno di essere indirizzata più del corpo. La composizione è l'arte della creazione del materiale musicale. Già una dose minima di essa può dare rilievo al vostro lavoro, far sì che le persone si sentano toccate e che ricordino la vostra canzone.

Una buona composizione con buon materiale musicale ha il potenziale per godere di popolarità per anni, a volte decenni. Per il compositore o l'autore, questo non solo è un successo personale, ma può anche essere una sostanziosa fonte di reddito.

Con le possibilità messe a fuoco dal rivoluzionario workflow di Synfire, potete rapidamente superare voi stessi. Che voi costruite su collage e frammenti ispirati ad altri compositori, o create e collezioniate le vostre personalissime espressioni musicali da zero - finirete comunque per sentire la gioia e l'orgoglio di aver creato qualcosa di bellissimo da soli.

Sul nostro sito www.cognitone.com ci sono diversi modi per entrare in contatto con altri utenti. Domande, commenti e suggerimenti su Synfire sono sempre i benvenuti.

Le idee non possono aspettare. Svaniscono rapidamente come sono venute. Pertanto, è essenziale catturarle appena emergono. Iniziate oggi!

Buon divertimento e buona fortuna!



André Schnoor

Introduzione



Scoprite la struttura di questo manuale e le informazioni generali sull'installazione, il funzionamento e la disinstallazione del software.

Di solito a nessuno importa leggere capitoli come questi. Ad ogni modo, consigliamo vivamente di farlo. Uno strumento potente e completo come Synfire richiede più attenzione rispetto al word processor medio per essere davvero utile.

Informazioni su questo manuale.

Questo manuale è un **Manuale di Riferimento**, piuttosto che una raccolta di tutorial e istruzioni passo-passo. Lo schema di questo libro segue sistematicamente la struttura del software. È scritto con l'intento di cercare di far conoscere le singole funzionalità e far ottenere un'idea dei concetti fondamentali. Se state cercando una particolare informazione, un tutorial video o delle istruzioni passo-passo, vi invitiamo a visitare il sito www.synfire.com.

Schema

- 1 Il capitolo "Avvio rapido" a partire da pagina 9 include suggerimenti introduttivi su ciò che si dovrebbe provare. Ha lo scopo di dare un senso di familiarità quando si lancia il programma la prima volta. Si può saltare questo capitolo senza perdere nessuna informazione importante.
- 2 È bene leggere attentamente il capitolo "Concetto" (ovvero la logica di funzionamento di Synfire) a partire da pagina 10 per conoscere i fondamenti della Prototipazione Musicale. La Prototipazione Musicale introduce un paradigma completamente nuovo. Non si sarà in grado di sfruttare appieno Synfire senza conoscere bene questo argomento.
- 3 Il capitolo "Configurazione Audio & MIDI" (124) tratta gli aspetti tecnici della configurazione delle apparecchiature MIDI e audio e come personalizzare Synfire in base alle vostre esigenze.
- 4 I seguenti capitoli da "Arrangiamento" (34) fino a "Catalogo" (166) spiegano sistematicamente il software vero e proprio e il suo utilizzo in dettaglio.
- 5 Nel capitolo "Suggerimenti e trucchi" (*Tips & Tricks*) a partire da pagina 173 si troverà una discussione completa riguardo al workflow unico di Synfire e alle domande compositive. Questo vi fornirà preziosi spunti al di là degli argomenti strettamente tecnici.
- 6 Segue l'appendice. Sono poste come riferimento per la ricerca: "Appendice: Enciclopedia dei Parametri (185)", "Appendice: Sintassi" (212), "Appendice: Terminologia" (222) e "Appendice: Teoria delle funzioni armoniche" (217).

Formattazione

Occasionalmente singoli termini in un passaggio saranno **evidenziati** per aiutare il lettore quando si scorrono e si ripassano nuovamente in seguito.

Parti del programma che sono raggiungibili dai menù sono rappresentate in blu, per esempio, *File >> Export >> Standard MIDI File*

I **pulsanti** sono evidenziati graficamente: **Save**. Le schede sono rappresentate in modo simile:

External MIDI Settings

Il tasto Comando (“Apple”) sul Mac (⌘) è equivalente al tasto **Ctrl** su Windows, se non diversamente specificato.

Caratteristiche distintive

Nonostante la novità del suo approccio generale, abbiamo fatto di tutto per rendere Synfire compatibile con gli standard più comuni. In alcuni aspetti, tuttavia, Synfire è diverso dalle altre applicazioni che si potrebbero conoscere.

Interfaccia Utente

L’interfaccia utente è orientata agli oggetti. Questo significa che in molti posti si può aprire un **menu contestuale** premendo il tasto destro del mouse. Il menù propone le possibili azioni che riguardano l’oggetto corrispondente. Sul Mac si può usare in alternativa il tasto **Ctrl**.

Molte liste consentono uno stato di “nessuna selezione”. È possibile ottenere questa selezione vuota cliccando nuovamente sull’elemento selezionato.

Gestione degli errori

Synfire è molto robusto e in molti casi può continuare ad essere utilizzato dopo che si è verificato un errore. Basta premere il tasto **Continue**. Tuttavia, per precauzione si dovrebbe salvare il lavoro fatto con un altro nome file, quando un tale errore si verifica ripetutamente.

File e documenti

In questo manuale i termini “File” e “Document” sono considerati equivalenti. Tuttavia, quest’ultimo utilizzo suggerisce piuttosto che il file contiene contenuti musicali reali.

Synfire salva e apre una serie di diversi tipi di documenti: a parte gli arrangiamenti, si possono anche memorizzare singole frasi, pool di frasi, librerie, bozze, cataloghi, tavolozze e progressioni separatamente in un documento e condividerlo con altri.

Finestra di dialogo dei file

Synfire utilizza una finestra di dialogo personalizzata per poter supportare le funzionalità di anteprima che non sono disponibili su Mac OS X e Windows in modo nativo.

Compressione

Tutti i documenti vengono archiviati in un formato binario compatto. Si ha anche la possibilità di attivare la compressione dei file. Ciò ridurrà ulteriormente la dimensione dei documenti più grandi (vedere le caselle di controllo della finestra di dialogo file). Questo può essere molto utile soprattutto quando si inviano documenti tramite e-mail.

Dichiarazioni sul copyright

La vostra dichiarazione sul copyright personale e i vostri crediti editoriali sono strettamente legati ai contenuti dei documenti che avete salvato. Non possono essere manomessi da altri utenti.

Screen Set

Quando si attiva il segno di spunta "Screen Set" nella finestra di dialogo file, è possibile salvare la posizione del file ed il contenuto di tutti i pannelli attualmente aperti in un documento. Essi saranno ripristinati nelle loro posizioni originali all'apertura del file.

Nel caso in cui non si desiderate ripristinare un set di schermate, deselezionare semplicemente l'opzione nel file finestra di dialogo prima di aprire il documento.

Backups automatici

Synfire esegue automaticamente il backup dei file in una sottodirectory *backups* prima che vengano sovrascritti con una nuova versione quando si ri-salva con **File >> Save**. Il numero massimo di versioni di backup può essere impostato con la finestra di dialogo Preferences.

Se si desidera ripristinare l'ultima versione salvata e non si sono ancora salvati i file modificati, questo si può fare con **File >> Revert** (ripristina). Se si desidera ripristinare una versione precedente, è necessario cercare nella sottodirectory *backups*. Non dimenticatevi di dare al file ripristinato un nuovo nome prima di salvare.

Per liberare spazio sul disco rigido, è possibile eliminare tutte le copie di backup precedenti dei documenti correnti con **File >> Remove Backups**.

Retrocompatibilità

Sebbene la probabilità e la casualità abbiano un ruolo in molti processi, Synfire produce sempre lo stesso risultato con gli stessi parametri. Tuttavia, ci possono essere leggere variazioni tra due versioni del software. Occorre essere consapevoli di questo quando si esegue l'aggiornamento ad una versione più recente.

Importante: l'interpretazione della frase viene continuamente migliorata e ottimizzata. È possibile e probabile che le versioni future del software genereranno un output MIDI leggermente diverso dai vostri documenti attualmente salvati.

Apertura di file

Alcuni documenti non possono ancora essere aperti dal sistema operativo con doppio clic. Per prima cosa avviate Synfire e poi aprite questi file dal Menù. Questa funzione sarà migliorata nelle versioni future di Synfire.

Mouse Macintosh

Il mouse Apple standard ha un solo pulsante. È molto elegante ma sfortunatamente non molto pratico. Un secondo pulsante del mouse è necessario per richiamare i **menu di scelta rapida**. È possibile collegare un mouse USB con 2 o 3 pulsanti al Macintosh (consigliato) o emulare il secondo pulsante del mouse premendo contemporaneamente il tasto **C t r l**.

Barra dei menù Macintosh

Il Mac utilizza una singola barra dei menù globale sul bordo superiore dello schermo. Con Synfire, si ha la possibilità di aggiungere barre di menù locali a ogni singola finestra. Nel caso si preferisca questo comportamento, lo si può essere impostare nelle preferenze.

Installazione del software

Le istruzioni di installazione più recenti sono sempre incluse nel CD o nel media scaricato dal nostro sito web. Si prega di sfogliare il contenuto sul CD e cercare un file chiamato README o START e aprirlo con un doppio clic. Ulteriori istruzioni appariranno sullo schermo.

Le informazioni contenute in questo manuale sono intese come una risorsa nel caso in cui, per qualche motivo, non fosse possibile installare il software dal supporto originale.

Autorizzazione

La possibile proliferazione di copie illegali di software su Internet rappresenta una seria minaccia soprattutto per le piccole aziende come Cognitone. La ricerca, lo sviluppo ed il supporto di complessi prodotti software sono costosi e richiedono molto lavoro. Anche modeste perdite di entrate possono avere conseguenze drammatiche.

Pertanto il nostro software è protetto contro l'uso non autorizzato dalla smart key USB **iLok**. Il software verrà eseguito solo quando la chiave USB contenente le informazioni sulla vostra licenza personale sarà inserita in una porta USB. Troverete più informazioni su questo argomento sul nostro sito web www.cognitone.com, nella sezione supporto.

Installazione dei driver iLok

Sul DVD del prodotto si trovano ulteriori pacchetti di installazione per il sistema software iLok. Occorre installarli, se non si è già installato altro software iLok o se il software di sistema attuale è più vecchio di quello spedito con Synfire. Il software di installazione controllerà automaticamente se è richiesto un aggiornamento.

Notate che Synfire non verrà eseguito prima di aver installato il software iLok.

Windows

Nota: per installare e autorizzare Synfire sono necessari i diritti di amministratore. Lo stesso vale per l'autorizzazione del software, altrimenti Synfire non sarà in grado di installare o aggiornare i suoi driver.

Individuate la directory **Install Windows** sul DVD del prodotto. Lì troverete un programma di installazione con un nome come "Synfire" e l'estensione file EXE. Solo se tale file è assente, è possibile eseguire separatamente i singoli programmi di installazione MSI.

Leggete per cortesia il file README, se disponibile; questo file contiene le più recenti istruzioni per l'installazione. Si prega di conservare il DVD di installazione originale in un luogo sicuro. Questo permetterà di rilanciare la procedura di autorizzazione o apportare modifiche all'installazione in qualsiasi momento.

Mac OS X

Individuate la cartella **Install Mac** sul DVD e trovate il pacchetto di installazione "Synfire Pro.mpkg". Questo pacchetto installerà il software e tutti i documenti associati. Quando il programma di installazione sarà terminato, si troverà il programma nella cartella "Applications" come al solito.

Leggete il file README, se disponibile; questo file contiene le più recenti istruzioni per l'installazione.

Disinstallazione del software

Potete trovare le istruzioni tecniche di disinstallazione più recenti sono su www.cognitone.com

Windows

Come con qualsiasi altro software, è possibile rimuovere Synfire tramite il **Pannello di Controllo** di Windows. In alternativa, troverete anche un programma di disinstallazione in Windows nel menù "Start" proprio sotto "Cognitone". Per eseguire una disinstallazione sono necessari i diritti di amministratore, allo stesso modo dell'installazione.

Mac OS X

Sfortunatamente, Apple non fornisce una procedura di disinstallazione standard. Anche se si può disinstallare il programma semplicemente gettandolo nel cestino, non si deve dimenticare di cancellare anche la cartella **/Library/Application Support/ Synfire Pro** e tutti i file specifici per questo prodotto in **/Library/ Application Support/Cognitone**.

Su Lion 10.7 e versioni successive, questa cartella è nascosta all'utente. Usare l'opzione **Go >> Goto Folder** nel menu principale del Finder per trovare quella cartella.

Aggiornare da una versione precedente (Upgrade)

Nel caso in cui sia stato modificato i file di esempio e le impostazioni di fabbrica fornite con Synfire (progressioni, colorazioni, tavolozze o bozze), si prega di fare un backup di essi in una posizione separata prima di iniziare. I files risiedono tutti nella cartella configuration (Vedere “Personalizzazione” a pagina 170).

Durante l’installazione, Synfire conserva le impostazioni importanti e crea copie di backup di file che vengono sovrascritti. Tuttavia, è possibile accedere a questi file solo dopo averli disinstallato.

Aggiornamenti online

Utilizzare la linea diretta al server di aggiornamento Cognitone. Questo è il modo più semplice per mantenere l’installazione aggiornata.

È possibile raggiungere il server direttamente dal programma tramite il menu **Help >> Online Updates**. Tutti i pacchetti disponibili saranno elencati qui. Questi possono essere correzioni di errori, aggiornamenti, miglioramenti o extra.

Evidenziare il pacchetto desiderato facendo doppio clic, quindi fare clic su **Download and Install**.

Copie di backup

Il programma di installazione crea copie di sicurezza per i file che potrebbero essere sovrascritti. Lo stato originale viene quindi ricostruito quando in seguito si disinstalla un pacchetto tramite **File >> Uninstall**. Se un’installazione viene eseguita per errore, è possibile annullarla in qualsiasi momento.

Rapporto di errore

Nessun software è completamente privo di bug. Se il programma si blocca o se c’è un errore software interno, Synfire salva un breve report sulla posizione dell’errore. Premendo il pulsante **Send Reports** trasmetterete i rapporti al nostro server.

In tal modo, contribuirete al miglioramento e allo sviluppo del software. Ciò aiuterà enormemente i nostri sviluppatori a correggere bug ed a fornire nuovi aggiornamenti più velocemente.

Una nota sulla privacy: i report di errore non contengono alcuna informazione personale. I report di errore consistono esclusivamente in un riepilogo dello stato del programma nel momento in cui si è verificato l’arresto anomalo.

Download di aggiornamenti per altri computer

Se non si dispone di accesso a Internet sul proprio computer musicale, è possibile scaricare gli aggiornamenti dal nostro sito Web www.cognitone.com su qualsiasi altro computer e poi spostare i file sul vostro computer musicale per l’installazione.

Si possono, per esempio, salvare i file scaricati su un supporto portatile come una chiavetta USB. Potete poi installare gli aggiornamenti sul computer musicale con ***File >> Import Updates***.

Nota: è possibile installare solo i download scaricati con il proprio account utente o la propria installazione di Synfire.

Avvio rapido (Quick Start)

| 2

Probabilmente siete già impazienti e volete andare subito a fare musica. Ecco una guida con un breve tour per familiarizzarvi con le caratteristiche di Synfire.

Tour introduttivo

- 1** Impostare l'**Audio System** di Synfire come descritto in "Configurazione Audio & MIDI" a pagina 124. Per ora si può rinunciare alle descrizioni dettagliate dei dispositivi ed iniziare solo con l'utilizzo di plug-in di tipo sintetizzatore.
- 2** Si prega di leggere attentamente il capitolo "Concetto" nelle pagine seguenti. Altrimenti si perderanno un sacco di cose importanti!
- 3** Non avete letto quel capitolo! Comunque, giocate un po' con le **tavolozze** (pagina 86) e le **bozze** (pagina 116), solo per divertirvi.
- 4** Registrate una **progressione** come spiegato a pagina 101. Trascinate gli **accordi** da una tavolozza ad una progressione.
- 5** Dare un'occhiata ai **documenti di esempio** forniti con Synfire. Si trovano nel pulsante menù in alto a sinistra, nella finestra di dialogo file (**File >> Open**).
- 6** All'interno dei documenti di esempio, utilizzate **Parameter >> Insert Template** per sostituire il parametro **H a r m o n y** e sperimentate l'effetto risultante.
- 7** Modificate e rimodellate le **figure** di alcuni documenti di esempio (Menù: **Transform**) e ascoltate come questo influisce sulla musica risultante.
- 8** Aprite una finestra **Libreria** vuota (pagina 79) e trascinate gli oggetti da un arrangiamento. Trascinateli dalla libreria di nuovo in un altro arrangiamento.
- 9** **Importate** un file MIDI standard (pagina 74) e copiate alcune delle sue figure in altri arrangiamenti.

Tutorial sul DVD

Sul DVD del prodotto, troverete tutorial, video e una raccolta di link al nostro sito web. Tutti i file sono accessibili dalla pagina iniziale. La presentazione dei più recenti articoli sulla composizione e gli argomenti correlati sono sempre elencati sul nostro sito web.

Il materiale supplementare sul DVD del prodotto è solo una parte di ciò che è accessibile on line. Vi invitiamo a visitare il nostro sito Web e iscrivervi alla nostra newsletter per rimanere aggiornati.

La prototipazione musicale è un approccio completamente nuovo alla creazione di musica. È bene leggere attentamente questo capitolo. Prendetevi tutto il tempo necessario - ne vale davvero la pena!

L'idea principale alla base della **Prototipazione Musicale** consiste nell'utilizzare un software intelligente per generare musica concreta (MIDI) immediatamente e velocemente, partendo da concetti astratti, esempi e idee di un compositore, saltando i molti passi macchinosi durante la notazione o registrando lungo il percorso. In questo modo si mantiene una distanza critica e non ci si stanca rapidamente.

Basandosi su conoscenze musicali fondamentali e comprovate, i compositori ottengono supporto da strumenti intelligenti, che iniziano ad aiutarli nelle primissime fasi della costruzione delle loro idee. Non è necessario affrontare gli impegnativi dettagli della teoria musicale.

Spesso bastano pochi minuti da un'idea iniziale ad una bozza finale. Invece di divenire distratti e stanchi col tempo, nuove idee spuntano continuamente. Quando un'idea astratta è stata definita, i compositori prendono il controllo e affinano manualmente il prototipo per creare la loro composizione personale.

L'idea fondamentale alla base di Synfire è che si possono creare rapidamente grandi composizioni da blocchi più piccoli, esempi e registrazioni brevi e rimodellati arbitrariamente con facilità, finché non si ascolta un risultato piacevole.

Poiché la notazione musicale convenzionale ed i sequencer software non sono in grado di riconoscere il significato musicale o il contesto, questa comodità è stata impossibile da avere, fino ad ora. Con l'arrivo della Prototipazione Musicale, ora si possono separare la forma musicale ed il contenuto, lavorarli separatamente e metterli insieme in un modo completamente diverso.

Ora si possono spalmare immediatamente note qua e là, come fa un pittore con i colori. Ciò consente di risparmiare tempo ed energia, rende il processo divertente, mantiene le orecchie fresche e ci sorprende con nuove idee.

Requisiti

Per utilizzare efficacemente Synfire, è necessario iniziare con una piccola quantità di conoscenza musicale. Si possono ottenere ottimi risultati semplicemente giocando con Synfire e sentendo avanzare le proprie capacità in modo incrementale. Non si ha necessità di capire tutte le sottigliezze dell'applicazione quando la si avvia. Vi incoraggiamo persino a saltarci dentro e usarla casualmente. Non lasciate che nulla rovini il vostro divertimento!

Tuttavia, per poter essere in grado di usare efficacemente Synfire per sviluppare idee interessanti, si dovrebbe studiare questo manuale in modo approfondito. La musica non è scienza. Ci sono ambiguità e concetti confusi il cui utilizzo non è standardizzato. Si dovrebbe verificare la propria personale comprensione dei concetti nel capitolo "Appendice: Terminologia" a pagina 222.

Nota: se non conoscete la nozione di accordi, scale e tasti, leggete il capitolo “Appendice: Terminologia” a pagina 222 per una breve introduzione.

Un'introduzione ai fondamenti della musica non rientra negli scopi di questo manuale. Per i principianti, Cognitone mantiene un elenco di link sul proprio sito web www.cognitone.com a siti Web, libri, lessici e classi, che viene aggiornato su base continuativa.

Nota: per impostazione predefinita, Synfire utilizza la notazione inglese, che non usa la convenzione tradizionale tedesca di riferimento a “B” come “H” e “B bemolle” come “B”. Vedere anche “Appendice: Sintassi” a pagina 212.

Prototipazione musicale

In questi giorni, ottenere un buon suono non è più un problema. Ma questo di per sé non è musica. Per ottenere espressioni melodicamente e armonicamente vivaci su carta o in un sequencer è tutt'altro che facile. E questo soprattutto quando si ha a che fare con arrangiamenti orchestrali.

Anche i musicisti esperti corrono il rischio di ripetersi e di incastrarsi in un solco, nel tempo. La Prototipazione Musicale può rompere questa routine in modo giocoso e portare nuove idee e nuove motivazioni.

Separazione di forma e contenuto

L'idea fondamentale della Prototipazione Musicale è generare musica più o meno automaticamente dalle descrizioni, piuttosto che metterla insieme dalle singole note. Questo è molto simile ai film di animazione, in cui le immagini vengono create da modelli 3D + movimenti abbozzati e non è più necessario disegnare immagine per immagine.



Synfire raggiunge un effetto comparabile separando le forme (figure) e il contenuto (armonia). La stessa forma con contenuti differenti produce continuamente nuove note. Pertanto, la forma è *riutilizzabile*. È possibile raccogliere forme, combinarle tra loro e riempirle con nuovi contenuti ancora e ancora, senza dover riscrivere una singola nota.

Libertà creativa

Lavorare con Synfire consiste quindi principalmente nel combinare musicalmente forme e contenuti, evitando il noioso lavoro di mettere insieme le singole note. Poiché le forme possono essere importate dalla musica esistente, come compositore potete godere di libertà creativa quasi illimitata: tutto può essere combinato, rimodellato e riutilizzato. Eppure sembrerà nuovo ogni volta.

Cosa Synfire può e cosa non può fare

Nessuna libertà senza responsabilità: alla fine si deve decidere da soli quali, delle molte possibilità che si presentano, corrispondono più da vicino alle proprie idee e seguire il percorso deliberato verso l'obiettivo. Nessuna macchina può farlo per voi. Nel risultato finale, il carattere musicale personale del compositore sarà sempre visibile.

Synfire non è un jukebox che genera automaticamente composizioni. Anche se questa potrebbe sembrare un'idea interessante, comporterebbe restrizioni drastiche. Presto o tardi, un sistema del genere emetterebbe sempre la stessa musica dell'ascensore e diventerebbe noioso molto rapidamente. La creatività e la motivazione determinano il risultato finale. Synfire rende la strada più facile attraverso il suo rivoluzionario workflow, sorprende con l'ispirazione e assicura che si andrà avanti anche attraverso opere complesse senza rimanere col fiato corto.

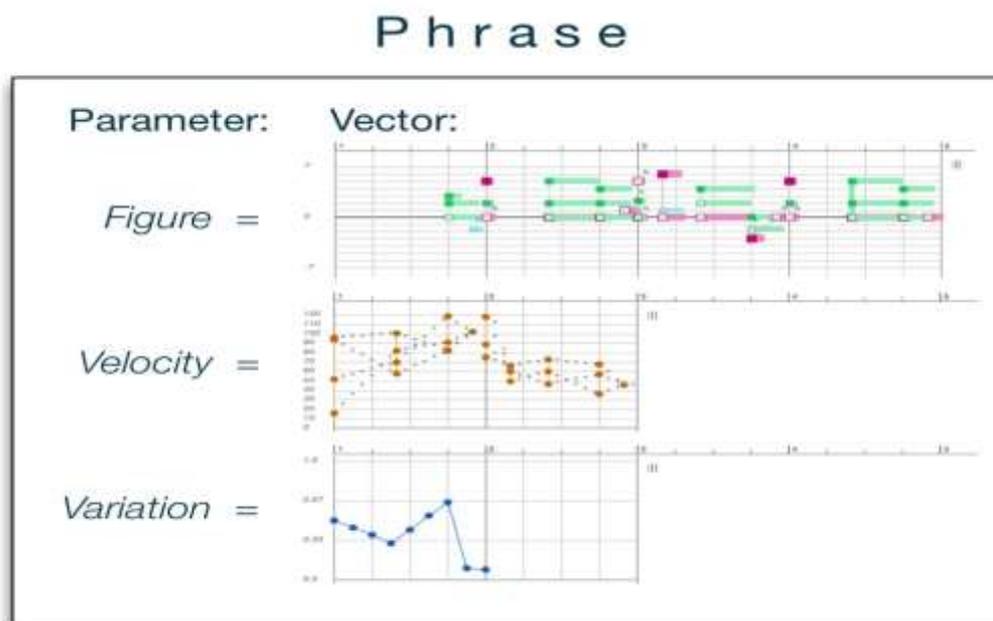
Ma il risultato rimane sempre la vostra musica.

Synfire è progettato per facilitare la creazione di una nuova proprietà intellettuale. Il risultato è sempre una composizione. La produzione audio e la notazione musicale non sono coinvolti. Non appena le note o i dati MIDI sono pronti, si dovrebbero importare in un sequencer, una Digital Audio Workstation (DAW) o un programma di notazione per ulteriori affinamenti e per la produzione.

Frasi e parametri

Le frasi (*Phrases*) riutilizzabili sono la base della Prototipazione Musicale. Le frasi non sono suonate immediatamente, ma piuttosto *interpretate* a seconda del loro ambiente. Le frasi vengono adattate al contesto armonico, allo strumento e ad altre frasi nell'immediato ambiente.

In contrasto con le note MIDI statiche, una frase può essere riutilizzata in qualsiasi brano musicale senza essere cambiata.



Una **frase**[1] è composta da uno o più **parametri**, ognuno dei quali è valorizzato con un **Vettore** contenente dati specifici che controllano il processo di rendering. In un certo senso, i vettori sono simili alle corsie di automazione nelle workstation audio digitali (DAW).

Figure [2] e **Harmony** sono i due parametri più importanti. Ci sono molti più parametri, ad esempio **Transpose**, **Scheme**, **Rhythm**, **Interpretation**, **Shift**, **Morphing**, **Time**, **Step**, **Variation** e **Volume**, che contribuiscono anche al risultato finale.

Vettori

I dati in un vettore sono disposti da sinistra a destra lungo l'asse del tempo. A seconda del parametro, i vettori possono sembrare molto diversi l'uno dall'altro. Ogni vettore

[1] Il termine "Frased" (Phrase) sta per un costrutto tecnico e non si riferisce al concetto gerarchico "Motivo - Frased - Figura" come descritta nella teoria musicale.

[2] Il termine "Figura" indica una struttura dati tecnica utilizzata per rappresentare l'espressione musicale. Non contiene necessariamente una sola espressione musicale.

ha una lunghezza particolare ed i vettori all'interno di una frase non devono necessariamente avere la stessa lunghezza. Dal momento che i vettori ripetono (loop) di default, possono verificarsi degli effetti interessanti. Ad esempio, il parametro **Step** aiuta a separare una melodia dal suo ritmo.

Quindi, una breve figura può suonare con un ritmo diverso ad ogni ripetizione.

Il cuore di una frase è il parametro **Figure**. Queste sono caratteristiche colorate che avete sicuramente già visto. Una frase può anche apparire senza alcun dato o anche essere vuota.

Ci sono complessivamente circa 20 diversi parametri. I più importanti, **Figure** ed **Harmony**, sono descritti nella prossima sezione. Gli altri sono descritti in dettaglio nella sezione di riferimento (vedere "Appendice: Enciclopedia dei parametri" a pagina 185).

Nota: a rigor di termini, esiste una differenza tra parametro e vettore. Tuttavia, in pratica, si può dire "Sto modificando il parametro" anche se in realtà ci si riferisce ai dati vettoriali.

Figure

Il parametro **Figure** descrive il contenuto melodico e ritmico di una figura musicale indipendentemente dall'armonia, che viene aggiunta separatamente come parametro proprio e quindi - come tutti gli altri parametri - può essere modificato come si desidera.

Diagramma

Le note sono scritte su un diagramma, in cui ogni linea orizzontale corrisponde a un passo di una scala. La linea più spessa al centro indica il tono fondamentale della scala. A seconda di quali scale vengono utilizzate nel contesto armonico, le linee rappresentano intervalli differenti.

Per l'orientamento, sono sempre visualizzate sette linee sopra e sotto il tono della fondamentale, sebbene ci siano, ovviamente, scale con più o meno di sette passi. Quindi, *non si può assumere* che l'intervallo tra zero e sette sia un'ottava.

Simboli (Symbols)

I piccoli rettangoli colorati sul diagramma sono chiamati simboli (symbols). Ognuno sta per una nota da produrre; la sua altezza effettiva però, è determinata dal contesto armonico, dai simboli vicini e da altri parametri.

Segmenti (Segments)

Più simboli sono collegati da linee in un segmento. Ogni segmento rappresenta un'unità musicalmente significativa: una parola cantata, un frammento melodico, un ornamento, un movimento autonomo verso l'alto o verso il basso, un accordo, un gruppo ritmico, e così via. I simboli possono stare verticalmente uno sopra l'altro (come l'accordo), essere posti sequenzialmente nel tempo (melodia) o una combinazione dei due. I segmenti tengono una frase melodica insieme e, se possibile, la proteggono dai suoi dintorni in caso di conflitti.

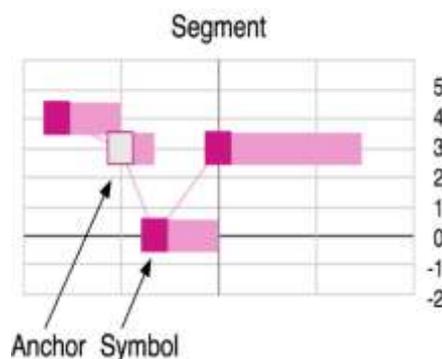
A seconda che si voglia enfatizzare una frase melodica o un ritmo, il segmento può apparire completamente diverso. Potete trovare una discussione sulle possibili forme di espressione nella sezione "Ottimizzazione delle figure" a pagina 179.

Ancore (Anchors)

Ogni segmento ha esattamente un'ancora. Questo simbolo ha l'interno bianco. L'ancora rappresenta il punto di enfasi, il focus di un segmento. È gestito con priorità quando si risolvono i conflitti e fissa il segmento sull'asse del tempo.

Gli altri simboli si comportano in relazione all'ancora. Usando l'ancora, si ha la capacità di determinare in anticipo i toni successivi delle note generate, per un certo grado. Per gli altri simboli, l'intonazione (relativa) scritta è solo un suggerimento. Questa può cambiare sostanzialmente secondo il contesto armonico e configura quello che appare nella voice leading. Non bisogna fare affidamento su di esso. Tuttavia, nell'editor si sentirà sempre il risultato finale, quindi questa particolarità non disturberà più di tanto.

Quando un segmento ha un solo simbolo, sarà sempre l'ancora. La connessione melodica tra tali segmenti è molto debole. Qui ci si deve occupare solo di salti inaspettati durante l'interpretazione.



Tipi di simboli

Potreste aver già notato che i simboli possono essere di un diverso colore. Ogni colore denota un tipo specifico di simbolo, vale a dire un sistema di coordinate che determina come le linee sono interpretate:

Colore	Tipo	Interpretazione	Utilizzo
Blu	Scala orizzontale	La linea centrale indica la tonica della scala orizzontale (scala di riferimento) della chiave globale [1]	Melodie
Turchese	Scala Verticale	La linea centrale indica la tonica della scala verticale	Ornamenti, licks o melodie che potrebbero introdurre salti improvvisi in altezza
Verde	Accordo	Come sopra	Accordi
Magenta	Basso	La linea centrale indica il tono di basso corrente. Le altre linee si riferiscono ai passi della scala verticale	Linea di basso che si muove nell'intervallo fissato del basso
Viola	Arpeggio	La linea centrale indica sempre il tono di base dell'attuale inversione di accordo, dove le altre linee tracciano gli altri toni dell'accordo	Accordi, arpeggi, finger picking
Marrone	Altezza	Altezza assoluta	Tamburi, percussioni ed altri suoni con altezza fissa
Nero	Ripresa (take)	Altezza assoluta	Note importate o registrate, salvate per una conversione successiva in una figura

Mentre i segmenti di accordo (verdi) utilizzano lo stesso frame di riferimento dei segmenti verticali (turchesi), internamente sono gestiti in un modo speciale ottimizzato per il suono simultaneo di note multiple. In questo modo vengono riconosciute dissonanze indesiderate e sono inserite inversioni automatiche (rivolti). I segmenti verdi reagiscono in modo speciale per l'impostazione **I n t e r p r e t a t i o n**, e sono ottimizzati per gli accordi.

Tutti i tipi possono essere mescolati insieme in una griglia di linea, il che consente di creare elementi espressivi che possono essere adattati dinamicamente a varie armonie.

Letture e scrittura di figure

Dopo esservi abituati per un po' di tempo, sarete presto in grado di trovare i segmenti intuitivi e naturali per la registrazione e la rielaborazione. Le figure trasmettono ciò che i musicisti hanno improvvisato nella loro testa: movimenti melodici con accenti all'interno dell'intonazione.

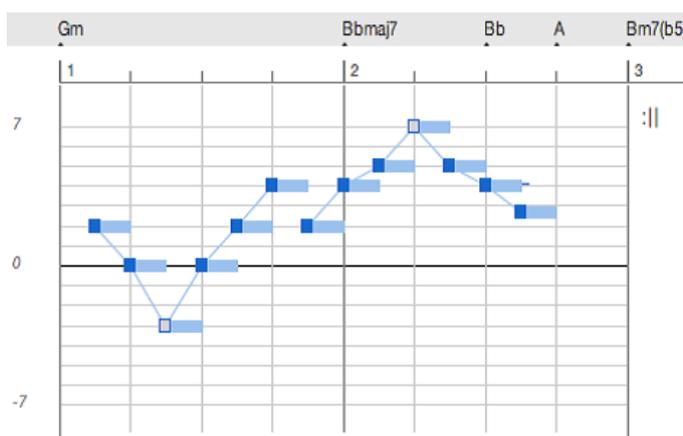
[1] Questa *non* è la scala orizzontale visualizzata nell'editor di progressione, a cui appartiene la *chiave locale*. Questa scala cambia solo con la *chiave globale* ed è quindi relativamente costante (vedere "Contesto armonico" a pagina 227).

Le figure sono sempre relative e ambigue. Queste non possono assolutamente essere lette o suonate a prima vista. Quindi non c'è nemmeno un meccanismo per stamparle. Per la stessa ragione, non servono come sostituto della notazione tradizionale.

Due modi alternativi di leggere

Anche se potrebbe non sembrare così all'inizio, le linee della griglia non dicono quasi nulla della vera intonazione delle note prodotte. Le linee rappresentano passi di una scala o intervalli. Poiché questi si ripetono per ogni ottava (e possono cambiare ad ogni accordo), l'intonazione assoluta si ottiene solo attraverso l'estensione sonora dello strumento, il contesto armonico e altre influenze nell'immediato ambiente.

Se due segmenti sono molto vicini l'uno all'altro, Synfire tenta di mantenere la differenza di tono tra le loro ancore, poiché probabilmente è richiesto dal compositore. Maggiore è la distanza tra i segmenti, più è probabile che questo vincolo sarà ignorato. Un salto inaspettato nell'intonazione, come potrebbe succedere, ad esempio, quando si passa ad un altro accordo, viene generalmente considerato indesiderabile.



Quando un segmento segue il suo predecessore molto da vicino, può succedere che nella scala il passo scritto per l'ancora sia "sacrificato" per proteggere la sequenza melodica attraverso entrambi i segmenti (è possibile regolare il comportamento esatto di questa risoluzione del conflitto con il parametro [Interpretation](#)).

Estensioni sonore

La considerazione più significativa per la conversione di una figura in note ("rendering") è **l'estensione sonora dello strumento**. Questa caratteristica determina approssimativamente il punto dove si trova la linea centrale della griglia. Se si vuole, si può assegnare una delle tre estensioni per lo strumento singolarmente ad ogni segmento.

Synfire cerca prima di rimanere nell'intervallo scritto per l'ancora, se questo è possibile nell'ambiente corrente. Se il segmento non ha l'estensione, viene trasposto o diviso in parti più piccole (questo comportamento può essere regolato con il parametro [Interpretation](#)).

Pertanto, è possibile avere la stessa figura interpretata da strumenti diversi e ottenerla con note ogni volta completamente diverse.

Armonia

Per il riconoscimento e la gestione automatica dei contesti armonici, Synfire mantiene una conoscenza di base molto completa. Funziona sempre discretamente in background mentre voi vi concentrate sulle vostre decisioni creative.

Nel catalogo sono registrate tutte le strutture di intervalli musicali note al sistema e le impostazioni relative al loro uso (vedere "Catalogo" a pagina 166). È possibile regolare il catalogo per i propri bisogni e persino sviluppare un proprio sistema armonico, se lo si desidera (ad esempio, un sistema basato su dodici toni).

Contesto armonico

Gli accordi da soli non sono sufficienti per descrivere un contesto armonico. In chiavi e sequenze diverse, chiavi e accordi hanno significati diversi (funzioni armoniche). Gli accordi sono ambigui.

Il **contesto armonico** determina il significato esatto e l'applicazione musicale di un accordo. In aggiunta all'accordo stesso, il contesto armonico contiene anche informazioni sulla chiave, il basso e le scale (Vedere "Appendice: Terminologia" a pagina 222).

Dmaj7
1 D
D.lydian
F#.natural-minor
Gb.Major
tG, sP (t)

Nella maggior parte dei casi, è sufficiente specificare semplicemente il nome dell'accordo. Synfire riconosce le altre proprietà del contesto armonico dal contesto. È quindi possibile modificare manualmente le proprietà per raggiungere l'effetto musicale desiderato.

Progressioni

La sequenza temporale nei contesti armonici è chiamata **Progressione**. Nel discorso colloquiale, questa è anche chiamata "cambiamento di armonia", "cambio di accordi", o semplicemente "accordi".

A seconda dello scopo e dello stile musicale, una progressione può anche essere chiamata "cadenza".

1			2		
Dm 1 D D.aeolian	Bb7 1 Bb Bb.lydian-b7	A7 1 A A.phrygian-don	Dm 1 D D.aeolian	Bb7 1 Bb Bb.lydian-b7	A7 1 A A.phrygian-don
3			4		
Dm 1 D D.aeolian	Em7(b5) 1 E E.locrian		A7 1 A A.phrygian-dominant		

Le progressioni sono assegnate al parametro **H a r m o n y**. Come con tutti gli altri parametri, potete modificare **H a r m o n y** in qualsiasi momento, anche in un pezzo già completo. L'intera composizione sarà quindi reinterpretata.

In analogia con il concetto astratto di "Forma e contenuto", la progressione si riferisce al contenuto che è stato trasformato in una forma - la frase -, che alla fine risulta concreta musica.

Tavolozze

Per risparmiarvi dal dover conoscere tutti gli accordi e le loro relazioni a memoria, Synfire vi offre le tavolozze. Le rappresentazioni degli accordi nelle tavolozze possono essere facilmente cliccate, copiate o trascinate in una progressione con il mouse.



Le **tavolozze standard** rappresentano, ad esempio, le modalità maggiori / minori, mentre le **tavolozze alternative** possono essere usate per costruire qualsiasi scala (vedere “Tavolozze” a pagina 86).

Armonizzazione

Synfire è dotato di un harmonizer che permette di trovare i migliori accordi per qualsiasi materiale che volete. Potete selezionare uno o più strumenti e armonizzare le loro note. Finirete con l’aver una nuova progressione, che potrete incorporare nel vostro pezzo o copiare e riutilizzare. In questo modo, potete riarrangiare le melodie esistenti.

Quando importate i file MIDI, Synfire convertirà le modifiche riconosciute nella chiave, con gli accordi e le scale in una progressione armonica che può essere copiata dall’arrangiamento e usata altrove (vedere “Harmonizer” a pagina 110).

Come funziona l'interpretazione

Ecco una breve spiegazione per aiutarvi a capire come viene creata musica concreta dalle frasi. La comprensione di questo processo vi aiuterà ad andare nel posto giusto quando incontrerete risultati inaspettati e modificare le relative impostazioni.

Per trasformare una frase in note concrete, la frase deve essere *interpretata* nel suo contesto armonico e ambientale per un determinato strumento. Questa trasformazione sarà influenzata da un numero di fattori:

- 1** La **figura** determina l'espressione musicale. È il modello flessibile di una forma melodica e del suo ritmo.
- 2** La **progressione** armonica determina con quale contenuto è valorizzata la figura. Una figura senza questo contenuto è solo un guscio vuoto che non può essere ascoltato.
- 3** L'**interpretazione** determina come vengono risolti i conflitti e quali priorità devono essere seguite nella voice leading.
- 4** Lo **strumento** determina in quale intervallo assoluto l'intonazione può e deve suonare (la gamma di riproduzione o intervallo sonoro) e quali articolazioni sono disponibili per il suono assegnato.

Conflitti

Durante l'interpretazione, si verificano molti conflitti per i quali non esistono soluzioni definitive. Synfire decide in modo intelligente per un compromesso, tenendo presente che deve essere preservata la forma della figura e devono essere soddisfatte le condizioni preliminari per ogni segmento, ove possibile. I segmenti adiacenti non devono disturbarsi a vicenda. La voice leading è sempre ottimizzata per adattarsi alla progressione. A volte i segmenti devono essere divisi e distorti per risolvere un conflitto.

Impostando il parametro **Interpretation**, è possibile influenzare questi processi. Si possono trovare descrizioni dettagliate di tutte le possibili impostazioni nel capitolo "Appendice: Enciclopedia dei parametri" nella sezione "Interpretazione" a partire da pagina 189 e consigli pratici in "Ottimizzazione dell'interpretazione" a pagina 182.

Calcolo del tempo e interattività

A differenza dei sequencer e delle DAW convenzionali, Synfire non elabora le informazioni secondo la sua sequenza temporale. A causa delle molte reciproche interdipendenze, deve essere sempre considerato l'intero ambiente. Synfire non solo va verso l'alto e verso il basso nella struttura del contenitore, ma anche avanti e indietro nel tempo, dove necessario, per risolvere i conflitti.

A causa della sua elevata complessità, l'interattività è possibile solo a un livello limitato: le modifiche da apportare durante una riproduzione in corso non possono essere ascoltate immediatamente e questo fatto rende difficile l'uso in una modalità di tipo "live". Per rimanere per un attimo con la metafora della grafica: Synfire è illuminante e rende una scena completa, scena però che non sarete in grado di vedere fino a quando non è pronta.

A seconda dell'estensione e della complessità di una composizione, il rendering può richiedere un certo tempo. Questo è generalmente basso e non è percepito come separato dai processi.

Ogni volta che si modifica un parametro da qualche parte, le parti della composizione che sono interessate alla modifica devono essere riprocessate di nuovo. Questo accade automaticamente in background. Tuttavia, il processo non è abbastanza veloce per la visualizzazione immediata di una riproduzione già in corso. Quindi per ascoltare il risultato dopo una modifica è necessario ricominciare da capo.

Bozze in tempo reale

Le bozze sono un'eccezione a questo riguardo, dal momento che quando si suonano accordi individuali, cambia solo il parametro **H a r m o n y**. Le bozze sono mantenute artificialmente piccole e semplici per consentirvi di riprodurle in tempo reale.

Struttura

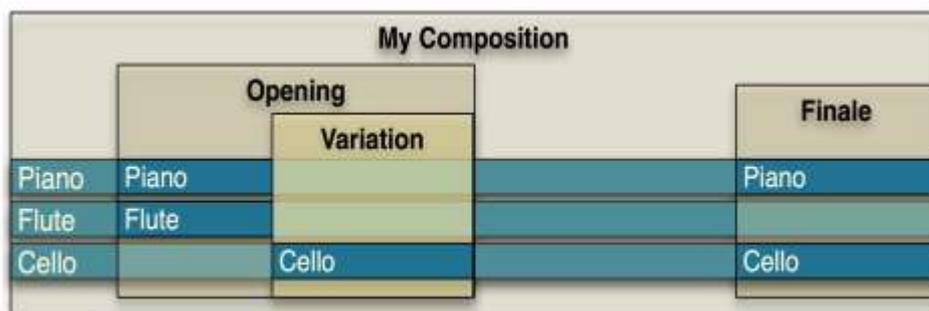
Se si ha bisogno di più di una frase per strumento, che è il caso più probabile, la composizione potrà essere assemblata da più parti.

Contenitori

Un **contenitore** (Container) contiene una frase per ogni strumento. Le frasi determinano cosa dovrebbe suonare lo strumento da un determinato punto nel tempo in poi. Le frasi possono anche essere vuote. In questo caso, non influenzano lo strumento. La lunghezza dei contenitori detta quanto a lungo dovrebbero suonare le frasi al suo interno.

Raggruppamento ed ereditarietà

È possibile inserire un contenitore in un altro contenitore e quindi creare una struttura. Ogni strumento raccoglie i suoi parametri dall'interno (sotto) verso l'esterno (sopra) al fine di valorizzare tutti i vettori all'interno della frase ("eredità").



Nell'esempio sopra, il violoncello (*Cello*) nel contenitore "Variation" cerca i parametri prima in "Variation", quindi in "Opening" e infine in "My Composition". Ogni parametro è raccolto separatamente. Quindi, il violoncello può ottenere la figura da "Variation", il ritmo da "Opening" e le dinamiche da "My Composition".

Un contenitore introduce una modifica (temporanea) che influenza uno o più parametri. Gli strumenti non rappresentati da nessuna delle frasi in un contenitore (una situazione rappresentata qui come sfondo trasparente) non ne sono influenzati – essi semplicemente continuano a suonare.

Questo principio è molto pratico, dal momento che è possibile utilizzare un contenitore di livello superiore per determinare il progresso della narrativa musicale in un arco di tempo più lungo, e poi concentrarsi su cambiamenti immediati all'interno di contenitori a vita breve. Per cambiare qualcosa in una certa sezione, è sufficiente inserire un contenitore con i parametri desiderati.

Informazioni sul contenitore

Ogni contenitore contiene una frase globale^[1] che fornisce informazioni per tutti gli strumenti: le cosiddette **impostazioni predefinite del contenitore (Container defaults)**.

^[1] Per riprendere un concetto dal mondo dei sequencer: questo potrebbe anche essere definito "traccia globale".

Se si inserisse una figura nel contenitore predefinito, questa sarebbe interpretata simultaneamente da tutti gli strumenti. Allo stesso modo un nuovo ritmo in questo posto influenza tutti gli strumenti.

La stessa cosa vale per tutti i parametri.

Parametri globali

Alcuni parametri sono *sempre* globali, come **Scheme**, **Harmony** e **Tempo**. Questi parametri si applicano sempre a tutti gli strumenti insieme. Ogni volta che si aggiunge un'armonia da qualche parte, il vettore finirà automaticamente nelle impostazioni predefinite del contenitore.

Inoltre, i parametri globali influenzano sempre l'intero arrangiamento, inclusi tutti i contenitori. Quindi, se ci si muove in un contenitore con una progressione, non importa quale posizione si sceglie, gli accordi verranno modificati per tutti gli strumenti.

Aliases

È possibile creare aliases da un contenitore e utilizzarli in posizioni diverse nella stessa composizione. Questa azione ripeterà le frasi che contiene il contenitore originale. Ogni alias è solo un riferimento diretto all'originale. L'alias non ha contenuto e non può essere modificato.

Istantanee (Snapshots)

A causa dell'eredità sopra descritta, le frasi raramente mostrano tutti i vettori. Essi esistono solo implicitamente, nel senso che vengono recuperati solo quando necessario. Questi vettori impliciti appaiono in grigio chiaro. Se si desidera modificare questi vettori, si può fare una "snapshot" dei vettori (doppio clic sui dati grigi o **Parameter >> Snapshot**). Questa azione valorizza il parametro con una copia del vettore, che potete poi modificare.

Strumenti

Ogni strumento è disponibile dall'inizio alla fine della composizione. Esso può, ma non è necessario, essere valorizzato con una frase in ogni contenitore. Comunque, tutti i contenitori condividono gli stessi strumenti.

Nota: in una DAW convenzionale, uno strumento si chiamerebbe "traccia". Però, poiché uno strumento influenza attivamente la resa musicale, questo non è corretto. Spostare una frase da uno strumento ad un altro si tradurrà in modo significativo in una diversa uscita MIDI. Quindi uno strumento è più simile ad un "suonatore" piuttosto che ad un media passivo.

Differenza tra strumento e suono

Ad ogni strumento è assegnato un suono appropriato. Se accade che il suono appropriato non è disponibile al momento, il programma cercherà un sostituto (vedere "Configurazione Audio & MIDI" a pagina 124). Il nome dello strumento è indipendente dal suono. Anche la sua estensione sonora può essere modificata rispetto a quella suggerita dal suono.

Gli strumenti multipli possono impiegare lo stesso suono ma entro estensioni sonore diverse, come in un movimento a più voci in cui ogni voce ha una altezza diversa.

Per dirla in termini generali, uno strumento appartiene alla vostra composizione, mentre il suono fa parte dell'attrezzatura dello studio.

Suoni

Principio organizzativo

Uno degli obiettivi nello sviluppo di Synfire era quello di rendere l'accesso alle librerie audio ed ai generatori sonori, il più trasparente possibile. Il compositore non dovrebbe lottare ancora e ancora con i canali MIDI, con la commutazione di database ed i programmi, occuparsi di porte e agitarsi con i driver semplicemente perché le une o gli altri hanno bisogno di un violino o di un oboe "in questo momento". Tutti i generatori di suono ed i suoni dovrebbero essere impostati una sola volta all'interno di un database e quindi essere opportunamente e facilmente selezionabili da un punto di vista puramente musicale.

Frammenti sonori ("Sound snippet")

Synfire funziona con innumerevoli "snippet" con cui potete lavorare ovunque, ma che non sempre possono essere visibili. Sembrerebbe ovvio, quindi, semplicemente riprodurre ogni snippet appena viene cliccato. Ciò richiede, tuttavia, che tutti i suoni siano sempre disponibili "on demand", anche se solo per un secondo.

Quindi, Synfire gestisce i suoni in background e li rende disponibili se necessario. Quindi, potete far suonare centinaia di suoni diversi senza mai dover spingere un interruttore (a condizione che il vostro generatore di suoni supporti la selezione di suoni diversi via MIDI).

Descrizioni dei dispositivi

Per rendere questo possibile, Synfire deve sapere esattamente quali suoni possono essere trovati ed in quali generatori sonori, come questi sono selezionati o caricati e quale speciale controller MIDI forniscono. Dopo che questo è stato determinato una volta, non è più necessario preoccuparsene (anche se questo significa un po' di lavoro di preparazione iniziale). È possibile trovare un'introduzione in "Configurazione Audio & MIDI" a pagina 124.

Estensione sonora

Per ogni suono ci sono tre gamme di estensione sonora, **Inferiore**, **Media** e **Superiore**. Ognuna ha una **intonazione tipica** regolabile. Quest'ultima si riferisce ad una sintonizzazione preferita che accentua lo strumento in modo ottimale nel rispettivo intervallo sonoro. Non deve sempre essere al centro della gamma.

Le note di una frase si riferiscono agli intervalli sonori al fine di determinare una intonazione assoluta appropriata (ottava). Per l'interpretazione, l'**intonazione (pitch) tipica** di ogni estensione sonora, è particolarmente importante. Questa "intonazione tipica" determina in quale posizione viene eseguita una melodia o un accordo (vedere anche "Intervalli sonori" a pagina 140).

Nota: Non confondete le tre gamme di estensione sonora con le voci. Per raggiungere un movimento contrappuntistico, potete regolare una diversa estensione sonora per ogni strumento, ognuna delle quali rappresenta una voce. Altrimenti sareste limitati a tre voci.

Materiale musicale

Per sfruttare appieno i potenti strumenti di Synfire, si deve prima inserire materiale musicale nel sistema. Oltre a scrivere note, occorre registrare e importare. Usando la libreria, potete creare un pool di idee creative.

Registrazione

È possibile avviare una registrazione ovunque sia possibile vedere una manopola di registrazione rossa. Le note e i dati del controller registrati vengono prima memorizzati nel parametro **T a k e**. Da lì, possono essere usati per creare figure o altri parametri. Si possono persino registrare direttamente alcuni parametri astratti come **V e l o c i t y** o **R h y t h m** e quindi dare ad una frase esistente un altro carattere (vedere “Registrazione” a pagina 42).

Riconoscimento delle figure

Synfire può in gran parte convertire automaticamente i dati MIDI in figure. In termini pratici, ciò significa che è possibile utilizzare per il lavoro creativo le registrazioni o le tracce MIDI importate direttamente. Ciò consente di risparmiare un sacco di lavoro, dal momento che non è necessario scrivere tutto a mano.

Intelligenza Artificiale

La separazione automatica di una registrazione MIDI nei suoi componenti, armonia e figure, è basata su una tecnica tipica nota come Intelligenza Artificiale (AI), supportata da una vasta base di conoscenze. Per ogni semplice registrazione, ci sono milioni, a volte miliardi di possibili combinazioni per rappresentarle come figure. Solo poche centinaia di queste combinazioni però sono musicalmente plausibili.

A causa di questa ambiguità, il riconoscimento di figure non può mai essere unico o addirittura reversibile. Quando si riproduce nuovamente una figura, essa suona sempre in qualche modo diversa dall'originale. Questa non è una debolezza del sistema; l'informazione non è semplicemente inclusa di per sé, ma piuttosto deve essere calcolata.

Il riconoscimento di pattern e l'analisi armonica in Synfire sono abbastanza buoni, pertanto può essere raggiunta una concordanza dell'80% con l'originale, a seconda del materiale. Dal momento che si desidera fare musica piuttosto che ottenere un record mondiale nel modello di riconoscimento, questo risultato è ampiamente adeguato.

Importare

È possibile utilizzare MIDI files standard (SMF) come input per i metodi descritti sopra e in pochi passi ricostruire arrangiamenti abbastanza usabili. Questi arrangiamenti si possono quindi riutilizzare

o estrarne motivi e trame per la vostra collezione creativa (vedere “Importare” a pagina 74).

Una fonte inesauribile di ispirazione

Voi avete la fantastica possibilità di trarre ispirazione dalle opere dei grandi maestri. L'essenza della storia della musica è disponibile sotto forma di files MIDI da numerose fonti di riferimento. Questa è una risorsa quasi inesauribile che potete sbloccare tramite un semplice copia e incolla.

Inoltre, probabilmente possedete vostro materiale da precedenti composizioni, che ora potete ricombinare ancora e ancora.

Riorganizzando le strutture e combinandole con una nuova armonia, è possibile produrre musica nuova di zecca partendo da motivi familiari e conosciuti. Potete quindi utilizzare brani classici, rilavorarne i motivi e le trame e ricombinarli. L'unico problema che incontrerete è la “sofferenza” causata dalle molteplici possibilità che si aprono davanti a voi.

Costruire una raccolta di frasi

Durante il vostro lavoro creativo, vi verranno ripetutamente presentati risultati intermedi - brevi frammenti, motivi o armonie che non potrete usare al momento, ma che sarebbe un peccato buttare via. È possibile raccogliere tali blocchi predefiniti in una libreria e ordinarli per tema.

Libreria

Una libreria è un grande blocco per appunti e un archivio allo stesso tempo. Potete produrre molte librerie come volete e salvarle come documenti autonomi. Ogni cosa che raccogliete qui può essere riutilizzata tutte le volte che volete. Con il tempo, creerete un grande repertorio di frammenti che potrete assemblare in nuove composizioni (vedere “Libreria” a pagina 79).

Pool di frasi

Una libreria contiene una raccolta di pool di frasi. Lo scopo di un pool di frasi è quello di organizzare e semplificare il lavoro con le frasi. Più una frase diventa lunga, meno è la flessibilità con cui può essere usata. Se volete posizionare determinate espressioni in luoghi mirati, dei piccoli “mattoncini sonori” sono molto più pratici. Potete immaginare un pool di frasi come un cassetto pieno di piccoli mattoncini sonori che si possono individuare e utilizzare in un arrangiamento.

Al contrario di una libreria, i singoli mattoncini sonori sono molto simili tra loro. Rappresentano variazioni di un motivo: intonazione, conclusione, stili di suonare densi o diradati, stili duri o morbidi e così via. Sono ordinati in base a determinate caratteristiche e colorati per renderli facili da trovare.

Vedere “Pool di frasi” a pagina 83.

Documenti individuali

Potete salvare progressioni, frasi, tavolozze, cataloghi e molti altri oggetti come files, archivarli e scambiarli con altri utenti. Siete completamente liberi nel modo in cui raccogliete e gestite il vostro materiale musicale.

Workflow

Non appena avrete acquisito familiarità con Synfire, dovrete fare un salto a leggere l'intero capitolo "Suggerimenti e trucchi" a pagina 173, leggendolo con attenzione per ottenere il massimo da Synfire.

Concetti audio

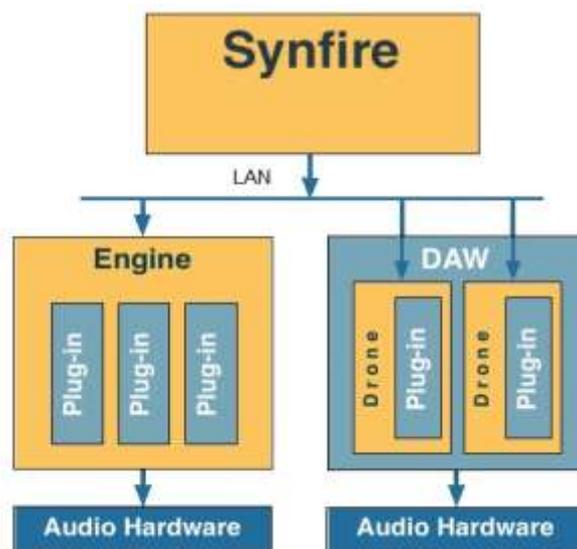
Questo capitolo introduttivo fornisce una panoramica di come sono organizzate fondamentalmente le funzioni Audio & MIDI. Per cortesia, leggetelo attentamente. Conoscere bene questo capitolo è necessario per comprendere il capitolo “Configurazione Audio & MIDI” a pagina 124.

Panoramica

Lo schema seguente mostra come Synfire si integra con un ambiente di studio. Le parti sotto il pieno controllo di Synfire sono mostrate in arancione, tutte le altre parti sono blu.

I plug-in installati sul vostro computer possono essere caricati nel **Engine Audio** di Synfire. In alternativa, si possono aggiungere **droni** alla vostra DAW, in modo da gestire lì tutti i plug-in per conto di Synfire e alimentarli con i dati MIDI della temporizzazione precisa del sample.

In questo modo potete aggiungere una nuova traccia di composizione sul progetto nella DAW, mentre queste tracce possono essere sviluppate ulteriormente in qualsiasi momento in modo “live”, usando i potenti strumenti di Synfire.



Engine Audio (Audio Engine)

L'engine Audio (Audio Engine) è una parte indipendente del programma che ospita i vostri plug-in effetti e opera quasi inosservato in background. Quando si confrontano entrambe le alternative come illustrato nel diagramma sopra, durante la composizione, usare l'Engine Audio offre molti vantaggi rispetto alla sincronizzazione con una DAW. Si può controllare tutto dall'interno di Synfire e non è necessario intervenire alla fine con la DAW tutte le volte. Synfire e l'Engine Audio insieme si comportano in modo approssimativo come una DAW, cosa con cui dovrete avere già familiarità.

Droni

Quando caricate i Droni nella vostra DAW, avete accesso al mix completo di funzionalità della DAW e potete comporre musica insieme alle registrazioni audio esistenti, (voce, strumenti naturali, tracce sonore). Un lato negativo è comunque che Synfire ha un controllo molto limitato su una DAW. Di solito si limita al trasporto. Inoltre, è necessario occuparsi di diverse cose durante il salvataggio di un progetto, il che non è un problema quando si utilizza l'Engine Audio. Vi sono maggiori informazioni su questo più avanti.

Sincronizzazione con una DAW

Synfire si sincronizza con una DAW usando ReWire. Per far questo, viene caricato un modulo ReWire chiamato **Transport** (trasporto) nella DAW. Tutti i movimenti di trasporto e le impostazioni del tempo che accadono in Synfire si riflettono immediatamente nella DAW. La riproduzione di tutti gli strumenti è sincronizzata all'esatta precisione del sample con il trasporto DAW.

Differenze rispetto a una DAW

Per prima cosa, l'aspetto visivo di Synfire potrebbe suggerire di avere a che fare con una DAW molto innovativa e speciale. In una certa misura effettivamente, ci sono alcune somiglianze, tuttavia, poiché i loro compiti sono fondamentalmente diversi, molte cose importanti funzionano in modo diverso. Leggete i seguenti paragrafi per sapere perché.

Impostazione dei suoni

Per quanto riguarda la configurazione dei suoni, una DAW è in una bella posizione: l'utente carica un particolare plug-in e imposta un canale MIDI per la rispettiva traccia. Fatto.

Che i dati MIDI inviati a questo indirizzo producano veramente il suono desiderato e che questo abbia un senso dal punto di vista musicale è di esclusiva responsabilità dell'utente. Per quanto riguarda l'atto di composizione, una DAW è solo un supporto di memorizzazione e messaggistica.

Con Synfire, le cose sono abbastanza diverse. Una grande parte della responsabilità per il risultato musicale è già assunta dal software. Anche se dovete prendere le decisioni creative finali, i suggerimenti e i risultati intermedi sono già riproducibili ed appropriati per i rispettivi strumenti. Per riuscirci, Synfire ha bisogno di qualche informazione in più di un solo canale MIDI. Leggere i seguenti paragrafi per conoscere queste informazioni.

Estensione sonora (Intervallo sonoro di uno strumento).

Poiché la "notazione" usata da Synfire è interamente parametrica e non è conosciuta l'intonazione assoluta, spetta all'utente specificare l'intervallo di tonalità in cui un'espressione musicale dovrebbe essere resa.

Inoltre, Synfire ha bisogno di sapere quale gamma di intonazione è effettivamente riproducibile su uno strumento. È chiaro che gli strumenti del mondo reale hanno dei limiti fisici, ma anche i suoni sintetizzati non suonano ottimali in ogni gamma sonora. Dovete determinare **l'intervallo sonoro di riproduzione** appropriato per ogni particolare strumento.

Questa attività potrebbe essere fatta in anticipo, creando una descrizione del dispositivo che si aggrega alle informazioni sui suoni utilizzati di frequente, informazioni che possono essere richiamate da un browser in qualsiasi momento. Oppure lo si fa "al volo", mentre si sta creando una composizione: un colpo e via.

Sfortunatamente, questo non può essere evitato.

Categoria

Un'altra informazione importante è la **categoria** di un suono, ovvero su quale tipo di strumento si basa e quale ruolo dovrebbe assumere in una composizione. Con l'aiuto di queste informazioni, Synfire può selezionare le strategie corrette per riconoscere figure e interpretazioni e poter fare utili preregolazioni.

L'assegnazione della categoria consente anche di abbinare gli strumenti di diversi files. In questo modo si possono suonare composizioni fatte negli studi di altri compositori, perché Synfire può trovare suoni sostitutivi adatti.

Selezione del programma e del canale

Ultimo ma non meno importante, nel mezzo di una composizione, vorrete sentirvi a vostro agio nell'accedere ai suoni e scambiare dati tra diversi arrangiamenti senza intoppi, senza occuparvi di assegnazioni permanenti di canali MIDI, plug-in e strumenti vari.

Oppure volete ascoltare frasi dalle librerie a frasi multiple che avete aperto contemporaneamente, ognuna delle quali richiede suoni diversi, di cui non si può realmente sapere su quale sampler, sintetizzatore, plug-in e canale MIDI si trovano in quel preciso momento, per non parlare di quale banco di selezione e quale messaggio di cambio programma è tenuto a selezionarle.

E anche se sapeste tutto questo sempre a memoria: avreste bisogno di inserirlo da qualche parte, tutte le volte, prima di poter ascoltare un piccolo frammento di 4 battute di un basso, ad esempio. Solo per riorganizzare tutto di nuovo, quando vorrete provare il prossimo snippet che accidentalmente richiede una chitarra.

Dispositivi e loro descrizioni

Le informazioni menzionate nei paragrafi precedenti potrebbero essere inserite al volo, a mano a mano che ne avete bisogno, oppure potete creare una cosiddetta **Device Description**, che mantiene le informazioni pronte per i successivi richiami in qualsiasi momento.

Tutti i generatori di suoni, VST o plug-in AudioUnit (strumenti ed effetti) ed i sintetizzatori esterni sono indicati come **dispositivi**. Affinché Synfire possa valutare correttamente e utilizzare i suoni forniti da un dispositivo, richiede una descrizione del dispositivo stesso.

Non dovrete essere timidi a creare descrizioni dei dispositivi, almeno per i dispositivi che utilizzate più di frequente, dal momento che il lavoro si fa una volta sola. Quando la descrizione del dispositivo è disponibile, è possibile selezionare facilmente le informazioni richieste da un browser. Nomi, gamme di riproduzione sonora, categorie, selezioni di programmi, canali MIDI, controller e articolazioni: tutto questo è immediatamente disponibile quando ne avete bisogno.

Forse esiste già una descrizione adatta per il vostro dispositivo, che potete scaricare dal nostro **repository online** (vedere anche "Archivio online" a pagina 144).

Suggerimento: per i suoni creati ad hoc, che non vi aspettate di riutilizzare spesso, potete anche fare a meno di una descrizione del dispositivo, semplicemente inserendo le informazioni richieste nella finestra di organizzazione manuale. Mentre fate i vostri primi passi, probabilmente vorrete procedere in questo modo (Vedere anche “Assegnazione di un suono” a pagina 36).

Racks

Un rack è composto da più moduli che è possibile assemblare in base alle vostre esigenze. Un modulo assomiglia un po' ad una striscia del canale di un mixer o di una DAW. Un modulo collega una porta MIDI con un plug-in (o sintetizzatore esterno) ed una descrizione di dispositivo.

Poiché ogni porta MIDI fornisce 16 canali, un singolo modulo può fornire fino a 16 diversi strumenti con i loro suoni. Fornendo il rispettivo plug-in o l'hardware, il modulo può ricevere su questo modulo molti canali, ovviamente.

Ogni arrangiamento possiede il proprio rack “privato” che potete popolare con i moduli secondo necessità. Questi moduli tuttavia, sono disponibili esclusivamente per tale arrangiamento. Quando il file è chiuso, le descrizioni e i suoni del dispositivo scompaiono.



Global Rack

Al fine di salvarvi dalla costruzione ripetitiva di rack e dalla lunga attesa durante il caricamento di grandi plug-in, è possibile (e dovrete) creare un **Global Rack**. I suoni ospitati da un Global Rack devono essere caricati solo una volta e sono quindi disponibili per tutti i file aperti. Se si inizia un nuovo arrangiamento, il rack è là già pronto.

Un arrangiamento può utilizzare i propri suoni ed i suoni del Global Rack contemporaneamente. Tutti i suoni appaiono affiancati nel browser.

Il Global Rack è un file normale che potete aprire e salvare in qualsiasi momento. Potete creare anche il numero di Global Rack che desiderate e distribuirli secondo necessità.

Suggerimento: Potete (e dovrete) impostare Global Rack multipli, ad esempio, per adattarli a diversi stili e situazioni musicali, o per un progetto che consiste di molti arrangiamenti, o quando volete provare diversi approcci allo stesso progetto. Questo è molto utile soprattutto con grandi librerie orchestrali, che richiedono molto tempo per essere caricate.

Strumenti

Nella finestra di organizzazione, gli strumenti sono posizionati uno sotto l'altro, in modo simile alle tracce di una DAW. A ciascuno degli strumenti può essere assegnato un suono, selezionato da uno dei moduli del Global Rack, o gli arrangiamenti del proprio rack "privato".

Se il suono di uno strumento viene scambiato per un altro, la musica composta potrebbe mostrare risultati più o meno diversi. Le linee melodiche, per esempio, saranno composte in modo più ristretto, se il campo di riproduzione del nuovo suono è più stretto rispetto a quello che la melodia originale richiederebbe. Le note musicali non sono semplicemente ritagliate o trasposte. Sono sezionate e ricomposte per soddisfare la gamma (estensione sonora) dello strumento, mentre viene conservato il carattere originale dell'espressione musicale. Questo è un altro motivo per cui le gamme di estensione sonora sono informazioni indispensabili.

Con Synfire, il significato del termine "Strumento" è simile a "Strumentista" o "Interprete". In questo contesto, si prega di non confondere gli strumenti con gli strumenti virtuali conosciuti come plug-in o hardware esterno.

Strumenti globali (Global Instrument)

Per essere in grado di comunicare acusticamente con voi, è richiesto che una selezione minima di strumenti sia sempre disponibile, indipendentemente da quale arrangiamento sia aperto al momento.

A tal fine, Synfire mantiene **Global Instruments**, che include **Piano, Strumenti a corda, Basso, Chitarra, Batteria e Metronomo**. È necessario impostare questi una volta e tenerli sempre disponibili. Vengono salvati insieme al Global Rack. Perciò potete preparare un cast individuale per ogni Global Rack.

Ulteriori informazioni su questo capitolo "Strumenti globali" sono a pagina 146.

Workflow

All'inizio di un progetto, è più vantaggioso avviarlo basandovi sul Engine. In questo modo tutte le impostazioni audio sono incluse in un progetto autonomo che viene salvato e ripristinato automaticamente, proprio come farebbe una DAW. Questo è il modo più efficace per procedere mentre la vostra composizione è ancora in divenire. Inoltre, questo consente di avere più arrangiamenti che si aprono allo stesso tempo, il che è ottimo per provare vecchie idee in un nuovo contesto (copia / incolla e trascina / rilascia).

Quando il vostro progetto raggiunge una certa maturità, potete facilmente spostarlo in una DAW. Esiste una funzione molto comoda appositamente per questo scopo, che richiede solo pochi clic con il pulsante destro del mouse (consultare "Spostamento da Audio Engine a DAW" a pagina 156). Una volta che il vostro progetto è passato alla DAW, potete godervi tutto il mixaggio, la registrazione e le funzionalità video per affinare la vostra produzione.

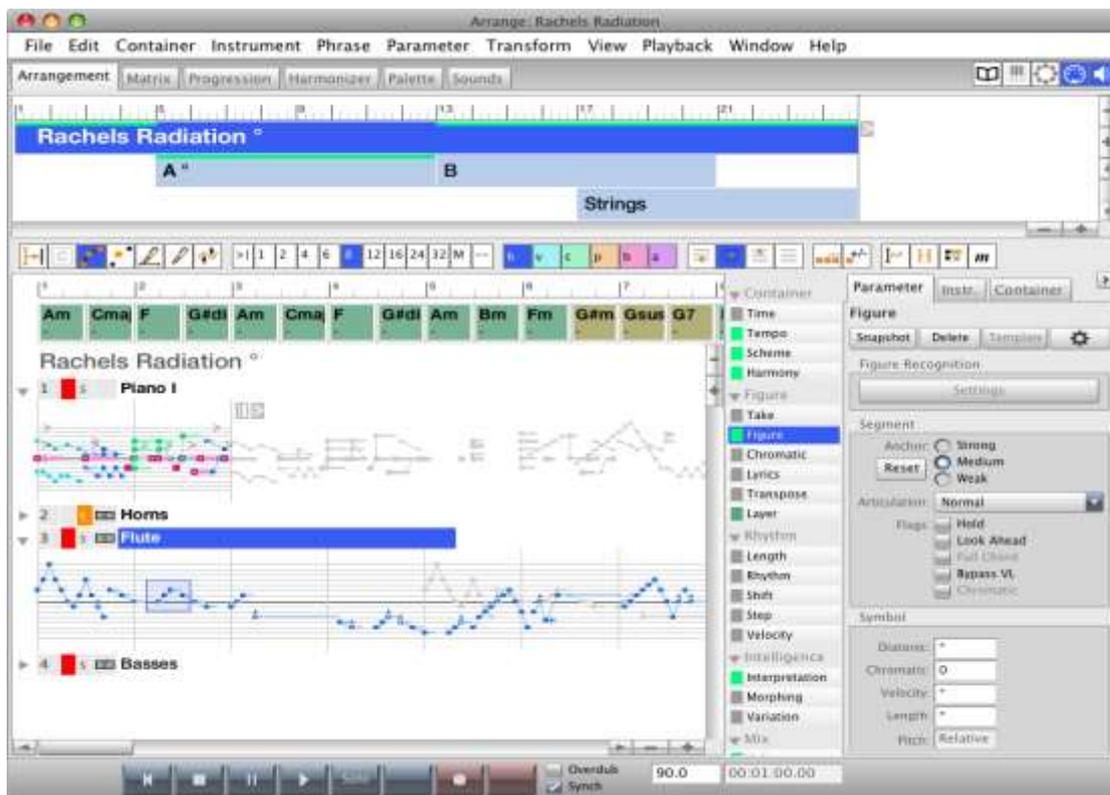
Anche dopo il trasferimento alla DAW, potete comunque continuare a modificare la vostra composizione dall'interno di Synfire. Solo dopo aver esportato i contenuti MIDI di un drone in una traccia DAW

(Vedere “Esportazione” a pagina 69), il risultato diventerà finale e ogni responsabilità per ulteriori modifiche ed elaborazioni saranno assunte dalla DAW (ovviamente, è comunque ancora possibile annullare questo trasferimento).

Suggerimento: poiché Synfire ha un controllo molto limitato sulla vostra DAW e c'è una significativa latenza quando si suonano strumenti “dal vivo”, è molto più pratico iniziare un progetto basato sull'Audio Engine e trasferirsi alla DAW in seguito.

Come configurare rack e suoni è discusso in dettaglio nel capitolo “Configurazione Audio & MIDI” a partire da pagina 124. Per mantenere il flusso di lettura, dovrete tuttavia consultare il capitolo più tardi quando siete pronti per iniziare a lavorare con Synfire.

La finestra di Arrangiamento (Arrangement) è il cuore di Synfire. Questa finestra fornisce editors per tutti gli aspetti della vostra composizione. [1]



La finestra di arrangiamento dispone di più viste, ciascuna visualizzata su una scheda separata che potete selezionare immediatamente sotto la barra dei menu. L'immagine sopra illustra la prima scheda: la "Vista Arrangiamento" (*Arrangement*), che mostra il foglio degli strumenti nel mezzo della finestra.

Questa vista consente di modificare le frasi nel contenitore attualmente selezionato. Questo funziona allo stesso modo del "Editor di frasi" (*Phrase Editor*), che è spiegato a pagina 54.

Vista della struttura

La vista della struttura immediatamente sotto le schede in alto mostra tutti i contenitori nella vostra composizione. Le frasi contenute nel contenitore selezionato sono mostrate sotto di esso sul foglio dello strumento. Quando iniziate, ogni arrangiamento contiene solo un singolo

[1] A scopo illustrativo, tutte le barre dei menu appaiono integrate nella grafica di screenshot in questo manuale. Su un Macintosh, la barra dei menu si trova in cima al desktop come al solito.

contenitore che copre l'intera durata del pezzo. È possibile aggiungere ulteriori contenitori se necessario.

Ulteriori dettagli sono disponibili in “Struttura” a pagina 47.

Progressione armonica

La progressione di accordi impostata per il contenitore attualmente selezionato, il parametro **H a r m o n y**, è mostrata nella parte superiore del foglio dello strumento. Potete selezionare gli accordi qui e lavorare in dettaglio sulla selezione tramite il menu **Transform** o il **Parameter Inspector**, che è posto a destra del foglio dello strumento. Per fare questo, il parametro **H a r m o n y** deve essere selezionato nella colonna centrale, che è chiamata **Blocco dei parametri (Parameter Block)**.

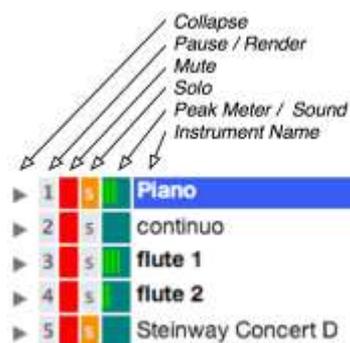
Con un doppio clic su **H a r m o n y** nel blocco dei parametri, si salterà nella scheda **Progression**, scheda in cui è disponibile un editor con funzionalità di modifica molto dettagliate (vedere “Progressioni” a pagina 101).

Scheda Instrument

Qui vedete le frasi assegnate agli strumenti nel contenitore selezionato. Il nome dello strumento appare in **grassetto** quando gli è stato assegnato almeno un parametro. È possibile comprimere gli strumenti non assegnati per ottenere una panoramica migliore (fare clic sulla freccia all'estrema sinistra). La sequenza degli strumenti può essere cambiata trascinando gli strumenti con il mouse.

Cliccando sul nome del contenitore sopra gli strumenti, si seleziona la frase globale del contenitore. Questa contiene il cosiddetto **Container Default**, che si applica a tutti gli strumenti in comune.

Quando si seleziona questo nome, è possibile vedere sul blocco dei parametri a destra quali parametri sono stati impostati. Con un doppio clic su di esso, potete aprire un editor di frasi.



Per impostazione predefinita, il parametro **Figure** viene sempre visualizzato sul foglio dello strumento, dove può anche essere modificato. È possibile attivare questa opzione nella barra degli strumenti, in modo tale che il parametro selezionato a destra sia visualizzato e possa essere modificato per tutti gli strumenti contemporaneamente.

È possibile fare doppio clic sul nome dello strumento o su un parametro (**colonna centrale**) per aprire l'editor di frasi, che offre opzioni di modifica aggiuntive (vedere “Editor di frasi” a pagina 54).

L'edizione **Express** di Synfire supporta fino a 16 strumenti per arrangiamento. Con la versione **Pro** il numero di strumenti è illimitato.

Spostare frasi e parametri

È possibile spostare la frase di uno strumento, inclusi tutti i suoi parametri, in un altro contenitore trascinando il nome dello strumento e rilasciandolo sul contenitore desiderato nella visualizzazione struttura. Tenete premuto il tasto Copia per copiare la frase.

In alternativa, è possibile utilizzare il copia e incolla tramite la tastiera. In questo modo potete anche copiare frasi da uno strumento a un altro.

Quanto scritto sopra funziona anche per i singoli parametri che è possibile spostare o copiare su altri contenitori o strumenti. Per fare ciò, trascinateli sul blocco parametri (parameter block).

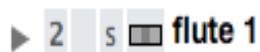
Dopo aver fatto clic sul nome di uno strumento, la sua frase riceve il focus di input, cioè, le azioni di Copia, Taglia, Incolla ed Elimina tramite tastiera o tramite il menu Modifica si applicano fondamentalmente all'intera frase.

Per rimuovere uno strumento dalla composizione, dovete selezionare **Instrument >> Remove** o premere il tasto Canc.

Assegnazione di un suono

Si consiglia vivamente di utilizzare la **Procedura Guidata di selezione suoni (Instrument >> Sound Selection Wizard** o il pulsante "bacchetta magica") per le assegnazioni del suono. Questa procedura vi guiderà attraverso il processo in modo più intuitivo.

Per assegnare manualmente un suono a uno strumento, è possibile utilizzare la scheda **Inst r.**, menù **Instrument >> Properties...** (⌘ I) o cliccare sulla piccola casella grigia accanto al suo nome, dove appare il misuratore di livello durante la riproduzione.



Se vedete questo box grigio scuro vicino al nome dello strumento, significa che le gamme sonore sono state modificate dai valori predefiniti impostati per il suono. Selezionando **Instrument >> Adopt Properties From Sound**, Synfire copia gli intervalli sonori nello strumento e ridisegna l'uscita MIDI di conseguenza.

Importante: quando cambiate il suono di uno strumento, questo strumento adotta l'intervallo sonoro standard di riproduzione per impostazione predefinita. È possibile disabilitare questo comportamento sul browser o in "Impostazioni di configurazione Audio & MIDI" (*Audio & MIDI Setup settings*), ma è necessario essere consapevoli che ciò potrebbe portare a riprodurre note non udibili che si trovano al di fuori dell'intervallo di riproduzione tecnica del suono stesso.

Assegnare un suono da un rack

Sulla scheda **Instr.** che si trova sull' Inspector parameter, è possibile impostare le proprietà dello strumento selezionato. I parametri più importanti sono suono, categoria e estensione sonora.

Sono necessari solo due passaggi per assegnare un suono:

- 1 Selezionare un modulo rack dal primo menù (accanto all'icona di ricerca); nell'esempio il Global Rack.
- 2 Selezionare un canale MIDI su questo modulo rack dal secondo menù più sotto (nell'esempio 01 Classic Bass).



Nel caso in cui il suono desiderato non sia ancora impostato con un modulo rack, potete farlo ora. Scegliete **Edit Global Rack...** oppure **Edit Arrangement Rack...** dal primo menù per saltare al rack corrispondente e modificarlo (vedere "Configurazione Audio & MIDI" a pagina 124).

Suggerimento: In alternativa, potete impostare lo strumento per l'uscita MIDI diretta, senza preparare in anticipo un modulo rack e la descrizione del dispositivo: leggere "Ingresso audio rapido diretto" di seguito (pag. 38).

Ricerca di suoni dal browser

Facendo clic sull'icona **Search**, si apre un browser in cui è possibile navigare e selezionare tutti i suoni attualmente disponibili. Questo è il metodo più veloce e consigliato per impostare il suono di uno strumento.



Potete filtrare i suoni per dispositivo, soundbank, rack e categoria o cercare suoni in base al loro nome.

Il suono selezionato può essere ascoltato in breve anteprima con il tasto **Probe**. Il tasto **Play** vi consente di suonare l'arrangiamento con il suono come test in modo che voi possiate ascoltarlo nel contesto. Però, questi valori diventeranno permanentemente effettivi solo dopo che cliccherete su **OK**.



La tastiera è scorrevole con la rotella del mouse e quindi supporta il completo intervallo di note MIDI.

Ingresso audio rapido diretto

Potete fare a meno di una descrizione del dispositivo e invece indirizzare direttamente una porta MIDI o audio e canale. Per far questo, è necessario fornire alcune informazioni in modo che Synfire sia in grado di lavorare con il suono:

- 1 Selezionare la porta desiderata dal primo Menù, vicino all'icona di ricerca. Questo potrebbe ad esempio essere una porta MIDI collegata a un sintetizzatore esterno oppure ad un Drone che avete appena caricato in una DAW. In alternativa, potete creare un nuovo modulo rack attivo sul Engine Audio selezionando dal menù **New plug-in...**
- 2 Selezionate il canale MIDI dal quale è attivato il vostro suono dal secondo menù sotto.
- 3 Se si tratta di una porta audio, caricare adesso un plug-in. Per fare questo cliccate sul grande bottone blu.
- 4 Immettete un nome per questa porta nel campo **Device Name** (nome del dispositivo), se il nome predefinito non è sufficiente. Inserite anche sotto un **Sound Name**.
- 5 **Category** (*categoria*): questa impostazione è molto importante, perché Synfire ha bisogno di valutare correttamente il suono e fare ipotesi adeguate per il riconoscimento ed il rendering corretti. Si noti che questa selezione imposta anche il sound name, se necessario. Quindi, se scegliete prima la categoria, non dovrete più inserire il sound name.
- 6 **Bank Selection And Program** (*selezione del banco e del programma*): se il suono richiede selezione tramite messaggi MIDI, inserire le informazioni necessarie qui (leggere di più su questo in "Proprietà del suono" a pagina 139). Comunque, nella maggior parte dei casi questo non è necessario.
- 7 Passare alla scheda **Ranges** e regolare gli intervalli di intonazione desiderati del suono, se necessario.



Una volta che avete configurato una porta MIDI in questo modo, potrete aggiungerne altre dal primo menù (accanto all'icona di ricerca). Eseguendo i passaggi precedenti, viene costruita sullo sfondo una nuova descrizione del dispositivo, quasi inosservata.

Se è necessario modificare il dispositivo in dettaglio, è possibile farlo cliccando sull'icona Edit accanto al nome del suono.



Suggerimento: se volete spostare un suono su un altro canale MIDI, dovete saltare all'editor di dispositivi e cambiare lì il suo numero di canale (icona carta e matita).

Strumenti globali

Se volete usare uno degli strumenti globali (piano, strumenti a corda, basso, chitarra, batteria), potete selezionarlo dal primo menù (accanto all'icona di ricerca). Nessuna impostazione aggiuntiva è richiesta.

Ciò è utile se, ad esempio, si creano bozze che dovrebbero funzionare in qualsiasi studio.

Estensione sonora

È possibile impostare estensioni sonore che si discostano dal suono usato per il vostro strumento. Le strisce blu sopra la tastiera del pianoforte mostrano che è stata definita una estensione di suono divergente. Con la casella di controllo "Accept from sound", è possibile ripristinare gli intervalli predefiniti impostati per il suono.

La chiave verde nel mezzo mostra l'**intonazione tipica**, che potete anche regolare (come spiegato dettagliatamente in "Intervalli sonori" a pagina 140).

Per strumenti che hanno una vasta gamma di ottave, si raccomanda che invece di regolare il parametro **Transpose**, è meglio spostare l'intonazione tipica per alzare o abbassare una frase.



Suggerimento: se volete trasporre una frase per più di mezza ottava, è meglio cambiare l'estensione sonora dello strumento (non necessariamente quello del suono) piuttosto che modificare il parametro **Transpose**.

Controlli e articolazioni personalizzati

Avete la possibilità di definire MIDI CCs (controlli) e articolazioni personalizzati per ogni strumento nel vostro arrangiamento. Questi saranno salvati con il vostro progetto. Per dettagli, fate riferimento alla sezione "Controlli e articolazioni personalizzati" a pagina 149.

Più strumenti che suonano con lo stesso suono

Assegnare lo stesso suono a più strumenti li farà suonare sullo stesso Canale MIDI. Se volete che uno o più di questi strumenti suoni su canali differenti, è necessario selezionare più strumenti (⌘-Key o Ctrl su Windows). Poi scegliete **Instrument >> Demand Separate Channel** dal menu principale.

Per riunire di nuovo gli strumenti sullo stesso canale, fate il contrario con **Instrument >> Combine on Same Channel**.

Tutto questo tuttavia funziona solo per dispositivi che hanno più di un canale dinamico. I suoni su canali fixed, come suggerisce il nome, sono sempre legati allo stesso canale.

Barra dei parametri

In questa barra, con i suoi indicatori verde chiaro, avete sempre una panoramica di quali parametri sono stati effettivamente valorizzati con i vettori, per la frase corrente: sono visualizzati con colore verde brillante. Il verde scuro significa che il parametro qui non è stato impostato, ma il suo valore è stato ereditato dalle impostazioni predefinite del contenitore o da un valore del contenitore di livello superiore. Sebbene i dati vettoriali siano disponibili per il rendering, questi non possono essere cambiati. Per questo motivo, dovete prima creare una “istantanea” (*snapshot*) (tramite il menu di scelta rapida oppure tramite **Parameter >> Snapshot**).

I parametri sono ordinati in gruppi, che potete comprimere se siete a corto di spazio. Per una panoramica migliore, potete anche scorrere l'intero blocco usando la rotellina del mouse.

I parametri del gruppo “Container” (*contenitore*) sono globali e quindi si applicano a tutti gli strumenti. Pertanto, vengono sempre visualizzati in verde per tutti gli strumenti, purché siano stati impostati.

Potete trovare una tabella dettagliata di tutti i parametri disponibili nella sezione di riferimento in “Appendice: Enciclopedia dei parametri” a pagina 185.

Spostamento dei Parametri

Dopo aver fatto clic sull'indicatore per un parametro, le scorciatoie di tastiera per Copia, Taglia, Incolla e Elimina si riferiscono a questo parametro. In questo modo potete trasferire i dati dei parametri (vettori) tra diverse frasi.

In molti casi, è possibile aggiungere vettori di tipo esterno, che vengono poi convertiti automaticamente nel formato di destinazione.

I parametri possono essere trascinati con il mouse su uno strumento, in un altro contenitore o su un altro parametro. Tenete premuta la combinazione di tasti per copiare, se il parametro deve essere copiato, piuttosto che spostato.

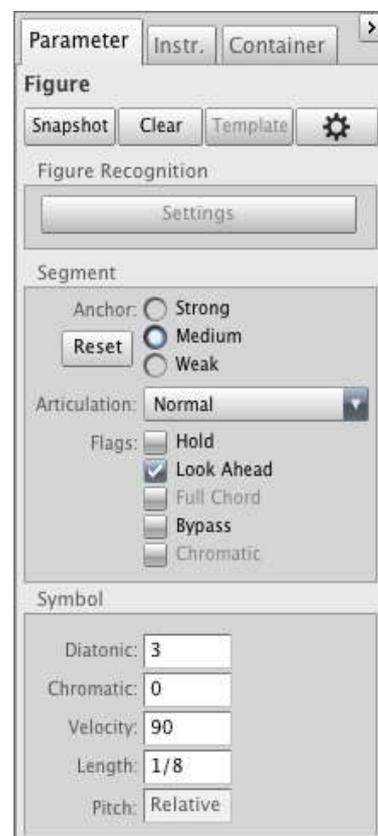
Per ogni parametro, è disponibile un menu di scelta rapida (tasto destro o Ctrl-clic). Il menù si trova anche nella barra dei menu sotto **Parameter**.



Parameter Inspector

Il terzo inferiore destro della finestra cambia aspetto e funziona secondo la scheda selezionata sopra:

- > **Parameter** (Parametro): viene visualizzato un inspector corrispondente al parametro selezionato, che è possibile utilizzare per modificare il parametro. Potete trovare le caratteristiche individuali nella sezione di riferimento “Appendice: Enciclopedia dei parametri” a pagina 185.
- > **Instrument** (Strumento): informazioni sul suono assegnato per la panoramica rapida.
- > **Container** (Contenitore): qui potete cambiare il nome del contenitore o specificare la posizione esatta e la lunghezza in forma di testo. Potete anche impostare l’ora di inizio globale SMPTE, se eseguite la sincronizzazione con un video. La sintassi per la digitazione della posizione e della lunghezza può essere trovata nella sezione di riferimento a pagina 212.
- > **Notation** (Annotazione): (utilizzare la piccola freccia per avanzare di pagina) Impostazioni per l’esportazione di annotazioni per lo strumento selezionato. Selezionare il contenitore predefinito (nome del contenitore sulla scheda Instrument) per modificare le impostazioni globali per il documento. Potete trovare i dettagli sulla esportazione delle annotazioni nel capitolo “Esportazione” a pagina 69.



Pulsanti per l’accesso rapido

Il Parameter Inspector ha quattro pulsanti: **S n a p s h o t** inserisce una copia dei dati ereditati in modo che i dati stessi possano essere modificati, **C l e a r** rimuove il vettore dalla frase, **T e m p l a t e** apre un menù che potete usare per caricare i vettori predefiniti (potete, in una certa misura, aggiungere i vostri modelli: Vedere “Personalizzazione” a pagina 170) ed **E d i t** modifica l’editor di frasi.

Registrazione

Premendo il tasto rosso **Record**, è possibile iniziare una nuova registrazione. I dati ricevuti tramite l'interfaccia MIDI vengono prima salvati non elaborati nel parametro **Take** per la frase corrente. Synfire quindi li converte in modo interattivo in una **Figure**. Il tipico workflow (flusso di lavoro) per la registrazione viene eseguito come segue:

- 1** Selezionare uno strumento. Se lo si desidera, utilizzare lo strumento di selezione intervallo per selezionare la posizione di avvio o l'intervallo che deve essere sostituito dalla registrazione.
- 2** Premere il tasto **Record** e registrare.
- 3** Premere **Stop**. Synfire convertirà il **Take** con le ultime impostazioni utilizzate in una **Figure**. Per registrazioni molto lunghe o complesse, questo può richiedere del tempo.
- 4** Passare al parametro **Take** (premendo eventualmente il pulsante **Settings** sul Parameter Inspector) e, se necessario, ripetere il riconoscimento di figure finché non si è soddisfatti del risultato. Se necessario, regolare le impostazioni per il riconoscimento delle figure (vedere "Riconoscimento di figure" sotto).

Registrazione selettiva

Se si seleziona una posizione nella figura (lo strumento span mostra una barra verticale) prima della registrazione, la registrazione inizierà lì e sostituirà tutto da quel momento in poi. Potete anche selezionare un intervallo per impedire la sovrascrittura di oggetti esterni sulla selezione. In questo modo altamente calibrato, potete migliorare le singole parti o costruire gradualmente un vettore da molte brevi registrazioni.

Suggerimento: è possibile limitare il riconoscimento di figure ad un intervallo (*span*). Dovete semplicemente selezionarlo prima nel vettore **Take**. Tuttavia, tenete presente che solo l'ultima registrazione è mantenuta disponibile nel parametro **Take**.

Riconoscimento di figure

Usando il Parameter Inspector per **Take**, è possibile influenzare il riconoscimento di figure e ottimizzare il risultato (sempre sul lato destro della finestra di arrangiamento; nell'editor di frasi è necessario aprirlo con il pulsante blu "i" nella barra degli strumenti).

- > **Preset:** richiama un set completo di impostazioni adatte ad uno scopo e ad una situazione particolari. Usate questi preset se siete ancora incerti riguardo alle singole opzioni e cosa vogliono dire.

- > **L'algoritmo**, il metodo o la strategia utilizzata per riconoscere le variabili, è di importanza centrale:

Auto: Esamina il contenuto del parametro Take e determina automaticamente la migliore delle seguenti impostazioni.

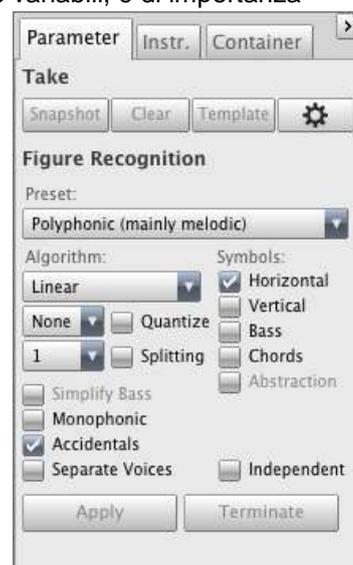
Linear: Il contenuto del parametro Take viene esaminato sequenzialmente nel tempo (da sinistra a destra) e diviso in segmenti plausibili di un singolo tipo. Adatto a melodie e voci melodiche in tutte le tonalità.

Pattern Recognition (riconoscimento dello schema): Il contenuto del parametro Take viene considerato come un intero, come se fosse una foto. I segmenti plausibili alla fine si cristallizzeranno fuori dal Take. Questo è un metodo intensivo, ma molto efficace, che può anche fare un buon lavoro di riconoscimento per motivi polifonici e complessi. Potete attivare più tipi di segmenti da cercare.

Simplified Bass (Basso semplificato): Ottimizza le linee di basso ritmiche per Pop, R & B, Dance e Jazz. Per voci basse contrappuntistiche, dovrete usare "Linear".

Static Notes (note statiche): Il contenuto del parametro Take viene convertito, invariato, in simboli per l'intonazione assoluta. Pertanto, non si verifica affatto alcun riconoscimento. Questa impostazione serve per percussioni e altri strumenti che dovrebbero essere riprodotti esattamente come sono stati suonati.

- > **Quantization** ("Quantize"): le note all'interno di questa finestra temporale sono considerate simultanee (accordo). Potete usarlo per compensare la riproduzione inesatta. Se la casella di controllo è spuntata, il contenuto del parametro take sarà quantizzato prima del riconoscimento di figure (distruttivo). Altrimenti, l'impostazione si limiterà a condizionare il raggruppamento di simboli in segmenti.
- > **Number of voice and splitting (Numero di voci e divisione):** il materiale polifonico può essere spezzato in singole voci prima del riconoscimento delle figure. Questo può migliorare la qualità dei segmenti.
- > **Independent Voices (Voci indipendenti):** normalmente, per ogni voce viene utilizzato lo stesso algoritmo. Spuntate questa casella di controllo se ritenete che Synfire dovrebbe determinare automaticamente qual è l'algoritmo migliore per ogni voce.



- > **Simplify bass** (*semplifica il basso*): I segmenti bassi (se presenti) sono notevolmente semplificati, dopo di che la melodia di contrappunto del basso sarà probabilmente ridotta a un ritmo semplice composto quasi interamente dalla nota di basso. Adatto per musica pop/rock/jazz.
- > **Monophonic** (*monofonico*): Il riconoscimento delle figure ridurrà il take ad una voce.
- > **Accidentals** (*accidenti*): Disattivate questa opzione se desiderate che il riconoscimento di figure circonda tutti i simboli sui gradini diatonici senza alterazioni cromatiche. Otterrete quindi dei gradini di scala pura.
- > **Abstraction** (*astrazione*): I pattern di note riconosciuti come accordi saranno espressi usando il simbolo violetto (arpeggio). Rispetto ai simboli verdi questo ha il vantaggio di una interpretazione più naturale delle frasi della tastiera. L'output tuttavia è molto diverso dal take originale, da qui il nome "astrazione".
- > **Independent** (*indipendente*): Normalmente Synfire utilizza la progressione corrente come linea guida per l'analisi del contenuto di un Take. Se avete registrato un take insieme alla riproduzione del vostro arrangiamento, questo ha perfettamente senso. Selezionate questa opzione se il Take non si riferisce armonicamente alla progressione corrente (ad es. se proviene da altre fonti, o lo avete registrato alla "Cieca" con suono attenuato). Utilizzate il pulsante **A p p l y** per avviare il riconoscimento di figure. A seconda della complessità della registrazione, questa può durare un po'. Quando l'attesa è particolarmente lunga, verrà aperta la finestra di registro in modo da poter vedere il processo in esecuzione. Successivamente, il risultato sarà scritto nel parametro **F i g u r e**.

È possibile modificare le impostazioni e ripetere il riconoscimento di figure tutte le volte che lo si desidera finché non si è soddisfatti del risultato.

Etichettare un Take

Gli occhi umani sono ancora superiori alla tecnologia. Se avete già un'idea specifica su quali segmenti deve contenere la figura, è già possibile iniziare a raggruppare e selezionare il simbolo digitato in **T a k e**, esattamente come fareste con una figura (Vedere "Editor di frasi"). Il riconoscimento di figure accetterà con gratitudine la vostra assistenza e fornirà le informazioni appropriate ai risultati.

Registrazione su un parametro

Come ci si potrebbe aspettare, si inizia registrando le figure come descritto sopra. Però, potete anche registrare qualsiasi parametro vogliate. Questi parametri sono filtrati dalla registrazione e convertiti automaticamente nel vettore corrispondente. Per esempio, oltre a utilizzare un controller MIDI reale, è anche possibile abbozzare i dati del controller con i tasti della vostra tastiera (del PC o Mac).

Qui è necessario utilizzare il piccolo pulsante **R e c o r d P a r a m e t e r** accanto al pulsante **R e c o r d**. Tuttavia, non tutti i parametri sono registrabili. La lettera "P" sul pulsante indica se questo è possibile con il parametro attualmente selezionato.

Questo funziona anche in modalità Hyper Edit, cioè, è possibile modificare il ritmo e la dinamica di una figura semplicemente abbozzandola sulla tastiera MIDI (Vedere "Modalità Hyper Edit" a pagina 62).

Suggerimento: potete modificare la dinamica e il ritmo di una frase impostando il parametro *Velocity* e *Step* sulla vostra tastiera MIDI.

Suggerimento: provate a registrare i dati del controller direttamente, per familiarizzarvi con questa tecnica.

Registrare l'armonia direttamente

Potete persino registrare direttamente l'armonia: Synfire riconosce una progressione armonica dalle note che suonate sulla tastiera MIDI. Tuttavia, queste note sono di solito abbastanza ambigue. Pertanto, otterrete risultati migliori quando procedete come segue:

- 1 Aprite una o più tavolozze.
- 2 Selezionate una bozza adatta.
- 3 Selezionate il parametro *Harmony*.
- 4 Premete il tasto rosso **Record**.
- 5 Ora suonate semplicemente gli accordi sulle tavolozze. Synfire mette gli accordi in modo incrementale nel vettore nella posizione selezionata fino a che la registrazione viene fermata con **Stop**.

Potete iniziare la registrazione ovunque vogliate. Potete persino registrare in più finestre allo stesso tempo.

Latenze

A seconda dei generatori sonori con i quali lavorate, potreste trovare che si verificano sostanziali latenze. Ciò significa che c'è un ritardo chiaro e molto irritante tra le note che avete suonato "dal vivo" e il feedback acustico.

Synfire è responsabile solo di una piccola parte di questo problema, poiché le note che riceve sono immediatamente e direttamente inoltrate al generatore di suoni, anche prima che siano scritte e analizzate.

Synfire compensa la latenza per il dispositivo specificato (consultate: "Configurazione Audio & MIDI") dando la priorità all'output delle note. Pertanto, le note verranno suonate acusticamente allo stesso tempo anche quando vari dispositivi rispondono a velocità differenti.

Sfortunatamente, è impossibile bilanciare il ritardo durante la riproduzione "dal vivo". Noi quindi consigliamo di utilizzare un generatore di suoni con la latenza più bassa possibile durante la registrazione.

Suggerimento: per quanto riguarda l'utilizzo dei droni DAW per la registrazione al fine di eliminare le latenze, si prega di leggere "Latenza e registrazione" a pagina 155.

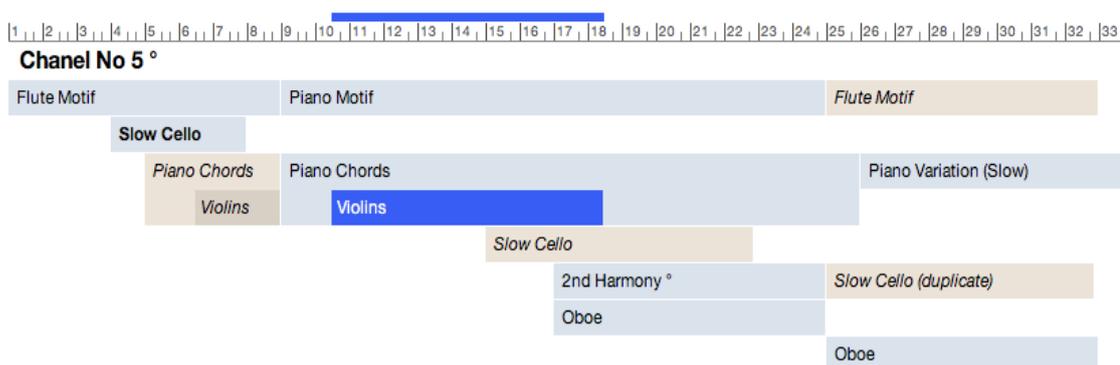
Riproduzione ciclica (Looped Playback)

Selezionate l'intervallo desiderato sul righello del tempo, se volete che Synfire ripeta quella porzione dell'arrangiamento più e più volte. L'uscita MIDI viene aggiornata per l'intera durata del ciclo, poco prima che il ciclo precedente termini. Se desiderate modificare i parametri mentre è in esecuzione un ciclo, è necessario che disabilitiate **Playback >> Instant Feedback**, in questo modo interrompete il ciclo (loop).

Struttura

A seconda dell'estensione della vostra composizione, potreste volerla assemblare da più contenitori. Normalmente, si inizia con il contenitore di livello più alto ("root container") e si sperimenta un po' fino a quando si cristallizza o si materializza un'idea o un motivo per l'ulteriore sviluppo del pezzo. Quello è il momento di pensare a dove il viaggio dovrebbe andare, quale storia dovrebbe raccontare.

Nella sezione "Costruire una struttura" a pagina 174 è spiegato in modo più dettagliato come costruire una struttura. Qui entreremo solo nelle opzioni tecniche a vostra disposizione.



Aggiungete nuovi contenitori tramite **Container >> New**. Questa azione inserisce un contenitore vuoto nel contenitore corrente. Se volete specificare la posizione e / o la lunghezza del nuovo contenitore prima di usarlo, potete selezionarlo con il righello del tempo. Potete rinominare il contenitore tramite **Container >> Rename** o utilizzare l'inspector in basso a destra sotto **Container**.

Un contenitore vuoto non ha effetto sugli strumenti fintanto che non contiene alcuna frase. Quindi potete usare i contenitori per raggruppare altri contenitori.

L'edizione **Express** di Synfire supporta fino a due livelli di nidificazione, mentre con la versione **Pro** la profondità di contenitori incorporati è illimitata.

Indicatori

Un nome di contenitore in **grassetto** vi dice che il contenitore per lo strumento appena selezionato contiene almeno un parametro valorizzato. Se cliccate su tutti gli strumenti uno dopo l'altro, potete vedere subito i contenitori in cui questi parametri sono valorizzati e trovare quindi rapidamente la parti in cui i parametri influenzano il risultato musicale.

Il piccolo cerchio (°) mostra che nel contenitore è valorizzata una progressione armonica.

Suggerimento: facendo doppio clic su un contenitore nidificato, questo può essere compresso per risparmiare spazio.

Righello del tempo (Time ruler)

Quando si avvia la riproduzione, questa inizierà sempre con il contenitore selezionato, a meno che non si sia selezionata con il mouse una posizione o un intervallo di tempo sul righello temporale. Ha senso fare questa selezione se si desidera iniziare da un punto particolare, indipendentemente dalla selezione del contenitore.

Posizionamento e ridimensionamento dei contenitori

Con il mouse potete spostare i contenitori a vostro piacimento o modificarne la lunghezza (trascinandoli al fondo). Per tutti i posizionamenti, viene applicata la griglia attualmente selezionata (la barra degli strumenti è spiegata in “Editor di frasi” a pagina 54).

Con la tastiera, potete anche cambiare la posizione (con i tasti freccia) e la lunghezza (con i tasti freccia + Alt). Se si tiene premuto contemporaneamente il tasto Maiusc (⇧), è possibile raggiungere una risoluzione più elevata.

Per inserire un contenitore in una posizione specifica, prima selezionate il contenitore genitore desiderato e segnate la posizione di destinazione sul righello del tempo (se non è all’inizio del contenitore genitore). Quindi selezionate **Container >> New** o incollatelo dagli appunti.

La lunghezza del contenitore determina quanto tempo suoneranno le frasi che contiene. Di default, quasi tutti i parametri sono preimpostati su “Repeat” (Loop). È possibile disabilitare questa impostazione in modo selettivo con **Parameter >> Repeat**. Il parametro quindi verrà riprodotto solo una volta, dopo di che non fornirà più valori. Per i parametri fondamentali **Figure** e **Harmony**, questo significa che non verranno generate più note. Per gli altri parametri verranno utilizzati i valori di default del sistema, altrimenti il parametro sarà semplicemente ignorato.

Disposizione (layout)

La disposizione geometrica dei contenitori viene determinata automaticamente dalla struttura. Non c’è modo di cambiare lo schema manualmente. Questo potrebbe sembrare rigido, ma c’è una buona ragione:

Synfire non riconosce “tracce” nel senso convenzionale. La disposizione verticale è determinata completamente ed esclusivamente dalla sequenza e dalla gerarchia dei contenitori. I contenitori che iniziano più tardi nel tempo sovrastano i loro predecessori in modo tale che in caso di un confitto (ad esempio, quando entrambi i contenitori contengono una nota per lo stesso strumento), ricevono maggiore priorità.

Si potrebbe dire che il più recente ha diritto di precedenza. Se i contenitori potessero essere spostati a volontà, questa importante relazione sarebbe oscurata e sarebbe più difficile comprendere il risultato.

Alias

Usando gli alias, potete ripetere il contenuto di un contenitore in altri punti nella composizione. Un alias non ha un contenuto proprio ma punta semplicemente

all'originale. Pertanto, cambierà automaticamente se si modifica l'originale. Gli alias sono mostrati in un altro colore e con il loro nome in corsivo.

Selezionando **Container >> Make Alias**, create un alias che potete quindi spostare in qualsiasi posto vi piaccia (anche un posto che precede l'originale nel tempo).

Il contenuto dell'alias non può essere modificato; invece, è necessario modificare l'originale. Selezionando **Container >> Make Alias Physical**, potete trasformare l'alias in un vero contenitore e quindi modificare il suo contenuto. Tuttavia, se si modifica l'originale, la copia del file non rifletterà quel cambiamento.

Dividere i contenitori

I contenitori possono essere divisi nella posizione selezionata sul righello del tempo usando **Edit >> Divide**. Inoltre, se necessario, tutti i sottocontenitori nella stessa posizione verranno divisi. Non possono essere divisi né il contenitore principale, né gli alias, né alcun contenitore per cui sono già presenti alias esistenti. Pertanto, può succedere che la divisione non sia possibile in determinate posizioni.

La divisione divide anche le frasi. In generale, questo le porta a divenire singoli parametri "rolled out" quando sono troppo corte per riempire la parte sinistra o destra. La divisione quindi converte loop impliciti in copie fisiche.

Contenitori compattati

Con **Container >> Pack**, potete spostare, in modo simile all'azione copia-incolla, tutte le frasi di un contenitore in un nuovo sottocontenitore. Dopo questa azione il contenitore originale sarà vuoto. Questo è molto utile se, per esempio, avete iniziato un arrangiamento nel contenitore principale (*root container*) e dopo un po' di tempo volete aggiungere più contenitori ad esso. In questo modo si ottiene rapidamente che tutto il contenuto del contenitore principale sia trasferito in un sottocontenitore.

Fare spazio

Se si desidera inserire un nuovo spazio tra i contenitori, per prima cosa selezionare il nuovo intervallo desiderato sul righello temporale: fare clic sulla posizione iniziale ed estendere la selezione trascinando il mouse a destra fino a selezionare l'intervallo desiderato. Quindi richiamate **Container >> Make Room**. Ciò sposterà tutti i contenitori attualmente a destra della selezione oltre la fine della selezione.

Attenzione: questa operazione riguarda il contenuto del contenitore attualmente selezionato. Siate sicuri di aver selezionato il root container, se volete estendere o ridurre l'intera composizione.

Rimuovere gli spazi

Invece di fare spazio, potete anche rimuovere lo spazio dalla vostra composizione. Per far questo selezionate l'intervallo che desiderate rimuovere sul righello temporale e scegliete **Container >> Close Gap**

Tutti i contenuti attualmente posizionati a destra della selezione verranno spostati all'inizio della vostra selezione. La vostra composizione (nel contenitore selezionato) sarà abbreviata di conseguenza.

Sezionamento automatico

Se è spesso necessario estendere o accorciare le sezioni nella composizione, è possibile automatizzare le operazioni sopra menzionate "Make Room" e "Close Gap". Per far questo, trascinate il root container con **Container >> Keep Child Container in a Row** (*Mantieni i contenitori figlio in una riga*). La durata della composizione sarà quindi sempre automaticamente la somma delle sue parti. Se si estende o si accorcia una sezione (contenitore secondario immediato), i contenitori circostanti verranno spostati automaticamente.

Questo è molto utile per le canzoni, che consistono in sezioni successive come Intro, Verse, Bridge e Chorus. A proposito, questo sezionamento non funziona solo al livello superiore di una composizione, funziona anche per contenitori annidati.

Copiare i contenitori

Subito dopo aver selezionato uno o più contenitori, qualsiasi azione Taglia, Copia, Incolla ed Elimina riguarderà questi contenitori. Lo stesso vale per i rispettivi tasti rapidi.

Potete anche copiare i contenitori con il mouse tenendo premuto il tasto Alt mentre li trascinate.

Potete copiare interi contenitori, inclusi i suoi strumenti e suoni, in un altro arrangiamento (solo Synfire Pro).

Istantanee (snapshots)

È probabile che un contenitore non contenga tutti i parametri necessari per il rendering. Di norma, i vettori necessari sono ereditati da contenitori o sistemi di livello superiore e sono utilizzate le impostazioni predefinite. Questi vettori, che esistono solo implicitamente, sono mostrati alla in grigio chiaro.

Un'istantanea (snapshot) copia questi vettori virtuali e li inserisce nella frase corrispondente, dove possono poi essere modificati.

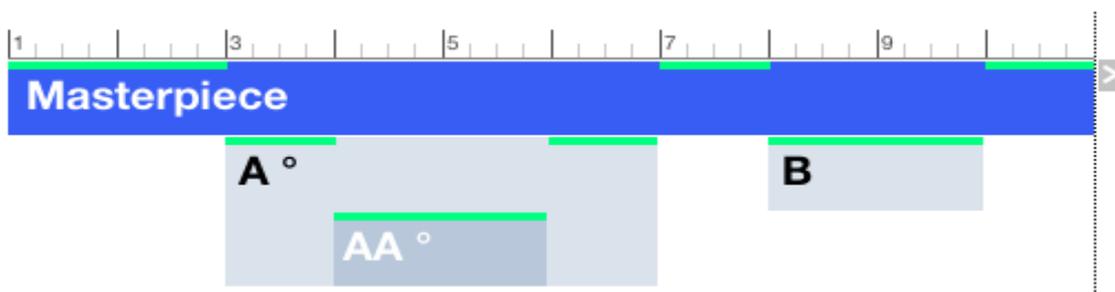
Nella panoramica della struttura, con **Container >> Make Snapshot**, potete persino creare un'istantanea di un intero contenitore, che è molto simile a un "mixdown". Questa azione mette tutti i parametri di tutti gli strumenti in copie fisiche e rimuove i sottocontainer. Tale istantanea può tuttavia far perdere qualche estensione. Se necessario, Synfire vi avviserà con un messaggio.

Suggerimento: dovrete usare le istantanee (*snapshots*) in modo mirato e anche allora, solo quando volete davvero modificare i dati ereditati. Altrimenti, avrete più copie di dati identici, che gonfieranno la vostra composizione e renderanno dopo più difficili le modifiche.

Rendere visibile l'ereditarietà

Da un lato, l'ereditarietà dei singoli parametri è un potente strumento creativo. D'altra parte, a volte può essere difficile dire perché in una certa posizione il risultato reso non è come ci si aspetta che sia.

Al fine di ottenere una panoramica di quali parametri sono effettivi esattamente in una certa posizione, è possibile abilitare un display grafico con [View >> Trace Parameter](#) che vi mostra queste informazioni.



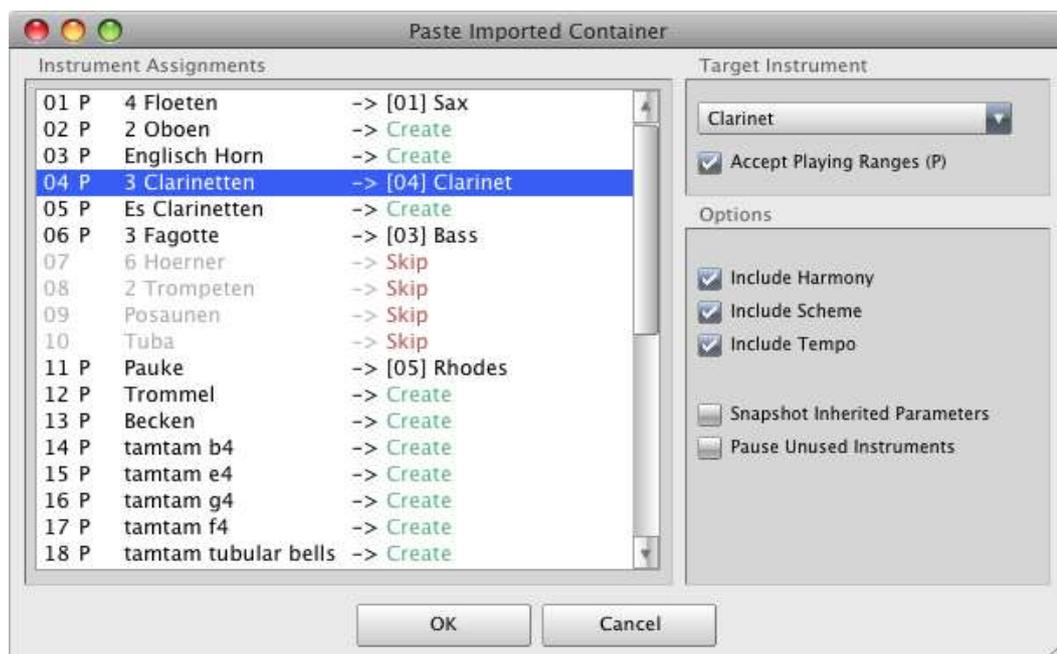
Selezionate lo strumento e il parametro desiderati. Nella vista struttura, al margine superiore di ogni contenitore, apparirà una barra colorata che vi dice in quali periodi, su tutto il timeline, il parametro è effettivo per il risultato finale. I colori sono gli stessi utilizzati per il blocco parametri.

Suggerimento: potrebbe essere utile mantenere questa visualizzazione abilitata fino a quando non avrete appreso come funziona l'ereditarietà in Synfire.

Passaggi di trasferimento

Questa funzione è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.

È possibile posizionare singoli contenitori o intervalli arbitrari da altre composizioni in un nuovo lavoro e quindi riutilizzarli. Un singolo contenitore viene semplicemente copiato, come al solito con Copia e Incolla.



La copia di un intervallo arbitrario viene eseguita come segue:

- 1 Nel file di origine, aggiungete un contenitore vuoto nella posizione desiderata.
- 2 Copiate negli Appunti.
- 3 Successivamente, incollatelo nella vostra composizione, nella posizione desiderata.

La finestra di dialogo che appare lì (Vedere immagine) vi permette di mappare gli strumenti dal file sorgente a quelli nella vostra composizione. Synfire preseleziona automaticamente la corrispondenza tra gli strumenti. Potrebbe essere necessario aggiungere o saltare altri strumenti. La decisione sta a voi.

Selezionate l'opzione "Include Inherit Parameters" (*Includi parametri ereditati*), se volete copiare anche tutto il contorno all'esterno del contenitore selezionato.

Creazione di una bozza

Per ottenere un'anteprima realistica quando suonate all'interno delle tavolozze, potete cercare un contenitore e creare una bozza in tempo reale utilizzando **Container >> Make Sketch**, che verrà immediatamente impostata come bozza di lavoro globale. Sul menù **Playback** (*riproduzione*), lo troverete sotto il titolo "Working Sketch".

Se volete convertire l'intero arrangiamento in una bozza, potete farlo sotto **File >> Convert >> Create Sketch**.

Esportare le progressioni

Potete usare **File >> Convert >> Create progressions** per aprire tutte le progressioni usate nel pezzo in un editor di progressione per poi riutilizzarle e archivarle lì. Ciò è particolarmente utile per i brani in cui vi piacerebbe utilizzare i cambi di accordo in un'altra parte.

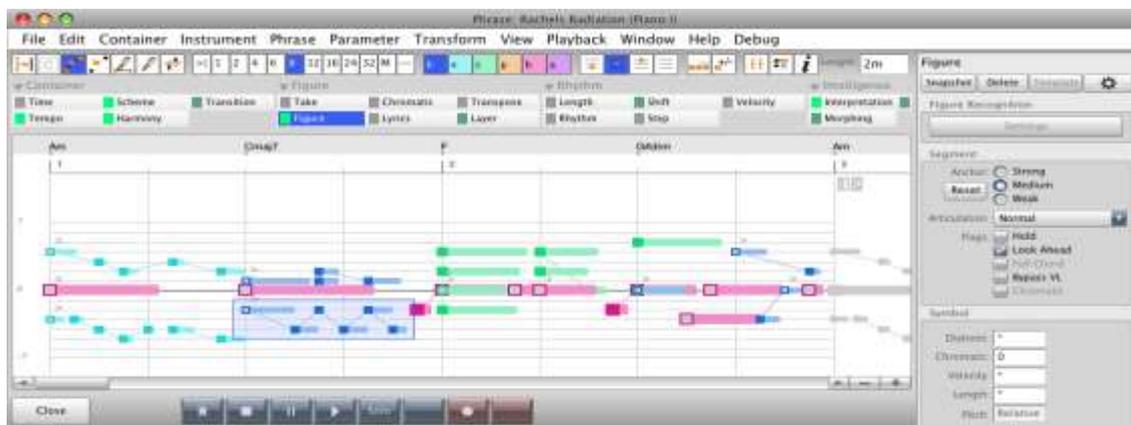
Esportare i singoli contenitori

Con **Container >> Export** avete la possibilità di esportare selettivamente i singoli contenitori in tutti i formati file supportati.

Funziona ancora più comodamente con Drag & Drop ("Esportazione" a pagina 69).

Editor di frasi

Con questo editor, potete modificare le frasi in dettaglio.



Nella finestra di arrangiamento, c'è relativamente poco spazio per la modifica delle singole frasi in dettaglio. Sebbene sia possibile ingrandire facendo doppio clic sulla visualizzazione vettoriale, questo spesso non è sufficiente. Ecco perché c'è un editor di frasi. Potete aprirlo facendo doppio clic sull'etichetta del parametro (nella colonna centrale), sul nome strumento o utilizzando il menu di scelta rapida della finestra del Parameter Inspector.

Informazioni fondamentali per la marcatura e la selezione

Nella visualizzazione grafica vettoriale è possibile inserire oggetti con il laccio (disegnando un rettangolo con il mouse) o selezionare con un clic. La selezione che appare quindi può essere afferrata, spostata e ridimensionata. È possibile eseguire una selezione multipla tenendo premuto il tasto Ctrl (⌘).

- > Quando nessuna selezione è attiva, le operazioni richiamate da scorciatoie da tastiera o dal menù si applicano all'intero vettore. Quando vengono selezionati un intervallo o singoli oggetti, sarà interessata solo la selezione.
- > Per annullare una selezione, fare nuovamente clic su di essa.

Toolbar

Per selezionare, disegnare e manipolare oggetti, è disponibile questa barra degli strumenti:



Span (intervallo): (⌘ 1) Indica un intervallo sull'asse del tempo. Questo può anche essere una singola posizione, in tal caso verrà mostrata una linea verticale. È possibile estendere la selezione premendo il tasto Maiusc (⇧) e cliccando su un altro punto.

Trascinando i bordi della selezione con il mouse, potete allungare o comprimere il contenuto della selezione. La lunghezza complessiva del vettore verrà mantenuta. Con questa azione si possono sovrascrivere oggetti adiacenti (se si espande la selezione) o lasciare uno spazio vuoto (se state restringendo la selezione). Se desiderate che il contenuto adiacente faccia spazio per la selezione allungata o per chiudere la distanza risultante, tenete premuto il tasto Alt mentre fate il trascinamento.

L'intervallo selezionato può essere ridimensionato verticalmente: afferrate il bordo superiore o inferiore della selezione e spostatela come desiderate (notate però che non tutti i vettori supportano il ridimensionamento).

La selezione può essere spostata con i tasti freccia. Se avete selezionato una posizione individuale, i dati selezionati si muoveranno insieme ad essa; se avete selezionato un intervallo, gli oggetti selezionati ruoteranno (rotolano).



Accordo: (⌘ 2) Usare questo per selezionare uno o più accordi in una progressione (o, per essere più precisi, un contesto armonico). Potete selezionare lo spazio tra due accordi, che potreste usare, ad esempio, per aggiungere qualcosa tra di loro.

Potete afferrare gli accordi selezionati con il mouse e muoverli, allungarli o accorciarli. Ciò manterrà la lunghezza della progressione. Questo può causare che altri accordi siano sovrascritti. Se si desidera conservare il contenuto adiacente, tenere premuto il tasto **Alt**; questo funziona allo stesso modo dello strumento Span (Vedere sopra).

Gli accordi selezionati possono essere afferrati con il mouse e trascinati quasi ovunque: in un contenitore, una frase, in un altro parametro, nella libreria e così via. Provatelo!

È possibile spostare la selezione con i tasti freccia, ma il contenuto non si sposterà con la selezione. Se si tiene premuto il tasto Maiusc (⇧), la selezione verrà estesa. I tasti freccia su o giù spostano la selezione di una riga dello schema metrico corrente.



Segmento: (⌘ 3) Usare questo per selezionare uno o più segmenti da una figura. Potete muoverli, trasportarli, allungarli e comprimerli (in tutte le direzioni) e molto altro ancora. È inoltre possibile utilizzare la tastiera del computer (tasti freccia) per spostare, trasportare ed applicare alla griglia corrente.



Simbolo: (⌘ 4) Usare questo per selezionare singoli simboli da un segmento al fine di spostarli, trasportarli, allungarli, accorciarli e cancellarli, ecc. Possono essere simboli multipli afferrati con il laccio e raggruppati in un segmento. La lunghezza delle note può essere cambiata con il mouse.

(Una sezione successiva è dedicata alla modifica di figure).



Linee di disegno: (⌘ 5) Usate questo per disegnare nuovi valori all'interno di un vettore che sono destinati a giacere su una linea retta. La densità dei valori aggiunti dipende dalla griglia corrente (come impostato nella barra degli strumenti). Per i vettori polifonici, è possibile aggiungere più righe in parallelo tenendo premuto contemporaneamente il tasto Ctrl (⌘).



Disegno a mano libera: (⌘ 6) Usate questo per disegnare qualsiasi curva che vi piaccia. Altrimenti, si applicano le stesse considerazioni come per le linee.



Gestalt: (⌘ 7) Usate questo per formare l'intera sequenza di un vettore senza "ingrossare" i suoi dati polifonici, nel senso che i singoli valori sono trasposti lungo la linea di disegno, ma sono conservati.

Griglia



Questa impostazione si comporta come una griglia “snap to” sulla selezione del mouse e su molte delle azioni successive (ad esempio, disegno, quantizzazione, ricampionamento). Facendo doppio clic su una griglia, la si applica alla selezione corrente o all'intero vettore (quantizzazione).

Oltre alle lunghezze fissate per le note, avete la possibilità di eseguire lo snap sulla posizione già esistente (> |), o lavorare senza una griglia del tutto (-- (risoluzione massima: 1/1920 note). Sotto il pulsante “M”, troverete un menù da cui potete scegliere altre griglie, in particolare quelle adattate alle lunghezze di note punteggiate e terzine.

Opzioni di visualizzazione



Follow parameters: (Seguire i parametri): nella finestra di arrangiamento sul foglio dello strumento, il parametro che è sempre mostrato, indipendentemente dalla selezione corrente dei parametri, è **Figure**. Questo parametro fornisce la migliore panoramica. Facendo clic su sullo switch di questo parametro, è possibile visualizzare il parametro selezionato corrente, per modificarlo se è necessario. Fare doppio clic sul blocco parametro fa lo stesso effetto.



Minimize Instruments (Riduci a icona gli strumenti): passa da una visualizzazione all'altra di tre che mostrano o nascondono rispettivamente gli strumenti usati o inutilizzati.



Hyper Edit: in questa modalità, **Figure** viene manipolato direttamente quando si modificano i parametri **Velocity**, **Length** e **Step**. Ciò che si vede quindi è l'immediata proprietà di **Figure**. Lo si nota anche con gli indicatori dei parametri, che diventano arancioni (consultare “Modalità Hyper Edit” a pagina 62).



Hide Durations (Nascondi durate): nasconde le durate delle note dal display della figura. Questo a volte è utile per una migliore visione d'insieme.



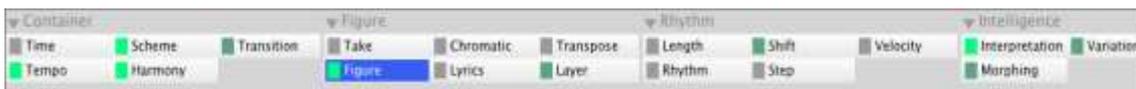
Allow Repetitions (Consenti ripetizioni): quando si disegnano linee e curve a mano libera, vengono creati dei simboli in base alla griglia corrente, indipendentemente dal fatto che questo crei simboli ripetuti o no. Questa opzione è abbastanza utile per i pattern ritmici, ma meno per la linea melodica.



Allow Accidentals (Fractionals) (Consenti accidenti (frazionali): quando si disegnano linee e curve a mano libera, Synfire creerà simboli con alterazioni (+/-). Questo porta a passaggi più stretti per le linee melodiche. Tuttavia, che i toni non di scala effettivamente si verifichino, dipende dall'interpretazione delle impostazioni e delle singole modifiche di ogni segmento.

Blocco dei parametri

In questa regione si seleziona il parametro di cui si desidera modificare il vettore corrispondente. Se non c'è abbastanza spazio per tutti i parametri, potete comprimere i singoli gruppi o scorrere l'intero blocco utilizzando la rotellina del mouse.

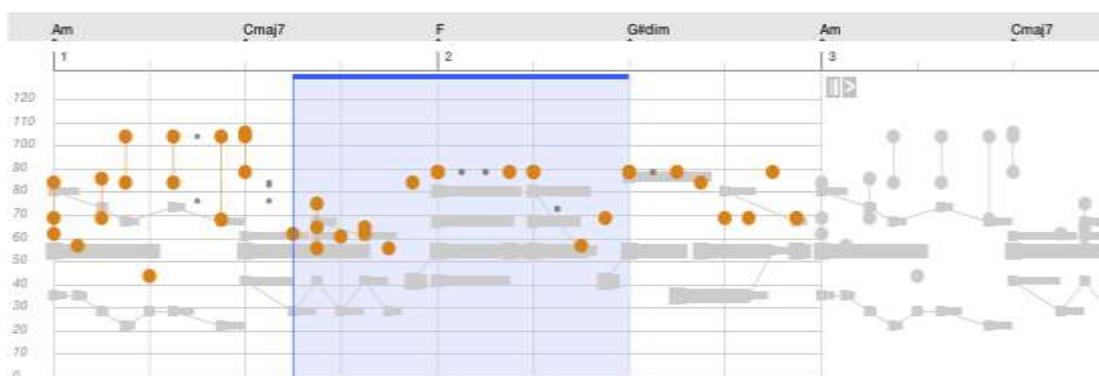


È possibile visualizzare parametri aggiuntivi sullo sfondo, che si può voler fare, ad esempio, per confrontarli o osservarli in relazione l'uno con l'altro. Per fare questo, tenere premuto il tasto di selezione multipla (⌘). Per raggiungere lo stesso scopo, potete mostrare le informazioni per altri strumenti nell'arrangiamento dal menù [View](#).

Per ogni indicatore, è disponibile un menu di scelta rapida. Per il parametro attualmente selezionato, è possibile trovare l'equivalente nella barra dei menu sotto [Parameter](#).

Vettore

Il vettore per il parametro selezionato viene visualizzato sull'asse del tempo. A seconda del parametro, questo può sembrare molto diverso (Vedere "Appendice: Enciclopedia dei parametri" a pagina 185).



Se il vettore esiste solo in forma virtuale (visualizzato in grigio chiaro), dovete prima crearne uno "snapshot" se volete cambiarlo. Il modo più semplice per farlo è facendo doppio clic sul grafico.

Potete cambiare la lunghezza del vettore con il mouse: afferrate l'icona della piccola freccia alla sua fine e trascinatelo.

Questo si applica alla griglia attualmente selezionata. In alto a destra, troverete un campo di input in cui è possibile in alternativa inserire la lunghezza esatta in formato testo (la sintassi per la lunghezza è descritta in "Appendice: Sintassi" a pagina 212).

Unione (Merge)

I vettori polifonici consentono di unire nuovi dati senza sovrascrivere i dati esistenti ([Edit >> Merge](#)). Questo funziona anche per disegnare con il mouse: Se si tiene premuto il tasto Ctrl (⌘), un piccolo segno più (+) comparirà accanto al cursore e i valori appena estratti saranno uniti a quelli esistenti invece che sostituirli.

Incollare il ritmo

Potete copiare qualsiasi vettore o segmento che vi piace negli appunti come modello e quindi trasferire il suo ritmo su un altro vettore o su un altro segmento usando [Edit >> Paste Rhythms](#)

Questo riposizionerà gli oggetti lungo il modello del ritmo in ordine sequenziale.

Il termine “Rhythm” è usato qui in un senso molto generale per indicare lo schema nel quali gli oggetti si verificano lungo l’asse del tempo. Tutti i vettori che non sono vuoti hanno quindi un ritmo che può anche essere trasferito. Non confondete questo con il parametro **R h y t h m**.

Anche il ritmo dei singoli segmenti può essere copiato e trasferito. Fondere i ritmi è uno strumento molto potente a cui ci si deve abituare. Ne vale la pena!

Suggerimento: trasferite il ritmo da un segmento all’altro: selezionate un segmento o un intervallo sull’asse del tempo e copiatelo. Quindi incollate il ritmo in una selezione multipla di segmenti, o nell’intero vettore (se non è selezionato nulla).

Suggerimento: adattate il ritmo di una progressione di accordi (o parte di essa) ad una selezione: copiate la parte della progressione che deve servire da modello e fondetelo nell’intero vettore o in un’altra selezione parziale.

Suggerimento: portate i valori da un controller MIDI esattamente in linea con i simboli in una figura: copiate l’immagine e unite il suo ritmo nel vettore del controller.

Inserimento di testo

Molti parametri supportano l’immissione di dati in formato testo. In questo caso, un input lungo la riga di testo verrà visualizzata nell’area dell’inspector di selezione (4).

Potete decidere se cambiare i valori esistenti con precisione esatta, o valorizzare un intervallo selezionato in modo uniforme con nuovi valori. Per prima cosa, selezionate l’intervallo desiderato con lo strumento span e poi digitate i nuovi valori (o modificateli) nella riga di testo di input.

Text Input:
Gmaj7 A B Em7 Gmaj7 F#7

Potete anche inserire gli accordi direttamente. Scrivete i nomi degli accordi, separati da spazi, nella riga di testo di input. Anche qui potete modificare le posizioni selezionate o un intervallo. Per le impostazioni di scale, toni e bassi, tuttavia, è necessario utilizzare l’inspector parameter (pulsante destro del mouse oppure utilizzare **Windows >> Parameter Inspector**).

Ripetizione (“Loop”)

Per impostazione predefinita, quasi tutti i vettori sono impostati per ricominciare una volta che hanno raggiunto la fine e quindi rappresentano un ciclo infinito. In questo modo, i loro valori rimangono disponibili fino alla fine del contenitore.

Potete cambiare questa impostazione con **Parameter >> Repeat**. Il parametro quindi verrà riprodotto solo una volta, dopo di che non fornirà più valori. Per i parametri fondamentali **Figure** e **Harmony**, ciò significa che non verranno generate più note. Per altri parametri, verranno utilizzati i valori di default del sistema, altrimenti il parametro sarà semplicemente ignorato.

Interpolazione

Il metodo utilizzato per recuperare i dati da un vettore in determinate posizioni sull'asse del tempo può essere impostato con **Parameter >> Interpolation**. Questo determina in particolare se e come i valori sono interpolati nel caso in cui la posizione richiesta non contenga alcun dato.

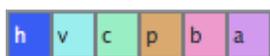
- > **Recent**: ogni valore rimane valido fino al successivo valore sull'asse del tempo.
- > **Snap**: non appena la posizione di accesso si sposta oltre il 50% della distanza tra due valori, verrà preso il valore successivo. In altre parole: la posizione di accesso “scatta” sulla griglia dei valori sull'asse del tempo.
- > **Linear**: lo spazio tra due valori viene interpolato continuamente.
- > **Dithered (Retinato)**: lo spazio tra due valori viene interpolato in modo casuale. Cioè, il successivo il valore viene scelto con probabilità in continuo aumento.
- > **Sequential**: i valori vengono consegnati rigorosamente in ordine sequenziale. Ogni accesso offre il valore successivo, rispettivamente, indipendentemente dalla posizione effettivamente raggiunta. Una volta che viene raggiunta la fine della sequenza, ricomincia dall'inizio. Questa impostazione consente effetti interessanti per la “musica algoritmica”.
- > **Hits**: un valore viene fornito solo se la posizione di accesso corrisponde esattamente alla posizione di un valore memorizzato. Altrimenti nessun valore sarà disponibile (non definito).

Copiare le frasi

È possibile utilizzare **Phrase >> Copy** per copiare l'intera frase negli appunti per poterla usare altrove.

Modifica delle figure

Questa sezione è dedicata alla modifica di figure nell'editor di frasi. Nella barra degli strumenti, ci sono elementi speciali solo per le figure:



Symbol Type (Tipo di simbolo): quando disegnate nuovi segmenti, viene utilizzato il tipo selezionato qui. Facendo doppio clic su uno dei tipi si convertiranno i segmenti selezionati. Quando il tipo di simbolo è stato cambiato, cambierà anche la musica generata (quasi sempre), ma la forma del segmento stesso non sarà modificata.



Playing Range (Intervallo sonoro): potete assegnare una delle tre gamme sonore dello strumento di ogni segmento. Per default, i diversi tipi di segmenti usano come preset un intervallo predefinito.

Cliccando sulla stella, si rimuove qualsiasi impostazione personalizzata, il che farà ripristinare la condizione predefinita.

Selezione

Per selezionare più segmenti, potete usare il pulsante di selezione multipla (⌘) o afferrarli con il lazo. I segmenti selezionati possono anche essere posizionati con i tasti freccia sulla tastiera (del PC o Mac). Ad essi si applica la griglia attualmente selezionata.

Disegno

Quando si disegnano segmenti, il punto di partenza del tratto determina l'ancora. Pertanto, potete anche disegnare segmenti all'indietro.

- > Quando volete estendere un segmento, cioè aggiungere altri simboli, tenete premuto il tasto Ctrl (⌘) e iniziate a disegnare da dove volete aggiungere simboli.
- > Potete inserire un accordo tracciando una linea verticale.
- > Avete la possibilità di utilizzare una griglia per aiutarvi a disegnare i segmenti. Potete aprire una griglia con **Window >> Scaleboard**.

Raggruppamento

Il raggruppamento (⌘ G) consente di unire più simboli e / o segmenti in un singolo segmento. Ciò manterrà l'ancora dal primo segmento scelto. Potete prendere qualsiasi altro simbolo che vi piace e ancorarlo usando (⌘ R).

Allungamento e ridimensionamento

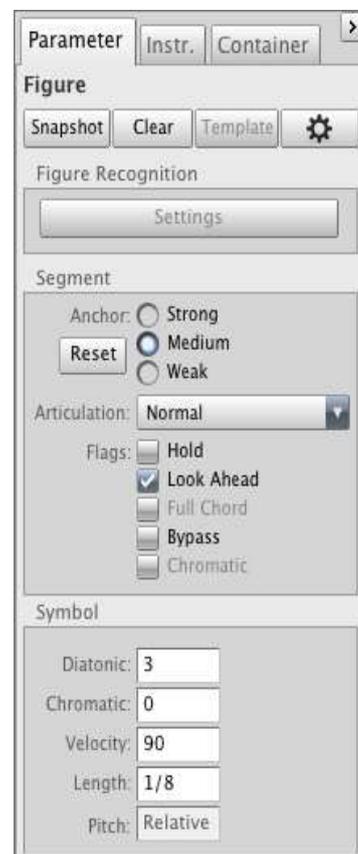
Potete utilizzare il mouse per allungare uno o più segmenti orizzontalmente o ridimensionarli verticalmente. Per l'orientamento, viene visualizzato un rettangolo blu per indicare la posizione dei simboli più esterni. Come al solito, anche qui viene applicata la griglia attualmente selezionata.

Per impostazione predefinita, lo stretching di un segmento afferrandone i limiti a destra lo allungherà proporzionalmente all'intera forma. Tenere premuto il tasto **Alt**, se si desidera invece ridimensionare la nota in durata.

Inspector di segmento (*Segment Inspector*)

Nella parte inferiore dell'editor di frasi (4) viene visualizzato un inspector (vedere l'illustrazione), che può essere usato per regolare il segmento o il simbolo attualmente selezionato in dettaglio:

- > **Hold** (*trattieni*): incarica il renderer di non modificare il contesto armonico per l'intera lunghezza del segmento. In altre parole: l'accordo rimane, indipendentemente dalle conseguenze. Comunque, è interessato solo questo segmento. Potrete così prevenire il cambio di armonia nel mezzo di un glissato.
- > **Look Ahead** (*Guarda avanti*): se c'è un cambiamento di armonia nelle immediate vicinanze (circa 1/8 di nota), questa sarà preferita. Ancora una volta, solo questo segmento è interessato. Questo ha senso per le figure con note di grazia, la sincopazione e altri casi dove il battito arriva presto.
- > **Anchor** (*Ancoraggio*): "Strong" ("Forte") significa che sono considerati solo i toni dell'accordo. Mettendo "Middle" ("Medio") e "Weak" ("Debole") si dà sempre più libertà.
- > **Reset** (*Ripristina*): ripristina l'impostazione predefinita per l'ancora.
- > **Articulation** (*Articolazione*): se il generatore di suoni e / o il suono lo supporta, qui è possibile assegnare una specifica articolazione al segmento. Questo può essere uno switch o un controller MIDI (per i dettagli, vedere "Configurazione Audio & MIDI").
- > **Full Chord**: (Segue solo i segmenti dell'accordo con almeno tre simboli). Istruisce il renderer per suonare sempre l'intero accordo come dettato dal contesto armonico. Se il segmento ha solo tre simboli, ad esempio, gli accordi verranno riprodotti per intero anche se hanno quattro o più voci.
- > **Bypass VL**: disabilita gli algoritmi di voice leading per questo segmento. Il segmento sarà mappato alle altezze come annotato, nel modo più fedele possibile. Probabilmente usando questo otterrete più tensione armonica, perché le regole di voice leading non vengono più applicate.
- > **Chromatic**: consente al renderer di utilizzare tutti e dodici i toni, anche al di fuori della scala verticale. Ha senso per i bassi cromatici e alcuni stili musicali. Dovete prestare attenzione a questo, se volete che le vostre frasi funzionino anche in altri contesti armonici.



Inspector di simboli (*Symbol Inspector*)

Per i singoli simboli, qui è possibile impostare la posizione, la dinamica e la lunghezza delle note nella griglia.

- > **Diatonic:** passo nella scala o indice nel sistema di coordinate del simbolo (dipende dal tipo di simbolo). Questo è il numero della linea nel diagramma.
- > **Chromatic:** taglio addizionale in termini di semitoni. Questi sono di solito posizioni tra le linee nel pentagramma.

Si noti che la velocità e la lunghezza saranno ignorate, se la frase è stata lanciata con i parametri [Velocity](#) o [Length](#), o se questi sono ereditati. Inoltre [Variation](#) e [Transpose](#), come pure molti altri parametri, influiscono sull'intonazione della frase.

Spostamento Cromatico (Chromatic Shift)

I simboli possono essere impostati non solo su tutti i passaggi di una scala, ma possono anche essere assegnati degli accidenti (+/-). Durante il rendering, viene aggiunto o sottratto il numero corrispondente di mezzi toni, proprio come nella notazione tradizionale con diesis e bemolle.

Che l'effetto atteso si verifichi concretamente, tuttavia, dipende dal fatto che i conflitti con l'ambiente siano stati risolti. Potrebbe dover essere sacrificata la nota specificata ed una nota sostitutiva usata al posto suo.

Suggerimento: invece di aprire un editor di frasi, potete anche modificare i segmenti di figure ed i simboli direttamente nella finestra di arrangiamento (Arrange), usando la finestra del Parameter Inspector. Per i dettagli, si prega di leggere la sezione sul parametro [Figure](#) in "Appendice: Enciclopedia di Parametri" a partire da pagina 185.

Modalità Hyper Edit

Avete la possibilità di utilizzare l'interfaccia grafica per modificare determinati parametri contenuti implicitamente in una figura. Per fare ciò, abilitare lo switch "H" nella barra degli strumenti. Potete riconoscere questa modalità anche dagli indicatori di colore arancione per questi parametri.

La lunghezza delle note, il ritmo e le dinamiche della figura verranno quindi visualizzate come se fossero i vettori dei parametri [Length](#), [Step](#) e [Velocity](#). Questi possono quindi essere modificati come al solito. Tutti i cambiamenti riguardano immediatamente la figura.

Nota: in modalità Hyper Edit, si modificano direttamente i segmenti e i simboli nelle figure. Funziona solo quando la figura esiste fisicamente. Se necessario, dovrete fare uno snapshot in anticipo.

Menù trasforma

Questo menù contiene operazioni relative alla selezione corrente all'interno del vettore. A seconda del tipo di vettore, le operazioni saranno completamente diverse (il menù è identico a quello nella finestra di arrangiamento). Per i vettori di quasi tutti i parametri, sono disponibili le seguenti operazioni generali:

Reverse (<i>inversione</i>)	Inverte gli oggetti selezionati o li estende da sinistra a destra.
Upside Down (<i>capovolgi</i>)	Capovolge gli oggetti selezionati o l'intervallo dall'alto verso al basso.
Stretch (<i>allungamento</i>)	Allunga o comprime la selezione in base a qualsiasi fattore desiderato.
Quantize (<i>quantizza</i>)	Le posizioni di quantizzazione o le lunghezze (se presenti) sono regolate in base alla griglia corrente.
Resample (<i>ricampiona</i>)	Le posizioni degli oggetti nel vettore sono ridotte o estese alla griglia corrente. A seconda dell'interpolazione, i valori possono essere interpolati o ricalcolati.
Drop Repetition (<i>scarta ripetizioni</i>)	Oggetti che appaiono uno dopo l'altro e sono identici o sufficientemente simili vengono rimossi

Operazioni speciali per le figure

Per le figure, possono essere selezionate le seguenti operazioni speciali nel menù Transform (*trasforma*):

Dynamics (<i>dinamiche</i>)	Sottomenu per down- e upbeat, così come l'humanizer
Reverse (<i>inversione</i>)	Ribalta gli oggetti selezionati da sinistra a destra, riflettendo selettivamente l'ancora
Reverse at Anchor (<i>inversione all'ancora</i>)	
Flip (<i>ribaltamento</i>)	Ribalta gli oggetti selezionati dall'alto verso il basso, riflettendo selettivamente l'ancora
Flip at Anchor	
Invert (<i>inverti</i>)	Inverti verso l'alto o verso il basso (solo accordi)
Force Legato (<i>forza il legato</i>)	Lo spazio tra tutti i simboli selezionati viene spostato, rimuovendo le lacune. Le lunghezze delle note, se necessario, vengono ampliate o ridotte.
Shorten Overlaps (<i>accorcia sovrapposizioni</i>)	Le lunghezze delle note vengono ridotte, se necessario, per impedirne la sovrapposizione.
Monophonic (<i>monofonico</i>)	Riduce la selezione ad un massimo di un simbolo per posizione (di norma, il più alto).
Simulate Strumming (<i>simula pennata</i>)	I simboli di un accordo che sono scritti come simultanei saranno risolti in un glissato.
Simulate Pedal (<i>simula pedale</i>)	Tutte le lunghezze delle note vengono estese fino alla fine del segmento.
Change Symbols for... (<i>cambia simboli per...</i>)	In base all'impostazione nella barra degli strumenti, i simboli selezionati saranno visualizzati essere cambiati in un altro tipo
Symbols for... select (<i>selezione simboli per...</i>)	Seleziona tutti i segmenti dello stesso tipo
Remove Symbol Tags (<i>rimuovi i tag dai simboli</i>)	Rimuove tutti i tag che sono stati aggiunti per supportare il riconoscimento di note per un take

Operazioni speciali per le progressioni

Ci sono anche operazioni speciali disponibili per la progressione armonica. Queste sono descritte nella sezione "Progressioni" a pagina 101.

Menù parametri

Questo menù contiene azioni che influenzano il parametro, come viene valorizzato e trattato, indipendentemente dal contenuto che viene selezionato al momento (il menù è identico a quello nella finestra di arrangiamento).

Snapshot...	Valorizza il parametro con una copia del vettore virtuale o ereditato.
Insert Template... <i>(inserire modello)</i>	In base al tipo di vettore, sono disponibili modelli che possono essere richiamati e usati (Vedere: "Enciclopedia dei Parametri").
Cut, Copy, Paste, Delete	Il vettore viene tagliato, copiato, incollato o eliminato nel suo complesso. Potete quindi scambiare i vettori tra diverse frasi.
Extract From Output <i>(estrazione dall'output)</i>	Il vettore viene estratto dal risultato finale e inserito qui. Disponibile solo per parametri che possono essere derivati direttamente dalle note renderizzate.
Extract From Figure <i>(estrazione da figura)</i>	Allo stesso modo come sopra descritto, tranne che sono derivati dalla nota.
Save To Figure <i>(salva su figura)</i>	I parametri vengono applicati alle note. Potete cancellarli successivamente
Interpolation <i>(interpolazione)</i>	Determina come saranno calcolati i valori che non esistono ancora nelle posizioni vuote (Vedere sopra).
Repeat <i>(ripetere)</i>	Il vettore sarà ripetuto continuamente.
Record To Parameter <i>(registra su parametro)</i>	Indica se la prossima registrazione, piuttosto che riconoscere una nota, convertirà i dati MIDI direttamente nel parametro selezionato (Vedere "Registrazione" a pagina 42).

Controlli (inspector) e pannelli

| 7

Con queste piccole finestre, avete sempre a portata di mano importanti informazioni e strumenti utili.

Esiste tutta una serie di piccoli pannelli che è possibile aprire se necessario e posizionarli ovunque sul monitor. Questi sono chiamati controlli (inspector) se mostrano la selezione corrente della finestra principale che può essere modificata. Per alcuni pannelli, è possibile aprire più istanze, posizionarle e impostarle secondo necessità.

Tastiera

La tastiera mostra l'accordo suonato correntemente o la scala verticale. È possibile aprire più istanze di questo pannello e



configurarlo in modi diversi. Trascinate una tastiera nel senso della lunghezza per includere altre ottave.

Le note ricevute tramite l'interfaccia MIDI vengono visualizzate solo quando è spuntata la casella di controllo "MIDI Input". Se volete che una tavolozza reagisca alla pressione dei tasti, la casella "MIDI Input" deve essere spuntata.

Suggerimento: per suonare sul piano, è possibile modificare le dimensioni della tastiera per rendere le diteggiature facilmente leggibili da distante.

Scaleboard

Con questa tastiera, potete inserire segmenti di una figura in passi individuali. Selezionate in anticipo la posizione desiderata nel vettore

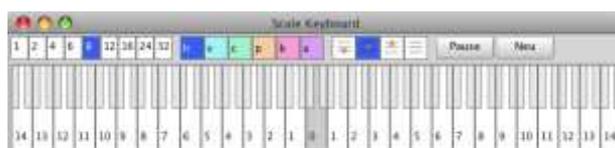
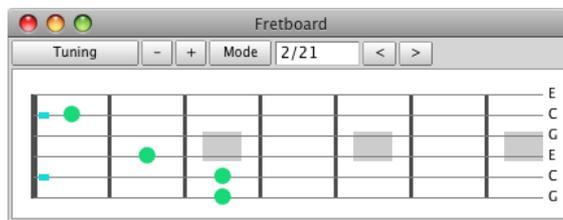


Figure nella finestra di arrangiamento o nell'editor di frasi. Ci vorrà un po' di tempo per abituarci, ma sarà molto più facile che disegnare con il mouse.

Strumenti a corda

Da questo pannello, potrete aprire tutte le istanze che volete e configurarle in modi diversi. Per suonare uno strumento, è possibile modificarne le dimensioni per rendere le diteggiature facilmente leggibili a distanza.

Per ogni accordo, ci sono una varietà di diteggiature. Potete navigare attraverso queste diteggiature con i piccoli pulsanti freccia sul pannello. Synfire prende nota della vostra ultima scelta per ciascun accordo e lo mostra di preferenza.



Tutti gli strumenti a corda possono anche essere visualizzati in orientamento orizzontale. Utilizzate il menù **Window** per aprire una finestra orizzontale.

Ci sono vari strumenti a corda e accordature disponibili. Maggiori informazioni su questo pannello sono trattate in dettaglio nel capitolo “Strumenti a corda” a pagina 119.

Suggerimento: potete aggiungere vostre accordature e nuovi strumenti a corda. Tuttavia, per fare questo è necessario modificare i file XML nella cartella di configurazione “Tunings” (vedere “Personalizzazione” a pagina 170).

Contesto armonico

L'Harmonic Context descrive le proprietà del contesto armonico corrente, ossia cosa attualmente state ascoltando o avete selezionato.

Questa informazione è utile per armonizzare, modificare una progressione, o semplicemente per migliorare comprensione e apprendimento del contesto di quello che ascoltate.



Esportare

| 8

Potete esportare le composizioni che produceate con Synfire in file di vari formati, per aprirli e modificarli ulteriormente con una workstation audio digitale (DAW), un sequencer o un programma di notazione musicale.

Esportare con Drag & Drop

Nella finestra di organizzazione, prendete uno strumento, un contenitore o anche l'intero container principale e trascinatelo nella vostra DAW. Premete una volta la barra spaziatrice per passare al funzionamento in modalità di trascinamento nativa del sistema. Apparirà un'icona MIDI che potete rilasciare su una traccia nella vostra DAW.

I singoli strumenti vengono esportati senza metadati (ad esempio: tempo o nomi di accordi). Se avete bisogno di questi metadati, è possibile esportare lo strumento 'Container Defaults', che è quello sopra il primo strumento che porta il nome del contenitore. Quando esportate un contenitore, i metadati sono sempre inclusi.

Suggerimento: Synfire usa sempre le ultime impostazioni utilizzate per l'esportazione di un file MIDI standard. Per cambiare queste impostazioni, è necessario esportare su un file MIDI prima di usare l'export con Drag & Drop.

Esportare di un Drone in una DAW

Se state lavorando con i droni, potete facilmente trascinare con il mouse i contenuti MIDI del drone, che sono stati renderizzati da Synfire, e rilasciarli su una traccia DAW.

Procedete come segue:

- > Nella finestra di arrangiamento, fate clic sul pulsante **Export** accanto ai controlli di trasporto (pulsante visibile solo quando vengono utilizzati i droni e la DAW è online). Questo trasmetterà l'intera composizione ai droni.
- > Passate alla DAW e aprite ogni drone che desiderate esportare. Ora trascinate con il mouse la grande area colorata e rilasciatela sulla traccia MIDI desiderata della DAW. State attenti al posizionamento.
- > Il drone passerà quindi alla modalità "Local", cioè non suonerà più musica riprodotta da Synfire, ma invece riprodurrà solo i contenuti della traccia DAW locale.
- > Fatto!

Importante: assicuratevi di lasciare i dati esportati nella *posizione corretta* sulla traccia! Altrimenti le tracce andranno fuori sincronia. Synfire non ha alcun controllo sulla DAW a questo punto.

File MIDI standard

L'esportazione in formato Standard MIDI File (SMF) consente di inviare la composizione finita ad un sequencer o una DAW. Usate **Save >> Export >> Standard MIDI File** per aprire la finestra di dialogo corrispondente. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- > **Use GM sound** (Usa suoni GM): Synfire cerca un sostituto compatibile con GM per ogni suono in modo da poter suonare anche su dispositivi compatibili con GM / XG.
- > **Program Change** (Cambia programma): scrive un comando di cambio programma per il suono utilizzato all'inizio di ogni traccia.
- > **Controller Rest**: per ogni traccia, scrive un evento per ripristinare tutti i controller MIDI su valori standard.
- > **Lead-in**: aggiunge una misura di pausa all'inizio tra il controller MIDI e il vero inizio del pezzo. Questo ha senso quando deve essere suonato un file "standalone" e gli strumenti hanno bisogno di tempo per adattarsi ai suoni selezionati.
- > **Optimize for Notation** (Ottimizza per la notazione): prepara le note per la modifica con un programma di notazione. Le posizioni delle note e le loro lunghezze sono quantizzate per la conversione ottimale in una rappresentazione di nota convenzionale ed i piccoli spazi sono vicini tra loro. Questo migliora sostanzialmente l'import in un programma di notazione.
- > **Global Key** (Chiave globale): i cambiamenti di chiave non vengono scritti nel file.
- > **Chords** (Accordi): scrive i nomi degli accordi nel file come eventi di testo che lo accompagnano.
- > **Container Structure** (Struttura contenitore): i nomi dei contenitori vengono aggiunti come eventi di testo.

Esportazione di annotazioni

Questa funzione è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.

Indipendentemente dal formato di esportazione che usate per la notazione musicale, le impostazioni sono sempre le stesse. Le trovate nel Parameter Inspector, nella finestra di arrangiamento sotto la scheda **Notation**.

C'è un'istanza delle impostazioni globali e impostazioni individuali per ogni strumento. Potete accedere allo strumento precedente facendo clic su frase globale - valori predefiniti del contenitore (fare clic sul nome del contenitore sul foglio dello strumento).

Impostazioni globali

Le impostazioni globali si applicano a tutti gli strumenti e all'intera composizione. Sono a vostra disposizione le seguenti opzioni:

- > **Global Key Signature** (*Chiave globale*): il file prodotto riguarda solo una singola chiave. I cambiamenti di chiave, come spesso appaiono nelle progressioni armoniche per brevi periodi di tempo, non compaiono nella notazione. Le note corrispondenti sono invece scritte dalla prospettiva della chiave globale.
- > **Harmony Information** (*Informazioni sull'armonia*): il file contiene informazioni aggiuntive su accordi, scale e chiavi, sinché il particolare formato file lo supporta. Le informazioni non sempre riguardano l'aspetto visivo della notazione.
- > **Container Structure** (*Struttura contenitore*): vengono aggiunti al file dei dettagli della struttura del contenitore, come nomi e annidamento. Queste informazioni sono generalmente visibili come formattazione di testo.
- > **Beaming** (*splendente*): se volete che Synfire si occupi di questa parte della notazione (raggruppamento ritmico), potete abilitarlo qui. Tuttavia, i programmi di notazione in genere possono farlo meglio. Sarebbe meglio provare entrambe le opzioni.
- > **Accidentals** (*Accidenti*): se questi si disabilitano, Synfire scriverà nel file solo l'intonazione assoluta, e il programma di notazione delle importazioni dovrà risolvere gli accidenti in seguito. Synfire possiede già tutte le informazioni armoniche, tuttavia, questo non dovrebbe essere necessario.
- > **Paper Size** (*Formato carta*): ha effetto solo quando si lascia che LilyPond stampi direttamente la notazione.



- > **Use GM Sounds** (*Usa suoni General MIDI*): sostituisce i suoni di tutti gli strumenti con i loro equivalenti General MIDI. Ciò può portare a risultati migliori e meno lavoro durante l'importazione in un programma di notazione.
- > **Program Change** (*Cambio programma*): se l'esportazione scrive ulteriori file MIDI, con il cambio programma saranno scritti anche i comandi per i suoni corrispondenti.
- > **Dedication, Lyricist and Subtitles** (*Dedica, paroliere e sottotitoli*): a seconda del formato di uscita, questa informazione apparirà nelle posizioni corrispondenti sulla stampa.

Impostazioni per ogni strumento

Queste impostazioni configurano ogni strumento per l'esportazione di notazioni. Si applicano all'intera composizione, quindi non importa quale contenitore è attualmente selezionato.

- > **Abbr. Instrument Name** (*abbreviazione nome strumento*): se il nome dello strumento è troppo lungo per l'output, qui potete inserire un nome più breve. Altrimenti, lasciate il campo vuoto.
- > **Quantization**: le note renderizzate sono allineate con la griglia prima dell'esportazione.
- > **Shortest** (La più breve): la più piccola nota o pausa scritta visibile. Se dovessero apparire note o pause più brevi, queste saranno invisibili.
- > **Dotted** (Punteggiato): come sopra, ma per le note punteggiate.
- > **Triplets** (*terzine*): come sopra, ma per terzine.
- > **Auto**: premere questo pulsante per determinare automaticamente le impostazioni dal rendering delle note.
- > **Staves**: numero di righe (pentagramma).
- > **Voices**: numero di voci da separare. Questo è indipendente dal numero di righe, poiché le voci possono anche spostarsi su più righe. Il sistema intelligente di separazione delle voci di Synfire può migliorare l'aspetto delle frasi polifoniche. È possibile settare le impostazioni seguenti in modo indipendente nei pentagrammi 1-4 (se presenti):
- > **Clef**: Chiave.
- > **Octave** (*ottava*): trasposizione delle note verso l'alto o verso il basso di un numero di ottave. È possibile utilizzare questo settaggio per correggere manualmente la posizione determinata automaticamente.
- > **Rests** (*pause*): è possibile sopprimere l'uscita dei simboli per le pause. Tuttavia, questo può non essere supportato per ogni formato di esportazione.



- > **Slurs** (Legature): Synfire utilizzerà la propria determinazione delle informazioni disponibili (note, parametri, ambiente) per scrivere automaticamente le legature nella notazione.
- > **Percussions**: usa simboli speciali per le percussioni.
- > **Slashes**: utilizza simboli speciali per il ritmo.
- > **Chord Symbols** (Simboli accordo): i simboli degli accordi sono scritti sotto il pentagramma.
- > **Tablature**: al posto di un normale pentagramma, stampa una tablatura corrispondente alla stringa strumento.
- > **Merge with Previous Instrument** (Unisci con lo strumento precedente): se, ad esempio, avete separato la mano sinistra e la mano destra per un pianoforte come due strumenti distinti, qui è possibile combinarli in un doppio pentagramma. Lo stesso vale analogamente per i pezzi con più contrappunti vocali. L'output combinato di tutti gli strumenti uniti viene trattato come l'output di un singolo strumento.
- > **Hide** (Nascondi): lo strumento non viene esportato.

MusicXML

Per esportare in formato MusicXML, dovete prima impostare la notazione per ciascuno strumento nel modo in cui immaginate l'output della nota (Vedere sopra). È quindi possibile aprire il file prodotto con il programma di notazione.

Molti programmi di notazione supportano già MusicXML. Potete trovare informazioni su MusicXML sul sito www.recordare.com.

LilyPond

Per esportare nel formato LilyPond, dovete prima impostare le opzioni di notazione per ciascuno strumento il modo in cui immaginate l'output della nota (Vedere sopra). Quindi potete esportare il file LilyPond.

Se avete installato LilyPond correttamente, verrà richiamato automaticamente e il PDF oppure il formato di output desiderato sarà generato e visualizzato.

Installazione

LilyPond è un sistema liberamente disponibile per produrre output di notazione di eccellente qualità. Si prega di visitare www.lilypond.org per ulteriori informazioni. Potete andare lì per scaricare l'ultima versione di LilyPond e installarla sul vostro computer.

Per chiamare LilyPond direttamente da Synfire, nelle preferenze globali deve essere impostato correttamente il percorso di installazione sotto la scheda **Files**. Lì si trova una finestra a linea di comando configurabile per chiamare un editor di testo esterno, che è in grado di visualizzare il file generato da LilyPond e vi permette di cercare errori nel file di log.

Importare

Synfire può analizzare il contenuto di file MIDI standard e convertirlo in figure usando un sofisticato sistema per il riconoscimento di modelli.

Il riconoscimento del modello analizza il contenuto di un file MIDI e lo converte in figure, progressioni e altri parametri. Poiché la musica può essere estremamente ambigua, questo non può mai essere esatto. Non appena le figure saranno interpretate, ci saranno deviazioni più o meno sostanziali rispetto all'originale (Vedere "Concetto" a pagina 10).

Utilizzare l'algoritmo "Note statiche" (*static notes*) per il riconoscimento di figure se si desidera mantenere invariate le note originali al 100% (ad esempio, per una successiva armonizzazione o quando si importano batteria e percussioni).

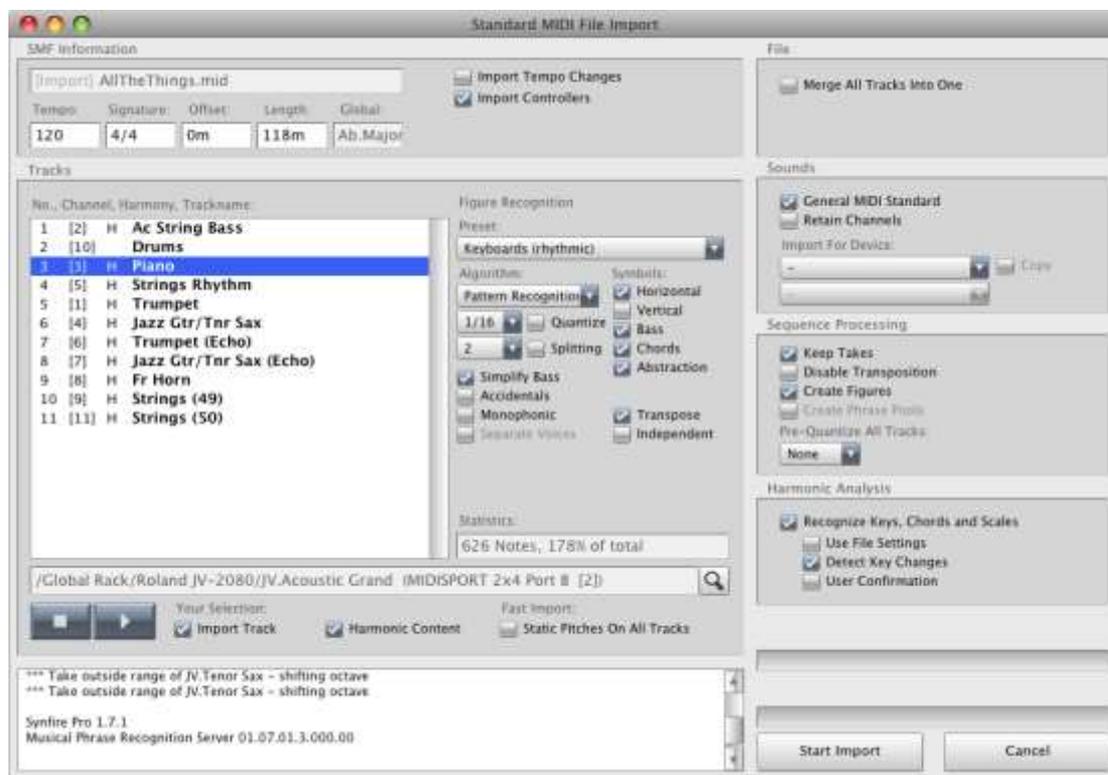
Requisiti

Per l'input, assicuratevi che i file MIDI standard soddisfino i seguenti criteri:

- > Formato file MIDI standard (1 canale per ogni strumento)
- > Assegnazione di suoni secondo lo standard General MIDI (altrimenti Synfire non può determinare quale tipo di strumento viene utilizzato). Questo significa che i comandi di cambio programma nel file devono seguire lo standard GM. La percussioni dovrebbe essere sempre posizionata sul canale 10.
- > Non ci può essere più di un suono per canale (nessun cambiamento nel corso di un pezzo).
- > Se possibile, non dovrebbero esserci battiti in levare, lead-in o altri eventi prima del vero inizio del pezzo. Allo stesso modo, nulla dovrebbe venire dopo la fine.
- > Synfire può funzionare molto bene con musica grezza (non quantizzata). Tuttavia, la quantizzazione è consigliata durante l'importazione, purché non si tratti di performances espressamente "live", che dovrebbero rimanere grezze.
- > La registrazione deve avere la divisione delle battute nel file. Synfire non esegue nessuna sincronizzazione successiva del tempo o il riconoscimento delle battute.
- > I cambiamenti di chiave sono riconosciuti abbastanza bene, ma complicano il vostro lavoro. Se possibile, meglio importare sempre solo una chiave alla volta. Dovreste preparare in anticipo i files con il vostro sequencer preferito, rimuoverne i dati non necessari ed esportare in formato SMF.

Importare gli arrangiamenti

Usate **File >> Import >> Standard MIDI File** o **Phrase >> Import** per aprire la finestra di dialogo per l'importazione. Quest'ultima importerà solo una singola traccia e la inserirà nel contenitore corrente.



Con **File >> Import >> Standard MIDI File (Copy My Sounds)** avete l'opzione per duplicare i suoni degli arrangiamenti correnti, da includere nel file importato da poco. Questo è utile se volete reimportare un file MIDI che avete precedentemente esportato da Synfire. Synfire sarà in grado di riconoscere e assegnare il suono originale automaticamente.

Impostazioni

Quando si inizia, è una buona idea lasciare tutte le impostazioni nella loro posizione predefinita. Questo vi consentirà di ottenere risultati utilizzabili. Potete poi affinare le impostazioni e adattare alle vostre esigenze:

- > **Import Controllers** (Controller di importazione): importa i controller MIDI e imposta i parametri corrispondenti.
Synfire non supporta tutti i controller MIDI.
- > **Tempo Changes** (Modifiche di tempo): le modifiche di tempo vengono importate come parametro **T e m p o**.
- > **Tracks** (Tracce): qui le tracce MIDI file appaiono con nomi e canali MIDI (tra parentesi quadre). Le tracce che dovrebbero essere importate appaiono in grassetto. Una "H" significa che la traccia ha un contenuto tonale e dovrebbe essere considerata per l'analisi armonica.

Potete disattivare entrambe nella lista sotto. Con i tasti **Play** e **Stop**, potete sentire i singoli brani. Se nessuna traccia è selezionata, tutte le tracce verranno riprodotte insieme.

- > **Double-Click** (*Doppio clic*): include o esclude la traccia cliccata.
- > **Settings for Figure Recognition** (*Impostazioni per riconoscimento della figura*) (a destra, vicino all'elenco): Questa ha esattamente le stesse opzioni che si usano ovunque sia possibile il riconoscimento di figure. Synfire ha già esaminato tutte le tracce e impostato preset plausibili che è possibile modificare (vedere "Registrazione" a pagina 42).

Elaborazione di file e sequenze

- > **Merge Tracks** (*Unisci tracce*): tutte le tracce vengono unite in un'unica take prima dell'inizio dell'importazione, per esempio con tracce di percussioni multiple.
- > **Keep Takes** (*prendi take*): lo si deve attivare completamente per poter eseguire e ottimizzare il riconoscimento di figure anche dopo l'importazione. Se il file è molto esteso, potete spegnerlo per risparmiare memoria.
- > **Disable Transposition** (*Disattiva trasposizione*): le tracce vengono trasposte per ottave per garantire che soddisfino l'estensione di suono totale dello strumento interessato. Questo è vitale per il corretto riconoscimento delle figure. Se non volete questo, spuntate questa casella. Facendo questa spunta l'estensione sonora dello strumento viene trasposta.
- > **Create Figures** (*Crea figure*): in casi eccezionali, se desiderate importare la progressione armonica o volete analizzare manualmente tutte le frasi nella disposizione, potete disattivare questo.
- > **Create Phrase Pools** (*Crea pool di frasi*): (disponibile solo quando si importa una libreria) Crea una frase pool per ogni strumento.
- > **Prequantization**: questa quantizzazione è distruttiva. Cambia la traccia MIDI prima dell'analisi. Potete usarla occasionalmente per salvare un passaggio nella preparazione del file. Però, dovrete tenere presente che il sequencer potrebbe avere un metodo di quantizzazione più flessibile che potreste voler usare.

Analisi armonica

- > **Recognize Keys, Chords, and Scales** (*Riconoscimento di tasti, accordi e scale*): Synfire dovrebbe riconoscere e importare una progressione armonica da tutte le tracce selezionate per questo scopo.
- > **Use File Settings** (*Usa impostazioni file*): se il file contiene informazioni sulla firma chiave, verrà preso in considerazione (non tutti i file MIDI contengono queste informazioni).
- > **Detect Key Changes** (*Rileva le modifiche della chiave*): le modifiche della chiave devono essere riconosciute. L'importazione di file con una sola chiave è spesso più robusta.
- > **User Confirmation** (*Conferma utente*): la chiave trovata deve essere confermata dall'utente. Avrete la possibilità di selezionare una delle chiavi suggerite. Conoscere la chiave corretta è molto utile per una buona analisi.

Assegnazione di suoni

Una lunga lista di testo sotto l'elenco delle tracce mostra quale suono dovrebbe essere assegnato ad una traccia. Il numero tra parentesi quadre indica il canale MIDI. Se l'assegnazione suggerita non soddisfa le vostre aspettative, potete fare quanto segue:

- > Controllare se nell'area "Suoni", l'interruttore **General MIDI** è abilitato. Disabilitate questo, a meno che i vostri file non stiano seguendo lo standard General MIDI.
- > Fate clic sull'icona di ricerca (vista di ricerca) per cercare il suono desiderato.
- > Riguardate la prossima sezione sulla reimportazione dei file, se applicabile.

Reimportare da una DAW

Se avete esportato il MIDI file da una DAW e il file è pronto per un particolare dispositivo con canali MIDI specifici, è possibile procedere come segue per conservare la struttura e i suoni del file della traccia:

- 1 General MIDI:** disabilitate questo, a meno che il dispositivo stia davvero seguendo lo standard GM.
- 2 Retain Channels:** spuntate questa casella.
- 3 Import for Device** (*Importazione da dispositivo*): selezionare una descrizione dispositivo globale responsabile dell'interpretazione del contenuto del file. Se si desidera aggiungere una copia del dispositivo al file importato, spuntare anche quella casella. Se il dispositivo è già disponibile su un modulo Global Rack, non dovrete copiarlo
- 4** Nel caso in cui il dispositivo debba essere copiato, scegliere anche la porta MIDI a cui deve essere inviata l'uscita.
- 5** Per ogni traccia, verificare che l'assegnazione del suono sia corretta. Se necessario, cercate manualmente il suono.

Eseguire l'importazione

Premere **Start Import** se tutte le impostazioni devono rimanere invariate. A seconda della complessità del file, questo processo può durare a lungo. Dopo che l'importazione sarà terminata, come risultato si aprirà un nuovo arrangiamento.

Post produzione

Non appena il file importato appare nella finestra di arrangiamento, si hanno le opzioni per migliorare ulteriormente il risultato:

- > Gli accordi riconosciuti appaiono in qualche modo non plausibili? È possibile che Synfire abbia scelto in modo errato la chiave parallela. Provate di nuovo con la chiave corretta ("User Confirmation (*Conferma dell'utente*)").

- > Le figure dovrebbero essere distribuite un po' attorno alla linea centrale ("zero"). Se le figure sono state erroneamente posizionate troppo distanti, trasponetele manualmente spostando l'intero vettore di sette passi (circa un'ottava) verso l'alto o verso il basso.
- > I segmenti sembrano strappati e insolitamente disordinati? Provate un nuovo riconoscimento di figure con altre impostazioni: selezionare il parametro **T a k e** ed eseguire il riconoscimento dell'immagine nell'inspector (Vedere anche "Ottimizzazione delle figure" a pagina 179).
- > Fate riprodurre l'arrangiamento. Dovrebbe suonare qualcosa di simile all'originale. In caso contrario, controllare una volta di più se le precondizioni per il file MIDI sono state veramente soddisfatte.

Post elaborazione

Ora avete la possibilità di scegliere se elaborare il pezzo nel suo complesso o raccogliere singole frasi e motivi per un uso successivo in una libreria. Per fare questo, semplicemente trascinate le frasi in una libreria.

Suggerimento: per l'analisi armonica, selezionare solo quelle tracce che contengono note espressive sufficienti a Synfire per eseguire un'analisi. Tracce di percussioni o percussioni non tonali devono essere assolutamente disabilitate.

Suggerimento: se non si ottengono buoni risultati dall'analisi armonica, ciò potrebbe essere dovuto a una di queste due cause: (1) avete accidentalmente incluso una traccia non-tonale (percussione) nell'analisi o (2) Synfire ha scelto accidentalmente la chiave parallela. Nel secondo caso, è possibile specificare manualmente la chiave corretta attivando "User Confirmation" (*conferma utente*).

Libreria

La libreria è sia un blocco per appunti che un archivio per idee, elementi costruttivi e set di brani. Qui si raccolgono motivi e frasi per costruire nuove composizioni.

Usa **File >> New >> Library** per aprire una nuova finestra.

Lavorare con la libreria

Basta usare il mouse per lanciare contenitori completi, frasi, o anche singoli vettori da un arrangiamento o da qualsiasi altra finestra desiderata nell'elenco in fondo alla finestra.

È quindi possibile estrarre nuovamente le frasi raccolte dall'elenco e metterle in un arrangiamento o in un'altra finestra.

Aprire l'editor del pool di frasi (vedere sotto) facendo doppio clic su una voce nell'elenco.

La finestra può anche essere aperta come pannello usando **Window >> View as Panel** in modo che stia sempre sopra tutte le altre finestre. Ciò semplifica il trascinarsi di oggetti con il mouse da e verso un arrangiamento o ad altre finestre.

Ascoltare

Ogni volta che fate clic su un pool di frasi, verrà visualizzata la sua frase sonora predefinita. Potete attivarlo con **Playback >> Instant Feedback**. Se desiderate visualizzare in anteprima tutte le frasi con lo strumento globale e / o il tempo globale, potete impostarlo qui sotto **Playback**. Questo ha senso, per esempio, quando volete sapere come valutare molte frasi da usare in un arrangiamento e i loro tempi e suoni sono diversi e disorientanti.

Cartelle

Per una panoramica migliore, è possibile creare più cartelle. Queste possono essere viste nella lista superiore. Potete trascinare gli oggetti con il mouse fuori dall'elenco in basso nelle cartelle.

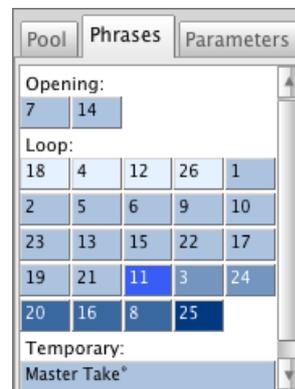


Pulizia e organizzazione

È possibile trascinare frasi e pool di frasi avanti e indietro tra più finestre di libreria o cartelle e quindi mettere in ordine la vostra collezione.

Prima di salvare una libreria per altri utenti, dovrete eseguire **Folder >> Package for Shipping** per ciascuna cartella. Questo elimina i dati non necessari dalla frase, raggruppa e rende i file sostanzialmente più piccoli.

Usate **Pool >> Drop Duplicates** per eliminare i pool di frasi che hanno contenuti identici al pool di frasi selezionate al momento. Questo vi permetterà di evitare di avere più copie identiche nella stessa libreria.



Accesso a singole frasi

Ogni oggetto nella lista inferiore è un pool di frasi (vedi di seguito) che contiene una o più frasi. Se aprite la scheda **Phrases**, potete selezionare questi oggetti singolarmente e copiarli da lì o trascinarli via con il mouse. Qui potete anche aggiungere e cancellare frasi.

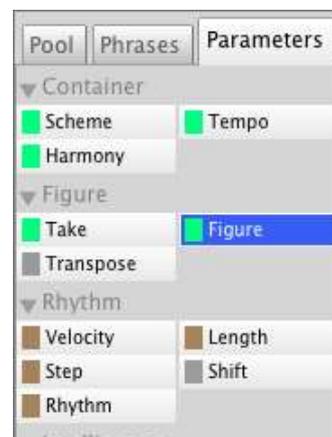
Aprirete l'editor del pool di frasi con un doppio clic (vedere il prossimo capitolo).

Questa caratteristica è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire. L'edizione **Express** supporta solo una frase per elemento della libreria (struttura di base).

Accesso ai singoli parametri

Sotto la scheda **Parameter**, potete trovare gli indicatori per i vettori nella frase attualmente selezionata. Potete prendere ogni vettore singolarmente e trascinarlo via.

Quelli di colore arancione saranno derivati ed estratti dalla frase, mentre quelli in verde sono davvero usati nella frase.



Importare

Synfire offre la possibilità di generare automaticamente una libreria da un file MIDI standard (SMF) utilizzando **File >> Import >> Standard MIDI File**. Le frasi contenute sono divise in piccole parti sonore e convertite in appropriati pool di frasi.

L'importazione consente di ottenere una rapida panoramica della materia prima contenuta in un file MIDI, dal momento che è possibile fare clic singolarmente sulle frasi ordinate in base alla densità di note senza dover ascoltare l'intero file.

Questa caratteristica è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.

Gestione dei file

I file di libreria diventano rapidamente molto grandi, il che fa crescere i tempi di caricamento ed aumenta il carico sulla memoria. Quindi, non dovrete stipare il vostro intero repertorio in una singola libreria.

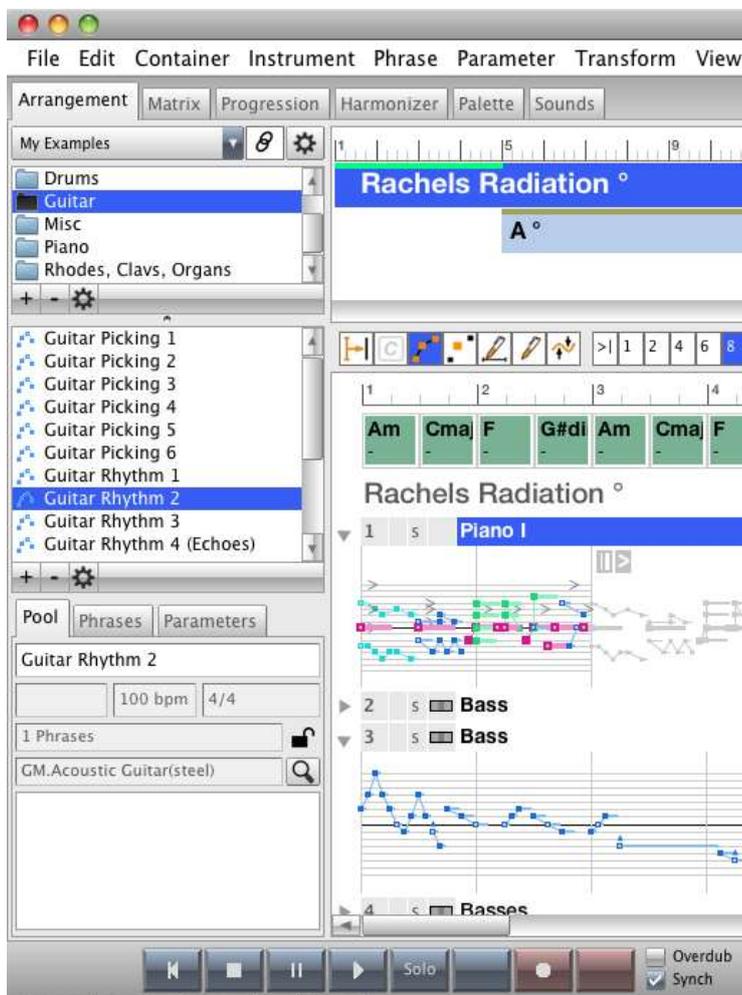
Le librerie possono essere facoltativamente archiviate in un modulo altamente compresso. Questa opzione è disponibile nella finestra di dialogo del file. Questo non aumenta sostanzialmente il tempo di caricamento.

Suggerimento: trascinate il parametro **V e l o c i t y** di una frase dalla scheda "Parametro" su uno strumento nell'arrangiamento per adottare le sue dinamiche.

Suggerimento: trascinate il parametro **T e m p o** o un altro parametro globale in un arrangiamento è un semplice modo per adottarlo. Trascinate tutto ciò su cui riuscite a mettere le mani.

Libreria incorporata

Ogni arrangiamento porta la propria libreria incorporata, che viene salvata con il file. Facendo clic sull'icona del libro nella barra degli strumenti della finestra di arrangiamento, questa libreria viene mostrata o nascosta. Questa libreria è visibile nella vista Arrange e nella vista Matrix.



Usate questa libreria come un quaderno di appunti. Frasi e parametri possono essere trascinati dalla libreria all'arrangiamento e viceversa. Potete anche aprire altre librerie da mostrare in questa vista o crearne di nuove.

Abilitare il simbolo del collegamento (Catena) per visualizzare in anteprima tutti i pool di frasi che utilizzano il suono, il tempo e l'armonia dello strumento attualmente selezionato. In questo modo potete giudicare realisticamente come lavorerà una frase nel contenitore corrente.



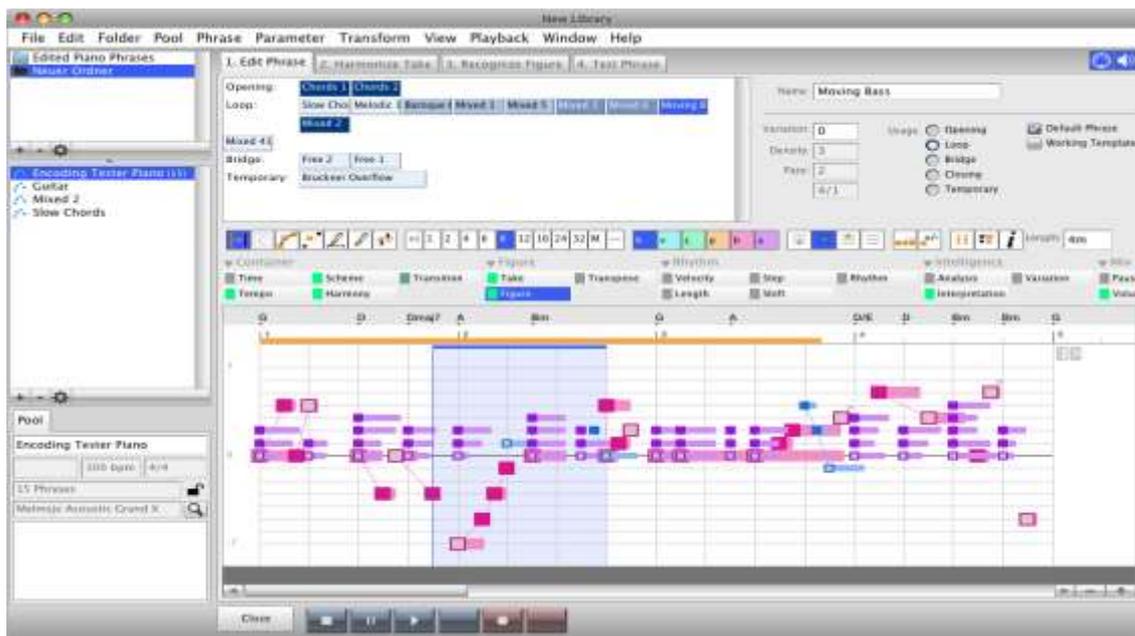
Fate attenzione a non copiare troppe frasi da altre librerie nella libreria incorporata. Ciò farebbe gonfiare il vostro arrangiamento e rallenterebbe il salvataggio e il caricamento.

Pool di frasi

| 11

L'editor di pool di frasi è un **workbench** completamente attrezzato per la produzione di frasi riutilizzabili, raccolte in pool di frasi.

Questa caratteristica è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.



L'editor di pool di frasi si apre facendo doppio clic su un pool di frasi nella libreria. Mentre il pool è aperto, avete ancora accesso all'intero contenuto della libreria.

Editor

Nell'area superiore la frase viene modificata, la frase che è attualmente selezionata in basso a sinistra nella zona. L'editor di pool di frasi è quasi uguale all'editor di frasi, quindi non è necessario ripetere una discussione sulle opzioni di modifica. Se necessario, consultare il capitolo "Editor di frasi" a pagina 54.

Frasi

Nella parte superiore della finestra vengono visualizzate le singole frasi del pool selezionato. Qui le frasi possono anche essere aggiunte, cancellate o trascinate via (ad esempio, in un arrangiamento).

Le frasi sono ordinate e colorate per densità (numero di note per unità di tempo). Inoltre, potete suddividere le frasi nei gruppi di uso nella scheda **Properties**. Questi gruppi di uso sono attualmente ignorati da Synfire, ma vengono forniti per le estensioni future.

Utilizzare la casella di controllo “Preview Phrase” (*frase in anteprima*) per indicare che è necessario riprodurre una frase mentre la si ascolta nella libreria, frase che è inserita in un arrangiamento per default quando la si trascina con il mouse.

L'attributo “Working Template” (*modello attivo*) è riservato alle frasi che servono come materia prima e dovrebbero essere successivamente cancellate.

Potete fornire un nome per qualsiasi frase, così sono più facili da distinguere in una panoramica.

Workflow

L'editor è progettato, prima di tutto, per produrre una figura da note MIDI grezze (importate o registrate con **T a k e**) e suddividerla in pezzi più piccoli che abbiano senso musicalmente e in termini di composizione. Ciò comporta i seguenti passaggi:

- 1 Armonizzare l'intero modello attivo.
- 2 Dividere il modello attivo in frasi più piccole.
- 3 Produrre un valore per ogni frase.
- 4 Controllare la qualità della figura.

Tutti i passaggi sono descritti di seguito in dettaglio. Con grandi quantità di materia grezza (ad esempio, un classico archivio), si possono produrre alcune pratiche collezioni molto usabili di materiale musicale.

Armonizzazione

Senza conoscere il contesto armonico, Synfire non può produrre dati dalle note. Il primo passo quindi è l'armonizzazione. Un harmonizer è quindi integrato nell'editor. Potete usarlo per estrarre le armonie appropriate da **T a k e** (vedi “Harmonizer”).

Quando avete trovato una progressione adatta, premete **A p p l y** per adottarla nel parametro **H a r m o n y**.

Il parametro **A n a l y s i s** è il risultato intermedio utilizzato nell'armonizzazione che contiene tutti gli accordi suggeriti. Non dovrete cancellare questo parametro prima di aver completato l'armonizzazione.

Suggerimento: i brevi frammenti non si prestano a una buona armonizzazione, dal momento che contengono troppo poche note. Otterrete i migliori risultati se prenderete il Take più lungo possibile, lo armonizzerete e solo allora lo spezzerete in pezzi più piccoli.

Dividere il Take

Ora prendete il modello attivo e suddividetelo in frasi più piccole da 2 a 8 misure. Per fare ciò, selezionate l'intervallo desiderato in **T a k e** e richiamate **Phrase >> New From Selection**

tramite il menu (⌘ E). L'editor produce una frase autonoma dall'intervallo selezionato e lo aggiunge al pool di frasi.

Nota: se si ritaglia **T a k e** manualmente, **H a r m o n y** non viene copiato con esso. Però, entrambi sono necessari per il riconoscimento finale. Pertanto, utilizzate sempre **Phrase >> New From Selection**.

Produzione di figure

Passate attraverso le vostre frasi una per una e create una figura da ciascuna frase. Il riconoscimento delle figure è integrato nel Parameter Inspector come al solito (Vedere "Registrazione" a pagina 42). Anche qui potete etichettare il Take in anticipo per migliorare i risultati (Vedere: "Etichettare un Take" a pagina 44).

Controllare la qualità

Per verificare se la figura può essere adattata a diverse armonie, potete condurre un test nella scheda **Preview**. Il pulsante **Progression** consente di eseguire il test rendendo la figura con un'altra armonia. Potete testarla con diverse progressioni.

Avete la possibilità di adottare il risultato che avete appena ascoltato nella frase usando **Save Preview**. Synfire salva quindi **T a k e** e **H a r m o n y** esattamente com'è appena stato renderizzato. In questo modo, ottenete una frase che funziona bene con tutti i parametri.

Nota: non è necessario salvare un'anteprima. Potete anche lasciare la frase così com'è e funzionerà anche senza limitazioni.

Tavolozze (*palettes*)

| 12

Le tavolozze sono strumenti confortevoli per navigare ed esplorare gli spazi dell'armonia. In questo capitolo imparerete tutto sulle tavolozze e il loro uso pratico.

Finestra

Aprire una nuova finestra della tavolozza con **File >> New >> Palette** o facendo doppio clic su qualsiasi scala nel Catalog (Capitolo: Catalogare, pagina 166). Le tavolozze possono essere salvate come documenti indipendenti. In questo modo potete creare le vostre tavolozze per ogni scopo pensabile.



Tuttavia, mentre si lavora su una particolare canzone, si potrebbe voler aprire una tavolozza come finestra del pannello (**View >> Window as Panel**), che la renderà sempre più grande rispetto alle altre finestre. Questo semplifica molto il trascinamento degli accordi su un editor di progressione o su qualsiasi altra finestra che mostra una progressione.

Blocco note (*notepad*)

Al margine superiore della finestra, è possibile aprire un piccolo spazio di lavoro con **View >> Notepad**. Lì potete rilasciare accordi con il mouse, registrarli "live", modificarli

e suonare progressioni. Da qui, potete anche esportare la progressione come file standard MIDI (consultare “Esportazione” a pagina 69).

Suggerimento: facendo doppio clic sulla progressione o tramite [View >> Open Notepad in Editor](#), si apre una nuova istanza dell'editor di progressione su una copia dei contenuti del blocco note.

Scambio di dati

Usando il mouse, potete prendere la selezione corrente (con cornice blu) e trascinarla su qualsiasi destinazione che accetti i dati vettoriali, ad esempio il blocco parametri di un accordo, o un editor di progressione. Anche utilizzando i comandi da tastiera per copia e incolla, potete fare la stessa cosa. Copiare una selezione trasferisce sempre l'intero contesto armonico, compresi chiave, basso e scale.

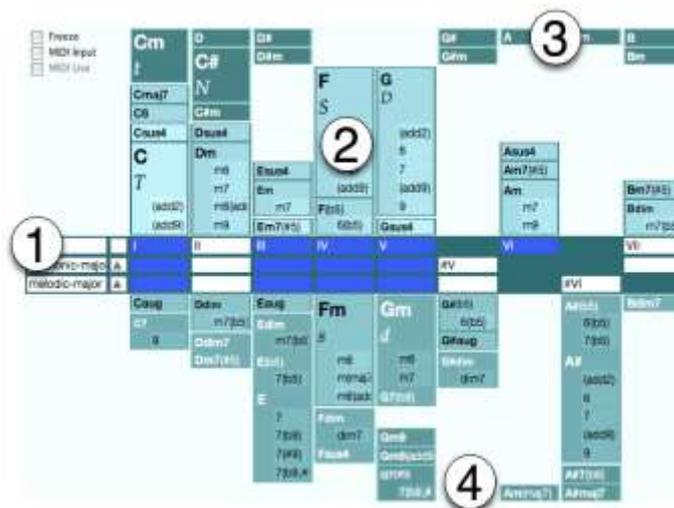


Se volete trasferire la progressione nel suo insieme, prendete semplicemente il piccolo blocco **H a r m o n y** e trascinatelo nella destinazione desiderata.

Concetto

Il layout totale di una tavolozza è diviso in quattro aree (o meno, a seconda di quali scale e opzioni di layout sono stati selezionati):

- 1 Linea centrale con **scale orizzontali** che si trovano in cima a ogni altro.
- 2 Colonne con **accordi**, sopra e sotto il centro linea.
- 3 Gli **accordi correlati** sono bloccati giù dal bordo superiore. Non possono essere costruiti con le scale di questa tavolozza, ma hanno comunque una significativa funzione armonica.
- 4 Molto in fondo ci sono accordi addizionali che possono essere costruiti dal set totale dei toni ma non sono più completamente contenuti in una delle scale.



Scale orizzontali

La scala più alta sulla linea centrale (1) è chiamata **Scala di Riferimento**. È significativa nel determinare l'ordine e l'etichettatura della tavolozza. Ad esempio, che una nota si chiami Eb o D# sarà prescritto dalla scala di riferimento e dalla chiave più probabilmente associata ad essa.

Le scale aggiuntive sottostanti possono essere viste come varianti della scala di riferimento. Insieme alla scala di riferimento, formano uno **scale set**. Gli scale set aggiungono ulteriori accordi alla tavolozza e quindi aggiungono accordi all'insieme del materiale disponibile.

I gradi della scala tracciati lungo la linea centrale sono etichettati con numeri Romani (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII), i gradi di scala numerati (S1, S2, ...) o nome delle note (setup: [Layout >> Settings](#)). I numeri romani sono usati solo con la tavolozza standard quando può essere assunto un collegamento con le tonalità maggiore-minore tradizionale e la teoria degli intervalli.

Accordi

Fondamentalmente, tutti gli accordi elencati nel catalogo appaiono in una tavolozza finché possono essere costruiti dai toni delle scale. Tuttavia, il più delle volte vi è un filtro acceso che rimuove determinati accordi ([Layout >> Settings](#)). Un filtro può semplificare molto la panoramica specialmente per i principianti (come test, potete cambiare tutti i filtri con [Layout >> Reset Filter](#)).

Che un accordo appaia sopra o sotto la linea centrale dipende principalmente dal fatto che sia costruito dalla scala di riferimento o da una delle scale inferiori. Gli accordi di base con lo stesso tipo di tonica vengono solitamente visualizzati in gruppi in modo tale che una tonica con le sue varie estensioni siano combinate in un box (2).

In alto (3) ed in basso (4) ci sono blocchi più piccoli che mostrano gli accordi dall'esterno delle scale (vale a dire, contengono note non appartenenti alla scala) che tuttavia hanno una relazione forte con il centro tonale della tavolozza. Sopra = relazione funzionale forte, al fondo = nessuna relazione o una relazione molto debole. Tali accordi sono spesso interessanti "ponti" per altre chiavi oppure possono essere usati per fare una eccitante variazione in una progressione.

Contesto armonico

Con [Window >> Harmonic Context](#) potete aprire un pannello separato che mostra informazioni dettagliate sul contesto armonico che state ascoltando attualmente. Queste informazioni contengono preziosi suggerimenti per suonare una progressione sul vostro strumento, il che può facilitare l'improvvisazione. Qui potete, ad esempio, seguire quale scala verticale viene riprodotta al momento. Le informazioni esatte disponibili saranno descritte nel capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222.

Questo è anche il punto in cui è elencata una selezione di possibili estensioni degli accordi. Durante la riproduzione, avete libera scelta tra tutte le varianti visualizzate, che potete suonare proprio come vi piace, senza disturbare la sequenza della progressione con dissonanze poco attraenti.

Tecniche di esecuzione sonora

Basta fare clic sulle piccole caselle colorate nella tavolozza. L'accordo che avete cliccato verrà riprodotto dal prossimo cambio di misura (alcune bozze permettono anche cambi di accordi in intervalli di tempo più piccoli).

Dovreste fare clic sull'accordo successivo un attimo prima, in modo che Synfire abbia abbastanza tempo per prepararsi. Di regola, pochi millisecondi sono sufficienti.

Suggerimento: quando si suona in tempo reale, possono verificarsi occasionalmente anomalie evidenti[1]. In funzione di valutare in modo ottimale una progressione completa, dovreste sempre mapparla usando l'editor di progressione, quindi riprodurlo nel suo complesso. In questo modo, si ottiene una qualità eccezionale senza salti nelle transizioni.

Modalità solo accordi

Se volete ascoltare semplici accordi continui piuttosto che una bozza renderizzata, selezionate la modalità **Chord-Only** (solo accordi) dal menù **Playback**. In questa modalità Synfire utilizza gli strumenti globali per "Accordi" e "Bassi" per eseguire il rendering degli accordi (vedere "Configurazione Audio & MIDI" a pagina 124).

Inversione e trasposizione degli accordi

Nella modalità Chord-Only potete influenzare il modo in cui Synfire compone un accordo in dettaglio. Dopo aver fatto clic su un accordo nella tavolozza, potete cambiare la sua inversione usando i tasti numerici 1, 2, 3, 4 e 5. Questo selezionerà il rispettivo tono di accordo come nota basso e riprodurrà il rivolto corrispondente.

Se sentite che un accordo dovrebbe suonare in tonalità più o meno alta, ci sono due modi per farlo trasporre:

- > Se l'intera progressione sembra essere troppo bassa o troppo alta, è probabile che l'**estensione sonora media** dello strumento globale "Accordi" non sia impostata per corrispondere al suono fisico usuale. Aprite la finestra di configurazione Audio & MIDI e regolate l'intonazione tipica dell'estensione media sonora dello strumento "Accordi", in modo tale che esso suoni meglio alle vostre orecchie. Synfire salverà le vostre preferenze per un uso futuro, quindi è improbabile che si debba riadattare nuovamente l'intervallo di tonalità per quello strumento.
- > Se solo uno o due accordi nella progressione sembrano saltare fuori dalla gamma tonale del resto degli accordi, potete associare un **Pitch Hint** (*suggerimento di intonazione*) all'accordo usando **MAIUSC + Freccia su** o **MAIUSC + Freccia giù** una o più volte. Questo modificherà temporaneamente l'intervallo medio sonoro dello strumento per quel solo accordo (funziona solo nell'editor di progressione e nel blocco note).

Se si rende necessario rimuovere nuovamente i suggerimenti di intonazione e le inversioni da una progressione, applicare il comando **Transform >> Reset Hint** oppure **Transform >> Reset Inversion** alla durata desiderata della vostra progressione.

[1] Questo non è un errore, ma è piuttosto dovuto al fatto che Synfire non può sapere quale accordo sarà suonato dopo. Non è quindi possibile preparare melodicamente il cambiamento.

Fermare gli accordi

La tavolozza sostiene il suono di un accordo fino a quando viene fatto clic sull'accordo successivo. Questo è il comportamento predefinito quando la durata del clic è stata breve ("trigger"). Se volete che un accordo si fermi dopo un po' di tempo e si introduca una pausa, utilizzare un clic lungo (maggiore di 800 ms) e tenere premuto il pulsante del mouse fino a quando non si desidera che l'accordo si fermi ("hold").

Provare molteplici accordi alternativi

Durante la riproduzione della tavolozza è possibile utilizzare il tasto **Backspace** (contrassegnato con una freccia sinistra, tasto cancella su Mac) per tornare all'accordo precedentemente riprodotto. Allora potete provare un accordo alternativo per la progressione. Ripetete questo passaggio finché non trovate l'accordo che vi piace.

Registrazione retrospettiva

È possibile richiamare l'ultima sequenza di accordi suonati in qualsiasi momento con **Edit >> History**. Questo aprirà un editor di progressione.

Riconoscimento di input live MIDI

Potete anche suonare una tavolozza "live", controllata da una tastiera MIDI esterna. Attivate entrambi gli interruttori **MIDI Input** e **MIDI Live**. Questo vi permette di osservare come vengono suonate le note, la loro rilevanza e il loro significato armonico nella tavolozza. Questo è un modo semplice per riconoscere gli accordi dai tasti premuti sulla tastiera MIDI.

Il vostro inserimento verrà elaborato come segue:

- > Almeno tre tasti premuti allo stesso tempo attiveranno un nuovo accordo. Il particolare accordo è determinato dalla pressione dei tasti in congiunzione con il contesto armonico:
- > Il tasto più basso indica la nota tonica. Se un accordo consiste dei tasti premuti e la tonica suggerita esiste, sarà scelta questa.
- > Le note della chiave e della tavolozza correnti sono preferite nell'accordo rispetto ad altre candidate più remote.
- > Se un accordo che è stato riconosciuto non viene ancora visualizzato nella tavolozza, verrà aggiunto alla tavolozza automaticamente.
In questo modo Synfire agisce come una macchina di accompagnamento intelligente. Vedere i nomi degli accordi e i loro significati funzionali riconosciuti sullo schermo mentre si suona la tastiera MIDI dal vivo, è molto istruttivo e divertente.

Suggerimento: vi consigliamo di aprire anche un pannello di scelta del contesto armonico con **Windows >> Harmonic Context**. Questa informazione vi aiuterà a capire il significato degli accordi riconosciuti.

Suggerimento: la pressione delle stesse note in ottave differenti di ottave non danneggia l'accordo. Usate la vostra mano sinistra per il suggerimento della nota della tonica e la mano destra per l'esplorazione del tipo di accordo.

Suggerimento: ovviamente potete registrare gli accordi suonati dal vivo contemporaneamente in un editor di progressione.

Tavolozze standard

Queste sono tavolozze che ricreano le chiavi tradizionali Maggiori o Minori.

Il modo più semplice per fare una progressione è utilizzare una tavolozza standard. Le tavolozze maggiori e minori (tavolozze standard) incluse in Synfire sono progettate per fornire una sintesi di selezione di accordi per le chiavi tradizionali maggiori e minori del Circolo delle Quinte.

Quindi, selezionate una chiave e suonate gli accordi fino a quando non arrivate a qualcosa di adatto. È molto semplice (anche se non particolarmente efficace, ripareremo di questo più avanti).

Selezione di una chiave

Per scegliere una chiave, utilizzate il menu **Edit >> Change Root** per impostare la chiave e **Edit >> Change Scale Set** per scegliere il carattere della modalità (maggior o minor) tramite il set di scale.

In alternativa, potete aprire un Circolo delle Quinte con **Window >> Circle Of Fifths** e scegliere direttamente una chiave. Tuttavia, per fare questo è necessario avere almeno una finestra della tavolozza aperta.

Scale set

Non appena una tavolozza contiene più di una scala, la scala di riferimento (prima scala) assume un particolare significato rispetto alle scale rimanenti. La prima scala è il caso normale, mentre le altre scale sono lette come varianti di questo caso.

Con questa lettura, le chiavi tradizionali possono essere riprodotte molto bene tramite lo scale set. Quindi, naturale minore e maggior sono ciascuna la scala di riferimento e la rimanente maggior e le scale minori vengono aggiunte come varianti. Ciò corrisponde bene alla pratica musicale.

Per inciso, c'è uno scale set espanso, minore-maggior, che contiene note maggiori e note minori e fornisce materiale per accordi ricco ed eccitante. Provatelo!

Esercizi

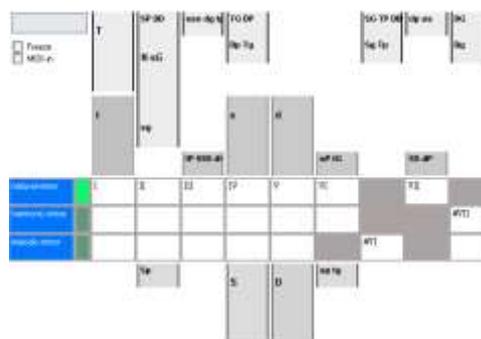
Proprio come nessuno può dettare ciò che si sta per comporre, non ci sono quasi mai in generale regole fisse per muoversi in una tavolozza. Tuttavia, per i principianti è utile fare alcuni semplici esercizi per abituarsi a utilizzare Synfire. Se voi

avete già conoscenze musicali, gli esempi potrebbero annoiarvi. Ma in ogni caso, dovrete passare attraverso gli esercizi per familiarizzarvi con l'organizzazione e l'operatività di Synfire.

Esercizio 1: Cadenza semplice

Avviate Synfire e scegliete una tavolozza standard in minore (normalmente ciò avviene automaticamente all'avvio). Ora andate a **Layout >> Preset >> Harmonic Function** per scegliere un layout in cui gli accordi sono nascosti e sono visualizzate solo le funzioni armoniche. Scegliete una bozza plausibile che mostri particolarmente bene gli accordi, per esempio, Pop Push w / Guitar.

Non fatevi confondere dai simboli. Tutti dovrete sapere ora che T sta per tonica, D per dominante, e S per sottodominante. Le lettere minuscole sono per gli accordi minori e le maiuscole per i maggiori. Questi accordi sono anche chiamati **armonie primarie** di una chiave.



Ora suonate la sequenza

t - S - D - t

Probabilmente vi sembrerà molto familiare perché questa frase è una delle più frequenti progressioni usate - una cadenza. Una progressione (o una parte di una progressione) è chiamata cadenza quando caratterizza chiaramente una determinata chiave e potete quindi sentire che suona bene. Ciò si verifica più chiaramente con la **cadenza autentica (o cadenza perfetta)**, passando da D a T o t (o da V torna a I, scritto V - I).

Suggerimento: all'inizio, dovrete sempre iniziare una progressione con I (t o T), quindi girovagare un po' e terminare con la cadenza autentica D - t (o V - I).

Esercizio 2: Abbellimenti e sostituzioni

Potete ulteriormente affinare la cadenza che avete appena imparato sostituendo i singoli accordi con accordi correlati che suonano differenti. Per questo scopo usiamo simboli aggiuntivi aggiungendo una P (parallelo) grande o piccolo o una G (Gegenklang, "contrasto" in tedesco) ai simboli precedenti. Questi denotano un particolare tipo di relazione (le toniche sono entrambe una terza maggiore o minore l'una dall'altra). Potete leggere di più sulla funzione armonica nell'appendice - Appendice: Teoria delle funzioni armoniche a pagina 217.

Suonate questa sequenza (ignoratela quando un accordo ha più di una etichetta - la cosa principale è che la combinazione di lettere si verifichi una volta):

tP - sP - dP - t

La sequenza fondamentale *tonica - sottodominante - dominante - tonica* è mantenuta anche quando gli accordi originali sono sostituiti da accordi correlati (il loro parallelo) che hanno una funzione armonica simile.

Anche gli accordi addizionali possono essere inseriti nello stesso modo. Finché l'arco sottostante rimane identificabile, le progressioni saranno viste come variazioni che stanno insieme l'una con l'altra. La stessa melodia può anche parzialmente continuare ad essere suonata invariata su varie progressioni.

Esercizio 3: Esplorazione delle armonie secondarie

Ora che sapete che iniziare con la tonica (t, T) e tornare alla tonica tramite la dominante è un "rifugio sicuro", potete prendere ulteriori rischi e giocare con le **armonie secondarie**. Non ci sono regole o esempi particolari che vale la pena raccomandare. Semplicemente andate in una spedizione in avanscoperta. Per prima cosa rimanete vicini alla linea centrale. Ecco un esempio:

t - d - dP - S - t - dP - D - T

Quando vi sentite a casa in questa tavolozza, aprite le tante tavolozze campione fornite e giocare con loro per ottenere lentamente l'occhio esperto per il layout della tavolozza. Dopo un po' vedrete che diventerete sempre più a vostro agio con le idee.

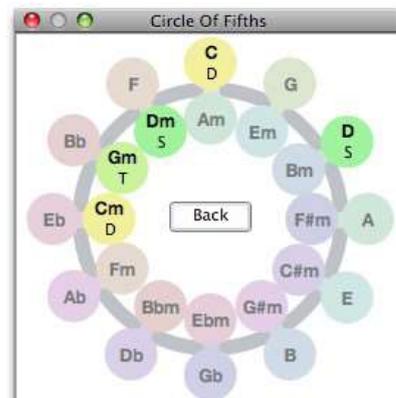
Esercizio 4: modulazione nel Circolo delle Quinte

Apri il Circolo delle Quinte con [Window >> Circle Of Fifths](#). Tutte le 24 chiavi tradizionali sono sistemate in un cerchio come il quadrante di un orologio, ciascuna separata da un punto.

Le chiavi principali sono all'esterno e le loro chiavi minori corrispondenti sono all'interno. I colori non cambiano e formano un arcobaleno (gli stessi colori sono usati in altri posti in modo tale che con il tempo ci si abitua e ci si può poi orientare meglio).

Ora selezionate la chiave di Do maggiore (alle dodici in punto) e passate a un layout in cui è possibile visualizzare i nomi degli accordi: [Layout >> Preset >> Default](#).

La finestra del Circolo delle Quinte vi mostra sempre dentro quali chiavi l'accordo attualmente in fase di esecuzione ha una funzione particolare. Queste chiavi sono evidenziate con colori più scuri e sono anche etichettate con la funzione.



Ora suonate l'accordo Gm. Otterrete l'immagine a destra. Secondo questa immagine, l'accordo è:

- 1) La dominante di Do minore (Cm),
- 2) La tonica di Sol minore (Gm),
- 3) La sottodominante di Re minore (Dm) e Re maggiore (D), e
- 4) La dominante di Do maggiore (C).

Questa informazione è estremamente utile quando si desidera modificare la chiave. Assumiamo che finora abbiate suonato i seguenti accordi:

C Gm ...? (Do – Sol minore ... ?)

e ora vi piacerebbe passare alla chiave di re minore. Ora il nostro accordo nella tavolozza appare in un'altra posizione, cioè la sottodominante. Dall'esercizio 1, voi già conoscete la cadenza che confermerà la nuova chiave: suonare la cadenza autentica V - I, preferibilmente con un accordo di settima (A7 e Dm). Potete chiaramente sentire che siete arrivati in Re minore (Dm). La progressione è quindi la seguente:

C Gm A7 Dm

Per divertimento, ora potete fare di nuovo la stessa cosa e fingere che l'ultimo accordo di Dm sia non la tonica, ma piuttosto a sua volta la sottodominante di un'altra chiave per saltare dentro alla prossima chiave con una cadenza autentica secondo la formula S - D - T. Il Circolo delle Quinte vi dice che Dm è la sottodominante di La maggiore (A) e La minore (Am). Se decidete per Maggiore, fare clic su La maggiore (A) e continuare con la formula V - I. In pratica, la progressione completa si presenta così:

C Gm A7 Dm E A

Ripetiamo di nuovo? Usate la stessa formula. Questa volta andrete a E minore attraverso B7 e Em. Il risultato:

C Gm A7 Dm E A B7 Em

Ora avete cambiato la chiave tre volte con solo otto accordi in totale. Se vi piace, potete continuare con la stessa formula fino a quando non tornerete di nuovo a C maggiore.

Suggerimento: esiste un file campione, con una modulazione circolare, che è stato composto esattamente secondo questa formula. Potete aprirlo con l'editor di progressione.

Tavolozze alternative

Queste sono tavolozze che sono costruite da scale arbitrarie. Le scale non necessariamente si riferiscono alla tonalità Maggiore/Minore.

Gli scale set non sono usati unicamente per riprodurre le chiavi tradizionali. Invece delle solite chiavi maggiori e minori, ovviamente possono essere impostate anche altre scale arbitrarie. Queste scale non sono più inevitabilmente collegate a una certa chiave. Queste tavolozze sono chiamate **tavolozze alternative**.

Le scale possono essere intere, modali, scale di tono orientale o jazz, per toni interi o per mezzi toni, con 8, 9 o più toni. È possibile effettuare qualsiasi sequenza arbitraria di toni in una scala (vedere il capitolo Catalogare a pagina 166) e quindi costruire una tavolozza da quella scala.

Oltre il Maggiore e il Minore

Nelle tavolozze alternative, non esiste più la chiara separazione dei ruoli tra la scala di riferimento (caso normale) e le scale aggiuntive (varianti) come descritto per le tavolozze standard. Allo stesso modo, il tono di fondo di una tavolozza non deve necessariamente essere anche il centro tonale. Tale tavolozza si limita a presentare accordi che possono essere formati dalle scale - niente di più.

Al contrario, è anche molto probabile che gli accordi formati in questo modo siano distribuiti su più chiavi e che una linea apparentemente diritta attraverso una tavolozza sia in realtà un viaggio diversificato attraverso svariate chiavi.

Questa è esattamente l'utilità di una tavolozza alternativa. Otterrete interessanti interrelazioni tra gli accordi di varie chiavi disposti sullo schermo nel modo più semplice provandoli. La selezione degli accordi e la sua disposizione geometrica non sono mai così casuali. Seguono un sistema relativamente rigoroso.

Se una parte del vostro pezzo si muove all'interno di una tavolozza in modo chiaro e per un tempo sufficientemente lungo, il sistema nascosto dietro la tavolozza sarà sensibilmente udibile all'ascoltatore. L'ascoltatore non potrà né nominarlo né descriverlo. Questo sistema tuttavia, genera un umore e un colore caratteristici che splendono verso l'esterno in tutta la vostra composizione.

Centro Tonale

Una tavolozza alternativa vi offre la possibilità di determinare arbitrariamente il centro tonale (in una tavolozza standard, la tonica della scala è sempre uguale al centro tonale). Usate **Edit >> Tonal Center** per assegnare una nota arbitraria al centro tonale corrente. L'impostazione predefinita "Auto" determina automaticamente il centro tonale dopo ogni cambio della tavolozza.

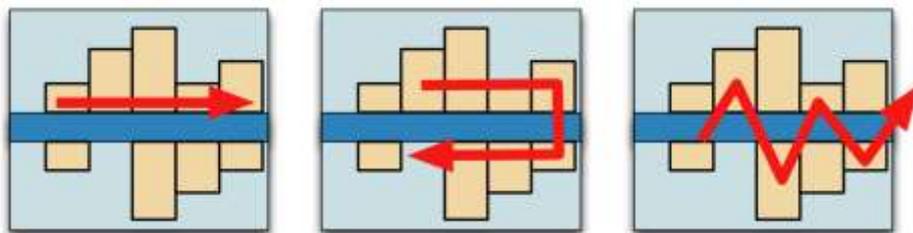
Il centro tonale definisce la **chiave globale** per tutti gli accordi riprodotti nella tavolozza. Questa influenza la designazione delle note, degli accordi e soprattutto delle funzioni armoniche e la loro colorazione.

Esiste anche un'influenza sulla selezione di scale (verticali) adatte, ma è piuttosto piccola. Synfire preferisce selezionare le scale che possono essere derivate dal set di scale della tavolozza. La scala impostata in tal modo forma in modo significativo il suono di un accordo. Lo stesso accordo può quindi suonare completamente diverso in due diverse tavolozze.

Potete modificare questo comportamento andando su **Edit >> Scale Selection Preferences** e attivando l'opzione **Prefer Standard Modes** e disattivando **Include Alternative Scale Sets**.

Aiuti all'orientamento

Le tavolozze alternative non forniscono più un orientamento familiare. Il ritorno alla “tonica nell'angolo sinistro” non è più un buon punto di riferimento nel diagramma.



Nelle tavolozze alternative, si possono raggiungere progressioni interessanti vagando attraverso le tavolozze secondo un certo schema. Ciò a cui questo schema si avvicina dipende interamente da voi. Ad esempio, potete suonare ogni grado della scala da destra a sinistra, alternando tra accordi maggiori e minori finché non atterrate su uno di questi. O andare a zigzag, oppure procedendo secondo una certa combinazione di colori.

Solo il vostro orecchio è importante in questo processo perché non ci sono leggi naturali segrete o regole estetiche generalmente valide nascoste dietro una tavolozza. Le tavolozze obbediscono al principio della teoria degli insiemi. Vi viene mostrata una certa selezione in una certa disposizione spaziale e gli stimoli si manifestano per voi come compositori per provare cambi di accordi che forse non avreste mai provato con il vostro strumento da soli. Una tavolozza è quindi un aiuto pratico per sostenere la vostra ispirazione.

Colorazioni dinamiche

Synfire offre la possibilità di utilizzare le indicazioni dei colori per orientarsi all'interno dello spazio armonico e trovare gli accordi che stanno bene insieme.

Interrelazioni e possibilità di diramazione sono rivelate al musicista con l'aiuto di segnali visivi. Queste possono essere comprese intuitivamente a colpo d'occhio, senza dover fare complicati calcoli a mente.

Spazio armonico

Lo spazio armonico è grande. A partire da un accordo, innumerevoli progressioni si estendono in tutte le direzioni. Con solo otto vie di ramificazione per ogni accordo, ci sono già 16,7 milioni di possibili progressioni dopo solo otto passaggi. Anche se in pratica solo una parte di questi è considerata musicalmente utile, questa varietà non può essere trascurata. È consigliabile entrare in questo spazio con una bussola, una bacchetta da divinazione o un ecoscandaglio in modo da poter arrivare a una conclusione entro questa vita.

I colori come orientamento

Esistono diversi schemi di colorazione predefiniti. È possibile attivare uno o più di questi schemi con il menù **Coloring**. Noi raccomandiamo che i principianti si ambientino con i preset disponibili in **Coloring >> Preset**. Gli utenti esperti possono programmare i propri schemi di colorazione (Programmazione tavolozza a pagina 159).

Uno schema di colorazione aiuta ad orientarvi nello spazio armonico. I colori degli accordi cambiano in base alla loro relazione con l'accordo che attualmente sta suonando. Usando i punti salienti del colore, potete specificatamente andare ad un nuovo accordo perché questo appare, ad esempio, di colore particolarmente chiaro o sorprendentemente verde.

Colorazioni dinamiche



Sottoinsiemi: più un accordo ha tonalità in comune con l'accordo corrente, più scuro sarà la sua evidenziazione. Quindi, se fate clic sugli accordi scuri, il suono cambierà solo gradualmente e in modo fluido. Al contrario, potete ottenere forti contrasti e salti quando seguirete i rami più chiari.



Sotto-triadi: indica triadi che sono completamente contenute nell'accordo corrente. Potete suonare questi accordi come sostituti dell'accordo corrente o disporre diversi strumenti su questi accordi. Gli accordi possono quindi essere suonati contemporaneamente nella "divisione del lavoro", formando tutta l'immagine dell'accordo più grande.



Continuazione: Synfire evidenzia determinati accordi che a suo parere rappresentano una continuazione plausibile della progressione attualmente in esecuzione. Più chiari sono, più sono probabili. Sono presi in considerazione gli ultimi tre passaggi. I suggerimenti sono basati su un'analisi statistica di un numero molto grande di composizioni ben note di varie direzioni musicali. È così che potete rispondere alla domanda: "Cosa suono come accordo successivo?" Provate!



Relazione: qui viene sottolineata la relazione armonica funzionale. Più le funzioni di un accordo sono vicine alle funzioni dell'accordo attualmente in riproduzione (misurato nel centro tonale della tavolozza), più chiaro appare l'accordo. Lo standard usato qui è la teoria delle funzioni descritta in Appendice: Teoria delle funzioni armoniche a pagina 217.

Distanza: questa colorazione è molto simile. Tuttavia, questa volta la distanza è misurata secondo un modello geometrico, indipendente dalla chiave. Questa colorazione è sperimentale e sarà probabilmente implementata in modo diverso in versioni future di Synfire.



Storia: quanto più recentemente è stato suonato un accordo, tanto più chiaro sarà. Questo potrebbe rendervi più facile ricordare gli accordi suonati di recente quando state componendo.



Fragilità: progressioni di accordi con accordi a quattro note di distanza l'un l'altra formano una forte progressione (vicini nel Circolo delle Quinte) e dovrebbero essere descritte in un coro. Altre progressioni di accordi indeboliscono le progressioni (diventano "fragili") e possono essere più adatte in un verso. I cambiamenti forti sono visualizzati chiari, mentre quelli deboli sono scuri. Provate!

Per prima cosa, seguire i cambiamenti richiede un po' di tempo per abituarsi. Dopo un po' di pratica, tuttavia, ne trarrete un grande vantaggio. È esattamente come un vero strumento: la pratica lo rende perfetto.

Colorazioni statiche

Alcune colorazioni non cambiano durante la riproduzione. Il loro scopo è evidenziare le caratteristiche di accordi o scale.



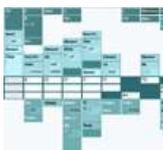
Tipo: Dominante / Maggiore / Minore / Sospeso / Altro: Questi sono cinque colorazioni che evidenziano vari tipi di accordi con colori diversi. Ad esempio, potete trovare subito gli accordi minori perché appaiono blu. Dal momento che il tipo di accordo determina il suono, vari suoni sono simboleggiati in questo modo da un colore.



Funzione: accordi con un forte significato funzionale, cioè le armonie primarie di tonica, sottodominante e dominante sono evidenziate in un colore chiaro. Le armonie secondarie appaiono più scure e con una tonalità leggermente modificata. Gli accordi senza una funzione definita rimangono molto scuri. Questo schema facilita l'orientamento, soprattutto nelle tavolozze alternative che non hanno sempre la tonica automaticamente.



Appartenenza di scala: a ciascuna scala sulla linea centrale viene assegnato il proprio colore. Un accordo viene quindi colorato con il colore di una scala solo se può essere costruito esclusivamente dai suoi toni (e non dai toni di una scala differente). Quindi, potete riconoscere subito quali accordi evidenziano il suono di una o di un'altra scala in un modo particolarmente caratteristico.



Grado: più un accordo può essere formato dalla sola scala di riferimento, più chiaro sarà. Gli accordi che si formano con l'aiuto di altre scale sono un po' più scuri; quelli che contengono solo pochi o nessun tono dal set della scala sono molto scuri. Questa colorazione conferisce profondità ottica e plasticità ad una tavolozza ma non ha un particolare uso musicale.

Riproduzione di più tavolozze

È possibile aprire più tavolozze contemporaneamente e alternare la riproduzione in esse. Potete vedere in ogni finestra una rappresentazione di eventi attuali, interpretati in relazione a quella scala o alla chiave lì specificata.

Se volete comporre una modulazione e conoscete già entrambe le chiavi, è meglio posizionarle una accanto all'altra. Tutto ciò che suonerete in una tavolozza sarà anche visualizzata nell'altra.

Suggerimento: durante la registrazione, Synfire tiene a mente tutti i dettagli degli accordi riprodotti e i loro contesti armonici. Lo stesso accordo produce quindi risultati diversi a seconda di su quale tavolozza è stata cliccata. Anche l'ordine gioca un ruolo.

Navigazione avanzata

Utilizzando il menu *Navigation*, è possibile evidenziare sia i comuni (**shared**) che i diversi (**distinct**) accordi di tutte le tavolozze attualmente aperte. Questo è molto utile per la modulazione tra le chiavi.

Controllate l'interruttore "Freeze" su ogni tavolozza, così che rimanga attivo mentre continuate a usare le tavolozze.

Suggerimento: se la vostra progressione si sposta da una chiave all'altra (modulazione), dovrete enfatizzare la chiave obiettivo (target) suonando alcuni accordi che sono unici per la chiave di destinazione.

Preferenze di selezione della scala (*Scale Selection Preferences*)

Durante la riproduzione di una tavolozza, Synfire seleziona automaticamente la scala appropriata per voi, secondo criteri specifici. Inoltre, non è necessario preoccuparsi delle altre impostazioni del contesto armonico perché queste possono essere suggerite automaticamente tramite la knowledge base integrata.

È possibile impostare specifiche globali in *Edit >> Preferences >> Scales*. Le tavolozze e le progressioni memorizzano le proprie impostazioni insieme al file. Potete modificarle nella finestra delle tavolozze con *Edit >> Scale Selection Preferences*. Le impostazioni sono in una scheda aggiuntiva nell'editor delle progressioni.

- > Attivare **Prefer Standard Modes** se si desidera favorire la modalità tradizionale maggiore e minore. Il risultato corrisponde quindi al suono abituale anche in tavolozze alternative. Se lavorate con tavolozze alternative, dovrete cambiare questa opzione perché altrimenti non sentirete il "suono" speciale della tavolozza.
- > Con l'opzione **Include Horizontal Scale Variant** consentite a Synfire di espandere la scala impostata secondo necessità. Questa opzione consentirà quindi scale che si discostano dal set fino al 30%. Ad esempio, una scala minore ungherese sarebbe quindi riconosciuta come appartenente alla tavolozza standard minore. Dovreste cambiarlo solo se siete veramente irritati con Synfire.
- > Con l'opzione **Include Alternative Scale Sets** Synfire tratta il suo set di scale auto-generato come le scale tradizionali. Questo aumenta la selezione di scale disponibili quando si lavora con tavolozze alternative. Attivatelo se avete la sensazione che le scale selezionate sono troppo fuori tonalità per i vostri gusti.
- > L'opzione **Create ad-hoc Horizontal Scales** consente a Synfire di generare le proprie scale orizzontali secondo necessità. Se state lavorando con tavolozze alternative, dovrete tenere questa opzione sempre attiva.
- > **Smooth Transitions** ordina a Synfire di appianare grandi salti tra le scale che si susseguono. Le scale che hanno molti toni in comune con le precedenti sono quindi favorite. Per mantenere i contrasti drastici dovete cambiare questa opzione.

Progressioni

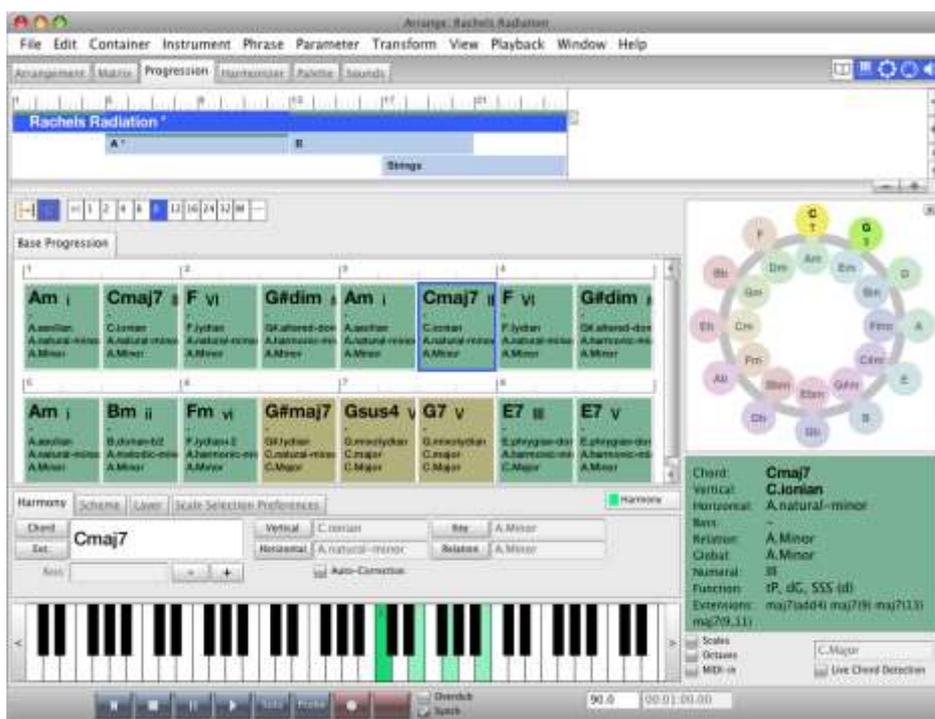
L'editor di progressione viene utilizzato per registrare, assemblare e modificare i cambi di accordo.

Concetto

Una progressione è una serie di cambi di accordi. Ogni cambiamento è associato ad un contesto armonico che contiene informazioni aggiuntive su scale, chiavi e bassi usati nel determinare il ruolo musicale dell'accordo. L'editor di progressione consente di modificare queste informazioni. Per i dettagli sul Circolo delle Quinte incorporato, vedere "Circolo delle Quinte" a pagina 68.

Editor

L'editor di progressione si trova nella scheda **Progression** nella finestra di arrangiamento. In alternativa è possibile creare un documento indipendente con [File >> New >> Progression](#), utile nel caso in cui sia necessario modificare una progressione indipendentemente da un particolare arrangiamento.



Gli accordi di una progressione sono rappresentati in formato tabella, disposti secondo lo schema metrico della progressione. Le schede in basso consentono di impostare il dettaglio del contesto armonico, che è associato a ciascun accordo.

Una progressione può consistere di più livelli a cui è possibile accedere tramite le loro rispettive schede. Vedere la sezione “Polytonality” di seguito.

Potete selezionare, spostare, copiare e ridimensionare le selezioni di uno o più accordi con il mouse. Tenere premuto il tasto **Alt** durante il ridimensionamento di una selezione, se si desidera che la parte rimanente della progressione si riduca o espanda di conseguenza.

Premere **Alt** mentre si trascina una selezione per fare delle copie. È possibile selezionare il divario tra due accordi per inserire il contenuto dagli appunti. Potete navigare nella progressione in base alla colonna usando i tasti freccia.

Suggerimento: Quando spostate gli accordi con il mouse, è il bordo sinistro del rettangolo che determina la posizione dell’inserimento, non il puntatore del mouse.

Suggerimento: Se desiderate estendere una progressione, rilasciate un nuovo accordo alla fine dell’ultimo accordo. Questo aumenterà sempre la lunghezza della progressione di una riga. Per aggiungere altri accordi in quella riga, semplicemente rilasciateli nella posizione desiderata all’interno della nuova riga.

Ogni accordo ha un menu contestuale (visibile cliccando con il tasto destro sull’accordo) con il quale potete manipolare una selezione della (vedere sotto).

È possibile configurare le impostazioni per la selezione automatica della scala nella scheda **Scale Selection Preferences**. Queste impostazioni vengono salvate insieme al file. Ulteriori dettagli sono in Preferenze di Selezione della Scala a pagina 100.

Registrazione

Premete il pulsante Record (*registra*). Ora ad ogni accordo su cui state operando in qualsiasi tavolozza aperta verrà aggiunta la finestra della progressione. Premete Stop per terminare la registrazione. Selezionando una posizione particolare prima della registrazione, è possibile sostituire selettivamente gli accordi a partire da lì. Se volete sostituire l’intera progressione con una nuova registrazione, assicuratevi che nulla sia selezionato prima di iniziare.

Riproduzione

Premendo il pulsante Play, inizierà la riproduzione della progressione registrata. L’indicatore arancione che si muove attraverso la tavolozza e le altre finestre seguono la progressione sonora ed indicano l’accordo attualmente in riproduzione. Aprire un pannello informativo con **Windows >> Harmonic Context** per ulteriori informazioni sul ruolo di ogni accordo.

Inserimento manuale

Potete digitare i nomi degli accordi, ciascuno separato da uno spazio, direttamente nel campo di input. Si prega di osservare la notazione come è descritta nel capitolo Appendice: Sintassi a pagina 212.

Synfire può supportarvi nel determinare le chiavi appropriate e ridimensionarle se avete l'opzione **Auto-Correction** (*Correzione automatica*) attivata durante l'immissione del testo. In questo caso, la progressione viene rianalizzata completamente dopo ogni input e il contesto armonico viene aggiustato in modo corrispondente.

Basso

Per ogni accordo, potete impostare il basso manualmente usando i pulsanti **[+]** e **[-]**. Tenendo premuto il tasto **Alt** potete anche ottenere bassi cromatici. Questo tuttavia farà cambiare il significato e il carattere dell'accordo in modo importante, causando il cambiamento del nome dell'accordo.

Tenendo premuto il tasto **Shift** mentre si fa clic si ripristina il basso su "automatico". L'etichetta "-" indica questo.

Di solito questa è l'impostazione migliore, perché Synfire può selezionare i rivolti appropriati degli accordi automaticamente. Se imponete comunque un basso specifico, e disponete dell'opzione "Inversions" selezionata per il parametro **Interpretation**, siete voi stessi responsabili per i risultati. La progressione potrebbe non essere l'ideale per tutti gli strumenti e le gamme sonore.

Scambio di dati

Usando il mouse, potete prendere la selezione corrente (blu con cornice) e trascinarla su qualsiasi destinazione che accetta dati vettoriali, ad esempio il blocco parametri di un accordo, o un editor di progressione. Utilizzando i comandi da tastiera per copia e incolla, potete fare lo stesso. Copiare una selezione trasferisce sempre l'intero contesto armonico, compresi chiave, basso e scale.



Se volete trasferire la progressione nel suo insieme, prendete semplicemente il piccolo blocco **Harmony** e trascinatelo nella destinazione desiderata.

In questo modo potete anche spostare o copiare una progressione in un altro contenitore.

Viceversa, potete anche rilasciare progressioni prese ovunque su questo blocco (ad es. da una finestra della tavolozza). Gli altri dati saranno convertiti, se necessario e possibile.

Schema metrico

Ogni progressione consiste in una sequenza cronologica di cambiamenti di armonia. Per fornire una panoramica più concisa, le progressioni sono divise in righe e colonne secondo uno schema metrico. Questo rende visibile il metro della vostra canzone. In questo modo, gli accordi sono disposti l'uno sotto l'altro in colonne che sono nella stessa posizione di un ritmo ripetitivo. L'orecchio di un ascoltatore riconosce subito le giuste regolarità. Potete approfittare di questo per la vostra composizione cambiando o sostituendo accordi in alcune colonne.

Lo schema può essere modificato sotto la scheda **Scheme**. Potete anche inserire la firma e impostare il numero di righe e barre per riga. La lunghezza della progressione è calcolata automaticamente da questi inserimenti.

Disposizione (Layout) della colonna

Le singole posizioni delle colonne derivano sempre automaticamente dalle posizioni dei cambi di accordo. Le modifiche ridondanti e superflue (inascoltabili) possono essere rimosse con **Transform >> Column > Cleanup**.

I limiti sinistro e destro di un accordo possono essere spostati direttamente usando il mouse. Quando si tiene premuto il tasto **Alt** mentre si esegue questa operazione, lo spazio vuoto risultante verrà spostato o verrà inserito spazio aggiuntivo come richiesto. Altrimenti, la lunghezza totale della progressione rimarrà invariato.

Per dividere una colonna su tutte le righe, prima selezionate un accordo e scegliete **Transform >> Column >> Split**. Synfire inserirà le appropriate modifiche all'accordo.

Usando **Edit >> Paste Rhythms**, è possibile applicare il ritmo dell'oggetto attualmente attivo negli appunti dell'applicazione, alla progressione. Questo ri-organizza di conseguenza le posizioni di tutti gli accordi cambiati, mantenendo la sequenza originale. Ad esempio, potete selezionare la prima riga e copiarla negli Appunti (**Edit >> Copy**). Quindi deselegionare tutto (niente selezionato) e incollare il ritmo con l'intera progressione **Edit >> Paste Rhythm**. Tutti i cambi di accordi seguiranno quindi il ritmo della prima riga.

Scale e chiavi

Nella scheda **Harmony**, è possibile assegnare scale e chiavi a ciascun accordo. Per la pratica di tutti i giorni, solo la scala verticale e la chiave sono importanti. Le restanti informazioni sono utili solo ai musicisti esperti. Queste informazioni possono essere ignorate dai principianti.

Per comprendere queste opzioni di impostazione, è assolutamente necessario leggere attentamente la sezione **Contesto armonico** nel capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222. Di seguito, alcune parole chiave del contesto sono riassunte brevemente:

- > **Scala verticale:** (verticale) Questa scala determina in modo significativo il carattere del suono. Ornamenti melodici, assoli e improvvisazioni si formano dai suoi toni e dal suo movimento su e giù con i cambi di accordo. Il movimento di queste melodie si riferisce sempre al tono di fondo dell'accordo. Con questo influenzate direttamente l'interpretazione dei segmenti turchesi della figura.
- > **Chiave:** (chiave) La chiave globale che predomina su un periodo di tempo più lungo (di solito l'intera progressione). Le melodie sono suonate in questa chiave che non cambia con gli accordi, ma piuttosto dovrebbe muoversi il più energicamente possibile "dritta" (voce, lunghe linee melodiche). Con questo influenzate direttamente l'interpretazione dei segmenti blu della figura.

Nota: è necessario comprendere che la scelta della chiave "corretta" è una decisione personale. In realtà, Synfire può dare suggerimenti molto utili, ma alla fine la decisione è vostra. Le chiavi non hanno confini rigidi e una progressione può gestire l'una o l'altra "escursione" in una regione vicina senza effettuare una modulazione (modifica della chiave).

- > **Horizontal Scale:** (*Scala orizzontale*): (orizzontale) (I principianti possono ignorare queste informazioni) Queste sono informazioni aggiuntive che possono aiutare a capire l'armonia. Spesso questa scala è equivalente alla scala verticale (ma non identica), il che significa che la scala verticale inizia contando da qualche parte all'interno di questa scala e quindi utilizza gli stessi toni. La sua tonica è sempre la fondamentale della chiave relativa (Vedere sotto).
- > **Relative Key** (*Chiave relativa*): (Relazione) (I principianti possono ignorare questa informazione) Allo stesso modo, la chiave relativa è solo un fattore immaginario che non potete sentire ma è importante per i processi interni quando si interpreta la musica. Quando la scala verticale è al di fuori del solito intervallo di una chiave, Synfire prova a trovare una chiave confinante che potrebbe avere quella scala verticale. Viene quindi mostrata qui. Lo scale set di una tavolozza alternativa può anche apparire qui se lo avete abilitato con **Include Alternative Scale Set**.
Quando si modifica un'impostazione, Synfire tenterà automaticamente di riconciliare gli altri dati con l'impostazione modificata.

Suggerimento: Le operazioni richiamate tramite il menù Modifica o il menù di scelta rapida (fare clic con il pulsante destro del mouse oltre la selezione) fanno riferimento alla regione attualmente selezionata o all'accordo selezionato. Per modificare l'intera progressione, annullare la selezione precedente facendo nuovamente clic o utilizzare **Edit >> Select All**.

Inversione e trasposizione dell'accordo

Se state modificando una progressione nella modalità di riproduzione Chord-Only (*solo accordi*), potreste essere interessati a cambiare l'inversione di accordi (rivolti) e la tonalità determinata automaticamente per ogni accordo.

Le progressioni possono essere erroneamente scambiate per una serie di accordi fisici. In effetti, una progressione è un insieme piuttosto astratto di regole, che vengono interpretate diversamente da ciascuno strumento. L'inversione finale e la gamma di toni che ottenete dipendono in gran parte dalla gamma sonora dello strumento.

Si prega di fare riferimento alla sezione "Inversione e trasposizione degli accordi" a pagina 89 per ulteriori istruzioni dettagliate su come impostare l'intonazione e l'inversione nella riproduzione della modalità Chord-Only (*solo accordi*).

Etichette

Le celle nella presentazione della tabella possono essere opzionalmente etichettate con informazioni aggiuntive dal contesto armonico tramite il menu View (*visualizza*). Sono disponibili le seguenti etichette (se i termini qui nominati non vi sono ancora familiari, consultate il capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222):

- > **Bass:** mostra la nota del basso preimpostata.
- > **Vertical / Horizontal Scale:** viene visualizzata la rispettiva scala.
- > **Global Key:** viene visualizzata la chiave globale.
- > **Local Relation:** viene visualizzata la chiave locale relativa al solo accordo.

- > **Harmonic Function:** le funzioni armoniche dell'accordo sono visualizzate all'interno della chiave globale. Per accordi complessi, la funzione di un accordo può anche essere influenzata dalla nota di basso.
- > **Extension:** viene visualizzata la massima estensione possibile dell'accordo all'interno della scala verticale. Durante la riproduzione, siete liberi di scegliere di usare questa variante in base al vostro gusto.

Colori

Ogni accordo è dotato di un determinato colore. Il colore fornisce informazioni sulla chiave locale (più specificatamente, la scala orizzontale). Lo stesso colore è usato come nel Circolo delle Quinte, seguendo così l'arcobaleno in senso orario. Chiavi strettamente correlate avranno tinte simili, mentre d'altra parte, grandi salti attraverso relazioni distanti sono visibili con contrasti di colore più evidenti.

In questo modo, si vede molto rapidamente se c'è e quanto è forte la relazione tonale in un cambiamento di progressione. Nelle composizioni impegnative, la relazione tonale può cambiare molto frequentemente.

Suggerimento: per eliminare una progressione confusa, potete eseguire *Transform >> Estimate Key, Relations and Scale*. Per fare ciò, dovrete avere attivate le impostazioni standard per la selezione della scala (vedere "Preferenze di selezione della scala" a pagina 100).

Sovrapposizione e politonalità

Questa caratteristica è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.

La tecnica di sovrapposizione di più accordi allo stesso tempo è chiamata **sovrapposizione**. Nel caso più semplice, vengono distribuiti i sotto-accordi per accordi di quattro o più note tra diversi strumenti, cosa che rende il modello sonoro più sciolto e influenza la voce leading all'interno di Synfire.

Tuttavia, potete sovrapporre qualsiasi accordo vogliate, anche quelli che hanno solo pochi toni in comune. Questo crea tensioni che devono essere bilanciate attentamente con la voce leading: gli strumenti dovrebbero suonare i loro accordi con una voce in gamme sonore diverse.

Il parametro **H a r m o n y** è sempre globale. Se desiderate che strumenti diversi suonino diversi accordi allo stesso tempo, è possibile aggiungerli sino ad un massimo di quattro livelli.



I livelli sono indicati con numeri fissi da 1 a 4 e possono essere assegnati ai corrispondenti strumenti tramite il parametro **L a y e r**. Quindi, ad esempio, se **L a y e r** ha il valore 2 per lo strumento "My Piano", il piano riprodurrà il livello con il numero 2 (se esiste). È possibile assegnare a ogni livello un nome (ad esempio, un nome di strumento).

Non potete rispecificare ogni dettaglio del contesto armonico per ogni livello, dal momento che tutte le impostazioni ad eccezione dell'accordo stesso derivano dal contesto.

Aggiunta automatica di livelli (*layer*)

Usate **Transform >> Layer >> Auto-Create** per dividere automaticamente gli accordi della progressione in sotto-accordi, con ogni sotto-accordo assegnato al proprio livello. Questo ha senso solo quando la progressione è composta da accordi di almeno quattro note che possono essere suddivise in più triadi.

Nota: non confondete la sovrapposizione con i cosiddetti Accordi Slash. Potete digitare gli Accordi Slash direttamente usando una barra ("*/*").

Sezioni

Nel caso in cui desideriate modificare e archiviare progressioni indipendentemente da un particolare arrangiamento, a volte ha senso memorizzare più progressioni (sezioni) insieme a un singolo documento di progressione.

Potete richiamare queste progressioni con il menu a tendina in alto a sinistra. Aggiungete nuove sezioni oppure rimuovete quelle obsolete rispettivamente con **Section >> New section** o **Section >> Remove**.

Nota: se si desidera assemblare un arrangiamento da più sezioni (ad esempio Intro, Verse, Bridge, Chorus), si prega di utilizzare la finestra di arrangiamento (*arrange*).

Menù

Tramite i menu Edit o Transform o il menu di scelta rapida di un accordo, si arriva a varie operazioni che possono essere eseguite sulla selezione corrente. Se non è selezionato nulla, l'operazione verrà applicata all'intera progressione.

Menu Modifica

Undo, Copy, Cut and Paste

Edit generico come di consueto.

Trim

Taglia tutto prima e dopo la selezione corrente

Paste Rhythm

Sostituisce il ritmo delle modifiche degli accordi in base al contenuto corrente degli appunti. Potete copiare una parte della progressione e incollare il suo ritmo altrove. Assicuratevi di non aver selezionato nulla, se volete sostituire il ritmo dell'intera progressione in un colpo solo.

Menù Trasforma

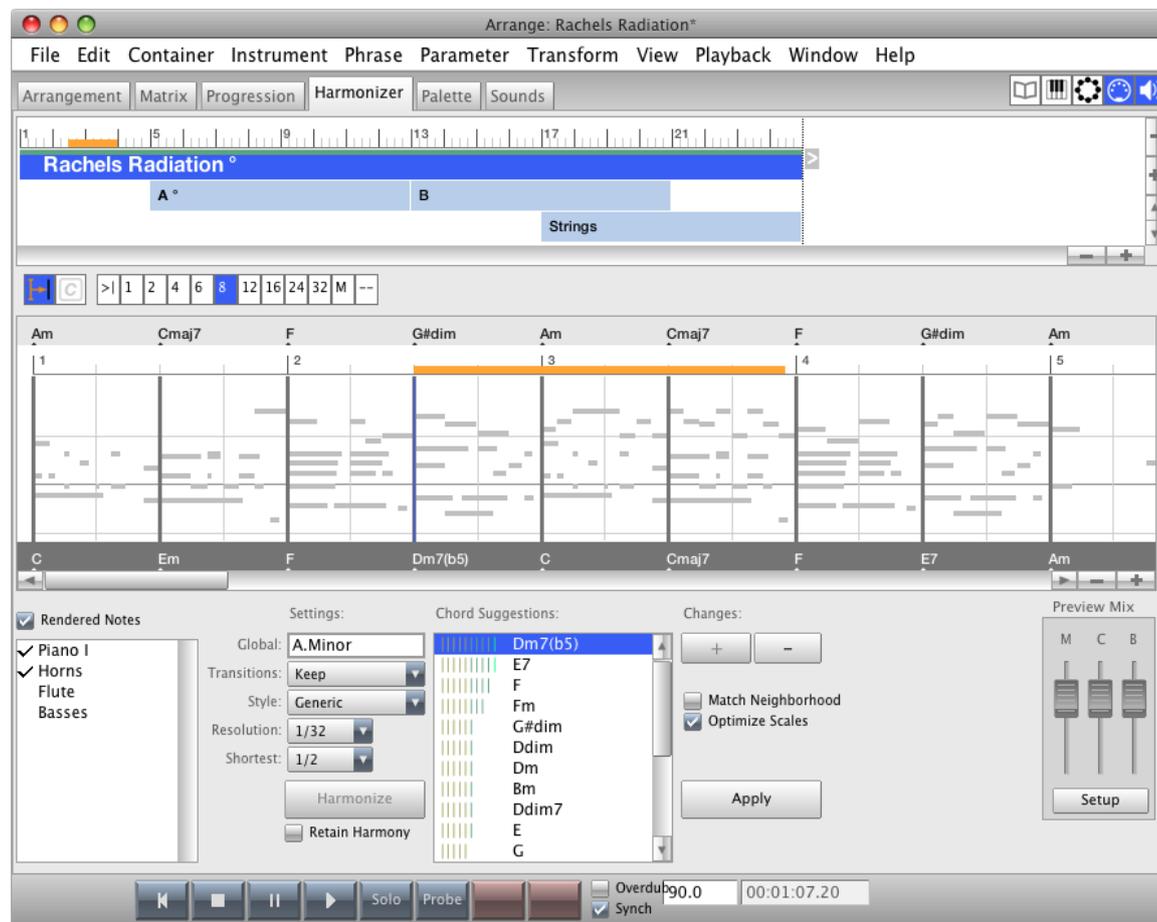
Estimate Key, Relations, and Scales (<i>stima la chiave, le relazioni e le scale</i>)	Stima e modifica la chiave globale, reimposta le chiavi relative locali e ripristina i valori originali mostrati sotto Scale Selection Preferences. Questa operazione vi consente di mettere in ordine una progressione in ogni momento. In generale, il risultato è molto utile. Annullate qualsiasi selezione esistente in anticipo se desiderate stimare l'intera progressione.
Estimate Scales Only (<i>stima solo le scale</i>)	Come sopra, ma la chiave globale e la chiave relativa non sono cambiate. Questo è pratico se avete già impostato manualmente la (e) chiave (i), ma volete resettare le scale di nuovo.
Replace Key (<i>cambia la chiave</i>)	Stima e sostituisci la chiave e cambia la chiave globale per ogni accordo nella selezione. Questo non ha effetto sulle impostazioni rimanenti ma modifica la notazione di tutti gli accordi e di conseguenza le scale.
Replace Relation (<i>cambia le relazioni</i>)	Con questo si può applicare la chiave relativa locale all'interno di una selezione e quindi prescrivere un certo "significato" per le armonie secondarie. Come risultato, anche le scale orizzontali e verticali vengono regolate automaticamente.
Transpose (<i>trasponi</i>)	Traspone la selezione della tonica di un tono o cromaticamente su e giù.
Reverse (<i>Inversione</i>)	Inverte l'ordine della selezione.
Upside Down (<i>capovolgimento</i>)	Inversione sperimentale della struttura degli accordi.
Stretch (<i>allungamento</i>)	Allunga o comprime la selezione longitudinalmente, il che corrisponde ad un rallentamento o ad un aumento del tempo. Synfire ci prova il più possibile a regolare lo schema metrico sulla nuova lunghezza totale.
Quantize (<i>quantizza</i>)	Potete usare questo per raddrizzare le posizioni di accordo che sono probabilmente scivolate. Questo può verificarsi quando si modifica una progressione nella vista lineare (finestra della tavolozza) e nella vista tabella.
Drop Repetitions (<i>elimina ripetizioni</i>)	Elimina le occorrenze ripetute dello stesso accordo (purché anche queste usino le stesse scale).
Open Suitable Palette (<i>apri una tavolozza disponibile</i>)	Apri una tavolozza nella chiave globale della porzione attualmente selezionata della progressione. Questa è un'opzione interessante se volete dare uno sguardo attorno all'attuale relazione armonica di un accordo.

Suggerimento: per le progressioni complicate, potete contrassegnare diverse sezioni successive che sembrano stare insieme e stimare ognuna con **Estimate Key, Relations and Scales**. Questo spesso porta a realizzazioni interessanti.

Armonizzatore (*harmonizer*)

| 14

Trovate facilmente gli accordi che corrispondono alle frasi esistenti e accettateli per il contenitore quando li avrete trovati. In alternativa, con questo strumento potete dare origine ad un aggiornamento delle sostituzioni di accordi per le progressioni esistenti.



Per aprire l'armonizzatore, selezionare prima uno o più strumenti sul foglio e quindi richiamare dal menu **Phrase >> Harmonize**. Questa azione fa passare alla scheda **Harmonizer** con gli strumenti selezionati pronti per l'armonizzazione. Ovviamente potete anche passare a quella scheda in qualsiasi momento.

Suggerimento: se desiderate armonizzare una melodia ottenuta nel formato file MIDI standard, per prima cosa selezionate lo strumento desiderato (o aggiungetene uno nuovo) e importate la traccia MIDI con **Phrase >> Import** assicurandovi di impostare il preset di riconoscimento su "Input for Harmonization". Quindi procedete con l'armonizzazione come descritto sotto.

Sommario

I seguenti punti forniscono una panoramica del tipico workflow per l'armonizzazione. Le sezioni successive di questo capitolo discuteranno ciascuna il singolo passo in dettaglio:

- 1 Selezionare gli strumenti da armonizzare.
- 2 Verificare la chiave globale.
- 3 Far generare i suggerimenti di accordi all'armonizzatore con **H a r m o n i z e**.
- 4 Ascoltare i suggerimenti degli accordi e fare una scelta.
- 5 Inserire o rimuovere le posizioni di transizione come desiderato.
- 6 Accettare il risultato finale per il contenitore (o accettare solo parzialmente) con **A p p l y**.

1. Selezionare gli strumenti da armonizzare

Selezionare uno o più strumenti dall'elenco in basso a sinistra come input di origine per l'Harmonizer. Per impostazione predefinita, Synfire utilizza il parametro **T a k e** per l'input. In alternativa potete cambiarlo per usare le note renderizzate, se volete armonizzare l'output corrente invece del **T a k e**. La finestra mostra una rappresentazione grafica dell'input in stile "piano roll".

Suggerimento: se avete registrato una melodia in modo incrementale in più passaggi, il parametro **T a k e** conserverà solo lo snippet registrato più recentemente. Se desiderate armonizzare l'intera melodia, dovrete usare per l'input le note renderizzate. Noi consigliamo di mantenere sempre le melodie che si desiderano armonizzare con le intonazioni statiche, che quindi non cambieranno quando renderizzate rispetto agli accordi correnti.

2. Verificare la chiave globale

Synfire stima la chiave globale più probabile dall'input di origine quando si fa clic sul pulsante **K e y** (o si richiama **Transform >> Pick Global Key**). Questo dovrete sempre farlo prima di eseguire l'Harmonizer o nel caso in cui gli accordi suggeriti vi sembrino strani.

Nel caso in cui una precedente progressione di accordi esistesse già per il contenitore corrente, la sua la chiave sarà visualizzata qui. La chiave precedente potrebbe non corrispondere più all'input che avete appena registrato o importato. Per correggere questo premete nuovamente **Global Key**.

Suggerimento: la Chiave musicale è la chiave per una buona armonizzazione! Nel caso la conoscesti già, dovrete assegnarla con **Transform >> Pick Global Key** prima di iniziare. Questa assegnazione porterà a risultati molto migliori. Dovreste farlo anche quando dubitate che i suggerimenti creati di Synfire abbiano senso.

3. Far generare i suggerimenti di accordi all'armonizzatore

Impostazioni

- > **Key** (*Chiave*): chiave stimata (vedere le osservazioni sopra)

- > **Transitions** (*Transizioni*): l'algoritmo utilizzato per determinare le potenziali posizioni in cui un cambiamento di accordo può verificarsi:
 - Search (*Cerca*): Synfire analizza l'input e rileva automaticamente tutte le posizioni dove è più probabile che accadano i cambi di accordi.

 - Polyphony (*Polifonia*): Synfire semplicemente presuppone che tutti i luoghi con accordi costituiscano una modifica di accordi. Questo algoritmo è molto semplice e funziona solo con input quantizzati.

 - Keep (*Mantieni*): tutte le transizioni attualmente esistenti verranno riutilizzate. Per proteggere le vostre modifiche, questa modalità è sempre impostata automaticamente dopo che cambiate qualsiasi transizione manualmente.

 - Auto: seleziona automaticamente un algoritmo appropriato.

- > **Preferred Stile** (*Stile preferito*): influenza il tipo e la complessità degli accordi suggeriti. Dovreste sperimentare un po' per trovare le impostazioni che meglio si adattano alle vostre esigenze.

- > **Windows**: (Resolution) Saranno prese in considerazione le correzioni di nota che si verificano entro questo lasso di tempo in un potenziale accordo. L'occorrenza di spazi più ampi sarà considerata un suggerimento per i movimenti melodici. Questa impostazione rende l'armonizzatore piuttosto robusto verso un input non ottimizzato.

- > **Shortest Chord** (*Accordo più breve*): limita la durata più breve possibile di un singolo accordo.

Armonizzazione

Premendo **H a r m o n i z e**, la porzione selezionata della sorgente (o l'intera sorgente nel suo complesso, se non è selezionato nulla), verrà elaborata utilizzando le impostazioni correnti. Siate sicuri di selezionare "Recognize" (*riconoscimento*) come algoritmo di rilevamento della transizione, se non desiderate mantenere le posizioni cambiate dalla progressione corrente.

Importante: se si desidera armonizzare l'intero input nel suo complesso, è necessario assicurarsi di non aver selezionato nulla. Questo può essere facilmente trascurato.

Nota: gli stili "Generico" e "Semplificato" forniscono solo accordi di base ("vanilla") per determinare una funzione armonica. Non assomigliano alle singole espressioni di uno strumento, cioè se si desidera vedere rispettivamente Am9 o C7 (9,13) anziché Am e C7, è necessario aggiungere in seguito queste estensioni nell'editor delle progressioni.

4. Ascoltare i suggerimenti degli accordi e fare una scelta

I suggerimenti di accordi attualmente selezionati appaiono nel righello grigio scuro in basso nella vista del piano roll. È possibile selezionare una di queste posizioni e modificare la selezione selezionando un altro accordo dalla lista nel mezzo.

I suggerimenti sono ordinati per probabilità. Sebbene gli accordi siano ordinati per preferenza musicale generale, a volte troverete anche accordi interessanti nelle posizioni più basse della lista.

Nel caso in cui sia elencato un solo accordo, la posizione selezionata non sarà ancora stata armonizzata. Premere **H a r m o n i z e** per fare in modo che Synfire cerchi potenziali accordi.

Synfire eseguirà una breve anteprima di ciascuna selezione. Potete sostituire i suoni utilizzati per questo con **Playback >> Audio & MIDI Setup** nella scheda Preference. Nel caso in cui non si desiderasse alcun feedback udibile, disattivarlo con **Playback >> Instant Feedback**.

Nota: ci sono milioni di potenziali progressioni di accordi che corrispondono a una singola melodia. Quando si tratta di armonizzare, si dipende principalmente dal proprio senso di ascolto, e la vostra visione di compositore deciderà quali accordi saranno migliori. L'armonizzazione completamente automatizzata produrrebbe solo risultati molto limitati.

5. Inserire o rimuovere le posizioni di transizione.

Le singole posizioni di transizione possono essere modificate manualmente usando i pulsanti in alto **[+]** e **[-]**. In alternativa potete scegliere le rispettive azioni dal menu di scelta rapida (facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione) o dal menu **Edit**.

Per melodie più lunghe, potrebbe essere più comodo incollare dagli appunti un modello di transizione esistente con **Edit >> Paste Rhythm**. In questo modo è possibile copiare il ritmo di una piccola sezione (ad esempio una misura) e inserirla in altre sezioni dell'input. Se non viene selezionato nulla, il ritmo incollato si applicherà all'intera progressione.

Nota: tutte le operazioni riguardano solo la selezione corrente. Dovete prima deselegionare tutto per elaborare l'input nel suo complesso.

6. Accettare il risultato finale per il contenitore

È possibile simulare le selezioni correnti premendo il pulsante **Play** in qualsiasi momento. Premendo **Probe** si renderà un'anteprima della progressione "vanilla". Quando avrete fatto questo, premete **Apply** per memorizzare la progressione di accordi corrente (o una parte selezionata di questa) nel parametro **Harmony** del contenitore corrente. Tutti gli strumenti seguiranno questa progressione dal prossimo avvio della riproduzione. Questo può essere annullato in seguito, se necessario.

Nota: Non dimenticare mai di premere il pulsante **A p p l y**, se si desidera accettare il risultato. Chiudere solamente la finestra o passare a un'altra scheda non salva automaticamente le vostre selezioni nel parametro **H a r m o n y**.

Nota: l'Harmonizer eseguirà una progressione corrispondente, ma non creerà un movimento contrappuntistico per voi. Dovrete farlo da soli usando i dati melodici di ogni strumento. In questo modo avete il pieno controllo del vostro stile musicale.

Opzioni aggiuntive

- > **Retain Harmony** (*Mantenere l'armonia*): l'armonizzatore rispetta il parametro attuale **H a r m o n y** e tenta di mantenere i suoi accordi come selezione iniziale predefinita dopo i nuovi suggerimenti che sono stati generati. Potete comunque cambiare quella selezione.
- > **Match Neighborhood** (*Abbinamento vicini*): Synfire seleziona le selezioni dall'elenco di accordi suggerito automaticamente per ottimizzare la progressione generale. Questo fatto condiziona le transizioni che seguono la posizione che avete cambiato. Quindi, gran parte della progressione potrebbe cambiare dopo una singola modifica.
- > **Optimize Scales** (*Ottimizza scale*): prima che il risultato sia accettato per il contenitore, tutte le selezioni delle scale della progressione saranno ottimizzate.

Scambio di dati

Potete copiare qualsiasi parte delle selezioni di accordi correnti, che metteranno quindi una progressione negli appunti, progressione che è possibile inserire altrove. Funziona anche in modo circolare, ovvero, potete incollare singoli accordi da una tavolozza o persino una progressione da qualsiasi fonte che vi piace. Determinare se questo abbia un senso armonicamente, è completamente vostra responsabilità.

Il mixer di anteprima

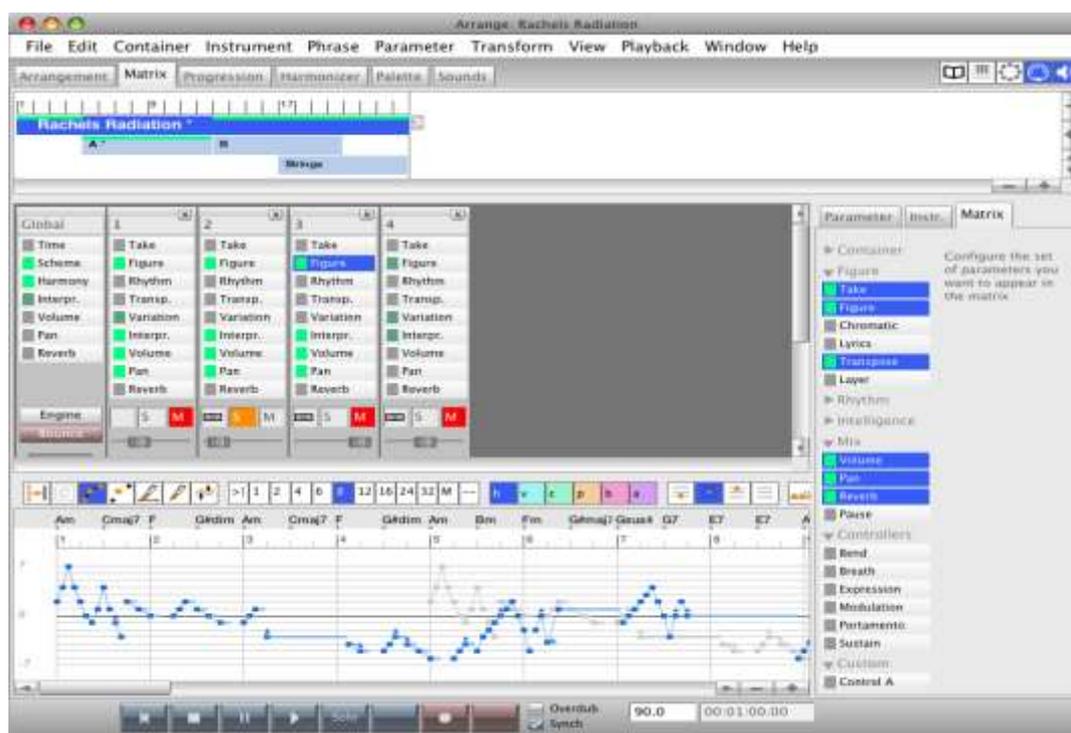
Utilizzando i tre fader, è possibile regolare il volume degli strumenti globali che sono utilizzati per rendere il risultato di armonizzazione. Il pulsante accanto a loro vi porterà all'Impostazione Audio & MIDI in cui è possibile sostituire del tutto i suoni utilizzati per l'anteprima.

Matrice (Matrix)

| 15

Questa vista vi offre una panoramica di tutti gli strumenti e dei parametri loro assegnati.

Questa vista assomiglia approssimativamente a una console del mixer e si trova nella scheda **Matrix**. Ogni striscia di canale rappresenta uno strumento.



Un doppio clic su un blocco di parametri apre un editor di vettori sotto la console in cui potete modificare i parametri graficamente. Sulla scheda **Matrix** nell'area del Parameter Inspector, potete decidere quali parametri mostrare nella vista matrix.

Premendo il pulsante **Capture** si acquisirà la successiva riproduzione su disco. Il file sarà creato in formato WAV (Windows) o AIFF (OS X) e verrà memorizzato accanto al vostro documento di arrangiamento. Questa opzione è disponibile anche dal menù **Playback**.

Subito dopo aver selezionato uno strumento, potete spostarlo nella matrice, usando i tasti freccia (sinistra, destra) mentre si tiene premuto il tasto SHIFT. Nella scheda **Instr.** che si trova sullo Instrument Inspector, è possibile colorare l'etichetta di ogni strumento.

Suggerimento: La matrice è la vista migliore per copiare i parametri tra gli strumenti. Per esempio, usando il mouse, provate a copiare il parametro **Figure** di uno strumento sul parametro **Rhythm** di un altro e ascoltate cosa succede.

Bozze (sketches)

| 16

Le bozze sono progettate specificatamente per rendere brevi passaggi musicali in tempo reale. Potete usarle in tavolozze e progressioni. Avete la possibilità di personalizzare, in base alle vostre esigenze, le bozze preimpostate o di crearne di nuove interamente da zero.

Concetto

In modalità real-time, Synfire interpreta una bozza in modo tale che l'accordo suonato sia portato musicalmente in vita il più vividamente possibile. Tale bozza consiste di un piccolo arrangiamento di frasi per diversi strumenti. È appositamente ottimizzato per l'interpretazione in tempo reale.

Le frasi di una bozza non vengono semplicemente riprodotte. Nel contesto del cambio di armonie, le bozze vengono interpretate in pochi millisecondi come se fossero musicisti virtuali, adattate dinamicamente alle capacità di suonare dello strumento e alle frasi degli altri strumenti (voice leading cooperativa). A causa della potenza di calcolo richiesta, il numero di strumenti e la lunghezza massima di una bozza sono limitati.

Window

Modalità di dialogo

Da qualsiasi altra finestra, è possibile aprire l'editor con **Playback >> Edit Current Sketch** (*modifica bozza corrente*) in modalità di dialogo. Questa modalità aggiunge due pulsanti **OK** e **Cancel**. La bozza viene modificata in memoria e salvata nella posizione originale, il menù Playback.

Suggerimento: quando si modifica la bozza corrente, è possibile guardare e modificare le sue impostazioni "live".

Modalità standalone

Se si desidera creare una nuova bozza, è necessario aprire un editor standalone indipendente, con **File >> New >> Sketch**. In questa modalità, i pulsanti **OK** e **Cancel** non ci sono. Dovrete salvare la bozza risultante in un file.

Estensione del menù di riproduzione

È possibile aggiungere le proprie bozze al menù Riproduzione. Basta salvare un file con **File >> Save as Preset** nella cartella di configurazione sotto “Patterns” (Vedere “Personalizzazione” a pagina 170). Queste bozze verranno automaticamente visualizzate nel menù predefinito dopo il riavvio di Synfire.

Synfire cerca anche nella sottocartella “Patterns”, sotto la cartella dei documenti personali (se presente) e aggiunge le bozze al menù.

Editor

Una bozza consiste fondamentalmente in un unico contenitore i cui strumenti sono disposti nella forma di una console di mixer. Ogni striscia di canale rappresenta uno degli strumenti. La striscia più a sinistra rappresenta i parametri globali della bozza.



Il Parameter Inspector si trova sulla destra. Diversamente dalla finestra di organizzazione, qui ogni striscia di canale ha il proprio blocco di indicatori di parametro. Avrete bisogno di aprire l’editor di frasi con un doppio clic sul nome dello strumento, se desiderate modificare un parametro che non è visibile nella console.

La maggior parte delle altre funzionalità sono quasi identiche a quelle nella finestra di organizzazione (vedi “Arrangiamento” a partire da pagina 34).

Suggerimento: un modo efficace per testare una nuova bozza è provarla con diverse progressioni. Scegliete un numero di modelli di progressione preimpostati per il parametro *Harmony*. Vi accorgete subito se la bozza funziona bene.

Suggerimento: se volete che le bozze fatti da voi si carichino automaticamente all'avvio, potete salvarle come preset o aggiungerle manualmente alla cartella di configurazione (vedere "Personalizzazione" a pagina 170).

Conversione in un arrangiamento

Se vi piace una particolare bozza che volete usare come base per costruire un arrangiamento, potete convertirla con *File >> Convert >> Open As Arrangements*.

Strumenti a corda

Potete utilizzare Synfire in modo ottimale insieme alla vostra tastiera, chitarra, basso o altri strumenti a corda.

Strumenti supportati

Synfire supporta un insieme di strumenti a corda tradizionali, che sono già implementati e che voi potete utilizzare subito:

Strumento	Intonazione
Chitarra	E A D G B E
Chitarra Mancina	E B G D A E
Basso	E A D G
Ukulele	G C E A
Viola da Gamba	D G C E A D
Violoncello, Banjo, Chitarra Tenore, Viola	C G D A
Violoncello, Violino, Mandolino, Irish Banjo	G D A E
Violino Tenore, Basso o Liuto	G C F A D G

Suggerimento: potete aggiungere i vostri strumenti e le vostre accordature, ma questo richiederà la modifica dei files XML ed il loro salvataggio nella cartella di configurazione sotto "Tunings" (vedi "Personalizzazione" a pagina 170).

Pannelli

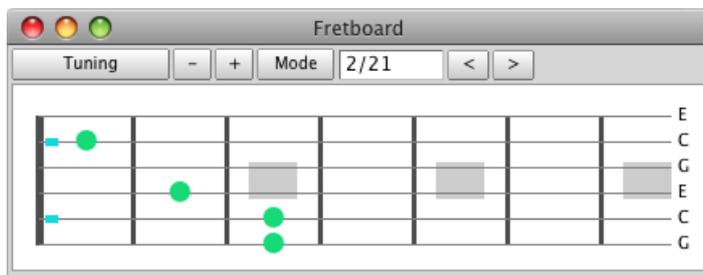
Avete sempre la possibilità, usando **Window >> String Instruments**, di aprire una piccola finestra aggiuntiva in cui l'accordo attualmente in riproduzione è rappresentato graficamente per il vostro strumento a corda. Potete usare Synfire in questo modo come un accompagnamento intelligente per provare un pezzo sul vostro strumento.

Se lo desiderate, potete aprire diversi di questi pannelli per, ad esempio, avere una panoramica dell'accordo e della sua scala selezionata per le improvvisazioni. Potete anche rallentare il tempo in modo da poter seguire gli accordi più facilmente.

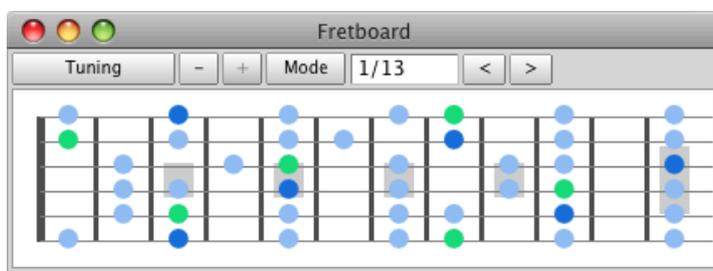
È quindi possibile provare un brano contemporaneamente con diversi musicisti. Ognuno può seguire la diteggiatura per il proprio strumento sul monitor di un laptop mentre Synfire suona l'accompagnamento.

Con l'aiuto del tasto **Tuning**, potete scegliere tra diverse accordature e modalità di visualizzazione. Ad esempio, potete visualizzare tutti i toni della scala scelta per quell'accordo per l'improvvisazione di una melodia.

Display grafici



La rappresentazione è conforme alla convenzione familiare per i diagrammi dei tasti (*fret*). La risonanza delle corde a vuoto può essere riconosciuta perché non viene disegnato alcun punto verde sulla corda. Una “X” su una stringa significa che questa rimane muta. Dovete quindi metterla a tacere con un dito o assicurarvi di non colpirla.



Le corde su cui si trova la tonica dell'accordo sono contrassegnate da una piccola scatola blu. Un numero a destra del capotasto (traversa) visualizza il numero del tasto in cui il dito deve essere posizionato. I nomi delle note suonate sono scritti al fondo delle corde.

Alcuni accordi consistono di più note di quante corde ci siano sullo strumento. Ovviamente, questi non possono essere riprodotti completamente. I diagrammi dei tasti corrispondenti rappresentano quindi solo parzialmente l'accordo, che viene visualizzato con un'esclamazione rossa. Synfire fa in modo che vengano mantenuti gli intervalli tipici particolarmente caratteristici di un accordo.

Ordinamento

Tutti i diagrammi sono automaticamente calcolati in base all'accordatura dello strumento. Le varianti sono ordinate in base alla difficoltà. La variante con il modo più semplice è mostrata prima.

Dal momento che non ci sono criteri matematici per la “diteggiatura”, l'ordinamento non è sempre perfetto. Quando usate un accordo per la prima volta, selezionate la variante ottimale per voi. Questa preselezione sarà memorizzata in modo permanente.

Scale

Utilizzando il pulsante **M o d e I**, è possibile visualizzare la scala verticale anziché l'accordo. La tonica è rappresentata in verde e i gradi di scala rimanenti in blu. Per orientarsi meglio, la quinta è anche evidenziata in un colore verde chiaro.

Usate le scale per improvvisare casualmente le melodie. Synfire si assicurerà che tutte le note facciano parte del contesto armonico.

Potete aumentare o diminuire il numero di tasti visualizzati con i pulsanti **[+]** e **[-]** rispettivamente. Quando volete vedere e seguire gli accordi e le scale contemporaneamente, aprite semplicemente due finestre una accanto all'altra.

Suggerimento: ingrandite i pannelli a vostro piacimento in modo da poter leggere facilmente l'aiuto a distanza. Un'altra opzione è quella di aprire più pannelli contemporaneamente per, ad esempio, seguire contemporaneamente gli accordi e le scale.

Personalizzazione

Ci sono diverse diteggiature per ogni accordo. Potete decidere da soli quali di essi sono più adatti alla vostra destrezza e al vostro gusto personale. Potete sfogliare queste diteggiature con i piccoli pulsanti freccia sul pannello. Synfire prende nota della vostra ultima scelta per ogni accordo e la visualizza di preferenza.

Se avete modificato queste impostazioni, vi verrà chiesto se non volete terminare Synfire e salva le impostazioni in modo permanente. Potete anche farlo in qualsiasi momento usando la finestra di dialogo globale **Preferences**. Le impostazioni salvate verranno caricate automaticamente all'avvio di Synfire. Avete anche la possibilità di salvare diverse impostazioni in vari file e ricaricarle se necessario.

In questo capitolo imparerete come stampare le vostre progressioni su carta e come aggiungere informazioni utili quando si suona insieme in sala prove.

Tavolozze

Se volete ritirarvi in montagna con la vostra chitarra per scrivere canzoni, probabilmente non avrete con voi un laptop. Forse, anche volutamente, non volete prendere con voi qualsiasi attrezzatura tecnica in modo che possiate arrivare con altre idee. Per questi scopi, è possibile stampare una tavolozza. Può essere un aiuto semplice e leggero quando state cercando stimoli e alternative senza sforzo mentale.

Se si desidera stampare in bianco e nero, prima di stampare, andare su **Coloring >> Preset >> Printing** e scegliete uno schema di colori che sia facilmente leggibile e non molto intenso.

Scegliete un layout adatto che contenga quante più informazioni possibili, ma che sia ancora leggibile su carta. Ovviamente, potete escludere accordi che non potete suonare perché Synfire non può suonarli per voi nei pascoli di montagna.

È quindi possibile stampare la tavolozza dalla finestra delle tavolozze con **File >> Print**.

Progressioni

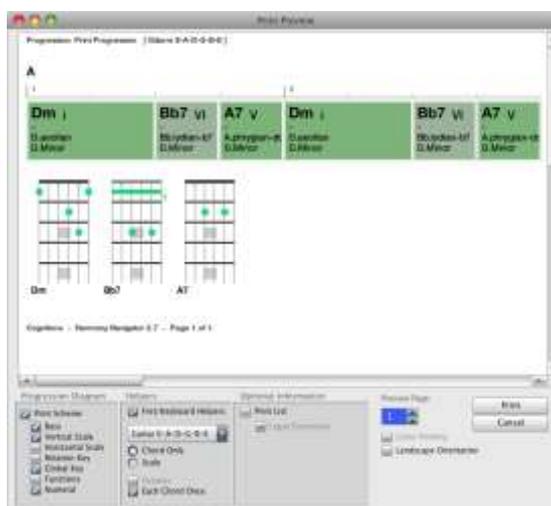
Stampare una composizione o una progressione è particolarmente utile quando si suona insieme in sala prove. Potete preparare una stampa per ogni musicista che è individualmente adattata al suo strumento e alle sue esigenze.

Per stampare una progressione, richiamate **File >> Print** dall'editor delle progressioni. La finestra di dialogo mostrata apparirà sulla destra.

Print Chord Scheme (*stampare lo schema degli accordi*): Stampate la progressione, come nell'editor delle progressioni. Potete cambiare questo completamente quando, ad esempio, desiderate stampare solo le tabelle iniziali. Altrimenti potete specificare i dettagli che verranno mostrati per ogni accordo.

Instruments Helpers (*aiuto strumentale*): Stampa le tabelle di diteggiatura per vari strumenti a corda o tastiera. Potete anche scegliere di stampare la vista della scala per suonare le improvvisazioni.

Listing (*elenca*): Stampa una lista con informazioni aggiuntive che possono essere utili quando si suona insieme ad altri e per l'improvvisazione.



Each Chord Once (*Ogni accordo una volta*): nasconde gli accordi che si verificano ripetutamente in modo che ogni tabella di battute si verifichi solo una volta.

Avete la possibilità di visualizzare in anteprima tutte le pagine.

Suggerimento: poiché le progressioni possono essere costituite da più sezioni, è consigliabile utilizzare questa opzione per dividere ordinatamente un pezzo. Potete farlo nell'editor di progressione.

Configurazione Audio & MIDI

| 19

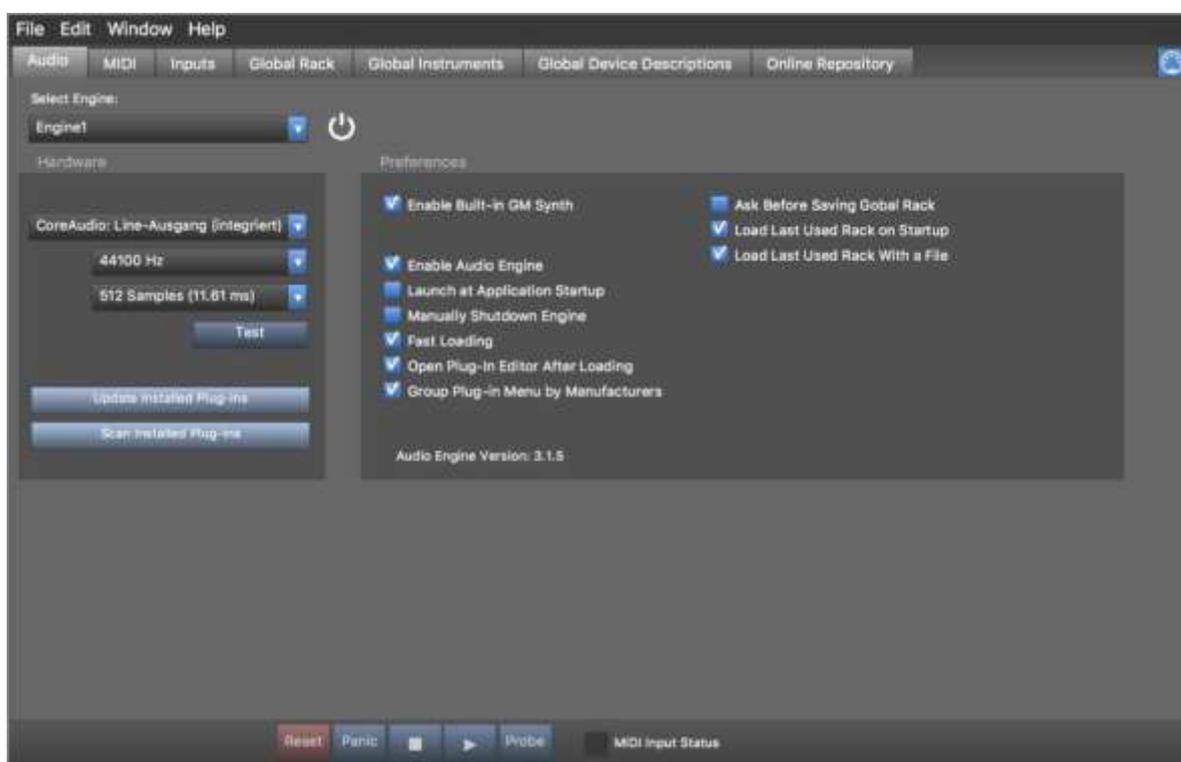
Questa finestra è utilizzata per configurare le impostazioni Audio & MIDI e per gestire i suoni globali. Questi includono il Global Rack e gli Strumenti Globali.

È possibile raggiungere la finestra di impostazione Audio & MIDI con **Playback >> Audio & MIDI Setup...** Per comodità, su molte altre finestre ed editor troverete questa icona che aprirà la finestra di Configurazioni Audio & MIDI.



Impostazioni audio

Cose come output hardware, frequenza di campionamento e dimensione del blocco sono impostate sotto la scheda **Audio**. Probabilmente avrete familiarità con questi termini lavorando con una DAW.



Synfire supporta un sintetizzatore GM interno incorporato e uno o più Audio Engine che possono essere eseguiti sul vostro computer locale o nella vostra LAN (la distribuzione di rete è una funzione solo di Synfire Pro). È possibile configurare le impostazioni per ciascun Audio Engine sonoro, nonché per l'avvio o l'arresto di Audio Engines secondo necessità.

Si prega di seguire i suggerimenti sugli strumenti per ulteriori informazioni su un particolare interruttore.

Scansione per plug-in installati

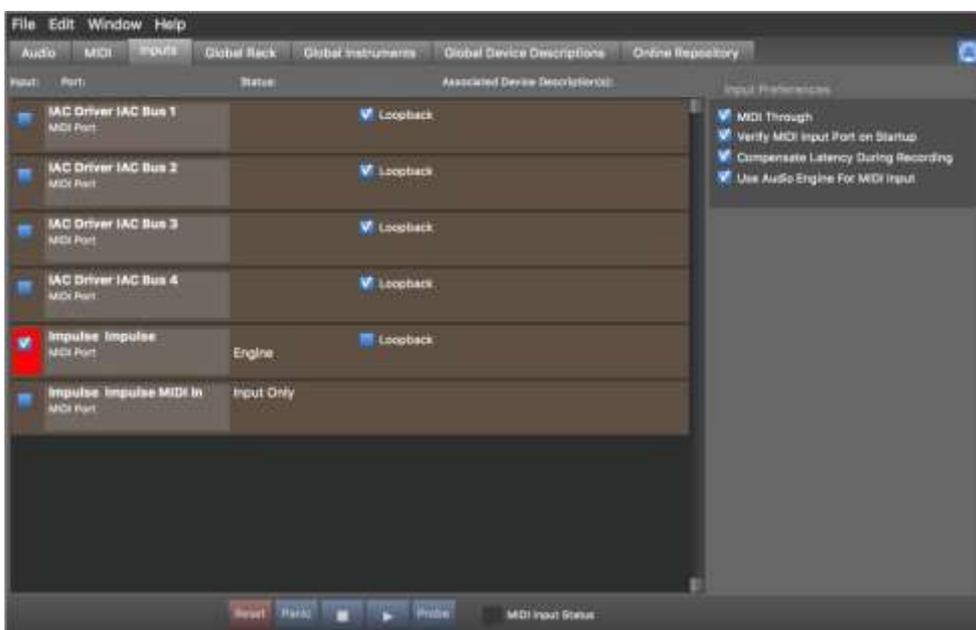
Se necessario, è possibile eseguire una scansione per i plug-in installati utilizzando i pulsanti visualizzati per ogni Audio Engine. Quando viene visualizzata la successiva finestra di dialogo,

assicuratevi di includere tutte le directories contenenti i plug-in VST sul computer prima di eseguire la scansione. In un aggiornamento, verranno considerate solo le modifiche dall'ultima scansione (la più veloce).

Suggerimento: in Windows Vista e Windows 7, potrebbero verificarsi problemi quando più programmi accedono allo stesso driver ASIO. Per essere in grado di eseguire un engine e una DAW in parallelo, potrebbe essere necessario assegnarli a diversi driver audio in uscita. Ad esempio, potreste voler utilizzare il driver ASIO per la vostra DAW e i driver Windows Audio o DirectX per gli engines. Su Mac, l'esecuzione multipla di engine e DAW allo stesso tempo non è di solito un problema.

MIDI Inputs

Sotto la scheda **Inputs**, sono elencate tutte le porte MIDI attualmente conosciute che possono ricevere Dati MIDI.



Abilitare le porte che si desidera utilizzare per la registrazione con Synfire selezionando il rispettivo box. Il box diventerà rosso. Quando fate riprodurre il vostro hardware esterno, l'indicatore rosso accanto al trasporto nella parte inferiore della finestra dovrebbe lampeggiare (notate che sono visualizzate solo le note in entrata, mentre i dati del controller non lo sono).

Se avete collegato hardware aggiuntivo al vostro computer che non è ancora attivo nell'elenco, premere il tasto **R e s e t** accanto al trasporto per aggiornare l'elenco.

Suggerimento: il pulsante **R e s e t** può essere utilizzato in qualsiasi momento per mettere la configurazione Audio & MIDI di nuovo in uno stato definito (ad esempio, se si sospetta che qualcosa sia incasinato, o se non c'è più alcun suono). Le vostre impostazioni non saranno interessate da un reset.

Loopback drivers

I cosiddetti "Virtual MIDI Cables", o loopback drivers, possono essere usati per instradare l'output MIDI di Synfire ad altri software sul computer, ad esempio una DAW. Funziona anche al contrario. Su Mac, questo è il driver IAC realizzato da Apple. Su Windows, c'è una piccola selezione di driver disponibili, ad esempio LoopBe by nerds.de, o MIDI Yoke ed altri.

Poiché questi driver rinviano a Synfire tutti i dati ricevuti da Synfire stesso, c'è un alto rischio che si verifichi un loop infinito, se allo stesso tempo è abilitato il Midi Through ("Feedback"). Questo loop infinito carica pesantemente Synfire. Per impedire questo, si prega di contrassegnare tali porte come Loopback.

Impostazioni

- > **Midi Through:** tutti i dati MIDI ricevuti vengono inoltrati contemporaneamente a bassa latenza allo strumento selezionato per ultimo. In questo modo potete suonare lo strumento attualmente selezionato usando la tastiera esterna. L'interruttore si trova anche in cima ad ogni finestra, raffigurato come un simbolo di connettore MIDI. 
- > **Verify MIDI Input on Startup** (*Verifica ingresso MIDI all'avvio*): Synfire emette un avviso all'avvio, se non riesce a trovare una porta MIDI abilitata per l'input. Qui potete disabilitare questo avviso.
- > **Compensate Latency During Recording** (*Compensazione della latenza durante la registrazione*): dopo che una registrazione è terminata, Synfire analizza la **T a k e** per i problemi di temporizzazione e li corregge automaticamente. Potete disabilitare questo, se ritenete che porti a risultati indesiderati.
- > **Use Audio Engine For MIDI Input** (*Usa l'Audio Engine per l'ingresso MIDI*): l'Audio Engine supporta tempi molto migliori rispetto all'applicazione principale. Quindi ha senso che l'Audio Engine riceva i dati MIDI in arrivo e li inoltri a Synfire con i timestamp già applicati. Potete disabilitare questo se riscontrate problemi su Windows con la condivisione USB MIDI driver tra più programmi (questo problema non esiste sul Mac).

Suggerimento: in Windows, potrebbero verificarsi problemi se più programmi tentano di utilizzare lo stesso driver MIDI USB allo stesso tempo. Particolarmente incline a questo problema sono drivers "a buon mercato" che spesso accompagnano hardware MIDI molto economico. Se vi chiedete perché Synfire non è in grado di ricevere dati dal vostro hardware, probabilmente il motivo è che un altro programma già usando il driver USB. Per fare in modo che Synfire e altri software ricevano dati MIDI allo stesso tempo, potrebbe essere necessario utilizzare interfacce USB separate o cercare un driver migliore, se possibile. Poiché questo è un problema frequente, dovrete visitare il forum utenti per le ultime soluzioni (www.synfire.com).

Il Global Rack

Sotto la scheda **Global Rack** potete impostare i suoni disponibili e condivisi da tutti i files che aprite.



Il global rack deve essere caricato solo una volta ed è quindi disponibile per tutti i file aperti fino a quando non caricate un altro Global Rack. È particolarmente utile per gli hostings che utilizzano di frequente suoni affamati di memoria.

Impostazione di un modulo rack

Il modo più comodo per aggiungere un modulo rack è utilizzare il pulsante + in cima al rack. Apparirà un menù che vi permetterà di selezionare l'Audio Engine (host) e il tipo di modulo da inserire. Se almeno un plug-in Cognitone Drone viene caricato in una DAW sul vostro computer, questi Droni appariranno anche come possibili host per un nuovo modulo.

Suggerimento: i Droni sono progettati per collegare un arrangiamento con una DAW. Anche se è possibile creare un Global Rack basato su Droni, noi sconsigliamo di fare questa operazione. L'Audio Engine è il modo più adatto per creare un Global Rack, perché può salvare e ripristinare automaticamente i rack. Gli Audio Engines hanno anche una minore latenza quando si suona "live" dall'hardware della tastiera.

Caricamento di un plug-in

Premere il pulsante **Plug-in** per selezionare e caricare un plug-in VST o AudioUnit. Si aprirà la finestra dell'editor dei plug-in. Su un drone DAW, è necessario passare alla DAW e aprire solo la finestra dell'editor. Synfire non può fare per voi quello che fa una DAW.

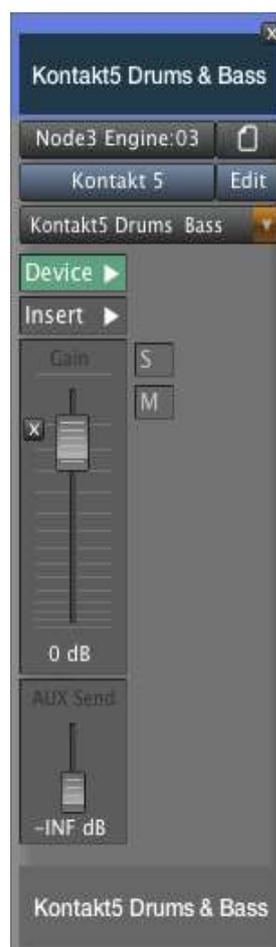
Caricate i suoni desiderati nel vostro plug-in e regolate tutto a vostro piacimento. Potete aprire o chiudere l'editor usando il pulsante **E d i t** in qualsiasi momento.

Selezionare una descrizione del dispositivo

Perché un modulo rack fornisca suoni per i vostri strumenti (al contrario di un effetto), ha bisogno di una descrizione del dispositivo che elenchi i nomi e le categorie di suoni sul plug-in attualmente caricato (o sul synth esterno attualmente connesso). Scegliete una descrizione del dispositivo dal menu o createne una nuova. Seguirà nella prossima sezione una descrizione dettagliata su come farlo.

Il menù per le descrizioni dei dispositivi offre le seguenti opzioni:

- > **Unknown Device** (*Dispositivo sconosciuto*): con questa impostazione, nessuna descrizione del dispositivo è disponibile. Il modulo non può essere utilizzato dagli strumenti. Per gli effetti plug-in, di solito questo è ok.
- > **Create a New Description** (*Crea una nuova descrizione*): offre tre tipi di dispositivi a scelta. Cosa sono questi tipi di dispositivi e come impostarli viene spiegato in “Creazione di una descrizione” a pagina 133.
- > **Match Device Description** (*Abbina descrizione dispositivo*): Synfire tenta di trovare un file descrizione del dispositivo già noto esaminando i plug-in contenuti e le proprietà del Drone. Per fare questo si riferisce anche ai preset che avete salvato (Vedere “Preset” a pagina 130).
- > **Extract Device Description From Plug-In** (*Estrai descrizione dispositivo dal plug-in*): alcuni plug-in rilasciano un elenco dei suoni che possono fornire. In questi casi, Synfire può recuperare questo elenco automaticamente. Maggiori informazioni su questo in “Estrazione dai plug-in” a pagina 142.
- > **Download Device Description From Repository** (*Scarica descrizione dispositivo dal repository*): saltate alla scheda Repository online (*archivio online*) in cui è possibile cercare e scaricare le descrizioni che altri utenti hanno inviato.



Modifica di un dispositivo sul rack

Cliccare sull'area verde etichettata "Device" (*Dispositivo*), lo farà espandere, mostrando i canali del dispositivo. Con un clicca sull'area del titolo sopra l'elenco, apparirà un inspector all'estremità destra della finestra, dove potrete modificare molte delle proprietà del dispositivo ("Proprietà del dispositivo" a pagina 134).

I dettagli di ogni canale appaiono anche sull'inspector quando si seleziona un canale. Per i canali di tipo "Suono fisso", potete anche modificare tutte le proprietà del suono immediatamente (Vedere "Proprietà del suono" a pagina 139).

Sotto il rack, appare una tastiera dove potete modificare gli intervalli di riproduzione del suono.



Se è necessario controllare più proprietà e impostazioni che non sono disponibili qui, un clic sul pulsante di modifica (carta e matita) vi farà saltare al grande editor della descrizione dei dispositivi.



Suggerimento: Le aree verdi illuminate indicano quali suoni e dispositivi sono attualmente in uso (used). Potete mettere la finestra su un monitor secondario e guardare come l'assegnazione dei suoni cambia dinamicamente.

Droni MIDI

I droni di una DAW possono funzionare come puri Droni MIDI solo per ricevere dati MIDI. Non caricano un plug-in e possono essere posizionati ovunque nella DAW.

Nella DAW, è necessario indirizzare l'uscita del MIDI Drone alle destinazioni desiderate. In questo modo potete anche suonare strumenti interni che non sono disponibili come VST o Audio Units. I dati MIDI vengono inviati alla temporizzazione di precisione del campione.

Lo switch "MIDI Drone" appare solo sui moduli che appartengono già a un Drone.

Suggerimento: fino ad oggi, solo VST supporta in modo affidabile l'output MIDI. Non tutte le DAW supportano l'elaborazione dell'output MIDI generato dai plug-in. Dovete provare con la vostra DAW se questo funziona.

Presets

Cliccando sul simbolo mostrato qui, si apre un menù in cui è possibile salvare un modulo come preimpostato per il successivo riutilizzo. Un preset include il contenuto corrente di un plug-in, oltre alla descrizione del dispositivo ad esso associata.



I plug-in che sono stati salvati con un preset possono essere riconosciuti da Synfire in seguito, a condizione che il plug-in contenga lo stesso contenuto.

Usando lo stesso Menù, potete anche copiare lo stato di un modulo e incollarlo altrove. In questo modo potete trasferire il contenuto di un modulo ad un altro.

Etichette e colori

Ogni modulo può essere etichettato e colorato come volete. Per fare questo, usate l'inspector proprio alla fine della finestra.

Solo e muto

L'interruttore Solo "S" silenzia tutti gli altri moduli. I singoli moduli possono essere disattivati con l'interruttore Mute "M". Questo riguarda tutti i canali MIDI, quindi possono essere interessati più strumenti. Si noti inoltre che le funzioni Mute e Solo funzionano unicamente per i moduli attualmente in uso: l'area verde "Device" ("Dispositivo") deve essere accesa.

Guadagno e send AUX

Questi fader sono disponibili solo sui moduli per un Audio Engine o una DAW. I moduli MIDI non supportano questo. Usando il fader guadagno, potete regolare il volume generale di output dei plug-in. Questo riguarda tutti i suoni su tutti i canali del plug-in. Il fader AUX Send invia una parte dell'output del plug-in al modulo AUX (se presente).

Quando usate i DAW Drones, probabilmente vorrete fare il mixaggio interamente dentro la DAW. Premendo il piccolo [x] il fader viene resettato esattamente su 0 dB. Quindi non sarà effettuata alcuna regolazione del volume.

MASTER E Modulo AUX

Per ciascun Audio Engine, è possibile aggiungere un modulo MASTER (somma) e un Modulo AUX (effetti).

Il modulo MASTER riceve i segnali di uscita di tutti gli altri moduli. Si potrebbe voler caricare un compressore multi-banda o un finalizer, per ottenere un mix sempre saturo che compensa le differenze di volume dei singoli suoni mentre voi componete. Il fader Gain del modulo MASTER controlla l'uscita dell'Audio Engine.



Il modulo AUX è utile per l'uso con un riverbero o un processore di effetti simile. Questo riceve i segnali da tutte le uscite AUX Send di tutti gli altri moduli. Il suo output è inviato al modulo MASTER.

Inserire effetti

Un inserimento di effetti per modulo può essere incatenato dopo l'output del plug-in. Per far questo cliccate sull'area etichettata "Insert". Apparirà un modulo embedded più piccolo, che è impostato più o meno allo stesso modo di un modulo normale. Per i processori di effetti, non avete bisogno di una descrizione del dispositivo, a meno che non desiderate che Synfire sia in grado di selezionare diversi programmi.

Suggerimento: la console del mixer di Synfire è solo un'implementazione di base che non può competere con una DAW. Il suo vero scopo è quello di rendere possibile la vostra composizione con i vostri suoni preferiti, Per la produzione e il mixaggio finali, vi consigliamo di trasferire il vostro progetto su una DAW (Vedere anche "Trasferimento da Audio Engine a DAW" a pagina 156).

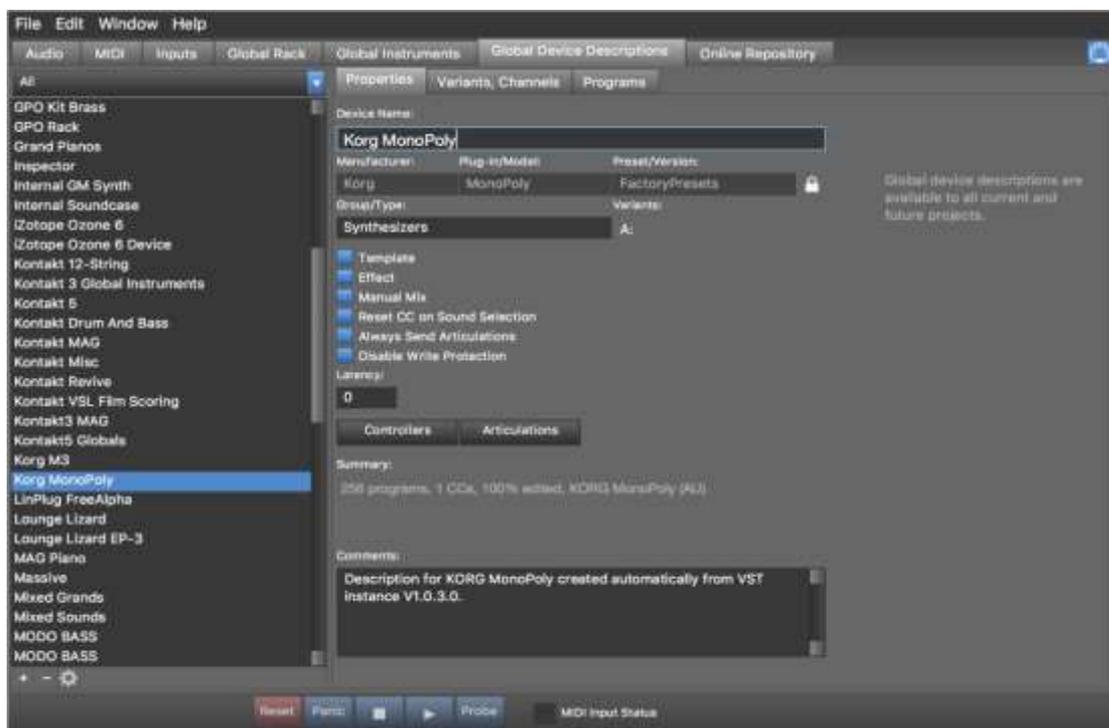
Salvataggio del Global Rack

Il **Global Rack** è un file ordinario che potete salvare e aprire in qualsiasi momento. Con questo, potete creare tutti i rack globali che desiderate e usarli secondo le necessità.

Con **File >> Save** è possibile salvare il Global Rack su disco. Questo stato, incluse tutte le impostazioni, viene ripristinato automaticamente all'avvio successivo di Synfire. Con **File >> Save As...** potete salvare il Global Rack con un nome diverso. Questo è molto utile se volete lavorare con differenti rack multipli.

Editor di dispositivi

Sotto la scheda **Global Device Descriptions** potete gestire la vostra collezione di descrizioni del dispositivo. I dispositivi elencati qui sono globali, cioè possono essere utilizzati sia dal Global Rack sia da qualsiasi arrangiamento, se necessario.



Quando aprite un altro Global Rack, le descrizioni dei vostri dispositivi globali non ne sono interessate. Queste descrizioni esistono indipendentemente dal Global Rack.

Inoltre, ogni arrangiamento può includere le proprie descrizioni del dispositivo, che possono essere usate solo lì. Questi dispositivi “privati” non sono elencati qui.

Aggiunta di nuovi dispositivi

All'inizio, l'elenco delle descrizioni dei dispositivi sarà quasi vuoto. Per ottenere il maggior numero di descrizioni possibili per i plug-in e l'hardware esterno, avete le seguenti opzioni:

- > **Re-Use (Riutilizzo):** se possedete già una descrizione che avete creato con una versione precedente di Synfire o Harmony Navigator, potete aggiungerla alla vostra raccolta con **File >> Open And Add...**
- > **Download From The Online Repository (Scarica dall'archivio online):** su una scheda a destra, troverete **Online Repository**. Lì potete cercare descrizioni adatte che hanno caricato altri utenti (consultare “Archivio online” a pagina 144).
- > **Extract From Plug-In (Estrai dal plug-in):** alcuni plug-in supportano questo (vedere “Estrazione dal plug-in” a pagina 142).

- > **Import from a MIDNAM (XML) File:** le comunità di utenti di ProTools e Digital Performer hanno creato una raccolta di descrizioni per molti sintetizzatori qualche tempo fa. Synfire può importarla (vedere “Importazione da XML MIDI” a pagina 142).
- > **Create One Yourself (Crea da solo):** questo è spiegato nelle seguenti sezioni in dettaglio.

Creare una propria descrizione dei dispositivi

Una descrizione del dispositivo può essere molto semplice o richiedere una piccola ricerca nella documentazione fornita con l'hardware o la libreria di esempio. Indipendentemente da questo lavoro (che si fa solo una volta), dovrete farlo per tutti i dispositivi che usate frequentemente. Questo vi consentirà di risparmiare molto tempo e distrazioni, specialmente in quei momenti in cui sono in arrivo le vostre migliori idee.

Suggerimento: per i sintetizzatori che state modificando individualmente per ogni progetto, potete fare a meno di una descrizione del dispositivo e inserire tutte le informazioni richieste nell'arrangiamento diretto (vedere “Assegnazione di un suono” a pagina 36).

Selezionare un tipo di dispositivo

Per creare una nuova descrizione del dispositivo, premere il pulsante [+] sotto la lista (o utilizzare il menu opzioni) e quindi selezionare il tipo del nuovo dispositivo. Esistono diversi tipi di dispositivi che si trovano molto frequentemente. Per ciascuno di questi tipi, Synfire può creare uno “scheletro” pronto da valorizzare con i dettagli:



- > **Fixed Channel (Canale fissato):** su uno o più canali MIDI, si trova solo un singolo suono. I suoni non possono essere scambiati inviando messaggi MIDI. Dovete farlo manualmente. Questo comportamento è tipico dei campionatori e delle librerie audio. Le descrizioni del dispositivo rappresentano una particolare raccolta di suoni attualmente caricati nel plug-in. Per un singolo plug-in di campionamento, è probabile che si raccolgano molte descrizioni del dispositivo, una per ogni preset che avete creato. Questi sono quindi distinti dal nome che inserite nel campo “Preset” della descrizione del dispositivo.
- > **1-Channel With Multiple Programs (1 canale con più programmi):** questo è il tipico tipo di plug-in del sintetizzatore. Varie patch o preset possono essere selezionate inviando messaggi MIDI o messaggi di protocollo VST / AU. A volte sono disponibili più banchi. La descrizione del dispositivo rappresenta i preset di fabbrica del plug-in.
- > **16-Channel Multi Timbral (Multi timbro a 16 canali):** questo è il tipico modulo sonoro General MIDI. Su tutti i canali 1-16 è possibile selezionare un suono individuale inviando un messaggio MIDI. Tutti i suoni possono essere suonati allo stesso tempo. La descrizione del dispositivo rappresenta il modulo sonoro con i suoi preset di fabbrica.
- > **Template (Modello):** questa descrizione non rappresenta un dispositivo fisico o un plug-in. Fornisce una raccolta solitamente completa di proprietà sonore (nomi, categorie, estensioni sonore, selezione del programma, controller e articolazioni) che possono essere copiati in altri dispositivi o strumenti, se necessario. In questo modo potete indicizzare una grande libreria di

suoni e assemblare rapidamente le nuove descrizioni dei dispositivi copiando solo i suoni di cui avete attualmente bisogno.

Selezionate il tipo appropriato e continuate.

Proprietà del dispositivo

Sulla scheda **Properties** è possibile modificare le proprietà essenziali del dispositivo. In questa scheda il nome del dispositivo viene utilizzato per visualizzarlo nell'elenco e altrove nel software. Potete cambiare questo nome in qualsiasi momento.

Identificatore univoco

Synfire identifica in modo univoco un dispositivo da queste tre proprietà: **Manufacturer, Model and Preset** (*produttore, modello e preset*). Queste informazioni sono anche usate per creare una denominazione con cui il dispositivo viene salvato. Ove possibile, non dovrete cambiare più questo identificatore dopo aver iniziato a usarlo nei vostri progetti. Per cambiare l'identificatore, dovete necessariamente sbloccare prima i campi di input.



- > **Manufacturer (Produttore):** questa designazione dovrebbe contenere un nome breve per il produttore, ad es.: “NI” per Native Instruments o “YAMAHA”. Per favore usate sempre esattamente lo stesso nome per lo stesso produttore.
- > **Plug-in/Model:** nome del modello hardware o plug-in: JV2080, MU90R, EWQLPlay, Kontakt5, ecc.
- > **Preset/Version:** nel caso in cui si tratti di un plug-in, inserire qui una designazione per il preset caricato che è descritto dalla descrizione del dispositivo: “My Orchestra Kit” o “Misc Basses”. Potete lasciare questo valore vuoto per i sintetizzatori hardware.

Suggerimento: quando cambiate l'identificatore univoco di un dispositivo, Synfire correggerà di conseguenza tutti quelli attualmente aperti. Ciò garantisce che tutti gli strumenti stiano ancora utilizzando il dispositivo corretto. Il rischio potenziale di causare danni è comunque basso: nel caso peggiore avete solo bisogno di confermare ancora una volta il suono di uno strumento.

Raggruppamento

Per fornire una panoramica migliore, l'elenco dei dispositivi può essere modificato per gruppi. Potete inserire qualsiasi nome descrittivo nel campo “Group/Kind” (“Gruppo / Tipo”). Synfire creerà dei suggerimenti.

Impostazioni varie

- > **Template** (Modello): selezionare questa casella se la descrizione deve essere un modello. I modelli sono raccolte di suoni che possono essere copiati su altri dispositivi o strumenti a seconda delle necessità.
- > **Effect** (Effetto): se il dispositivo descrive un plug-in effects, selezionare questa casella.
- > **Manual Mix**: se non si desidera che Synfire invii automaticamente volume, pan e altri messaggi del controller quando viene selezionato un suono, è possibile attivare questo interruttore. Questo è utile quando non volete che Synfire interferisca con un mix che avete impostato sulla vostra DAW esterna.
- > **Reset CC on Sound Selection** (*Ripristina CC su selezione audio*): alcuni dispositivi richiedono il ripristino dei controller MIDI ai valori predefiniti dopo che è stato selezionato un nuovo suono. Se notate che il vostro dispositivo si comporta in modo strano rispetto al pedale sustain, al pitch bend o alle modulazioni, potreste aver bisogno di controllare questa opzione.
- > **Disable Write Protection** (*Disattiva protezione scrittura*): nella vista arrangiamento, è possibile selezionare un suono per uno strumento, ma potrebbe non modificarlo lì. Questo interruttore vi consentirà comunque di farlo. Tuttavia, non dovrete farlo con i dispositivi globali, perché creerebbe confusione, specialmente se un arrangiamento modifica un dispositivo che viene utilizzato anche da altri arrangiamenti.
- > **Latency**: non tutti i dispositivi rispondono all'ingresso MIDI con la stessa velocità e in molti setup da studio i dati MIDI non raggiungono tutti i generatori di suoni allo stesso tempo. Potete inserire nel campo Latency un valore che specifica di quanti millisecondi tutti i dati MIDI trasmessi a quel dispositivo devono essere spostati in avanti per compensare la latenza del dispositivo.

Controlli e articolazioni

Per informazioni dettagliate su questo, si prega di leggere “Controlli ed articolazioni personalizzati” a pagina 149.

Varianti e canali

Nella scheda **Variants, Channels** [1] si configurano i singoli canali MIDI del dispositivo.



Per la maggior parte dei dispositivi, 16 canali MIDI sono sufficienti e le varianti aggiuntive non sono necessario. Tuttavia, per librerie di campioni complete, è possibile aggiungere fino a quattro varianti A, B, C e D su un dispositivo. Ogni variante ha 16 canali e rappresenta una diversa selezione dei suoni forniti dal dispositivo, ad es. un plugin specifico preimpostato che avete salvato. Le impostazioni, i controller e le articolazioni di un dispositivo sono condivise da tutte le varianti. Le varianti possono essere utilizzate indipendentemente con diversi moduli rack.

Configurare i canali

Nella scheda **Variants, Channels** potete aggiungere canali alla variante selezionata e configurarla. Usando il menu opzioni, dite a Synfire come usare un canale:

- **Fixed Sound** (*Suono fisso*): un singolo suono è indirizzato permanentemente su questo canale. Potete inserire qui le sue proprietà sonore usando immediatamente l'inspector sul bordo destro della finestra.
- **Dynamic Program Selection** (*Selezione dinamica del programma*): su questo canale, è possibile selezionare un suono arbitrario inviando un messaggio MIDI. Le proprietà di questi suoni sono mantenute in un grande elenco che si trova nella scheda **Program**.
- **Reserved Channel** (*Canale riservato*): su questo canale, è possibile selezionare solo quei suoni che hanno lo stesso numero di canale impostato come canale riservato (ad esempio, questo è il caso

[1] L'immagine mostra ancora "Connector" - questo è stato cambiato in "Variant"

dei drum kit GM che richiedono il canale 10). Questi suoni sono anche mantenuti nel grande elenco che si trova nella scheda **Program**, tuttavia, i suoni hanno bisogno di avere questo numero di canale impostato come canale riservato.

Cambiando il numero del canale, il rispettivo suono viene spostato o scambiato con il suono che è già presente sul nuovo canale. Non avete bisogno di configurare i canali che il dispositivo non usa.

Tipi di canali diversi possono essere mescolati. Se un dispositivo ha più varianti con canali dinamici, Synfire li utilizzerà tutti per assegnare i suoni secondo necessità.

Un'area verde con l'etichetta "Used" indica se un canale è attualmente utilizzato da uno o più strumenti. Sull'inspector nel bordo destro della finestra, potete vedere chi sta attualmente usando il suono.

Suggerimento: i canali dinamici vengono gestiti automaticamente da Synfire. Quale suono è effettivamente utilizzato e su quale canale dipende da quali canali sono attualmente liberi. Ecco perché non è possibile selezionare qui un suono particolare in anticipo. Se vi sono più file aperti allo stesso tempo ed un'altra finestra viene messa in primo piano, Synfire scambia automaticamente i suoni dove necessario.

Suggerimento: per i generatori sonori General MIDI (GM), vi consigliamo di escludere sempre il canale 10 dall'allocazione dinamica. Il canale 10 è riservato ai kit di batteria.

Programmi



Quando tutti i suoni legati a un canale FX vengono modificati immediatamente accanto al rispettivo canale, questi suoni sono selezionati inviando un messaggio MIDI elencato nella scheda **Programs**.

Qui vengono anche raccolti i suoni di un modello. Tutti i suoni in questa vista sono organizzati nei banchi e possono essere filtrati per categoria.

Soundbanks (banchi di suoni)

I Soundbanks sono un mezzo per organizzare raccolte di suoni all'interno di un singolo dispositivo. Lo standard MIDI consente un massimo di 128 suoni per banco. Fornendo multipli soundbanks, un dispositivo può indirizzare più di 128 suoni.

I soundbanks sono comuni solo per i sintetizzatori hardware e le loro controparti software. La maggior parte degli strumenti virtuali fa a meno di loro. In questo caso si crea un singolo banco che contiene tutti i suoni.

Create un nuovo soundbank facendo clic su [+] sotto l'elenco dei banchi. Selezionate nella lista il nuovo banco creato. Quindi inserite il suo nome. Le opzioni riguardanti il banco selezionato si trovano nel menu delle opzioni (ruota dentata) o facendo clic con il tasto destro sulla lista.

Metodo di selezione del banco

Per i plug-in, in genere è possibile selezionare **Plug-in Preset Selection** (*Selezione plug-in predefinita*) come metodo di selezione dei banchi.

Consultare la documentazione MIDI del generatore di suoni per scoprire quali messaggi MIDI si aspetta di ricevere per selezionare un particolare banco sonoro e

programma. Esistono determinati standard che è possibile selezionare dal menu a discesa (Metodo di selezione). Le variabili **MSB** e **LSB** sono segnaposto valorizzati nei messaggi MIDI.

Banchi General MIDI

Se il soundbank è conforme allo Standard General MIDI (GM), selezionare la casella **GM**. Questo è solo il caso in cui i numeri di cambio programma e le assegnazioni del suono sono conformi allo standard GM e tutti i 128 strumenti sono presenti.

Poiché i nomi e i programmi degli strumenti sono predeterminati dallo standard GM, potete risparmiare un sacco di lavoro e impostare automaticamente un soundbank GM con **(Cogwheel) >> Initialize General Midi**.

È anche possibile modificare in questo modo un banco già esistente per accettare le categorie strumento standard, se i suoni hanno già impostato il corretto numero di modifica del programma GM.

Spostare i suoni

Per spostare i suoni su un diverso soundbank occorre trascinarli nell'elenco, sul nome del soundbank desiderato. Inoltre, è possibile copiare uno o più suoni e incollarli su un dispositivo diverso.

Proprietà sonore

Nella metà destra della scheda **Programs**, si vedono due liste: una organizzata gerarchicamente ad albero che mostra tutte le categorie e la lista di suoni contenuti nel banco sonoro selezionato. È possibile utilizzare l'albero delle categorie per cercare suoni adeguati alla loro tipologia.

Per aggiungere un nuovo suono, per prima cosa selezionare il soundbank che dovrebbe essere aggiunto, quindi individuare una categoria appropriata nell'albero e infine fate clic su **[+]** sotto l'elenco.

Ora, valorizzare nella forma di destra per configurare il suono:

- > **Sound Name:** fornire qui un nome per il suono. Noi consigliamo di utilizzare il nome originale come visualizzato sul dispositivo.
- > **Category:** scegliere una categoria dal menu o rilasciare uno o più suoni nella categoria desiderata trovata sull'albero.
- > **Preferred Channel** (*Canale preferito*): impostarlo solo se il suono lo richiede o se si preferisce un canale specifico. Se questo è un canale riservato, selezionare anche il box "reserved". Nel caso in cui il suono si trovi sempre sullo stesso canale, occorre modificarlo sulla scheda **Variants, Channels**, non qui!



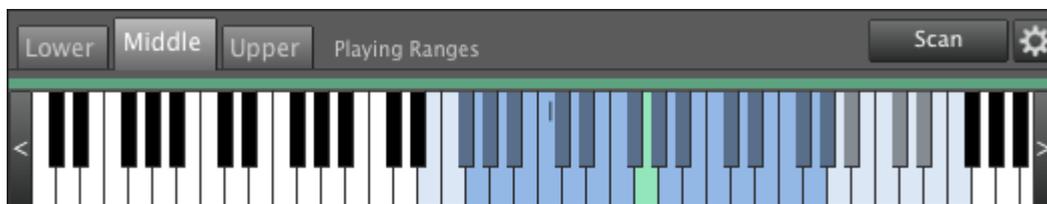
- > **Program:** se il suono può essere selezionato da un messaggio di cambio programma MIDI, selezionare il numero di programma associato da questo menù. Spuntate la casella General MIDI, se il cambio di programma e il timbro dello strumento sono conformi allo standard GM.
- > **Articulations and Custom CC:** se il suono lo supporta, potete modificarli qui (consultare “Controlli e articolazioni personalizzati” a pagina 149).
- > **Default Volume + Velocity:** questa impostazione viene utilizzata come impostazione predefinita, quando non ci sono informazioni specifiche date in un arrangiamento.

Nota: i canali MIDI e le modifiche ai programmi sono numerati da 1 a 128.

Suggerimento: non è necessario aggiungere tutti i suoni di un dispositivo. Basta aggiungere quelli che volete veramente usare per la composizione.

Intervalli sonori

Nelle schede **Programs** e **Variants, Channels**, si trova una tastiera nella parte inferiore della finestra, in cui è possibile modificare gli intervalli di riproduzione di un suono.



Il capitolo “Nozioni audio” a pagina 28 spiega per cosa sono utilizzati gli intervalli sonori. Se volete ottenere rapidamente buoni risultati, dovete regolare gli intervalli sonori a seconda di ogni timbro. Sebbene possiate impostare gli intervalli sonori anche più tardi in un accordo, questo potrebbe interrompere la vostra creatività.

Per ogni suono ci sono tre gamme di suono **Lower**, **Middle** e **Upper** (*Inferiore*, *Medio* e *Superiore*). Ognuno ha una intonazione tipica regolabile. Quest’ultima si riferisce ad un tono preferito che, in modo ottimale, accentua lo strumento nel rispettivo intervallo. In una certa misura, la divisione di queste gamme è una questione di gusto personale (o per le esigenze di un particolare arrangiamento, dove è possibile personalizzare gli intervalli). La capacità tecnica del suono non dovrebbe tuttavia essere superata da nessuno dei tre intervalli.

- > **Lower** (*Inferiore*): imposta l’intonazione tipica su ciò che ritenete sia ottimale per l’uso in una voce bassa. Il fondo di questo intervallo indica il tono più basso possibile del suono. Questo intervallo è usato di default per i segmenti di basso.

- > **Middle** (*Medio*): Synfire utilizza questo intervallo come predefinito per accordi e segmenti melodici. Omette le intonazioni altissime e quelle basse. Imposta il tono tipico su ciò che volete sentire quando questo suono suona accordi molto stretti.
- > **Upper** (*Superiore*): l'intonazione tipica deve essere impostata su ciò che si desidera per una melodia brillante. Il limite superiore di questo intervallo specifica la massima altezza possibile per il suono.

Assicuratevi che ogni estensione sonora sia larga almeno un'ottava. Molti strumenti naturali consentono solo un singolo intervallo sonoro. Ad esempio, non ha senso voler suonare il basso con un timbro da flauto dolce. In questi casi, impostate tutti e tre gli intervalli al massimo intervallo fisico e regolate solo il tono tipico per correggere tre registri leggermente diversi.

Nota: non confondere gli intervalli di riproduzione con le voci. Per raggiungere un movimento contrappuntistico con più voci, è possibile regolare una diversa estensione sonora per ciascuno strumento, ognuna delle quali rappresenta una voce (altrimenti sareste limitati a tre voci).

Scansione automatica delle gamme sonore

Se un suono è ospitato su un Audio Engine, potete consentire a Synfire di scansionare i suoi intervalli sonori automaticamente. Premendo il tasto **S c a n**  Synfire analizzerà le proprietà acustiche del suono e determinerà i suoi intervalli sonori.

Affinché funzioni, Synfire ha anche bisogno di conoscere la categoria dello strumento. Perciò assicuratevi di aver impostato correttamente la categoria prima di scansionare il suono.

Usando il menu opzioni (ruota dentata), potete anche copiare gli intervalli per incollarli altrove.

Categorie

Synfire organizza i suoi suoni in una gerarchia di categorie, ciascuna delle quali rappresenta un certo tipo di strumento. Più specifica è l'assegnazione di una categoria a un suono particolare, meglio Synfire può lavorare con essa. Trascinando uno o più suoni su un nome nella gerarchia si cambia la categoria loro assegnata. Una categorizzazione corretta dei vostri soundbanks ha enormi vantaggi:

- > Sulla base della categoria e del suono Synfire adatta automaticamente sostituti per i suoni che non sono attualmente disponibili. Da qui potete così aprire i files di altri utenti e immediatamente riprodurli senza il noioso adattamento degli strumenti.
- > Se si dispone di molti suoni disponibili, si ottiene un suono significativamente più veloce.
- > Potete assegnare intervalli sonori a ciascuna categoria, che si applicano a tutti i loro suoni, a meno che le categorie non forniscano i loro. Questo vi risparmia molto lavoro (**Cogwheel >> Attributes >> Cut, Copy & Paste**).

- > È possibile assegnare a ciascuna categoria una frase per l'anteprima e quindi sondare differenti strumenti con le proprie appropriate sequenze ([Cogwheel](#) >> [Preview Phrase](#) >> [Paste](#)).

Importazione delle descrizioni dei dispositivi

Perché è materialmente impossibile per Cognitone creare in anticipo una descrizione dei dispositivi per tutti i sintetizzatori ed i plug-in, inclusi tutti i loro preset, che sono attualmente disponibili sul mercato (ce ne sono più di 1000), la lista delle descrizioni dei dispositivi che vedrete all'avvio di Synfire probabilmente non includerà la vostra attrezzatura personale. Un metodo semplice per iniziare una nuova descrizione è importarla. Imparerete come farlo nelle sezioni seguenti.



Suggerimento: prima di risolvere il problema di creare autonomamente descrizioni dei dispositivi, per favore date un'occhiata al nostro Online Repository per vedere se esiste già un modello completo per la vostra attrezzatura (Vedere anche "Archivio online" a pagina 144).

Estrazione dai plug-in

Molti strumenti virtuali supportano l'estrazione automatica della loro lista di patch. Sebbene questa funzione sia parte delle specifiche VST / AU ufficiali, molti sviluppatori hanno evitato di implementarla. In generale, questa funzione è più probabilmente supportata da plug-in di tipo sintetizzatore piuttosto che da campionatori. L'unico modo per imparare se il plug-in supporta questo è provare.

Dopo aver avviato il processo di estrazione dal menù di un modulo rack, Synfire vi chiederà per il nome del preset (non la patch individuale!) che è attualmente caricato dal plug-in. Se per esempio il plug-in **Reaktor 5** ha caricato il sintetizzatore **Lazerbass**, inserite "Lazerbass" qui. Nel caso sia una collezione di strumenti a corda assortiti, potreste chiamarla "Orchestral Strings". Potete anche lasciarlo vuoto. Synfire allora creerà una descrizione del dispositivo basata sulle informazioni che può trovare nel plug-in.

Dopo aver creato la descrizione, è necessario assegnare ciascun suono a una categoria, semplicemente facendo cadere il suono sul nome della categoria desiderata nell'albero. È importante anche impostare gli intervalli di riproduzione sonora per ciascun suono (vedere "Intervalli sonori" a pagina 140).

Suggerimento: nel caso in cui il vostro plug-in non supporti questa funzione, potreste voler richiedere questa caratteristica agli sviluppatori. Di solito è relativamente facile da implementare. Più gli utenti richiedono questa funzione, più è probabile che gli sviluppatori seguano il vostro suggerimento.

Importa da MIDI XML

Cognitone supporta il formato standard MIDI XML adottato da Apple e MMA (Associazione dei produttori di Midi) per l'etichettatura dei "nomi delle patch" (fine del file con

“midnam”). Queste definizioni descrivono i comandi MIDI per i cambi di banco e tutti i suoni disponibili su un generatore di suoni, tra le altre cose.

Su Internet sono disponibili midnam files per molti dispositivi. Se i vostri dispositivi non sono direttamente supportati da Cognitone, è possibile trovare il file appropriato su Internet e importarlo con **Cogwheel >> Import XML (midnam)**. Potete trovare ulteriori istruzioni sul sito Web Cognitone nell'area Supporto.

Al contrario, è possibile esportare dispositivi in formato XML e quindi condividerli con altre applicazioni. Usa Cogwheel >> Esporta XML. Si noti che alcune informazioni sono ignorate da MIDI XML quando importate e quindi non sono più disponibili per una successiva esportazione. Dovreste effettuare un'esportazione per un dispositivo solo se non avete più il file XML originale.

Importa da file di testo

In alternativa, è possibile importare file di testo semplici con elenchi di suoni usando **Cogwheel >> Import Text File**. Questi files devono avere il seguente formato: Ogni riga deve iniziare con il numero di cambio programma, seguito dal nome del suono, che è separato da un carattere di tabulazione o spazio. Le gamme sonore possono essere importate solo con XML.

Naturalmente, non è possibile importare un banco prima di aver creato il dispositivo.

Archivio (Repository) online

Cognitone fornisce una raccolta di descrizioni dei dispositivi che è possibile scaricare immediatamente dall'interno di Synfire. Nella scheda **Online Repository**, avete accesso a questo database.



Il database è progettato per consentire a tutti gli utenti di caricare i propri dispositivi e condividerli con altri. Chiedete agli altri se hanno una descrizione di cui avete bisogno e se lo hanno caricato. Caricate voi stessi le descrizioni che ritenete possano essere utili per gli altri. Così facendo, la raccolta crescerà rapidamente a beneficio di tutti gli utenti.

Cerca e scarica (download)

È possibile sfogliare l'archivio (*repository*) secondo criteri differenti. Per far questo utilizzate il menu a discesa su in cima alla lista. Immettere il nome di un plug-in, produttore o modello nel campo di ricerca per cercare le descrizioni corrispondenti. Dopo aver scaricato una descrizione, la stessa viene salvata nella vostra lista delle descrizioni globali del dispositivo.

Ecco come è possibile trovare rapidamente una descrizione per un particolare plug-in:

- 1 Nella scheda **Global Rack**, selezionare il modulo rack caricato con il plug-in per cui avete bisogno di una descrizione.
- 2 Passare ora alla scheda **Online Repository**. Viene eseguita una ricerca per il plug-in e le descrizioni potenzialmente idonee verranno visualizzate nell'elenco.

Caricamento (upload)

Innanzitutto controllate se la descrizione è etichettata correttamente e popolata con suoni che la rendono utile. Non ha bisogno di essere rifinita, ma dovrebbe almeno includere abbastanza informazioni per gli altri per completarla. Se necessario, Synfire mostrerà un messaggio di avviso con potenziali fonti di errori prima del caricamento.

Usate i campi dei commenti della descrizione per dire utenti agli altri quali dati sono già inclusi e cosa manca ancora. Altri utenti potrebbero voler completare la descrizione e caricare una versione aggiornata.

Se state caricando una descrizione per un plug-in, dovreste associarlo a una istanza plug-in con [Cogwheel >> Associate With Plug-in...](#) Questo non è necessario, se la descrizione è stata originariamente estratta da un plug-in. Senza questa associazione, gli altri utenti avranno problemi nel trovare la descrizione. Produttore e modello sono critici per una ricerca di successo.

Infine, con [Cogwheel >> Upload to Online Repository](#) potete inviare il file descrizione al database.

Se caricate di nuovo la stessa descrizione in un secondo momento, quest'ultima sostituirà quella caricata precedentemente. Gli altri utenti vedranno un indicatore che mostra che c'è una versione più recente disponibile per una descrizione che hanno già scaricato.

Suggerimento: se vedete descrizioni apparentemente incomplete, non esitate a scaricarle e modificarle. Se avete una descrizione migliore o più completa, caricatela. Non sovrascriverete mai una descrizione già esistente nel database. Versioni multiple dello stesso dispositivo possono coesistere.

Strumenti globali

Nella scheda **Global Instruments**, potete impostare i sei strumenti globali.



Synfire utilizza questi strumenti, ad esempio, quando si suona in modalità “Chords Only” (*solo accordi*), oppure quando si visualizzano in anteprima accordi e scale nel catalogo o per l'armonizzatore. Molte bozze, che si possono selezionare dal menù **Playback**, utilizzano uno o più di questi strumenti, per garantire che funzionino in qualsiasi ambiente di studio.

- > **Piano:** Strumento predefinito utilizzato per tutti i tipi di feedback audio. Synfire lo usa per l'anteprima di scale e accordi, o per rendere melodie nell'armonizzatore. Anche se potete scegliere qualsiasi suono, un piano è più adatto per questo scopo.
- > **Chords:** Usato per accordi prolungati. Questa dovrebbe essere una lussureggiante sezione di strumenti a corda o un caldo pad di sintetizzatore.
- > **Bass:** Utilizzato per la voce di basso nella modalità “Solo accordi” e l'armonizzatore.
- > **Guitar:** Utilizzato solo in bozze predefinite preimpostate in fabbrica.
- > **Drums:** Usato per batteria e percussioni, quando non sono disponibili altri suoni.
- > **Metronome:** Usato come conteggio per la registrazione. Scegliete un suono che desiderate utilizzare per il clic del metronomo. Dovrebbe avere una latenza molto bassa per non diluire la precisione durante la registrazione.

Per ogni strumento, è possibile assegnare un suono, regolare il volume predefinito, il pan e modificare le gamme sonore. Si forniranno istruzioni passo-passo per l'assegnazione di un suono in “Assegnazione di un suono” a pagina 36.

Gli strumenti globali vengono salvati con il Global Rack e vengono ripristinati nuovamente all'apertura del rack.

Nota: le modifiche nel mixer riguardano solo quelle bozze che si riferiscono specificamente a questi strumenti globali. Se si desidera sostituire i suoni utilizzati in una bozza, è necessario modificare la bozza.

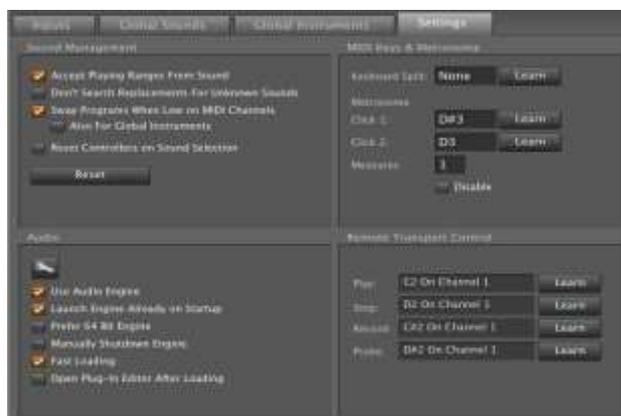
Impostazioni

Nella scheda più a destra **Settings**, potete trovare varie opzioni di configurazione globale che vengono salvati e ripristinati insieme al Global Rack.

Gestione del suono

> **Accept Playing Ranges From Sound:**

(Accetta le gamme sonore dal suono): con questa opzione abilitata, Synfire copierà gli intervalli sonori su uno strumento quando gli si assegna un nuovo suono. Questa azione ridisegna l'output MIDI per assicurarsi che corrisponda al suono stesso. Questo è conveniente, ma voi potreste voler trasformare questo se siete preoccupati per la conservazione esatta dell'uscita MIDI corrente.



- > **Don't Search Replacements For Unknown Sounds** *(Non cercare sostituti per suoni sconosciuti):* quando si aprono arrangiamenti che si riferiscono ad un suono inaccessibile, Synfire lo silenzia invece di usare una sostituzione che potrebbe sembrare diversa.
- > **Swap Channels When Low On MIDI Channels** *(Scambia i canali quando i canali MIDI sono bassi):* se sono richiesti più suoni che canali disponibili, i suoni attualmente non utilizzati devono essere temporaneamente scambiati (impostazione predefinita). Questo è particolarmente importante in caso in cui più accordi siano aperti allo stesso tempo.
- > L'impostazione sopra può essere applicata anche agli strumenti globali, se lo si desidera. Noi raccomandiamo questo, se non si dispone di un generatore sonoro dedicato e indipendente per il Global Instrument.
- > **Reset Controllers on Sound Selection** *(Ripristina controller sulla selezione del suono):* invia un messaggio MIDI di reset-all-controller dopo aver selezionato un nuovo suono. Questo può essere ignorato per ogni dispositivo.
- > Se avete avuto la sensazione che Synfire abbia incasinato le assegnazioni del suono, premere **Reset**. Questa azione terminerà l'allocazione dinamica e richiederà nuovamente tutti i suoni.

Audio

- > **Use Audio Engine:** avete la possibilità di eseguire Synfire senza l'Audio Engine. Tuttavia, lavorare con i droni DAW e le porte MIDI richiede molti altri passi manuali. Vi consigliamo vivamente di lasciare abilitato l'Audio Engine.
- > **Launch Engine Already on Startup** (*Lancia l'Audio Engine all'avvio*): la disabilitazione di questo farà sì che l'Audio Engine sia lanciato solo quando è necessario. Questo non fa risparmiare molto tempo, ma può essere utile quando si lavora con semplici progetti MIDI.
- > **Prefer 64 Bit Engine** (*Preferisci engine a 64 bit*): Synfire avvierà l'Audio Engine a 64 bit, se non diversamente richiesto.
- > **Manually Shutdown Engine** (*Spegnimento manuale engine*): quando Synfire si chiude, Audio Engine viene lasciato in esecuzione. Quando si riavvia l'applicazione, è possibile che il Global Rack non debba essere ricaricato, il che può farvi risparmiare minuti di attesa.
- > **Fast Loading** (*Caricamento veloce*): Synfire evita il caricamento di un preset, se il plug-in ha già lo stesso preset caricato. Questo può farvi risparmiare tempi di caricamento lunghi, specialmente per librerie di campioni di grandi dimensioni. Disattivate questa opzione, se riscontrate problemi con il caricamento dei preset.
- > **Open Plug-in Editor After Loading** (*Apri l'editor dei plug-in dopo il caricamento*): (impostazione predefinita) È possibile che questo sia fastidioso. Alcuni plug-in si bloccano se il loro editor viene aperto troppo velocemente dopo che il plug-in è stato caricato.

Chiavi MIDI e metronomo

- > **Keyboard Split:** si applica quando si utilizza la funzione di interpretazione "Live MIDI" nella finestra della tavolozza. L'input della tastiera sotto il punto di divisione viene interpretato per il riconoscimento degli accordi mentre tutto l'input sopra è utilizzato per l'accompagnamento melodico.
- > **Click 1 & 2:** selezionare le note da suonare per il battito del metronomo.
- > **Measures:** numero di misure da utilizzare per il lead-in prima dell'inizio di una registrazione. Impostate questo a zero, se non desiderate che il trasporto si riavvolga per un pre-roll.
- > **Disable:** è possibile disabilitare completamente il metronomo.

Controllo del trasporto remoto

Qui potete configurare quattro note MIDI o controller rispettivamente per Start, Stop, Record e Probe. Queste note funzionano solo nelle finestre di arrangiamento e nell'editor di frasi.

Controlli e articolazioni personalizzati

Synfire supporta controller MIDI con definizione utente, commutazione tasti e articolazioni controller-based che è possibile assegnare a ciascun segmento singolarmente.

Controlli



È possibile definire fino a otto controller MIDI personalizzati (da A ad H) per un dispositivo, un suono individuale o uno strumento.

Eredità

Una volta che un controller è definito per un dispositivo, può essere utilizzato da tutti i suoni appartenenti al dispositivo stesso. I singoli suoni possono definire i propri controller, aggiungendo o sostituendo le impostazioni predefinite del dispositivo. Funziona allo stesso modo per uno strumento: può usare tutto quello che i controllori definivano per il suo suono, o definire i suoi suoni, usati esclusivamente nel progetto corrente.

Questa eredità, dal dispositivo, al suono, allo strumento si riflette nelle schede della finestra di definizione Custom Controllers mostrata sotto. Selezionare la rispettiva scheda mostrerà i controller definiti a quel livello.

Per modificare i controller di uno strumento specifico per il vostro progetto, andate alla finestra arrangement e premete il tasto **Controllers...** sulla scheda **Instr.**

È possibile specificare un valore predefinito, che viene inviato quando il suono viene selezionato o ripristinato. La spunta del controllo dell'interruttore di ripristino assicura che il valore predefinito venga inviato ogni volta che inizia la riproduzione. Premendo il pulsante **Test** si invierà una serie di valori di controllo allo

strumento attualmente modificato. Tutti i controller personalizzati appariranno nei blocchi parametro della finestra di arrangiamento e dell'editor di frasi, etichettati con i nomi definiti qui.

Articolazioni

Le articolazioni possono essere definite per un dispositivo, un suono o uno strumento individuale, seguendo

lo stesso schema di ereditarietà come spiegato sopra per i controller personalizzati.

Le articolazioni possono essere assegnate ai segmenti di una figura nell'editor di frasi.

Per modificare le articolazioni di uno strumento individuale, fare clic sul pulsante **Articolazioni** nella scheda **Instr.** del vostro arrangiamento o canzone.

Potete scegliere se controllare un'articolazione tramite **Key Switch (KS)** o **controller MIDI (CC)**. Per determinare quale usare, fare riferimento alla documentazione del generatore di suoni.

Le articolazioni vengono attivate (poste su on) poco prima dell'inizio di un segmento. Se il suono risponde tardi per passare, è possibile regolarne la latenza.



Un'articolazione attiva non viene bloccata a meno che non si verifichi che il segmento successivo richieda un'articolazione diversa o non abbia nessuna articolazione assegnata (questo comportamento può essere impostato per il dispositivo). In quest'ultimo caso, Synfire passerà all'articolazione "Predefinita". Quindi, è importante che definiate un'articolazione "Predefinita" che rappresenta il suono normale. Potete farlo nominandolo "Predefinito" o spuntando la rispettiva casella di controllo.

Se un suono richiede che ogni articolazione venga fermata immediatamente dopo l'uso, potete anche specificarlo nel campo di immissione facoltativo "Off".

Questa caratteristica è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire.

Nota: se le diverse articolazioni per lo stesso suono sullo stesso canale MIDI si sovrappongono col tempo, potrebbero interferire. In questo caso, dividere la frase in più sezioni.

Salvataggio di dispositivi

Synfire salva automaticamente tutte le modifiche in sospeso sul disco quando chiudete la finestra o quando chiudete l'applicazione. I soundbanks ed i suoni fanno parte di un dispositivo e sono salvati insieme ad esso.

Avete la possibilità di salvare un dispositivo con un altro nome file dalle opzioni menu con **Save As...** Se vi sentite incasinati e volete ripristinare lo stato precedente dei dispositivi senza salvare le modifiche in sospeso, è possibile utilizzare **File >> Reload All Devices**.



Questo funziona allo stesso modo per le categorie dal menu delle opzioni con **Reload All**.

Tutti i dispositivi e le impostazioni di routing sono tenuti nella cartella di configurazione (Vedere "Personalizzazione" a pagina 170). Le descrizioni dei dispositivi che si spostano nella cartella "Devices" appariranno automaticamente nella configurazione dopo aver riavviato Synfire.

Nota: se è stato recentemente creato un dispositivo che non è ancora supportato da Cognitone, vi invitiamo a caricarlo nell'archivio online (consultate "Repository Online" a pagina 144).

Audio Engine

Di solito non è necessario avere cura dell'Audio Engine. È amministrato ed eseguito in background da Synfire automaticamente. Tutte le funzioni importanti sono accessibili dall'interno di Synfire. Nel caso in cui sia ancora necessario aprire manualmente l'Audio Engine per qualche motivo, procedere così:

- > **Windows:** Trovate l'icona dell'Audio Engine sulla barra delle applicazioni di Windows e fate doppio clic su di essa. Questo aprirà l'interfaccia utente dell'Audio Engine. È possibile uscire dall'Audio Engine dalla barra delle applicazioni nel menu di scelta rapida.
- > **Mac:** Trovate l'icona dell'Audio Engine nel dock e portatela in primo piano. Potete accedere a tutte le funzioni attraverso la barra del menu principale.

Oltre a un feedback visivo sull'uscita audio (misuratori di livello), non c'è nulla di speciale nell'interfaccia utente dell'Audio Engine che non sia possibile ottenere anche all'interno di Synfire.

Sebbene sia possibile salvare lo stato di un Audio Engine su disco indipendentemente da Synfire, questo normalmente non è necessario.

Droni

Cognitone Track Drone è un plug-in VST o AudioUnit che è possibile caricare in una DAW. Dovrebbe apparire negli elenchi di selezione plug-in e nei menù di DAW senza richiede alcuna impostazione manuale, a meno che non sia stato installato accidentalmente in una directory sbagliata (solo per Windows).



(L'immagine mostra un drone caricato in Apple Logic). Su comando di Synfire, un drone carica altri strumenti VST / AU (plug-in) e li alimenta con la musica riprodotta da Synfire. Gli elementi dell'interfaccia utente sono:

- > **Numbered Colored Area (Area colorata numerata):** il numero del drone, che è anche parte del nome della sua porta. Questo numero è assegnato automaticamente. Accanto al numero vedrete il nome e potete digitare e modificare lo stato del plug-in guest attualmente caricato (asterisco = è stato cambiato). Il colore indica lo stato del drone.
- > **Big Title:** nome della descrizione del dispositivo che è stata collegata alla porta del drone. Scegliendo un nome adatto per il dispositivo, potete facilmente riconoscere quali degli strumenti del vostro arrangiamento sono ospitati in questo drone.
- > **Small Text:** mostra il nome dell'arrangiamento a cui appartiene questo drone e informazioni aggiuntive secondo necessità.
- > **Playback Mode (Menu) (Modalità di riproduzione (Menù)):**
 1. **Local:** in questa modalità, il drone riprodurrà solo i dati MIDI locali come forniti dalla Traccia DAW. Ignorerà la musica in streaming da Synfire. Questo è utile dopo aver già esportato i contenuti MIDI del drone in una traccia sulla vostra DAW. Sicuramente non vorrete far suonare entrambe le fonti allo stesso tempo.
 2. **Merged:** riprodurrà entrambi i dati ricevuti da Synfire e dalla traccia DAW.
 3. **Remote:** riprodurrà solo i dati ricevuti da Synfire.
- > **Export:** indica che l'intero contenuto MIDI reso da Synfire è presente nel drone. Potete trascinarlo nell'area colorata e rilasciarlo in una traccia DAW per esportare la musica generata.
- > **Online:** il drone è connesso a Synfire.
- > **Load:** carica manualmente uno strumento VST / AU nel drone.
- > **Editor:** apre l'editor del plug-in guest (*ospite*). Quando si apportano modifiche al guest plug-in, per favore notate che salvare il solo progetto DAW non è sufficiente. Anche tutte le modifiche

devono essere salvati da Synfire. Questo viene fatto automaticamente ogni volta che salvate un progetto Synfire o il Global Rack.

Suggerimento: se un particolare plug-in causa problemi con l'editor incorporato, è possibile provare ad aprirlo in una finestra separata: tenete premuto il tasto **SHIFT** mentre premete il tasto **Editor**. Il drone mantiene questa impostazione finché non lo si annulla facendo una nuova selezione.

Sincronizzazione con una DAW

Al fine di avviare immediatamente un nuovo progetto su una DAW anziché utilizzare un Audio Engine, per prima cosa è necessario procedere come segue:

- 1** Caricare il modulo ReWire **Transport** nella DAW. Transport non genera segnali audio, così potete nascondere ovunque. Assicuratevi che sia consentito modificare il tempo nella DAW.
- 2** Nel vostro arrangiamento, richiamate **Playback >> External Synchronization** e verificate che si apra l'inspector **Sync**. Connettetevi al modulo di trasporto controllando lo switch ReWire. Per maggiori dettagli leggete la prossima sezione qui sotto.
- 3** Caricate tutti i Droni necessari nella DAW. Non mescolare i droni VST e AU: Decidete solo per un formato.
- 4** Nella finestra Arrangement sulla scheda **Sounds**, andate su **Arrangement Rack** e selezionate la DAW host. Aggiungete un modulo rack per ogni drone e caricate il plug-in che desiderate.
- 5** Passate alla DAW e modificate il plug-in secondo necessità.
- 6** Passate a Synfire e salvate il progetto.

Leggete "Trasferimento da Audio Engine a DAW" a pagina 156 per i dettagli su come riposizionare un progetto esistente da un Audio Engine o da un'altra DAW in una nuova DAW.

Importante: Quando salvate il vostro progetto, **salvate sempre Synfire per primo**, quindi salvate il file DAW. Lo stesso quando uscite da Synfire: uscite sempre da Synfire prima (save and exit) poi uscite dalla DAW (save and exit).

Impostazioni di sincronizzazione del modulo Transport

Nella finestra di arrangiamento, andate su **Playback >> External Synchronization**. Lì troverete la scheda **Sync** sull'estremità destra del foglio Instrument (Instr.). Potrebbe essere necessario scorrere la barra delle schede per renderle visibili.

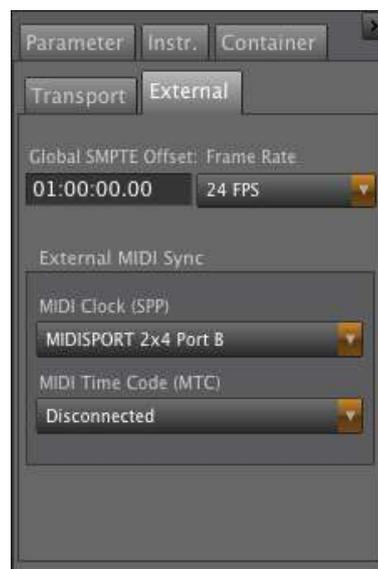
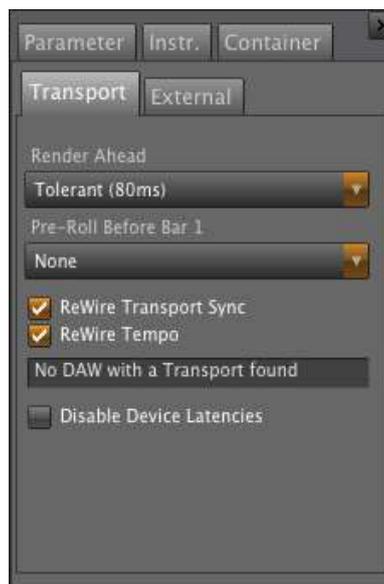
- > **Render Ahead:** quantità di tempo riservata a calcolare l'output musicale prima del trasporto all'esterno (Audio Engine o DAW). Impostare questo su un valore più alto, se si verificano interruzioni della riproduzione.
- > **Pre-Roll Before Bar 1:** Questo è riservato per un uso futuro (attualmente non utilizzato).
- > **ReWire Transport Sync:** abilitare questo per connettersi al modulo di trasporto della DAW. Il campo testo mostrerà il tipo di DAW e se la connessione è andata a buon fine. Assicuratevi di avviare la DAW prima di avviare Synfire.
- > **ReWire Tempo:** Consente a Synfire di controllare il tempo della DAW. Notate che potrebbe anche essere necessario abilitare questo per lavorare sulla DAW. Disattivare questo se si verificano problemi con i cambiamenti di tempo contigui durante la riproduzione.
- > **Disable Device Latencies (Disattiva latenze dispositivo):** se desiderate registrare l'output MIDI di Synfire nella vostra DAW, è possibile disabilitare temporaneamente le diverse latenze che avete impostato per i singoli dispositivi in Audio & MIDI Setup. Questo assicura che tutte le note MIDI arrivino all'ingresso DAW allo stesso tempo.

MIDI Time Code e SPP (MIDI Clock) Synchronization

Sullo stesso inspector sopra descritto, troverete anche le opzioni per la sincronizzazione **External** di hardware o software con Synfire che utilizza MTC (MIDI Time Code) o SPP (MIDI Clock).

Questi possono essere usati, per esempio, per sincronizzare un dispositivo di riproduzione video con il vostro arrangiamento.

- > **Global SMPTE Offset:** il time code sull'apparecchiatura esterna che corrisponde all'inizio del vostro arrangiamento.
- > **Frame Rate:** la frequenza fotogrammi del materiale video esterno che è sincronizzata con Synfire.



- > **MIDI Clock (SPP):** trasmette i ticks del clock MIDI ed i messaggi di controllo del trasporto MIDI (START, STOP, CONTINUE) e Song Position Pointers (SPP) alla porta selezionata. Il software o l'attrezzatura esterna possono utilizzare queste informazioni per sincronizzarsi con Synfire.
- > **MIDI Time Code (MTC):** trasmette il time code compatibile SMPTE alla porta selezionata. Ciò include i puntatori di posizione completa e i messaggi di quarto di frame. Video esterni, riproduttori e sequencer possono usare queste informazioni per sincronizzarsi con Synfire.

Il codice temporale esterno e la sincronizzazione con l'hardware sono supportati solo dall'edizione **Pro** di Synfire.

Nota: sebbene sia possibile utilizzare entrambi i clock in un progetto, non è possibile inviarli nella stessa porta allo stesso tempo.

Non mescolare VST e AudioUnit

Caricate sempre solo un formato plug-in del drone nella vostra DAW: VST o AudioUnit. Non mescolateli. Questo non è supportato e mostrerà un messaggio di errore.

Per gli strumenti reali che si stanno caricando come plug-in guest tuttavia, non importa se scegliete VST o AudioUnit. Dovreste usare il formato che funziona meglio per voi. Comunque, dovreste utilizzare anche un solo formato specifico per plug-in. Ad esempio, evitare di utilizzare Kontakt 5 AudioUnit e Kontakt 5 VST allo stesso tempo.

Di solito il formato VST su Mac OS X è meglio supportato dalle DAW originariamente sviluppate per Windows e quindi portate su Mac (ad esempio Reaper, Live). Per queste si consiglia di verificare se i droni VST sono forse la scelta migliore anche su un Mac. In caso contrario, selezionare AudioUnit su un Mac è la scelta migliore.

Latenza e registrazione

Sebbene la sincronizzazione della riproduzione normale sia quasi perfetta (precisione del campione), possono verificarsi latenze indesiderate quando si suona un drone "live" attraverso una tastiera esterna. Ci vuole del tempo perché i messaggi MIDI inviati da Synfire arrivino al drone e quindi un tempo aggiuntivo fino a che la DAW li abbia elaborati. La latenza compensativa integrata nella maggior parte delle DAW per il monitoraggio sfortunatamente non ha effetto quando si suona un drone in questo modo.

Per ridurre al minimo la latenza, è possibile collegare la tastiera esterna alla DAW direttamente e armare la traccia drone per il monitoraggio (assicuratevi di disabilitare l'input per la tastiera MIDI alla fine di Synfire, o riceverete tutti gli input due volte!).

Trasferimento da Audio Engine a DAW

Perché dovrete iniziare con l'Audio Engine

All'inizio di un nuovo progetto, quando si sta ancora sperimentando, il modo consigliato di ospitare i plug-in è direttamente in Synfire (cioè in un Audio Engine). Questo ha vantaggi significativi che una DAW non può avere:

- > Synfire è in pieno controllo: le porte e i plug-in vengono creati e cancellati automaticamente quando è necessario. La maggior parte delle volte non ve ne accorgete nemmeno.
- > Tutto è in un progetto autonomo: nessun passaggio tra due programmi. Il plug-in può essere modificato in Synfire. Nessun rischio di confondere i diversi progetti DAW e la loro relazione con i progetti di Synfire (ad es. quando provate versioni diverse del vostro progetto). Nessuna sequenza speciale di cui occuparsi durante l'apertura e il salvataggio dei progetti.
- > Più progetti possono essere aperti contemporaneamente: copia-incolla e il trasferimento dei contenitori sono possibili.
- > Capacità di ricavare e riprodurre bozze in tavolozze: potete ascoltare il vostro arrangiamento completo mentre siete alla ricerca di armonie.
- > Tutto è più veloce: tempi di caricamento, tempi di risposta, latenze più brevi.
- > Nessuna stranezza delle singole DAW da considerare mentre si lavora.

Come trasferire

Quando la scelta degli strumenti e della struttura della composizione è stata risolta, potete trasferirla in una DAW per ulteriori elaborazioni e mixaggi. Per raggiungere questo, procedete come segue:

- 1 Create un nuovo progetto DAW usando lo stesso nome.
- 2 Caricare il modulo ReWire **Transport** nella DAW. Transport non genera segnali audio, così potete nascondere ovunque. Assicuratevi che sia consentito modificare il tempo della DAW.
- 3 Nel vostro arrangiamento, richiamate **Playback >> External Synchronization** e verificate l'apertura dell'inspector **Sync**. Connettetevi al modulo Transport controllando lo switch ReWire. Per maggiori dettagli si prega di leggere "Impostazioni di sincronizzazione del modulo Transport" a pagina 154.
- 4 Caricate tutti i Droni necessari nella DAW. Non mescolare i droni VST e AU: decidete solo per un formato.
- 5 Per ciascun modulo rack del proprio arrangiamento (nella scheda **Sounds**), fare clic sul pulsante della porta e selezionate il drone bersaglio desiderato dal menu. Synfire sposterà il plug-in che include il suo contenuto al drone e punterà tutti gli strumenti ad esso associati.
- 6 Ripetere l'ultimo passaggio finché tutti i plug-in non si sono spostati.

- 7 Salvate prima il vostro progetto Synfire, poi salvate il nuovo progetto DAW. Potrebbe essere necessario controllare se la DAW richiede che una traccia sia armata per il monitoraggio, se non sentite suonare i droni.

Suggerimento: potete anche trasferire un progetto da una DAW a un Audio Engine. Oppure da un Audio Engine ad un altro (a condizione che siano disponibili anche gli stessi plug-in). Muovete sempre tutti i plug-in nello stesso host o si verificheranno problemi di temporizzazione.

Suggerimenti

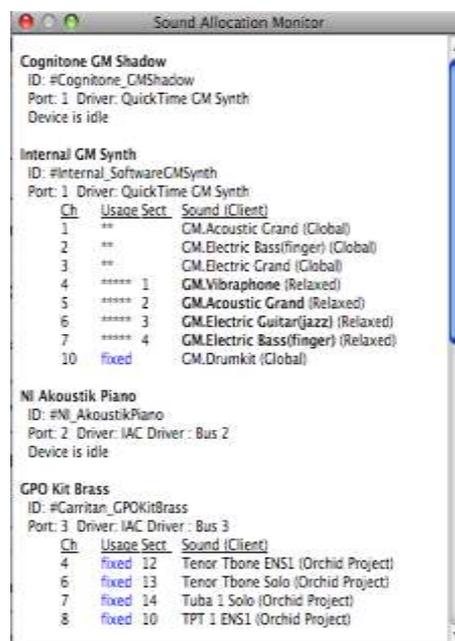
Risoluzione dei problemi

Al fine di rintracciare i problemi di routing o un comportamento MIDI imprevisto, è possibile aprire un pannello di monitoraggio dell'allocazione sonora con **File >> Sound Allocation Monitor**

Questa informazione può essere utile per risolvere i problemi relativi al MIDI e comprendere la gestione generale dei suoni di Synfire.

Perché dovrete tenere un dispositivo GM sempre aperto

Le bozze predefinite in fabbrica e gli esempi di progetti che vengono con Synfire sono stati ideati per vari tipi di strumenti (pianoforti, bassi, pad e chitarre). Quando usate queste bozze, ad es. per utilizzare la tavolozza, è improbabile che Synfire possa trovare un sostituto adatto per i suoni che non si possono trovare nella configurazione personalizzata AU / VSTi (ed anche di più, se non li avete categorizzati attentamente). Nel migliore dei casi, le bozze non suoneranno come ci si aspetta. Vi sono buone probabilità, che suonino terribilmente "fuori".



Importante: Mantenete sempre un dispositivo General MIDI (GM) abilitato e connesso, così Synfire sarà in grado di trovare un sostituto appropriato per i suoni che voi non avete nella vostra configurazione personalizzata.

Notate che avere un dispositivo GM in giro non significa che i suoi suoni debbano essere usati. Siccome un dispositivo GM predefinito è integrato sia con Mac OS X che con Windows, potete semplicemente lasciarlo abilitato mentre aggiungete le descrizioni del vostro dispositivo.

Programmazione delle tavolozze

| 20

In questo capitolo, imparerete ad adattare le tavolozze esistenti alle vostre necessità o a ricostruirle da zero.

Le tavolozze standard integrate vi consentono di coprire un vasto regno di musica tonale. Però, la caratteristica unica di Synfire è che per alcuni progetti, è possibile assemblare uno o più delle vostre tavolozze, le cui diverse disposizioni e colorazioni risultano in nuove progressioni, nello stesso modo in cui un pittore prepara una nuova tavolozza con le vernici.

Mentre le tavolozze standard riproducono abbastanza bene il materiale dell'accordo di una scala, con le tavolozze alternative potete anche visualizzare interconnessioni insolite che potrebbero darvi nuove idee compositive.

Layout

L'opzione **Layout >> Settings** apre la finestra di dialogo per impostare il layout. Il layout di una tavolozza consiste principalmente di un filtro che nasconde accordi indesiderati, così come le impostazioni per il **layout**, **dimensione** ed **etichettatura**. La distribuzione degli accordi tra le colonne della tavolozza si verifica automaticamente e non può essere manipolato.

Layout >> Reset Filter spegne gli interruttori di filtro e rende tutti gli accordi visibili insieme. Con **Layout >> Reset Default Layout** potete riprodurre il layout di default.



Impostazioni filtro

Catalog: scegliete il set di accordi che saranno utilizzati per la visualizzazione: Base Chords (*accordi di base*), Standard, Extended (*estesi*) e Extended + User Defined (*estesi + definiti dall'utente*).

Sotto, nel menù **Relationship Levels**, potete specificare quanto lontano dalle scale pure si può espandere il regno degli accordi visualizzati:

- > **Scale Members Only** (*Solo membri della scala*): solo accordi che possono essere formati completamente dai toni di almeno una scala (standard).

- > **Members of Merged Scales** (*Membri di scale combinate*): come sopra, ma in aggiunta, accordi che possono essere formati dall'insieme totale di tutti i toni delle scale. Quando disponibili, appaiono sul bordo inferiore di una tavolozza.
- > **Partial Members with Function** (*Membri parziali con funzione*): come sopra, ma in aggiunta, accordi che hanno almeno un tono in comune con una scala e hanno una funzione armonica essenziale per il centro tonale. Quando disponibili, appaiono sul bordo superiore di una tavolozza.
- > **Non-Members with Function** (*Non membri con funzione*): come sopra, ma in aggiunta, tutti gli accordi rimanenti che hanno una funzione armonica. Quando disponibili, appaiono sul bordo superiore di una tavolozza.
- > **All**: Nessuna restrizione. Tutto è visualizzato.
L'elenco **Modifications** mostra le opzioni di layout per i singoli accordi, se li avete generati per la tavolozza. È possibile impostare le dimensioni, contrassegnare, visualizzare e nascondere le opzioni per accordi e tipi di accordi (classi) solo nella tavolozza stessa usando il menu di scelta rapida di un accordo (tasto destro sull'accordo). L'elenco fornisce solo l'opzione che specificamente cancella le singole voci.

Funzioni

Sotto **Details** è possibile specificare il livello di dettaglio quando si etichettano le funzioni armoniche nella tavolozza.

I simboli di funzione disponibili sono elencati sotto **Symbols**. Potete aggiungere simboli arbitrari con il menu di scelta rapida sopra questo elenco. Questo succede come espressione di una funzione (Vedere il capitolo Appendice: Teoria delle funzioni armoniche a pagina 217) o direttamente come un accordo.

Usando il menu di scelta rapida sulla lista *Extra Chords*, potete aggiungere accordi arbitrari che non appaiono nelle tavolozze di default. In questo modo è possibile aggiungere più armonie distanti a una tavolozza basata rigorosamente su scale per costruire un certo stile musicale. Se Synfire riconosce l'accordo come una funzione armonica valida, sarà preferenzialmente aggiunto alla lista dei simboli.

Nota: se un accordo che è stato aggiunto non appare nella tavolozza, questo può essere dovuto al filtro attuale o alle altre impostazioni di layout.

Layout

Altre impostazioni di layout sono:

- > **Name, Numbers or Functions** (*Nomi, numeri o funzioni*): determina il modo in cui i nomi degli accordi sono visualizzati. Nella modalità Function, gli accordi che non hanno alcuna funzione significativa vengono omessi, il che riduce il numero di accordi.
- > **Enlarge Basic Functions** (*Ingrandisci funzioni di base*): Enfatizza le funzioni principali Tonica (T), Sottodominante (S) e Dominante (D) ingrandendo le caselle degli accordi. Questo può migliorare la chiarezza.

- > **Group Chords** (*Gruppi di accordi*): accordi simili sono raggruppati in una casella comune, se possibile. Questo può anche migliorare notevolmente la chiarezza.
- > **Note Labels** (*Etichette Nota*): i nomi espliciti delle note vengono utilizzati per etichettare la linea centrale anziché quella dei numeri romani. Alcuni musicisti preferiscono questo.

Informazioni

Alcune informazioni possono essere attivate e inserite nella casella mobile Info:

- > **Tonality and Horizontal** (*Tonalità e orizzontale*): visualizza la chiave stimata e la scala orizzontale (la scala verticale è sempre visualizzata).
- > **Possible Chord Extensions** (*Possibili estensioni degli accordi*): visualizza un elenco di tutte le possibili estensioni degli accordi che possono essere suonati senza interrompere il contesto armonico stabilito da Synfire.
- > **Chord Functions** (Funzioni accordo): mostra le funzioni armoniche nella casella Info.

Avete anche la possibilità, sotto **Margins**, di modificare la larghezza del frame della tabella layout e quindi personalizzarlo per voi. Potete testare ogni cambiamento con **A p p l y**.

Regolazione del filtro

Aggiungere gli accordi

Esistono diversi modi per aggiungere degli accordi ad una tavolozza che non sono direttamente inclusi tramite la scelta delle scale:

- > Aggiungete l'accordo desiderato come nome o funzione armonica usando **Layout >> Settings** come descritto sopra.
- > Trascinate l'accordo nella tavolozza da un'altra tavolozza usando il mouse.
- > Per visualizzare gli accordi che sono stati nascosti, selezionare un accordo al grado della scala desiderata e scegliere rispettivamente **Layout >> Add Chord** oppure **Layout >> Add Chord Outside Scale Set**.
- > Usando **Layout >> Current Progression >> Include All Chords** è possibile aggiungere tutti gli accordi della progressione attuale se non sono già visualizzati nella palette.

Nascondere gli accordi

Nascondete tutti gli accordi che a vostro avviso sono fonte di distrazione e confusione o che sapete di non voler suonare o di non poter suonare. Ci sono diverse opzioni per farlo:

- > Selezionare uno o più accordi nella tavolozza ed eliminarli con **Edit >> Clear**.
- > In alternativa, potete nascondere tutti gli accordi di un tipo usando **Layout >> Remove All Chords of Type X**.

Marchatura degli accordi

Potete evidenziare gli accordi con un tipo di indicatore di testo in modo che possiate ricordare meglio certi posti in un momento successivo o per attirare l'attenzione di altri utenti su un punto particolare nella vostra tavolozza.

- > Selezionate gli accordi che desiderate nella tavolozza e scegliete **Layout >> Marking**. Potete rimuovere i segni usando lo stesso menu.
- > Per contrassegnare contemporaneamente tutti gli accordi di un certo tipo, tenere premuto il tasto **Shift** quando selezionate la voce del menu.
- > Utilizzando **Layout >> Current progression >> Marker Chords** è possibile contrassegnare tutti gli accordi della progressione attuale.

Salvataggio di preset

È possibile salvare un layout come predefinito con **Layout >> Preset >> Save As...** su un file esterno e renderlo disponibile ad altri utenti. Le impostazioni che salvate nella cartella "Layout" nella cartella configuration (consultare "Personalizzazione" a pagina 170) appariranno automaticamente nel menù Preset dopo aver riavviato Synfire.

Colorare

È possibile impostare la colorazione in dettaglio con **Coloring >> Edit Settings**. Diversi colori possono essere combinati insieme l'uno con l'altro e generare collettivamente il colore finale. La funzionalità dei singoli colori è spiegata in dettaglio in Colorazione a pagina 96.

Abilitate la colorazione desiderata con **Active**, e cambiate il loro ordine con i pulsanti **Up** e **Down**.

Usate il controllo del colore in modalità RGB o HSB per impostare i valori iniziale e finale della tavolozza dei colori, che sarà costruito dall'intervallo di valori. Usate **Reverse** per invertire la figura e **Scroll** per ruotarla.

La **Blend Rule** (*regola della miscela*) determina l'effetto della funzione selezionata sul colore della funzione precedente. Al momento, ci sono cinque differenti regole:

> **Blend** (*Miscela*)

Il colore precedente è semplicemente miscelato con il colore attuale.

> **Brightness** (*Luminosità*)

Maggiore è il valore di questa funzione, più chiaro sarà il colore precedente. La grandezza e il livello di questo miglioramento della luminosità può essere regolato con i due controlli orizzontali posti sotto.

> **Saturation** (*Saturazione*)

Lo stesso principio di Luminosità, ma qui cambia la saturazione del colore (da forte a debole).

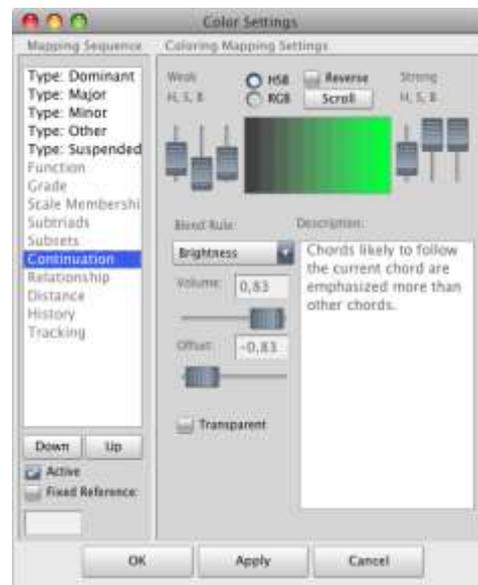
> **Hue** (*Tonalità*)

Anche qui lo stesso principio. Questo influenza la lunghezza d'onda della tonalità. Ad esempio, potete spostare la tonalità più dal verde verso il violetto al crescere di questo valore di funzione.

> **Replace** (*Sostituisci*)

Sostituisce completamente il colore precedente con il nuovo colore nel caso in cui sia superato un certo livello. Questo può essere impostato con il controllo orizzontale sotto.

Avete la possibilità di scegliere un **Fixed Reference** (*riferimento fisso*). In questo caso, i risultati della colorazione dell'accordo non provengono dall'accordo attualmente in riproduzione, ma piuttosto da un accordo determinato precedentemente che non cambia più (ad esempio, la dominante). Dovete aver selezionato questo accordo nella tavolozza prima di abilitare questa impostazione.



Salvataggio dei preset

La colorazione viene sempre salvata insieme alla tavolozza. Tuttavia, potete anche salvare una combinazione di colori che avete creato come file con **Coloring >> Preset >> Save**. Potete quindi metterla da parte come copia di backup o renderla disponibile ad altri utenti. I presets che si salvano nella sottocartella “Colorings” nella cartella configuration (“Personalizzazione” a pagina 170) vengono caricati automaticamente all’avvio e resi disponibili nel menu **Preset**.

È possibile modificare il layout e la combinazione di colori predefiniti utilizzati per le nuove tavolozze con **File >> Default Filter and Coloring >> Save**.

Tavolozze alternative

Mentre il capitolo Tavolozze alternative a pagina 94 descrive le funzioni e l’uso di queste tavolozze, questo capitolo tratta esclusivamente della loro programmazione.

Potete facilmente creare una tavolozza alternativa prendendo una o più scale dal catalogo e aggiungendoli a una scala impostata in una nuova finestra di palette.

Aggiunta di scale

Scale orizzontali

Per aggiungere qualsiasi scala, per prima cosa aprite il catalogo con **Edit >> Catalog of Chords and Scales** (Mac: menu Synfire), cercate la scala desiderata e trascinatela nella finestra tavolozza con il mouse. Oppure copia la scala negli appunti con **Ctrl - C** oppure **Edit >> Copy**, tornate alla tavolozza e inserite la scala lì.

Per iniziare con una qualsiasi scala, fare doppio clic su **catalog** sulla scala desiderata. Più scale possono essere aggiunte come descritto sopra.

Scale verticali

Per ogni accordo, in teoria possono essere riprodotte molte scale verticali. Tuttavia, inevitabilmente non tutte possono essere incluse in ogni set di scale (direttamente o per equivalenza). Per esempio, se siete nella chiave di Do maggiore e volete suonare la scala G.phrygian dominante (non in Do maggiore) al massimo grado sull’accordo G, aprite il menu di scelta rapida sull’accordo G (fare clic con il tasto destro sull’accordo) e scegliete **Layout >> Add Vertical Scale >> G.phrygian-dominant**.

Synfire calcola automaticamente la scala orizzontale equivalente *C.harmonic-minor* e la aggiunge alla tavolozza (*C.harmonic-minor@5 = G.phrygian-dominant*).

Eliminazione di scale

Aprite il menu di scelta rapida sul nome della scala (fare clic con il tasto destro del mouse su di essa). Potete quindi eliminare la scala.

Modifica dell'ordine nello scale set

Premendo sulla piccola icona a forma di freccia accanto alla scala desiderata, potete farla diventare la scala di riferimento. Le altre scale vengono quindi ordinate dietro la scala di riferimento. L'ordine risulta automaticamente dalla struttura a intervalli e non può essere controllato.

Spostare la Tonica

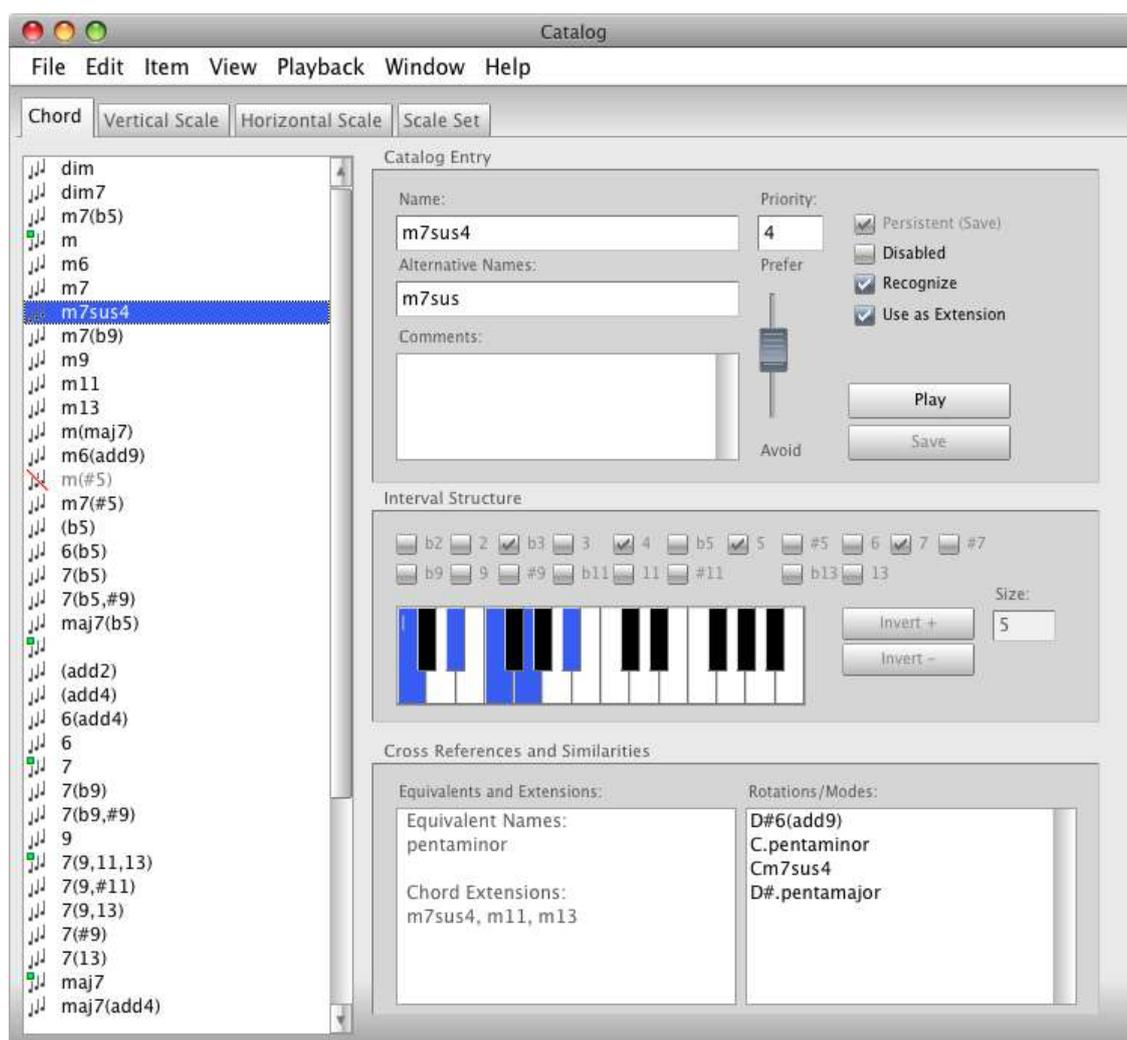
Una trasformazione interessante si ottiene spostando la Tonica di una tavolozza. Potete, per esempio, fare finta che la quinta sia la tonica: scegliete qualsiasi accordo con la tonica che si desidera impostare come tonica della tavolozza. Ora scegliete **Assume X is Root** dal menu di scelta rapida (fare clic con il tasto destro del mouse sul gradino o sull'accordo della scala). Le tavolozze saranno allora aggiornate di conseguenza. Tuttavia, questo richiede che ci sia un tono disponibile alla posizione desiderata in ogni scala.

Spostare il centro tonale

Quando si commuta il centro tonale con **Assume X is Tonal Center**, tutti gli accordi in tavolozza ricevono un nuovo significato (funzionale). Anche se la collezione di accordi e dei loro arrangiamenti di base è mantenuta invariata, questo interruttore influenza i colori e le dimensioni del blocco degli accordi ed etichetta anche gli accordi con diverse funzioni armoniche.

La knowledge base armonica di Synfire conosce tutti gli intervalli, gli accordi, le estensioni e le scale. Avete la possibilità di personalizzare il catalogo per le vostre esigenze o per crearne di nuovi completamente da zero.

Tutta la conoscenza, tutte le decisioni e le analisi intelligenti di Synfire sono essenzialmente basate sul catalogo (Harmony catalog, o catalog in breve).



Catalog ha in elenco tutti gli accordi, estensioni, scale e set di scale disponibili al sistema, come sono etichettati, quale struttura a intervalli hanno, come sono correlati tra loro e molto altro.

È possibile raggiungere il catalogo con **Edit >> Catalog of Chords And Scales** (Mac: menu Synfire) dalla tavolozza e da altre finestre. Li potete aggiungere accordi e scale nuovi (o leggermente modificati) o rinominare le voci esistenti secondo le vostre idee. Siete anche liberi di cancellare le voci che potrebbero disturbarvi o se non le avete mai conosciute ma volete provarle.

È possibile salvare un catalogo modificato con **File >> Save As**. Per fare in modo che questo catalogo sia caricato ogni volta che si avvia il programma, è necessario salvarlo nella sottodirectory "Config" con nome file *Tonality.catalog* (consultare "Personalizzazione" a pagina 170). È possibile ripristinare l'impostazione di fabbrica con **File >> New**.

Nota: gli oggetti elencati nel catalogo sono strutture a intervalli indipendenti dalla tonica (tipi). Una tonica viene aggiunta (istanze) solo dopo l'implementazione: ad esempio, m9 diventa Em9 o Gm9 e maj7 può diventare Amaj7 o Bbmaj7.

Editor

Quando si seleziona un oggetto particolare, non è possibile modificarlo immediatamente. Per prima cosa dovete scegliere **Item >> New** oppure **Item >> New Clone...** per modificare una copia dell'oggetto (*item*) selezionato.

Caratteristiche

Nel campo **Name** è possibile inserire il nome desiderato. Lasciate sempre fuori il nome della tonica perché verrà aggiunto automaticamente in seguito.

Ci sono alcune convenzioni di denominazione. Per conoscerle, leggete la sezione Appendice: Sintassi a pagina 212. Utilizzando il menu **Item >> Rename...**, è possibile ottenere suggerimenti per possibili nomi per la vostra nuova struttura.

Opzionalmente è possibile fornire ulteriori notazioni di nomi alternativi nel campo **Alternative Names**. Synfire riconoscerà questo per l'input manuale.

Selezionando **Persistent**, specificate che questo accordo deve essere salvato in modo permanente nel catalogo. Synfire genera continuamente strutture temporanee e provvisorie che vengono dimenticate quando il programma termina. La casella di controllo non è selezionata per loro.

La casella di controllo **Disabled** determina se Synfire deve omettere questo accordo dai suoi calcoli. L'accordo è "parcheggiato", per così dire, e non appare più nella tavolozza o in altri posti. Questa è un'alternativa utile per nascondere alcuni accordi in generale senza cancellarli.

Con l'opzione **Recognize**, si specifica che Synfire deve includere questo accordo come un possibile candidato nell'analisi musicale. Non dovrete cambiare questa impostazione.

L'impostazione **Priority** determina quanto è importante l'accordo per voi. In alcune situazioni che portano a conflitti e collisioni, Synfire può quindi scegliere l'oggetto più importante. Ciò riguarda principalmente la selezione automatica della scala.

Struttura degli intervalli

È possibile modificare la struttura dell'intervallo con le caselle di controllo dell'intervallo e / o sulla tastiera (tenere premuto il tasto Ctrl). La rappresentazione della tastiera è modellata sulla tonica C, cioè, si modifica sempre un'istanza con la tonica C. Per gli accordi, ci sono due ottave disponibili, per le scale solo una.

È possibile ruotare gli intervalli con i pulsanti **Invert+** e **Invert-**, che ruotano gli intervalli a destra o a sinistra.

Nel campo **Extension Chain** si può vedere da quale accordo è possibile costruire il vostro nuovo accordo aggiungendo ulteriori intervalli. Synfire usa queste estensioni quando interpreta le frasi.

Se deselezionate la casella **Use as Extension**, l'accordo non comparirà nella catena di estensione di altri accordi. Questo è significativo per la transizione ad accordi estremamente dissonanti. A volte suona meglio quando Synfire evita di usare questi accordi automaticamente come "materiale riempitivo".

Riferimenti incrociati

Quando selezionate o modificate un accordo o una scala, vengono visualizzate ulteriori informazioni che potrebbero essere utili.

Il campo **Description** contiene spiegazioni che potete anche modificare.

L'elenco **Equivalents** ha oggetti costruiti sulla stessa struttura a intervalli ma che hanno un altro nome. Ad esempio, se si seleziona la scala eolica, la minore naturale verrà visualizzata qui. Quindi, entrambi questi nomi rappresentano la stessa scala.

L'elenco **Rotations/Modes** mostra tutti gli oggetti equivalenti che consistono degli stessi toni fisici ma hanno una diversa struttura di intervalli (Vedere anche Equivalenza nel capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222). I prefissi numerici indicano i gradi della scala in cui inizia il conteggio. Ad esempio, un 5 significa che, al fine di ottenere l'oggetto visualizzato, dovete iniziare a contare verso l'alto dal grado del vostro oggetto finché non si ritorna all'inizio.

Salvataggio delle modifiche

Non dimenticate di salvare un oggetto modificato nel catalogo premendo **Save**. Anche l'intero catalogo deve essere salvato in modo indipendente.

Accordi

Tutti i tipi di accordi noti al sistema sono elencati sotto la categoria Chord (*Accordo*). Notate che il tipo Maggiore non ha un nome visibile perché solitamente un accordo maggiore è scritto come tono della fondamentale da solo. I dettagli sulla notazione esatta per gli accordi si trovano nel capitolo Appendice: sintassi a pagina 212.

Synfire genera occasionalmente accordi automaticamente per i suoi calcoli interni. Potete renderli visibili con *Item >> Show Temporary Items*.

Nota: I simboli degli accordi (nomi) devono sempre essere scritti senza spazi, con tutte le lettere, parentesi e numeri scritti insieme senza spazi vuoti. Durante l'input, i simboli multipli degli accordi sono separati gli uni dagli altri da spazi.

Scale

Esistono innumerevoli scale, con le annotazioni più pazzesche. Provenivano da varie epoche, culture e stili musicali. Una vasta selezione è già integrata in Synfire. Tuttavia, è anche possibile aggiungere altre scale in base ai propri gusti e desideri, e queste saranno quindi utilizzate dal sistema in modo uguale.

(La differenza tra scale orizzontali e verticali è spiegata in dettaglio nel capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222)

Synfire genera automaticamente nuove scale orizzontali da scale verticali e calcolate internamente non appena sono necessarie. Questo accade, per esempio, quando create una nuova tavolozza basata su un'altra scala e una scala orizzontale adatta a valorizzare la linea centrale della tavolozza non esiste ancora. Potete renderle visibili con [Item >> Show Temporary Items](#).

Scale Set

Il termine **Scale Set** è un concetto artificiale per il quale non esiste una corrispondenza esatta nella teoria musicale. Una spiegazione dettagliata di questo concetto si trova nel capitolo Appendice: Terminologia a pagina 222.

Uno scale set raggruppa diverse scale con una tonica comune in un fascio e quindi costituisce la base per una tavolozza. Gli scale set non possono essere modificati direttamente nel catalogo. Fare doppio clic su una scala esistente o su uno scale set per creare una tavolozza in base ad essa. Cercate nel capitolo Programmazione tavolozza a pagina 159 per vedere come potete modificare una tavolozza.

Quindi, è possibile salvare lo scale set su cui è basata la tavolozza completata nel catalogo, in modo permanente.

Tuttavia, è più semplice salvare semplicemente la tavolozza in un file. Quando lo riaprite più tardi, lo scale set viene automaticamente caricato nel catalogo.

Anche Synfire genera automaticamente gli scale set in base alle necessità (qui ci occupiamo di un bambino molto iperattivo). Potete renderle visibili con [Item >> Show Temporary Items](#).

Scoprite come configurare e personalizzare Synfire in base alle vostre personali esigenze.

Riproduzione (Playback)

È possibile impostare la bozza corrente per il rendering in tempo reale e vari altri aspetti di feedback sonoro con l'aiuto del menù **Playback**. Questo menù è disponibile in quasi tutte le finestre:

- > L'opzione **Istant Feedback** consente di commutare l'uscita MIDI automatica della finestra corrente. Questo può avere senso quando state eseguendo un editing completo e l'uscita MIDI costante sarebbe dirompente.
- > L'interruttore **MIDI Through** fa in modo che tutti gli ingressi MIDI vengano immediatamente inoltrati all'ultimo strumento selezionato. In questo modo è possibile monitorare lo strumento "live".
- > Con l'opzione **Dynamic Chord Extensions**, potete impostare quattro diversi livelli di aggiunte automatiche di estensioni agli accordi su cui avete effettivamente cliccato, per mixare l'esecuzione. Questo ha solo un effetto nel rendering in tempo reale.
- > Il sottomenù **Inversions** è abilitato solo nella finestra Tavolozza e solo in modalità Chords-Only (*solo accordi*). Elencate i comandi per cambiare l'inversione di accordi. È possibile ottenere la stessa cosa premendo i tasti numerici 1, 2, 3, 4 e 5. Tenendo premuto il tasto **ALT** mentre suonate, forzerete la posizione della tonica dell'accordo.
- > Con **Bass** è possibile disattivare l'accompagnamento del basso (efficace solo in modalità Chord-Only).

Sotto l'etichetta **Sketches For Playback** (*bozze per riproduzione*) nel menu, è possibile selezionare una bozza o una modalità semplificata di riproduzione (solo accordi). In quest'ultimo caso, sono utilizzati gli strumenti standard globali per rendere semplici accordi.

Se avete creato nuove bozze e le avete salvate come preimpostazioni nella cartella configuration (vedi sotto), è possibile caricare tutte le bozze da zero con **Playback >> Reload All Sketches** senza dover riavviare il programma.

Personalizzazione

Molti preset, preferenze e modelli sono caricati da alcune cartelle sul vostro disco rigido all'avvio dell'applicazione. È possibile personalizzare l'installazione sostituendo o aggiungendo file in queste cartelle e nelle loro sottocartelle.

La cartella **Configuration Folder** è denominata "Config" e risiede nella cartella dei vostri progetti personali per impostazione predefinita (è possibile modificare la sua posizione nelle preferenze globali, se necessario). Synfire salva tutto ciò che cambia con le impostazioni predefinite in questa cartella. I file originali non vengono sovrascritti. Nel caso in cui si salvi un file nella cartella configuration usando lo stesso nome del file originale, quest'ultimo sarà salvato al posto dell'originale. In questo modo potete sostituire selettivamente alcune impostazioni.

Quando eseguite l'aggiornamento a una versione più recente di Synfire, le vostre modifiche personali sono sempre mantenute.

Nel caso in cui doveste alla fine aver bisogno di accedere ai file originali, li troverete dentro

/Library/Application Support/Synfire Pro/Config (Mac) oppure

C:\Program Files\Cognitone\Synfire Pro\Config (Windows).

Su Mac OS X Lion 10.7 e versioni successive, questa cartella è nascosta all'utente. Usate **Go >> Goto Folder** nel menu principale del Finder per trovare quella cartella.

Preferenze

Licenza

Qui troverete il numero di serie e il vostro nome o il vostro nome cliente. Questi dati sono la prova che siete il legittimo proprietario di una licenza software.

Nell'area Document Signature, potete inserire la vostra nota sul copyright, i crediti e le osservazioni. Questi dati vengono aggiunti in modo sicuro a tutti i file salvati (per come li avete salvati voi). Nessuno può cancellare questi commenti da un file.

Comunque, potete inserire qualcosa qui solo se la vostra installazione è autorizzata.

Interfaccia utente

Qui ci sono diverse opzioni, molte delle quali sono auto esplicative.

L'opzione **Double Buffering** sopprime il lampeggio di contenuti in movimento sull'output a video. Dovreste disattivarlo solo se avete poca memoria di lavoro.

L'opzione **Fly-By-Help** controlla l'aspetto della piccola finestra di help, temporaneamente visualizzata accanto al puntatore del mouse ("Tool Tips"). Una volta che avete imparato il programma abbastanza bene, è possibile togliere questa finestra.

Strumenti

Premendo il pulsante **Audio & MIDI Setup** si aprirà la finestra di configurazione dettagliata del suono. Questo è spiegato in dettaglio dal capitolo con lo stesso nome.

File

Non è possibile modificare il percorso di installazione in modo retroattivo.

Number Of Backups (*numero di salvataggi*): se si desidera conservare più copie di backup delle versioni precedenti dei propri documenti, aumentare questo numero.

Defaults

In alcune situazioni in cui non è disponibile alcun contesto musicale, Synfire deve fare ipotesi arbitrarie. Questo capita, ad esempio, durante l'anteprima di frasi e suoni. Qui potete impostare i valori predefiniti che devono essere utilizzati.

Scale

Questa scheda consente la regolazione delle preferenze di selezione della scala globale. Una copia di queste impostazioni è collegata a nuove tavolozze e progressioni come impostazione predefinita iniziale.

Per i dettagli, vedere il capitolo Preferenze di selezione della scala a pagina 100.

Questo capitolo fornisce consigli per facilitare l'accesso al workflow e sfruttare le tecniche avanzate.

Workflow

Per i programmi di notazione convenzionali ed i sequencer, il pezzo che viene prodotto in generale esiste già, il che limita il workflow alla registrazione e al successivo affinamento.

Al contrario, la composizione è altamente creativa, un processo spesso caotico e imprevedibile. E ogni compositore lavora diversamente. Chiunque si siederà davanti a Synfire si chiederà: "Bello, ma cosa devo fare ora?" Le seguenti sezioni vi mostreranno differenti approcci come ispirazione.

Montaggio da materiale raccolto

Prendete vostri file MIDI o trovatene altrove, importateli (come arrangiamento o libreria), e scegliete frasi o brani interessanti. Metteteli da parte in un nuovo pezzo, quindi combinateli e rimodellateli in qualcosa di vostro. Questo metodo non è solo conveniente, è anche molto istruttivo se siete alla ricerca di buoni esempi!

- 1** Inserite una **struttura contenitore**, che rappresenta approssimativamente le sezioni del vostro pezzo.
- 2** Estraiete **frasi** o parti di esse (o singoli parametri) pezzo per pezzo da una libreria o da un arrangiamento importato con copia e incolla (vedere "Libreria" a pagina 79).
- 3** Provate anche ad adottare **passaggi** completamente orchestrati da altri arrangiamenti (vedere "Passaggi di trasferimento" a pagina 52).
- 4** I passaggi eccessivamente densi devono **essere diluiti**. Meno è meglio!

Costruzione controllata

In questo workflow, si costruisce in modo incrementale il pezzo da figure disegnate o provate con il sistema. Tuttavia, per darvi il controllo assoluto, dovete investire più lavoro ed avere un'idea concreta di come suonano insieme gli strumenti dell'orchestra.

- 1** Fin dall'inizio, costruite una **struttura contenitore** che corrisponda alla vostra drammaturgia.
- 2** Usate l'editor delle frasi o l'editor del pool di frasi per sviluppare un **repertorio di base** che cambierete e rinfrescherete continuamente con il taglio, l'allungamento, il rimodellamento, le copie successive e così via.
- 3** Fare ampio uso di contenitori e alias (vedere "Costruire una struttura" di seguito).

Ricerca e preparazione

La costruzione controllata diventa sostanzialmente più semplice se avete già raccolto materiale. Ogni volta che avete un momento libero, girate intorno ad una nuova idea (es.: "Oggi cannibalizzerò un Debussy") e sperimentate con questa. Salvate i risultati - è garantito che un giorno sarete in grado di usarli.

Costruire una struttura

All'inizio, non vi atterrete a questo suggerimento, ma: Costruite sempre un pezzo dai contenitori. Quindi se volete organizzare una canzone, configuratela dall'inizio con i contenitori "Intro", "Verse", "Bridge" e "Chorus". Per altri stili musicali, potete configurare il brano secondo la convenzione o la vostra concezione generale.

Ogni compositore ha il suo metodo personale. Tuttavia, in ogni caso, loro hanno un punto di partenza dal quale costruire ulteriormente un pezzo. Questo può essere qualsiasi cosa: Una melodia, ritmo, suono, riff, una riga di testo, una trama (più strumenti che suonano insieme), un grande piano generale, o frammenti che contengono un po' di tutto.

L'importante è che voi costruiate questo "qualcosa" in un accordo e sviluppate la vostra composizione da lì. Di norma, quindi, inizierete con una manciata di frasi in un contenitore e solo successivamente aggiungerete ulteriori contenitori.

Annidamento (nesting)

La profondità alla quale anniderete i contenitori dipende dal vostro stile personale. Per una canzone pop potete usare solo un contenitore per sezione (ad es. verso o chorus) poiché allora le frasi sono ampiamente ripetute e il numero di strumenti è abbastanza basso da poter realizzare una facile panoramica.

Per un pezzo orchestrale, la situazione è diversa. In pochi battute, possono accadere molte cose. Sono raccontate brevi scene. Gli strumenti tengono un dialogo tra loro, sviluppano trame, e così via. Le ripetizioni sono meno comuni; invece, ci sono spesso variazioni su un motivo.

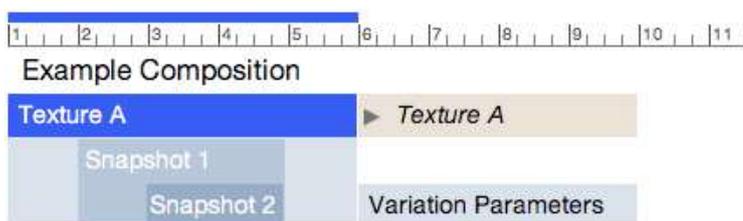
Costruzione lineare

Come in un programma di notazione, è possibile, naturalmente, sviluppare le “scene” in modo lineare, ovvero da sinistra a destra, con ogni strumento scritto come un foglio a sé stante e controllare l’insieme a mano, come in una partitura. Quando avete già un’idea molto concreta, questo è certamente il modo corretto.

Tuttavia, vi costringe a rinunciare alla possibilità di sperimentare liberamente con i vostri motivi, poiché questi non sono contenuti in contenitori mobili. Probabilmente ogni workflow inizia in modo lineare. Tuttavia, più un pezzo cresce, più diventa scomodo e poco flessibile lavorare con le sue lunghe frasi.

Sviluppo di una scena con snapshots

Non appena avete costruito una trama composta linearmente da, ad esempio, tre strumenti che dialogano tra loro con un buon ritmo, è possibile utilizzare le snapshots per modificarlo e costruirlo verso l’esterno, passo dopo passo.



Sviluppo con snapshots e variazione (Variation) con alias

- 1 Mettete un contenitore vuoto nel punto desiderato (“Snapshot 1”)
- 2 Usate **Container >> Make Snapshot** per valorizzare il contenitore con copie delle frasi che ci suonano.
- 3 È ora possibile modificare queste frasi copiate: flettere, capovolgere, trasporre, distorcere, modificare il tipo, qualunque cosa vi piaccia. All’interno del contenitore, potete anche cambiare le impostazioni globali predefinite come **H a r m o n y** o modificare il ritmo usando **S t e p**.
- 4 Per gli strumenti che devono rimanere invariati, basta cancellare la frase copiata (fare clic sullo strumento e selezionare **Edit >> Clear**).
- 5 Potete costruire lo sviluppo della scena verso l’esterno continuando da 1 (“Snapshot 2”).

Le note nel vostro risultato finale non sono influenzate dal fatto che nidificate contenitori l’uno all’interno dell’altro o li disponete l’uno accanto all’altro e li sovrapponetevi nel tempo. Però, è necessario nidificare i contenitori (ad esempio, i gruppi) quando appartengono allo stesso tema e dovrebbero rimanere insieme come unità mobile.

Assemblaggio di nidificazione

Potete usare **Container >> Make Snapshot** per mescolare tutte le sezioni della vostra composizione che vi piacciono, quindi copiare tutte le frasi effettive lì e metterle

insieme. Potete usarlo per rendere ancora più “grosso” un contenitore profondamente annidato. Questo non elimina i contenitori nidificati - dovete farlo a mano.

Importante: “Il mixaggio” con le snapshot non è privo di perdite. Alcuni parametri sono costanti e consentono solo un valore per contenitore (*Interpretation, Scheme*). I cambiamenti in questi parametri all’interno di una sezione assemblata andranno persi.

Suggerimenti per i contenitori

I contenitori non devono necessariamente contenere frasi con figure. Potete anche usarli in un modo completamente generico per modificare il comportamento della composizione per un intervallo di tempo specifico, quindi produrre effetti. Ecco alcuni suggerimenti:

- > **Abstract Parameters** (*Parametri astratti*): riempire le frasi in un contenitore non con figure, ma piuttosto con altri parametri che influenzano la vostra interpretazione: *Transpose*, *Step*, *Variation*, *Velocity*, *Pause*, o *Shift*.
- > **Temporary Alternative Harmonies** (*Armonie alternative temporanee*): mettete una progressione armonica in un contenitore vuoto e spostate il contenitore in posizioni diverse. Sarete stupiti delle cose che succederanno!
- > **Variations with Aliases** (*Variazioni con alias*): create un alias da un contenitore e inseritelo nuovamente in un’altra posizione. Mettete un contenitore con *Harmony* o altri parametri accanto ad esso e ascoltate come il motivo originale viene interpretato di nuovo (per l’illustrazione di un esempio, vedete sopra).
- > **Synchronization of Rhythms** (*Sincronizzazione dei ritmi*): mettete uno *Step* nelle impostazioni predefinite del contenitore e ascoltate tutti gli strumenti che suonano in parallelo. Questo è molto efficace per ottenere una panoramica breve e significativa.
- > **Arrange with Pauses** (*Arrangia con pause*): mettere gli strumenti specifici in un contenitore vuoto con “Pausa” (rosso). Ora potete spostare il contenitore da qualche parte in modo da silenziare gli strumenti per tutta la lunghezza del contenitore, indipendentemente da ciò che può accadere in altri contenitori. Se si utilizza “Play” (verde), le pause nei contenitori di livello superiore saranno nuovamente rimosse.
- > **Continous Morphing** (*Morphing continuo*): inserire nelle impostazioni predefinite del contenitore principale una impostazione di morphing che sfuma in modo lineare nel corso di 4 misure. Tutte (!) le transizioni tra tutti i contenitori vicini e tutti gli strumenti saranno trasformati senza lacune. È inoltre possibile limitare l’impostazione predefinita ad un singolo strumento (Nota: Morphing è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire).
Il vantaggio di questo approccio di “prototipazione” è che potete sperimentare liberamente la vostra composizione senza mettere in pericolo il lavoro esistente. Non è necessario eliminare nessuna nota sfugge o modificare i parametri in contenitori finiti. Mettete un nuovo contenitore accanto ad un contenitore finito o dentro di questo e ascoltate il risultato.

Composizione vs. Performances

Prima di iniziare un nuovo lavoro, dovrebbe esservi chiaro l’obiettivo che state perseguendo. Voi potete, da un lato, lavorare per una produzione audio, in cui

utilizzate più opzioni per produrre sfumature interpretative e “umanizzazioni” credibili della performance.

Tuttavia, se componete per la notazione, questa “confusione” può essere molto irritante. Essa fa apparire la notazione inutilmente complessa, il che oscurerà piuttosto che chiarire la vera composizione. La quantizzazione e la riduzione dei dati che vengono eseguite quando esportare la notazione non può sempre bilanciare questo aspetto.

Performance naturale

Se componete per una produzione audio, potete lavorare esclusivamente a orecchio. In questo caso non importa sapere come si ottiene un particolare effetto. Né importa molto se una frase è davvero suonabile dagli umani.

Ritmo

Per umanizzare una frase, sono disponibili i seguenti parametri: **V e l o c i t y**, **R h y t h m**, **S t e p**, **L e n g t h**, **S h i f t**, **V a r i a t i o n** e **M o r p h i n g**. Inoltre, è possibile adottare le figure senza quantizzazione fin dall’inizio. Ulteriori suggerimenti:

- > Utilizzare il menu **Transform >> Dynamics** (**F i g u r e** oppure **V e l o c i t y**).
- > Copiare **V e l o c i t y** da altri strumenti o registrazioni, o inserirlo in seguito su una tastiera MIDI. Potete anche registrare **S t e p** in seguito.
- > **L e s s (meno)** è di più! Se si disegna questo parametro manualmente, è possibile sovrapporre più livelli (layer) uno sull’altro.
- > Per avere effetti temporali interessanti, è possibile disegnare curve espressive con **S h i f t**. Il parametro **S h i f t** offre anche modelli per gli effetti umanizzatore e rubato (tempo rubato).

Sfocatura armonica

- > Non ponete restrizioni non necessarie sull’intervallo di scala (**I n t e r p r e t a t i o n**).
- > Lasciate che gli strumenti reagiscano molto prima o molto più tardi ai cambiamenti di armonia (**I n t e r p r e t a t i o n**). Ciò creerà transizioni sfocate, leggermente dissonanti.
- > Inserite brevi dominanti secondarie o altre deviazioni ritmiche nelle vostre progressioni. Usate la politonalità quando possibile.

Suono

- > Utilizzare interruttori switch e controller per le articolazioni se il suono li supporta (consultare “Controlli e articolazioni personalizzati” a pagina 149).

Composizione per la notazione

Le note renderizzate vengono ripulite prima dell’esportazione della notazione per ottenere un risultato il più possibile pulito: le lunghezze del ritmo e delle note sono quantizzate, gli spazi

molto piccoli vengono colmati, note legate e voci separate sono riconosciute, e molto altro. Nella scheda **Notation** del Parameter Inspector, è possibile ottimizzare questo aspetto per ogni strumento.

Tuttavia, questo processo automatizzato ha dei limiti. Per interpretazioni molto libere e elementi non quantificati, la notazione potrebbe apparire indesiderabilmente complicata o erronea. Se prendete in considerazione i seguenti suggerimenti, tuttavia, diventerete capaci di ottenere risultati molto buoni:

Ritmo

Evitate qualsiasi forma di ritmo sfocato. Più le note si attaccano con precisione alla griglia, meglio è. Se si inseriscono parametri come **Step**, **Length**, **Shift** e **Rhythm**, state attenti a usare solo le lunghezze desiderate nella notazione. Al contrario, potete inserire il parametro **Velocity** senza alcun pericolo.

Evitate di usare il pedale di **Sustain** per le figure, poiché questo cambia la lunghezza delle note in modo permanente. Il pedale di **Sustain** può essere usato senza pericolo nell'interpretazione perché agisce solo sul controller MIDI.

Prestate attenzione alle lunghezze delle note. Dovrebbero essere vicine senza spazi vuoti dove la pausa non è desiderata e non dovrebbero sovrapporsi a una voce. Potete farlo usando **Transform >> Force Legato** o **Transform >> Shorten Overlaps** (*accorcia sovrapposizioni*).

Morphing

Quando lavorate con **Morphing**, le regioni sbiadite possono contenere quella sfocatura che può apparire complicata nella notazione. Una possibilità è congelare le regioni prima di esportarle con una "snapshot" e pulirle a mano. (Nota: Morphing è disponibile solo con la versione **Pro** di Synfire).

Chiavi

Voi siete liberi quando si tratta di armonia. Considerate, tuttavia, che Synfire utilizza le alterazioni e la chiave globale come chiave durante l'esportazione. Se avete sperimentato che questa impostazione è buona per la composizione, si possono trovare frequenti cambiamenti di chiave nella notazione.

Prima dell'esportazione, impostate la chiave globale in tutte le progressioni come dovrebbe apparire nella notazione. In alternativa, è possibile utilizzare il pulsante "Global Key" per sopprimere ogni modifica di chiave. Synfire utilizzerà quindi la chiave che appare più frequentemente per l'intero brano.

Estensione sonora

Assicuratevi che le estensioni sonore degli strumenti nel vostro arrangiamento corrispondano a quelle dei veri strumenti dell'orchestra.

Entro certi limiti, Synfire può garantire che un file sia riproducibile. A tal fine, la gamma di toni è monitorata dagli intervalli di riproduzione ed i movimenti di una figura sono conservati. Tuttavia, questo non vi impedisce di disegnare elementi complessi che gli umani non possono suonare. Ma qui siete al sicuro quando inserite le esibizioni che sono state effettivamente registrate.

Le frasi non sono ancora forzate per essere riproducibili su un dato strumento. Nelle versioni future di Synfire, tuttavia, questa funzione potrà essere supportata.

Ottimizzazione delle figure

Ci sono situazioni in cui vale davvero la pena di dare un'occhiata alle informazioni e fare un po' di pulizia. In casi limite, il riconoscimento del pattern di Synfire durante la registrazione o l'importazione di file MIDI potrebbe non sempre fornire il riconoscimento ottimale. Qui potete ottenere risultati eccellenti fornendo una piccola occasionale correzione.

Quando vale la pena di correggere?

Nella maggior parte dei casi, quando iniziate, potete fare a meno delle correzioni. È nella natura della prototipazione completare rapidamente le bozze e fornire dettagli in seguito. Appena le vostre bozze sono state sistemate un po' ed hanno iniziato a svilupparsi a vostro piacimento, eseguire una correzione è il passo giusto da fare in seguito, poiché ciò renderà le variabili più robuste per modifiche successive e per il riutilizzo.

Presto sarete ricompensati due volte per l'ottimizzazione delle note: prima di tutto, il vostro il pezzo suonerà scorrevolmente bene. E in secondo luogo, è possibile raccogliere le frasi ottimizzate in una libreria e in seguito usarle ancora e ancora per nuovi pezzi.

Evitare la falsa polifonia

Frequentemente, le tracce in una file MIDI suggeriscono la polifonia anche se la composizione reale fornisce solo una singola voce. Questa falsa polifonia può essere creata per eccessiva quantizzazione quando due note che in realtà si susseguono finiscono per cadere nella stessa posizione.

Molti file MIDI sono stati progettati per suonare con i GM players. Per rendere il suono "più grosso", le ottave possono essere raddoppiate. Questo raddoppio è superfluo da usare su una figura e durante il riconoscimento del pattern, questo raddoppio porta principalmente ad artefatti sfocati.

Sovrapposizioni scartate

Rimuovete sovrapposizioni indesiderate o non plausibili prima dell'importazione. Per la registrazione diretta, abilitare l'opzione **Monophonic** in modo che Synfire lo faccia automaticamente.

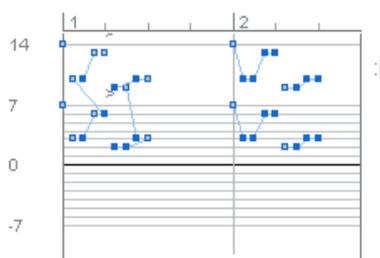
Suggerimento: Fate del vostro meglio per eliminare la falsa polifonia prima dell'importazione o della conversione in figure.

Pulizia dei segmenti

Correggere i raggruppamenti

Ciò che è ovvio per l'occhio umano può portare una macchina alla disperazione. Potete trovare zone con note appena importate dove segmenti melodici ed i simboli individuali si accumulano e lasciano un quadro un po' frammentato. I vostri occhi vedono immediatamente che questi si appartengono, fanno parte della stessa coppia.

In tali zone, il riconoscimento del modello non ha trovato la soluzione ottimale. Questo è probabile che capiti per strumenti polifonici con un'alta densità di note e per il voice leading parallelo (usando le ottave) [1].



Afferrate con il laccio insieme i simboli che chiaramente si appartengono e raggruppateli in un singolo segmento. Questo è tutto ciò che dovete fare. Il risultato ora suonerà molto meglio.

Scegliere correttamente l'ancoraggio

L'ancoraggio di un segmento è il punto focale di un'unità significativa di melodia. Ma cosa è esattamente un punto focale nella realtà? Per determinare il punto focale, è possibile utilizzare i seguenti criteri:

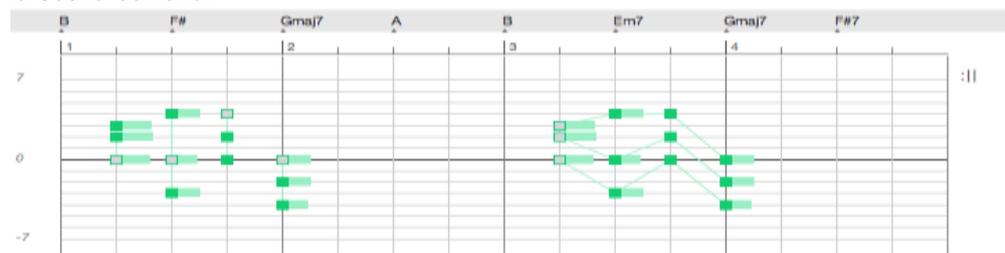
- > **Dynamics** (*dinamiche*): Gli accenti più forti
- > **Beat**: La posizione ritmica più importante (ad esempio, l'inizio di una misura)
- > **Melody**: L'intervallo più significativo (ad esempio, la quinta, la tonica)
- > **Voice Leading**: la destinazione verso la quale dovrebbe condurre la melodia
- > **Form**: Il punto più rilevante di notazione in forma grafica (ad esempio, il picco di un arpeggio)

Tutte queste caratteristiche giocano un ruolo nella scelta dell'ancoraggio migliore. Potete scegliere qualsiasi decisione finale vi piaccia, comunque. Qui non ci sono regole immutabili o che vanno sempre bene per tutto. È la vostra decisione come compositore il fattore più importante.

Suggerimento: Non cercate di far diventare una scienza lo scegliere l'ancoraggio corretto. Ascoltate la vostra intuizione come musicisti. Con il tempo, svilupperete un buon occhio per le ancore che sono state chiaramente messe male.

Accordi o voci separate?

Per accordi che si susseguono a vicenda, avete la possibilità di farli scrivere come segmenti verticali (a sinistra nell'illustrazione) o come voci individuali (a destra nell'illustrazione). Qual è la scelta corretta?



[1] Cognitone sta migliorando continuamente il suo riconoscimento di pattern. Verranno versioni future di Synfire che probabilmente riconosceranno meglio queste situazioni e ne terranno conto.

Questo dipende da quale aspetto è più importante per voi: vi piacerebbe ottenere un'espressione melodica contrappuntistica, o vedere gli accordi come ritmi con accenti e colori? Gli accordi verticali generalmente creano una spaziatura più ampia delle note, in modo che possiate scegliere di evitare le dissonanze (Vedere "Interpretazione" a pagina 189). Il movimento melodico tra gli accordi, comunque, è indefinito e più o meno casuale.

Al contrario, le voci separate assicurano la loro rispettiva sequenza melodica, ma possono anche portare a dissonanze quando si avvicinano troppo l'una all'altra.

Suggerimento: se volete scrivere accordi come voci individuali, dovete mettere le voci un po' più lontane l'una dall'altra.

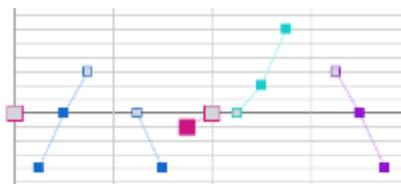
Meno è meglio (*less is more*)

Quando inizierete a lavorare con Synfire, probabilmente inserirete prevalentemente segmenti orizzontali (blu). I segmenti orizzontali hanno una struttura costante di riferimento (il tono di base della chiave) e quindi sono semplici da gestire.

Tuttavia, quando lavorate solo con le note orizzontali, rinunciate alla maggior parte del potenziale che Synfire vi offre. Con i segmenti orizzontali, il risultato è già ampiamente predeterminato. Le melodie sulla scala orizzontale vi offriranno poche grandi sorprese.

Segmenti semplici - Tipi misti

Per varietà, usate segmenti molto semplici, ma di tipi differenti, mescolati in una figura. Le diverse scale e le armonie che cambiano in sé risulteranno incantevoli, movimenti colorati che contrastano l'uno con l'altro.



L'esempio nell'illustrazione produce una trama molto vivace e animata, che non sospettereste dal suo aspetto.

Fare a meno dei segmenti?

Sì, avete letto bene: potete fare senza segmenti (selezionate tutto e rimuovete il raggruppamento). Ciò ha senso ed è comune per le note ritmiche che non stanno in primo piano in termini di melodia e per strumenti non tonali come le percussioni, dove il movimento melodico è comunque irrilevante.

Ottimizzazione dell'interpretazione

I paragrafi seguenti menzionano un paio di trucchi per la perfetta regolazione del parametro [Interpretation](#). Per una discussione dettagliata di tutte le impostazioni disponibili, si prega di leggere la rispettiva sezione nel capitolo "Interpretazione" a partire da pagina 189.

Voice Leading

La voice leading intelligente di Synfire fa in modo che le note non siano ostinatamente "forzate" nei toni dell'accordo, ma piuttosto che le note di transizione adatte ed i toni intermedi influenzino l'elaborazione dei segmenti e quindi rimangano riconoscibili nei cambi di armonia.

Quando collocate i simboli delle note nell'editor delle frasi, noterete che in certe posizioni saranno evitati i singoli toni, indipendentemente dal modo in cui si sposta il simbolo.

In questo caso, i vincoli impostati per la voice leading non lo consentiranno. Tuttavia, se avete la sensazione che un tono specifico debba essere assolutamente collocato in quel punto esatto,

dovete inserire un accordo corrispondente, un accordo intermedio o rilassare i vincoli per la voice leading.

Inserimento di accordi intermedi

Se nella vostra testa avete una melodia specifica per cui Synfire non consente di individuare i toni da posizionare ovunque, questo è probabilmente dovuto al fatto che avete un altro accordo nella vostra testa rispetto a quello che la progressione sta assumendo. Quindi, dovrete prima controllare se è possibile inserire un accordo intermedio che proietta la melodia verso quel punto. Gli accordi possono essere molto brevi e quindi possono essere inseriti per “deviazioni” ritmiche senza alcun problema.

Vincoli rilassati

Impostare l'interpretazione su “Full Scale” (*Scala intera*) e la strategia su “None” (*nessuna*) e disabilitare “Cooperative”. Questa è la configurazione più rilassata. Se il tono desiderato non può ancora essere posizionato, avete un accordo non adatto e/o una scala verticale. Trovate una scala più adatta o inserite un accordo intermedio.

Le impostazioni individuali per il parametro **Interpretation** e le diverse strategie per la voice leading sono descritte in dettaglio nella sezione “Interpretazione” a pagina 189.

Suggerimento: fare attenzione quando si utilizza la strategia “None”, in quanto ciò potrebbe risultare sbiadito e con la voice leading poco chiara. Evitare inoltre di utilizzare lo switch “Bypass” per le frasi con rilevanza armonica.

Drag & Drop

Potete sfruttare la comoda opzione Drag & Drop per trascinare quasi tutto. Synfire in generale copia i dati (e li converte se necessario), quindi se il vostro intento è di spostarli piuttosto che di copiarli, dovete cancellare l'originale voi stessi. Le seguenti posizioni consentono il Drag & Drop:

Parameter Indicators (“Chiari”): Qui si trascina il vettore associato. Le possibili destinazioni sono: Un altro parametro (anche in altre finestre), un altro contenitore (valorizzare lo strumento corrente per quel contenitore) o una libreria.

Chords (tavolozze e progressioni): All'interno della progressione, spostate o copiate l'accordo. Potete trascinare gli accordi fuori dalle tavolozze.

Phrases: Trascinate le frasi complete da un accordo (strumento afferrante) o da una libreria (afferrate un raggruppamento di frasi o una frase individuale). Le possibili destinazioni sono: una libreria, un arrangiamento (trascinare sullo strumento o sul vettore visibile) o un altro contenitore (valorizzare lo strumento corrente per quel contenitore).

Container: Trascina un contenitore su un altro arrangiamento.

Guida e risoluzione dei problemi

Occasionalmente, potreste chiedervi perché la vostra composizione si comporta in un modo e non in un altro, o perché non sentite nulla, o non sentite quello che vi aspettate di sentire. Synfire offre diverse opzioni per la risoluzione dei problemi e informazioni sulla struttura della composizione.

Visualizzazione della guida (suggerimenti per gli strumenti)

Mentre muovete lentamente il mouse sugli elementi differenti dell'interfaccia utente, verrà visualizzato un breve testo esplicativo. Se dopo un po' questo vi infastidisce, potete cambiarlo nelle preferenze.

What is wrong with...? (Cosa c'è di sbagliato con... ?)

Usare il menu **Help >> What is wrong with...?** per ottenere una breve relazione sulle evidenze raccolte durante il rendering con un rapporto sulla durata del rendering stesso. Se la vostra composizione si comporta in modo sconcertante, questo rapporto fornirà informazioni su quali parametri potrebbero mancare.

Spiegazione dei parametri

Usare **View >> Parameter Explanation** per visualizzare le informazioni nella vista vettoriale indicanti dove si trova l'originale per un vettore virtuale; questo mostra anche altre parti nella composizione in cui il parametro è stato valorizzato.

Nella finestra Arrange, troverete queste informazioni visualizzate nel Parameter Inspector in basso a destra.

Log

Potete usare **Window >> Protocol** per cercare possibili indizi sui problemi o incoerenze che si sono verificate.

Aiuto online

Sul sito web www.cognitone.com, nell'area "Support", troverete varie FAQ e un database di voci sugli errori tipici e sui metodi per risolverli. Inoltre, il sito pubblica occasionalmente articoli su argomenti tecnici e musicali che potrebbero essere interessanti per il vostro lavoro.

Appendice: Enciclopedia dei parametri | 24

Per ogni parametro, sono descritte in dettaglio tutte le proprietà, le opzioni di modifica e le opzioni di utilizzo.

Controllers

Function	Controllers MIDI vari																																
Content	Numeri interi 0... 127																																
<table border="1"> <caption>Estimated MIDI Controller Values from Graph</caption> <thead> <tr> <th>Note</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1 (Ab)</td><td>55</td></tr> <tr><td>2 (Eb)</td><td>50</td></tr> <tr><td>3 (Ddim7)</td><td>75</td></tr> <tr><td>4 (Eb6)</td><td>65</td></tr> <tr><td>5 (Fm7)</td><td>35</td></tr> <tr><td>6 (Eb7)</td><td>45</td></tr> <tr><td>7 (Ebma7)</td><td>70</td></tr> <tr><td>8 (Abma7)</td><td>60</td></tr> <tr><td>9 (Dm7)</td><td>40</td></tr> <tr><td>10 (Fdim7)</td><td>55</td></tr> <tr><td>11 (G7)</td><td>90</td></tr> <tr><td>12 (Cm7)</td><td>95</td></tr> <tr><td>13</td><td>65</td></tr> <tr><td>14</td><td>60</td></tr> </tbody> </table>				Note	Value	1 (Ab)	55	2 (Eb)	50	3 (Ddim7)	75	4 (Eb6)	65	5 (Fm7)	35	6 (Eb7)	45	7 (Ebma7)	70	8 (Abma7)	60	9 (Dm7)	40	10 (Fdim7)	55	11 (G7)	90	12 (Cm7)	95	13	65	14	60
Note	Value																																
1 (Ab)	55																																
2 (Eb)	50																																
3 (Ddim7)	75																																
4 (Eb6)	65																																
5 (Fm7)	35																																
6 (Eb7)	45																																
7 (Ebma7)	70																																
8 (Abma7)	60																																
9 (Dm7)	40																																
10 (Fdim7)	55																																
11 (G7)	90																																
12 (Cm7)	95																																
13	65																																
14	60																																
Polyphonic	No	Text Input	Yes																														
Templates	No	Inspector	Yes, Fader																														

Questa sezione rappresenta vari controller MIDI (Volume, Pan, Reverb, Modulation e altri). Questi controller mappano uno-a-uno gli standard MIDI. Avete la possibilità di inserire un valore costante con il fader.

Esistono controller definiti dall'utente che possono essere configurati per un generatore di suoni oppure per ogni suono individualmente (consultare "Controlli e articolazioni personalizzate" a pagina 149).

Figure

Function	Determina l'espressione musicale della frase		
Content	Segmenti costruiti dai simboli		
Polyphonic	Yes	Text Input	No
Templates	No	Inspector	No

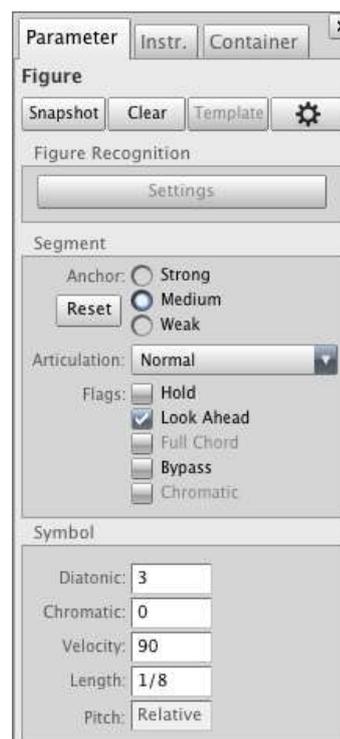
Questo parametro determina l'espressione musicale di una frase. Insieme al parametro **H a r m o n y**, determina in modo significativo le note reali risultanti.

Troverete una spiegazione dettagliata dei simboli e dei segmenti nel capitolo "Concetto" a pagina 10 e indicazioni sulle modifiche nel capitolo "Editor di frasi" a pagina 54.

Inspector

Il pulsante **S e t t i n g s** vi riporta indietro al parametro **T a k e**, dove potete affinare le ultime impostazioni utilizzate per il riconoscimento delle note. La commutazione avanti e indietro tra **Figure** e **Take** è parte del workflow della registrazione (Vedere "Registrazione" a pagina 42).

Gli altri widget consentono la modifica di segmenti e/o singoli simboli selezionati al momento nel vettore **Figure**. Potete selezionare più segmenti, simboli o intervalli e cambiarli in una volta. Il significato di ciascun widget dell'editor è spiegato in dettaglio in "Editor di frasi" a pagina 54.



Harmony (Armonia)

Function	Progressione armonica (gli accordi cambiano con le scale appropriate e le note di basso) interpretata da tutti gli strumenti		
Content	Contesto armonico in uno schema metrico		
Polyphonic	No ¹	Text Input	Yes
Templates	Yes, user-defined	Inspector	Yes

Il parametro **Harmony** è sempre globale, nel senso che ogni volta che un contenitore determina una progressione da qualche parte, **Harmony** si applica all'intero intervallo di tempo del contenitore per tutti gli strumenti nella composizione.

Politonalità

Sebbene **Harmony** sia globale e quindi tutti gli strumenti interpretano la stessa progressione, il parametro **Harmony** può contenere più livelli. Ogni livello può quindi essere interpretato da un altro strumento. L'assegnazione avviene tramite il parametro **Layer** (Vedere "Sovrapposizione e Politonalità" a pagina 107).

Inserimento di testo

Gli accordi possono essere scritti direttamente nella riga di inserimento del testo del Phrase editor o dell'Inspector. Gli accordi multipli devono essere separati da spazi. Synfire analizza l'input ed inserisce le informazioni mancanti (scale, chiave, basso) usando le sue conoscenze musicali interne.

Le regole per scrivere i nomi degli accordi sono definite nella sezione "Appendice: Sintassi" a pagina 212. Tuttavia, potete anche guardare le tavolozze o il catalogo per vedere come sono scritte.

[1] Naturalmente, gli accordi e le scale sono polifonici, ma questo vettore non lo è, dal momento che può contenere un solo contesto armonico alla volta.

Inspector

Usando l'inspector, potete anche configurare tutti i dettagli del contesto armonico selezionato al di fuori dell'editor di progressione. Ogni cambiamento viene applicato immediatamente alla selezione corrente. Tuttavia, può essere configurato solo un contesto (accordo) alla volta.

Il pulsante **Estimate** esegue la stessa funzione di **Transform >> Estimate Key, Relations and Scale**. Se è stato selezionato solo un intervallo parziale della progressione, sarà stimato solo l'intervallo selezionato.

Potrete trovare i dettagli sulla modifica delle progressioni nella sezione dell'applicazione (vedere "Editor di progressione").

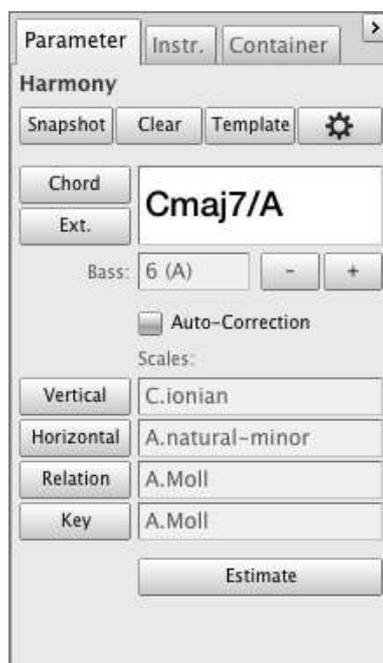
Inserire le modifiche nella progressione

Selezionate una posizione nella progressione con lo strumento di selezione intervalli e quindi modificate il contesto armonico con l'inspector. Synfire inserisce un nuovo contesto che rispecchia questi cambiamenti.

Inserire vostri Templates

Dopo aver riavviato Synfire, tutte le progressioni che avete memorizzato nella cartella di configurazione in "Progressioni" (vedere "Personalizzazione" a pagina 170), vengono visualizzate automaticamente nel menù sotto **Parameter >> Insert Template**.

Suggerimento: posizionate una progressione in un contenitore altrimenti vuoto e spostate il contenitore in posti diversi nella composizione.



Interpretazione

Function	Controllo del processo di rendering		
Content	Impostazioni varie		
(Videata non possibile)			
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	Sì, impostazioni utilizzate spesso	Inspector	Yes

Questo parametro determina le impostazioni per la conversione delle note nelle note MIDI e la gestione dei conflitti rispetto alla voce leading. Ciascuna impostazione si applica per la durata di un contenitore (costante).

Per capire meglio le impostazioni discusse qui sotto, dovrete avere letto la sezione “Come funziona l’interpretazione” a pagina 20.

Inspector

L’inspector consiste di tre schede: Form, Voice Leading e Preset.

Form

Queste impostazioni causano una regolazione e rimodellamento della figura all’interno di ambienti mutevoli e controllano la risoluzione dei conflitti da loro creati.

- > **Priority:** Determina quale è meglio preferire delle due possibili considerazioni sull’intonazione dell’ancoraggio (Vedere “Due modi alternativi di leggere” a pagina 17): Intervals: è preferito il grado della scala scritto o l’accordo.

Pitch: è preferita l’intonazione suggerita dall’aspetto visivo del pentagramma.

Balanced: è preferito il grado della scala solo quando il tono suggerito dal pentagramma non devia troppo lontano.

- > **Range:** cosa dovrebbe succedere con i segmenti che violano l’esecuzione nella gamma sonora configurata?



Open: L'estensione sonora viene ignorata. Questo potrebbe creare note che non possono essere ascoltate o che sembrano avere un suono innaturale.

Clip: Le note al di fuori dell'intervallo di suono vengono semplicemente omesse.

Fold: Parti di un segmento che sono responsabili della generazione di note al di fuori dell'intervallo sonoro saranno divise e trasposte in un adattamento. La direzione melodica viene preservata.

Shift: L'intero segmento viene trasposto fino a quando non si adatta.

In alternativa, potete trasporre in tutte le ottave per le ultime due opzioni. Altrimenti, sarà trasposto per gradi di scala.

- > **Auto-Split**: note particolarmente lunghe che si sovrappongono al contesto armonico seguente più di questa impostazione e quindi producono dissonanze indesiderate, vengono divise e adattate all'armonia. Questo è vantaggioso per le frasi che suonano prevalentemente e che sono mantenute a lungo.
- > **Monophonic**: l'uscita è ridotta a una singola voce. In caso di conflitto, la nota più alta generalmente ha la priorità.
- > **Legato**: Allunga ogni nota esattamente fino all'inizio della successiva. Note sovrapposte sono corrispondentemente abbreviate. Gli spazi più grandi di due battute, tuttavia, non vengono spostati oltre quel punto.
- > **Tie Notes**: le note della stessa altezza che si susseguono direttamente vengono unite in una nota singola
- > **Completion**: (ha un effetto solo per i segmenti di accordo con almeno due simboli) Indica al renderer di generare sempre l'intero accordo, configurato dal contesto armonico. Se il segmento ha solo tre simboli, per esempio, accordi di quattro o più voci saranno comunque eseguiti.
- > **Alignment**: (Interessa solo gli accordi eseguiti completamente) Gli accordi che si susseguono sono invertiti in modo tale che le singole voci, per quanto possibile, siano sostenute senza lacune. Pertanto, questa opzione cerca di ottenere una connessione perfetta.
- > **Smoothing**: (solo per i segmenti dell'accordo) Per evitare dissonanze, gli accordi in seconda minore sono invertiti.
- > **Auto-Chords**: Genera automaticamente un accordo prolungato per ogni cambio di accordo nella progressione. Se esiste una nota, viene ignorata.

Voice Leading

Queste impostazioni determinano il modo in cui lo strumento deve essere portato a tirar fuori una voce per il cambio degli accordi e se vengono suonate solo note dell'accordo (chitarra ritmica, arpeggi, voci di sottofondo), o dovrebbe essere elaborata una melodia con toni intermedi e note di transizione (melodie, assoli, voci principali). Per un controllo ottimale del risultato, tuttavia, la progressione armonica gioca un ruolo decisivo (Vedere "Ottimizzazione dell'Interpretazione" a pagina 182).

> **Scope** (*Ambito*): l'intervallo di note può essere limitato a toni puri di accordi, accordi con estensioni o a tutta la scala verticale. Per alcuni strumenti, come la chitarra ritmica, questa suonerà più autentica quando l'intervallo di note sarà limitato ai toni dell'accordo. Le note melodiche sono rese più ricche quando è utilizzato il pieno intervallo della scala (predefinito).

> **Look Ahead** (*Guarda avanti*): lo strumento inizia a reagire prima all'armonia successiva; il tempo è impostato qui. Anche i ritardi possono essere impostati. Se alcuni strumenti reagiscono ad un cambiamento prima di altri, risulteranno interessanti sfocature e tensioni.

> **Strategy**:

Adaptive: regola il ritmo della figura. Caratteristiche dinamiche e accenti ritmici saranno enfatizzati armonicamente, mentre i simboli meno prominenti saranno resi con note transizionali.

Adaptive (dynamic): le note particolarmente acustiche vengono enfatizzate armonicamente.

Adaptive (dynamic and rhythmic): Oltre a quanto sopra, le note più lunghe sono più enfatizzate delle note più brevi.

Stabilizing: l'accordo corrente viene enfatizzato tardi, alla fine di una misura. Durante il corso della misura, la sua armonia si evolve lentamente e in modo incrementale. La progressione di accordi viene solitamente offuscata quando si usa questa impostazione.

Strong (forte): le note vengono eseguite ovunque con una chiara enfasi dell'accordo. Questo può sembrare rigido e un po' "angolare".

Weak (debole): le note sono impostate molto liberamente. Questo può portare a risultati interessanti, ma anche possibili suoni dissonanti.

None (nessuno): la voice leading è disabilitata. I risultati sono alquanto casuali. Il risultato può essere un suono sbiadito e poco chiaro. I cambiamenti di accordi sono difficili da riconoscere.

Standard: Un mix equilibrato per tutti gli usi (consigliato).



- > **Cooperative:** le parti suonate da altri strumenti sono prese in considerazione ed i conflitti sono evitati. Per suonare assoli in modo marcatamente espressivo, potete disabilitare questa opzione per ottenere più tensioni e dissonanze.

Preset

Synfire offre un'intera gamma di modelli (*templates*) preimpostati per diversi strumenti e situazioni che potete richiamare qui.

- > È possibile selezionare una impostazione predefinita dal menu a discesa. Questa cambia tutte le impostazioni del parametro *Interpretation* per la frase.
- > Utilizzare **Auto-Detect** per far esaminare a Synfire la figura e suggerire un preset automaticamente.
- > Utilizzare **Save** per aggiungere il proprio modello in modo permanente (vedere sotto).
- > **Generate Pedal:** indica a Synfire di usare il pedale sustain automaticamente in base ai criteri del ritmo. Molto buono per le frasi di pianoforte melodico e assoli di ottoni.
- > **Bypass:** interpretazione e voice leading disabilitati. I simboli sono resi come appaiono nella notazione. Questa impostazione ha senso solo per l'intonazione assoluta, la batteria, le percussioni e per scopi di test.



I vostri modelli (Templates)

Tutte le interpretazioni che avete salvato nella cartella Configuration sotto "Interpretazioni" (vedere "Personalizzazione" a pagina 170) appariranno automaticamente nel menù sotto *Parameter >> Insert Template* e nel menù dell'inspector dopo il riavvio di Synfire.

Layer (livello)

Function	Selezione di un layer (livello) dalla progressione		
Content	Numero intero 0... 4		
Polyphonic	No	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	Yes, Fader

Questo parametro è supportato solo dall'edizione **Pro** di Synfire.

Questo parametro assegna allo strumento uno dei quattro livelli opzionali della progressione armonica (se disponibile). Un valore pari a zero si riferisce alla progressione di base.

Questo parametro rende possibile che i singoli strumenti suonino varianti diverse della progressione armonica (vedere "Sovrapposizione e politonalità" a pagina 107).

Lunghezza

Function	Determina la lunghezza delle note		
Content	Lunghezza		
Polyphonic	Yes	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	No

Con questo parametro, è possibile sostituire le lunghezze delle note già contenute in una figura con altre lunghezze. Il vettore contiene valori polifonici: ogni punto sull'asse del tempo può contenere più valori contemporaneamente, che a loro volta, a turno, vengono distribuiti sopra i simboli di un accordo.

Se necessario, è possibile sincronizzare questo parametro con figure usando [Parameter >> Extract From Figure](#) e [Parameter >> Save to Figure](#).

Potete visualizzare e modificare graficamente le durate delle note di una figura nella modalità Hyper Edit (Vedere "Modalità Hyper Edit" a pagina 62).

Suggerimento: Usate questo parametro per abbreviare le note di tutti gli strumenti (nella frase globale) in una posizione particolare per ottenere un effetto di staccato.

Testi (Lyrics)

Function	Testo sincronizzato con le note		
Content	Sillabe e parole		
Polyphonic	Sì, fino a quattro livelli	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	No

Questo parametro è utilizzato principalmente per l'esportazione di notazioni ed è quindi supportato solo dalla versione **Pro** di Synfire.

È possibile utilizzare questo parametro per associare sillabe, parole e testo con precisione e sincronizzarli con i simboli delle note. Quando esportate la notazione, questa è quindi posta sotto le note.

Per l'orientamento, la figura per lo strumento viene visualizzata sullo sfondo. Utilizzare la casella "Snap to Figure" (*aggancia alla figura*) per agganciare il testo ai simboli per una figura. Questo può essere fatto in qualsiasi momento e anche solo per selezioni parziali, se necessario.

L'input di testo viene eseguito frase per frase, con sillabe separate da "-" (trattino). Gli spazi non sono consentiti all'interno di una parola. Il carattere "_" (underscore, trattino "basso") viene letto come "line extender", cioè, sta per una sillaba vuota. Avete bisogno di questi estensori per conservare il ritmo quando la sillaba precedente si estende alle note successive. Esempi:

High a-top the yel-low wa_a-gon

She is so u _ _n-be-lie-va-bly fe-mi-nine!

Intervalli o singole sillabe possono essere selezionati e modificati nella riga di inserimento del testo. Se il numero di sillabe non cambia, le posizioni precedenti sono usate di nuovo. Altrimenti, l'intervallo selezionato viene diviso in parti uguali o spezzato in note.

Il parametro è polifonico, cioè più righe di testo possono essere posizionate una sopra l'altra. Le sillabe disposte una sopra l'altra sono racchiuse tra parentesi nella linea di uscita.

Suggerimento: è più semplice impostare ogni riga di testo in modo indipendente e quindi portarla a termine insieme tramite gli Appunti con **Edit >> Paste and Merge** (*incolla e unisci*). Una riga di testo può essere spostata su uno dei quattro livelli con i tasti freccia.

Morphing

Function	Controlli di dissolvenza incrociata tra contenitori adiacenti		
Content	Impostazioni varie		
(Visualizzazione non possibile)			
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	Sì, impostazioni utilizzate spesso	Inspector	Yes

Questo parametro è supportato solo dall'edizione **Pro** di Synfire.

Questo parametro vi consente di eseguire la dissolvenza incrociata senza interruzioni da una frase alla successiva.

Questo crea una frase completamente nuova con il proprio contenuto ed espressione.

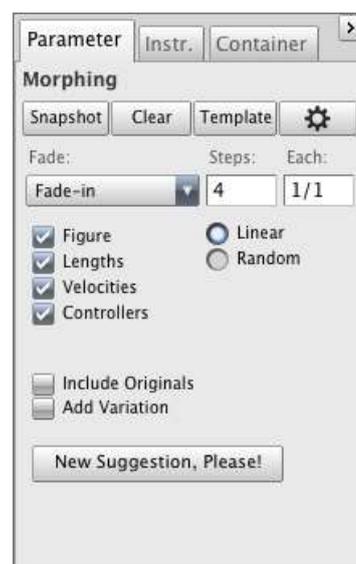
Potete scegliere tra Fade-in (la nuova frase emerge lentamente fuori dalla frase precedente), o Fade-out (la frase corrente cambia lentamente nella frase successiva). Entrambe le frasi appartengono allo stesso strumento e sono valorizzate in rispettivamente in contenitori adiacenti. Il Morphing quindi si svolge sempre durante la transizione da un contenitore ad un altro.

Con l'inspector, stabilite la direzione, il numero e la lunghezza dei passi individuali. È possibile escludere determinati parametri dalla dissolvenza incrociata.

Potete scegliere se la dissolvenza incrociata (*crossfade*) sarà lineare o casuale con cambiamenti accelerati.

Potete scegliere se includere gli originali invariati all'inizio e alla fine. Tuttavia, questo allunga lo spazio richiesto per la dissolvenza incrociata di due passaggi.

Se avete selezionato "Random" (*casuale*), potete lanciare nuovamente i dadi premendo il pulsante **New Suggestion, Please!** (*nuovo suggerimento, per favore!*) e giudicare immediatamente i risultati.



Nota: **Morphing** modifica **Figure** ancor prima che venga eseguito il rendering. Potete sentire, ma non vedere, questo cambiamento. Se volete mantenere il cambiamento, dovete metterlo in un contenitore vuoto accanto ad esso e farne una copia fisica usando **Container** >> **Make Snapshot**.

Pause

Function	Sopprime la generazione di note		
Content	Switch on/off		
<p>The diagram shows a sequence of notes: Ab, Am, Bbdim7, Eb6, Fm7, Bb7, Ebmaj7. A red line indicates the 'Pause' parameter, which is set to 1 (on) for segments 2, 3, 4, and 5, and 0 (off) for segments 1 and 6.</p>			
Polyphonic	No	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	No

Con questo parametro, è possibile sopprimere l'output della nota in qualsiasi posizione vi piaccia. Questo non suddivide i singoli segmenti: per quanto riguarda l'eventualità che un segmento sia udibile o meno, ciò che conta è la posizione del suo ancoraggio. Se il vettore **Pause** contiene il valore 1 in una determinata posizione, tutti i segmenti con l'ancoraggio situato in quella particolare posizione saranno disattivati.

Suggerimento: dirigere l'interazione di più strumenti con **Pause**: Innanzitutto, generare un insieme di frasi ritmicamente e melodicamente consistenti ("texture") e quindi utilizzare **Pause** per controllare l'interazione (ad esempio, con chiamata/risposta).

Rhythm (Ritmo)

Function	Quantizzazione con "Groove"		
Content	Modello di quantizzazione ciclica		
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	Sì, molti schemi ritmici	Inspector	Solo vista

Questo parametro quantizza le posizioni e le velocità delle note in base ad un modello ritmico preimpostato e quindi ha una certa somiglianza con la quantizzazione "groove", come conosciuta da DAW e sequencer.

Le posizioni fornite dalle note sono corrette, ma, a differenza di **Step**, esse non sono riorganizzate in ordine sequenziale.

Suggerimento: Inserite un ritmo in una frase globale per far suonare tutti gli strumenti con lo stesso groove.
Suggerimento: Copiate un oggetto e incollatelo nel parametro **Rhythm**. Questo analizzerà la struttura ritmica della figura e creerà un corrispondente "groove".

Schema

Function	Determina il motivo conduttore e contiene informazioni su altre proprietà ritmiche (metrica, swing)		
Content	Schema metrico		
(Visualizzato nel righello del tempo)			
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	Sì, schema metrico usato spesso	Inspector	Yes

Questo parametro imposta un misuratore che specifica la marcatura del tempo e le caratteristiche ritmiche all'interno di un contenitore. Il vettore viene visualizzato nel righello del tempo.

L'impostazione sarà valida per la durata di un contenitore (costante). Il parametro **S c h e m e** è sempre globale, nel senso ogni volta che un contenitore cambia l'indicazione del tempo da qualche parte, **S c h e m e** si applica all'intera composizione.

Schemi associati a progressioni

Si noti che un'istanza di schema metrico è anche associata a ciascuna progressione armonica. Lo schema metrico divide la sequenza delle modifiche degli accordi in righe (virtuali) di una specifica lunghezza per renderla più facile da leggere e capire. Il numero di righe e la loro lunghezza comunque, può essere modificata solo nell'editor delle progressioni. Il parametro **S c h e m e** valorizzato in un contenitore sovrascrive sempre lo schema di una progressione.

Proprietà opzionali

Opzionalmente, qui potete dare suggerimenti sul carattere ritmico, il che può aiutare Synfire con l'interpretazione: impostate "Half Time" se l'accento dovrebbe cadere caratteristicamente ogni secondo battito. Distinguetevi, se possibile, tra ritmi "dritti" e "swing" per rendere più facile a Synfire l'analisi delle melodie.

Shift (Spostamento)

Function	Spostare le note renderizzate nel tempo dalla loro posizione		
Content	Lunghezze		
Polyphonic	Yes	Text Input	Yes
Templates	Sì, umanizzatori vari	Inspector	No

Questo parametro sposta le note nel tempo in modo che si verifichino prima o dopo rispetto alla loro posizione originale. Ciò consente di ottenere effetti molto diversi a seconda dell'ampiezza; da una gentile "umanizzazione" a un glissando perlato fino a un eclatante eco, tutto è possibile. In casi estremi, possono essere creati motivi nuovi di zecca.

Dal momento che il parametro **Shift** è polifonico, possono essere necessari diversi spostamenti per differenziare le note di un accordo.

Step (Passo)

Function	Specificazione delle posizioni assolute delle note		
Content	Posizioni		
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	No	Inspector	No

Questo parametro organizza le posizioni dei simboli di una figura in un modo completamente nuovo, ovvero elencato sequenzialmente, da sinistra a destra. Questo può creare effetti molto interessanti, a volte drastici.

Se necessario, è possibile sincronizzare questo parametro con le figure usando [Parameter >> Extract From Figure](#) e [Parameter >> Save To Figure](#).

È possibile visualizzare direttamente e modificare graficamente le posizioni dei simboli all'interno di una figura in modalità Hyper Edit (vedere "Modalità Hyper Edit" a pagina 62).

Suggerimento: Sincronizzate il ritmo di tutti gli strumenti per un breve passaggio inserendo un contenitore corto in cui salvare il parametro **Step** nella frase globale.

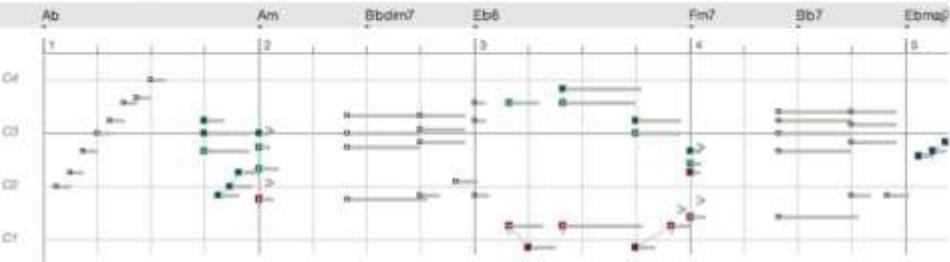
Suggerimento: Lasciate che più strumenti suonino lo stesso valore, ma valorizzate un altro parametro **Step** per ogni strumento. Questo vi permetterà di ottenere l'effetto di raddoppio.

Sustain

Function	Pedale Sustain		
Content	MIDI Controller 0-127		
Polyphonic	No	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	No

Questo è il controller MIDI standard “Sustain”, che controlla il pedale. Lo speciale in questo controller è che sia visualizzato graficamente diversamente da altri controller, e che può essere generato automaticamente (vedere “Interpretazione” a pagina 189).

Take

Function	Clipboard (blocco appunti) per note MIDI registrate o importate		
Content	Note (opzionalmente con etichette)		
			
Polyphonic	Yes	Text Input	No
Templates	No	Inspector	Sì, riconoscimento di note

Questo parametro contiene sempre automaticamente l'ultima registrazione o l'ultima importazione sotto forma di intonazioni assolute (note MIDI). **T a k e** serve come input per il successivo riconoscimento o per un'armonizzazione costante i cui risultati possono interagire in modo sostanziale con l'inspector (vedere "Registrazione" a pagina 42).

Tagging dei simboli

È possibile aiutare Synfire con il riconoscimento di note e ottenere risultati migliori, se si raggruppano i simboli in segmenti e si determinano i loro tipi prima del riconoscimento di figure (vedere illustrazione). Synfire riconosce questi tag e li prende in considerazione durante il riconoscimento del modello.

Nell'editor delle frasi, fate semplicemente doppio clic sul pulsante del tipo desiderato nella barra degli strumenti in modo da etichettare la selezione corrente.

Suggerimento: Create varianti di frasi usando **Parameter >> Extract From Output** per "riciclare" le note correnti risultanti (ovvero riconoscerle nuovamente come note nuove).

Tempo

Function	Tempo in BPM ("battiti al minuto")		
Content	Numeri in virgola mobile		
Polyphonic	No	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	Yes, control

Il tempo è sempre globale, nel senso che ogni volta che un contenitore lancia il parametro **T e m p o** da qualche parte, questo si applica a tutti gli strumenti.

Le modifiche continue del tempo e la modifica grafica della mappa del tempo sono supportate solo dalla versione **Pro** di Synfire. Con l'edizione **Express**, il tempo è un valore globale per gli arrangiamenti.

Funzione Tap-in del Tempo

Usando il parameter inspector, potete misurare e assegnare il parametro **T e m p o** dal vivo pigiando sulla vostra tastiera MIDI esterna. Premere il pulsante una volta e iniziare a battere quarti di note finché il valore del tempo non si stabilizza. Terminare la misurazione del tempo facendo clic di nuovo sul pulsante.

Suggerimento: potete usare *File >> Convert >> Scale Tempo* per raddoppiare o dimezzare il tempo di una composizione senza cambiare le note risultanti. Le frasi sono automaticamente allungate o compresse.

TIME

Function	Linea di tempo assoluta per la colonna sonora di un film		
Content	Indicatori per i "ciak", con tempo SMPTE		
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	No	Inspector	Yes

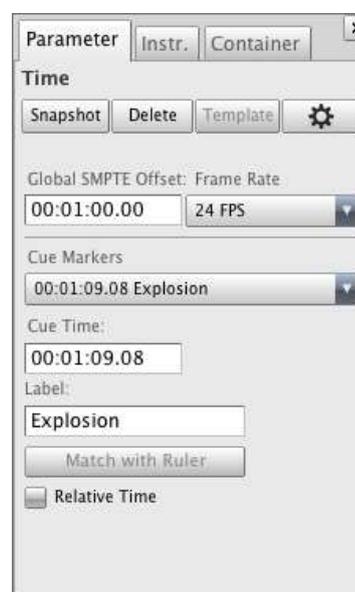
Questo parametro è supportato solo dalla versione **Pro** di Synfire.

A differenza di tutti gli altri parametri, l'asse orizzontale di **T i m e** non mappa misure musicali, ma il tempo assoluto. Quindi i marcatori di "ciak" cambiano dinamicamente la loro posizione rispetto al righello a seconda del **T e m p o** corrente.

T i m e è globale. Il tempo visualizzato viene misurato dall'inizio del contenitore in cui il parametro è impostato. Al fine di evitare confusione quando si esegue lo scoring per la colonna sonora di un film, si dovrebbe impostare il parametro **T i m e** solo nel contenitore principale.

> **Global SMPTE Offset:** il codice temporale sull'equipaggiamento esterno che corrisponde all'inizio del vostro arrangiamento.

> **Frame Rate (Frequenza fotogrammi):** la frequenza di fotogrammi del materiale video esterno sincronizzato con Synfire. Potete inserire nuovi marcatori segna-posizione di ciak con lo strumento di disegno e quindi posizionarli esattamente, per inserire il tempo assoluto nell'inspector. Il formato è **HH:MM:SS.FF** dove è richiesto il punto prima dell'ultimo numero (frame).



Il modo in cui viene visualizzata l'ora dipende dal frame rate del progetto e dalle impostazioni preferite per lo switch "Relative Time" (*tempo relativo*). Tuttavia, la frequenza dei fotogrammi non ha influenza sul punto temporale effettivo a cui fa riferimento un indicatore di ciak.

Potete utilizzare il pulsante del menù sotto il campo globale SMPTE offset per ottenere il tempo sulla selezione del righello, per saltare a uno dei segnali di ciak attualmente noti.

Montaggio di passaggi musicali tra gli eventi

Per prima cosa selezionate una posizione sul righello temporale, quindi selezionate un indicatore di ciak. Premendo **Match with Ruler** (*Corrispondenza col righello*) (⌘ R), Synfire cambia il parametro **T e m p o** dall'ultimo indicatore di ciak in modo che entrambi i punti corrispondano esattamente. In questo modo potete regolare automaticamente il tempo dei passaggi musicali per averli tra due eventi nel film.

Dovreste comunque considerare che questo è possibile solo entro certi limiti, perché Synfire presuppone che i valori **T e m p o** al di fuori dell'intervallo da 30 a 300 non hanno senso. Invece di usare valori estremi per **T e m p o**, dovreste inserire o eliminare il rispettivo numero di misure per avvicinarvi alla durata desiderata, prima di fare l'accoppiamento suono-immagini.

Trovare il tempo ideale

Selezionando i parametri **T e m p o** e **T i m e** allo stesso momento, è possibile guardare gli indicatori dei ciak spostarsi relativamente alla musica mentre modificate il valore per **T e m p o** (sarà necessario rendere i parametri visibili nella finestra di arrangiamento: c'è un pulsante per questo nella barra degli strumenti).

In questo modo è possibile regolare il tempo per avere il maggior numero possibile di eventi nel film (ad esempio movimenti ritmici) incontrando eventi corrispondenti nella musica (ad esempio misure).

Nella finestra di arrangiamento, è possibile fare riferimento alla visualizzazione dell'ora (parte inferiore della finestra accanto al trasporto) per osservare l'effetto dei cambiamenti di tempo sulle posizioni selezionate sul righello.

Troverete maggiori dettagli sulla sincronizzazione esterna in "Impostazioni di sincronizzazione del modulo Transport" a pagina 154.

Transition (Transizione)

Function	Determina le posizioni consentite per le variazioni spontanee degli accordi nelle bozze		
Content	Posizioni		
Polyphonic	No	Text Input	No
Templates	Sì, derivato dall'indicazione del tempo o dalla progressione	Inspector	No

Questo parametro è rilevante solo per le bozze. Determina in quali posizioni Synfire dovrebbe essere preparato per un possibile cambio di accordo durante la riproduzione in tempo reale. Solo in queste posizioni Synfire passerà all'accordo successivo scelto dal musicista.

Si possono richiamare due modelli:

- > From Scheme (*Da schema*): utilizzare lo schema metrico corrente
- > From Current Progression (*Dalla progressione corrente*): Adotta le posizioni degli accordi dalla progressione corrente. Potete usare questo per configurare anche ritmi non convenzionali. Siete liberi di impostare le posizioni manualmente con l'editor di frasi.

Transpose (Trasposizione)

Function	Trasporre segmenti e simboli di intonazione all'interno del diagramma		
Content	Numeri a virgola mobile		
Polyphonic	No	Text Input	Yes
Templates	No	Inspector	Yes, Fader

Questo parametro specifica la trasposizione nei passaggi di scala. I valori possono anche essere numeri frazionari, che vengono quindi mappati di conseguenza in base alle alterazioni. Durante il rendering, ogni simbolo viene trasposto individualmente, ma la forma melodica del segmento è conservata ove possibile.

Suggerimento: Synfire vi rende molto più liberi nella trasposizione rispetto ai sequencer convenzionali, senza causarvi difficoltà armoniche. Non influisce sull'integrità armonica. Pertanto, è possibile utilizzare la trasposizione con completa libertà per modellare la composizione.

Variation (Variazione)

Function	Trasformazione di segmenti	
Content	Numeri in virgola mobile, mappati alle funzioni di trasformazione	
Polyphonic	No	Text Input Yes
Templates	SI, tre intensità (casuali)	Inspector No

Questo parametro determina se le trasformazioni devono essere applicate a segmenti individuali di una figura e, in tal caso, quali, prima di essere renderizzate. Il vettore contiene numeri in virgola mobile compresi tra 0 e 1.

Ci sono complessivamente 25 trasformazioni (Invert, Transpose, Stretch, Compress, Smooth, Bend ed altri), ciascuno dei quali è rappresentato da un numero in virgola mobile tra 0 e 1. Ciò consente di variare il motivo esistente molto efficacemente con l'intensità desiderata. Non è (ancora) possibile esercitare un controllo più preciso su questi processi.

Potete usare **Template** per richiamare tre vettori con le intensità Weak (*debole*), Medium (*media*) e Strong (*forte*). Ciascuno genererà un vettore casuale con un'ampiezza diversa. Se lo richiamate più volte, ogni volta verrà creato un diverso vettore.

Suggerimento: assicuratevi che il vettore rimanga sempre un po' irregolare. Un valore costante causerà la stessa trasformazione utilizzata per ogni segmento, il che porterà a fattori notevolmente meno ricchi.

Nota: *Variation* cambia l'impostazione anche prima del rendering. Potete sentire, ma non vedere, questo cambiamento. Se desiderate mantenere il cambiamento, dovete inserire un contenitore vuoto accanto ad esso e farne una copia fisica utilizzando **Container >> Make Snapshot**.

Velocity (Velocità)

Function	Determina la velocità delle note		
Content	Velocità 0...127		
Polyphonic	Yes	Text Input	Yes
Templates	Sì, distribuzione casuale	Inspector	No

Con questo parametro, è possibile sostituire le velocità già contenute in una figura con altri valori. Il vettore contiene valori polifonici: ogni punto sull'asse del tempo può contenere più valori contemporaneamente, che a loro volta vengono distribuiti sopra i simboli di un accordo.

Se necessario, è possibile sincronizzare questo parametro con figure usando [Parameter >> Extract From Figure](#) e [Parameter >> Save To Figure](#).

È possibile visualizzare e modificare graficamente le dinamiche di una figura direttamente in modalità Hyper Edit (vedere "Modalità Hyper Edit" a pagina 62).

- Suggerimento:** Provate a rendere irregolare la lunghezza dei vettori. Questo vi darà variazioni ritmiche.
- Suggerimento:** Trasportate le dinamiche di una frase su un'altra copiando questo parametro (o trascinandolo con il mouse).
- Suggerimento:** Registrate questo parametro con la vostra tastiera MIDI, cambiando poi la dinamica di una frase in modo completamente intuitivo, con i movimenti delle mani.

In questo capitolo, potete vedere come note, accordi, scale e lunghezze sono lette e scritte in forma testuale. Questo rende più facile l'inserimento degli accordi a mano e la lettura delle informazioni sullo schermo.

Note

Le note iniziano con una lettera maiuscola A, B, C, D, E, F o G. Queste possono essere seguite da uno o più alterazioni, che indicano un innalzamento (acuto) o l'abbassamento (grave) di un mezzo tono:

D# = D diesis, Eb = E bemolle, Gb = G bemolle
F# = F diesis, F## = F doppio diesis, ecc.

Synfire supporta in alternativa la notazione tedesca. Questo renderizza H per B e B per A#. I tasti in bianco e nero sono quindi rappresentati in modo molto logico dalla scala cromatica:

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Synfire presuppone un tuning ben temperato per impostazione predefinita. Quindi, D # e Eb vengono trasmessi come la stessa nota MIDI. Tuttavia, le etichette corrette sono differenziate internamente e anche così annotate. Sono conformi all'ambiente armonico. Gli input sono corretti automaticamente. Un cambiamento nell'ambiente cambia anche i nomi automaticamente senza che voi dobbiate fare nulla.

Nota: nella finestra di dialogo delle preferenze globali ([Edit >> Preferences](#)) è possibile opzionalmente abilitare la notazione tedesca. Normalmente, non c'è motivo di usarla fuori dalla Germania.

Questa notazione deriva evidentemente da una leggendaria confusione storica. Non è usata fuori dalla Germania. Sarebbe meglio attenervi allo standard internazionale.

Intervalli

La distanza tra due note è detta intervallo. Nell'uso musicale pratico, i nomi degli intervalli sono spesso scritti (terza minore, quinta aumentata, settima diminuita, eccetera). Tuttavia, Synfire utilizza una rappresentazione abbreviata di intervalli come mostrato nella colonna "Intervallo" della tabella sottostante.

Tabella

Nota Cromatica	Intervallo	Nome	
0	C	1	Prima
1	C#/Db	b2	Prima aumentata / Seconda minore
2	D	2	Seconda Maggiore
3	D#/Eb	b3	Terza minore
4	E	3	Terza Maggiore
5	F	4	Quarta perfetta
6	F#/Gb	b5	Quarta aumentata / Quinta diminuita
7	G	5	Quinta perfetta
8	G#/Ab	#5	Quinta aumentata / Sesta diminuita
9	A	6	Sesta Maggiore / Settima diminuita
10	A#/Bb	7	Sesta aumentata / Settima minore
11	B	#7	Settima Maggiore
12	C		Ottava
13	C#/Db	b9	Nona minore
14	D	9	Nona Maggiore
15	D#/Eb	#9	Nona aumentata
16	E	b11	Undicesima diminuita
17	F	11	Undicesima perfetta
18	F#/Gb	#11	Undicesima aumentata
19	G		Dodicesima perfetta
20	G#/Ab	b13	Tredicesima minore
21	A	13	Tredicesima Maggiore

Nota: i nomi degli intervalli sono scritti come usati da Synfire, presupponendo la regolazione 12TET. Nelle altre accordature ed in base al contesto armonico, i nomi possono variare.

Accordi

Per la designazione degli accordi, Synfire utilizza la consueta notazione standard originata dal Nord America e utilizzata dai musicisti jazz. Occasionalmente anche il nome di un accordo viene designato come simbolo di accordo. Inizia sempre con il nome della tonica. L'ortografia della tonica dipende dalla chiave in cui viene utilizzato l'accordo.

Dopo la tonica segue la designazione per le varie triadi (o nulla, se è una triade maggiore). Questa è una "m" per la triade minore, "dim" per triade diminuita, "aug" per la triade aumentata e così via. Queste designazioni sono prese da un uso consolidato:

Am, Cdim, F # aug, G, Esus4

Successivamente, può seguire un numero come 6, 7, 9, 11 o 13. Questi nomi stanno per sesto puro, settimo, nono, undicesimo e tredicesimo accordo senza ulteriori estensioni o alterazioni. Questa forma esiste solo come accordo maggiore o minore:

Am9, C7, Gm9, F # 13, Bmaj7, Ebmaj9

Le estensioni possono quindi essere aggiunte facoltativamente a ciascun accordo. Queste note aggiuntive sono semplicemente numeri, prefissati facoltativamente con # o b, elencati tra parentesi e separati con una virgola:

A7 (9, # 11), Cm7 (b9), Emaj7 (9,11), Am (7,9,13)

Se viene aggiunto solo un singolo intervallo, allora ha una notazione con l'aggiunta del prefisso "add":

A (add9), Cmaj7 (add4)

La notazione generale con le estensioni tra parentesi potrebbe essere utilizzata per annotare accordo secondo un sistema standardizzato, ma questo non è stato fatto a causa della convenzione. Ad esempio, questi accordi sono identici tra loro:

Am9 = Am (7,9)
 Am11 = Am (7,9,11) = Am7 (9,11)
 C13 = C (7,9,13)
 Faug = F (# 5)
 Fmaj7 = F (# 7)
 Fmaj9 = Fmaj7 (9) = F (# 7,9)

In pratica, la notazione esatta raramente gioca un ruolo apparente in Synfire. Vedrete che Synfire riconosce quasi tutti gli input, e i suoi output sono facilmente leggibili dopo un po' di pratica. L'elenco delle denominazioni di accordi conosciute nel catalogo standard di Synfire è:

Diminuito	Minore	Maggiore	Aumentato, Sospeso
Cdim	Cm	C	Caug
Cdim7	Cm6	C (add2)	Csus2
C (b5)	Cm7	C6	Csus4
C6 (b5)	Cm7 (b5)	C7	C7sus4
C7 (b5)	Cm9	C7 (b9)	
	Cm (maj7)	C7 (b9, #9)	
	Cm6 (add9)	C9	
	Cm7 (#5)	C7 (#9)	
		Cmaj7	
		Cmaj7 (9)	
		C (add9)	
		C6 (add9)	

Nota: i simboli degli accordi (nomi) devono sempre essere scritti senza spazi, con tutte le lettere, parentesi e numeri scritti insieme senza spazi vuoti. Durante l'input, i simboli multipli degli accordi sono separati gli uni dagli altri da spazi.

Accordi Slash (Slash Chords)

I cosiddetti "Accordi Slash", come suggerisce il nome, sono scritti con una barra:

Am/F #
C/A

La parte che precede la barra indica l'accordo, mentre la parte dopo la barra è aggiunta come nota di basso.

Scale

Le scale iniziano sempre, come gli accordi, con il nome della loro tonica. Anche la notazione esatta dipende dall'ambiente musicale. Segue poi un periodo di separazione seguito da un nome proprio di solito più lungo:

Eb.hungarian-minor, C.major, F#.aeolian

A volte il nome corretto contiene riferimenti a funzionalità come note aggiunte o omesse. Queste aggiunte seguono usi convenzionali e (sfortunatamente) sistemi di classificazione non universali:

F.altered-dominant-bb7, E.locrian + 2,
C#.lydian-augmented, B.natural-minor-b2

Qui sono usati ugualmente gli accidenti b/# e #+/- . Il trattino è usato come separatore generale.

Per esprimere che una scala è l'inversione / rotazione di un'altra scala, può essere posto un numero alla fine:

G.natural-minor@4

significa G minore naturale contato dal quarto grado, o il modo 4 minore naturale. Se una "h" è posta alla fine, allora è una scala orizzontale generata da Synfire che è stata convertita da una scala verticale già nota:

F.bebob-minor@3.h, blues1.h

Nel corso del vostro lavoro con Synfire, in realtà non vi troverete mai a dover inserire scale. Il programma prende automaticamente queste decisioni per voi.

Scale Set

Gli scale set iniziano sempre con una lettera maiuscola. Altrimenti, sono nominati come scale. Se progettate i vostri set di scale, siete liberi di assegnare loro qualsiasi nome.

Lunghezze e posizioni

Alcuni campi di input consentono di inserire posizioni di misura e lunghezze sotto forma di testo scritto. Tutte le lunghezze sono indicate come frazioni e indicano la lunghezza di una nota come normalmente avviene nelle applicazioni musicali (opzionalmente punteggiato).

1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32
1/4 *, 1/4 ** (punteggiato)
1/3, 1/6, 1/12, 1/24, 1/48 (terzine)
1/5, 2/5, 3/5

Per lunghezze dispari, è possibile utilizzare il numero di tick di clock MIDI. Synfire utilizza un orologio con risoluzione di 1920 tick per 4/4.

423
91

Note intere

L'unità di lunghezza 1/1 si riferisce sempre a quattro note da un quarto, indipendentemente dal fatto che l'indicazione del tempo possa essere diversa, come, ad esempio, in un valzer.

Combinazioni e posizioni di misura

Le espressioni di lunghezza multipla possono essere combinate con '+'. Nel caso in cui una lunghezza si estenda per più di una misura, il numero di misure complete è indicato da "m" (per misura). Ove necessario, è possibile aggiungere anche i tick di clock MIDI:

2m + 2/4
8m + 1/2 + 240
4m + 1/4 **

La lunghezza esatta è denotata da 1m e dipende dall'indicazione del tempo. In generale questa si riferisce allo schema metrico del contenitore corrente.

Appendice: Teoria delle funzioni armoniche | 26

Questo capitolo illustra la teoria delle funzioni armoniche e spiega i simboli che Synfire utilizza in determinate situazioni per etichettare gli accordi.

La teoria delle funzioni armoniche può essere fatta risalire al teorico musicale tedesco Hugo Riemann (1849-1919). Fu revisionata da Herrmann Grabner (1886-1969). Questa teoria è ancora insegnata oggi negli studi di armonia nelle scuole di musica tedesca. La mentalità e il modello di analisi di questa teoria non sono senza polemiche e non sono di significato naturale.

Synfire utilizza questa teoria delle funzioni solo nella misura in cui può essere utile per comporre progressioni di accordi. Non vogliamo analizzare la musica; piuttosto, vogliamo identificare percorsi interessanti che portano a deliziose armonie.

Principi

La teoria descrive un sistema di relazioni tra le armonie che si diffondono attorno a un centro tonale (tono della fondamentale). Le lettere (simboli di funzioni) sono usate per identificare le armonie:

T, t = Tonica

S, s = Sottodominante

D, d = dominante

P, p = Parallelo

G, g = Gegenklang (“contrasto” in tedesco)

N = napoletano

Da una parte i simboli, quando sono interpretati (risolti) in relazione a un centro tonale, rappresentano ogni posizione per un accordo concreto maggiore o minore; dall'altra parte, rappresentano anche un significato ideale, una “funzione” nel senso di uno scopo quando si costruiscono delle progressioni (sequenze armoniche).

Tranne la tonica, la dominante e la sottodominante e le loro armonie secondarie dirette, Synfire non specula affatto su quale sistema possa essere nascosto dietro le funzioni rimanenti. Questo è semplicemente un aiuto pratico per descrivere le progressioni in generale, abbastanza simile alla più conosciuta notazione con i numeri romani.

Armonie primarie

Le armonie primarie di una chiave sono la tonica, la dominante e la sottodominante. La dominante è una quinta sopra alla tonica, la sottodominante una quinta sotto. Perché ognuno è a distanza di una quinta dalla tonica, diciamo che esiste una relazione tra armonie primarie.

Tonica

La tonica è la triade con la fondamentale al primo grado della scala (orizzontale). Così, la fondamentale dell'accordo è contemporaneamente la fondamentale della scala. Una triade maggiore è scritta con una T maiuscola, e una triade minore è scritta con una t minuscola. Ad esempio, se C è la fondamentale della nostra chiave, vale quanto segue:

$$T = C \text{ e } t = C_m$$

La tonica forma un centro calmo e trasmette una sensazione di compostezza e costanza. Se portate avanti una melodia nella vostra mente in modo che alla fine scivoli in una finale "Amen" o "Om", quest'ultimo tono è solitamente il centro tonale, la fondamentale della tonica. Nella musica classica, la variante principale della tonica è spesso interpretata al contrario come l'accordo finale di un pezzo in minore.

Dominante

La dominante è scritta come D o d. Questo accordo si forma nel quinto grado della scala. È l'accordo più importante della chiave dopo la tonica. In contrasto con la tonica, la dominante è molto piena di suspense. Non si può parlare di calma e compostezza. Questo accordo obbliga assolutamente una risoluzione al rilassamento nella direzione della Tonica. È quindi spesso suonato anche con una settima aggiunta come accordo dissonante di settima, per rendere ancora più chiaro questo "desiderio per la tonica". La progressione:

$$D - t, \text{ o } D7 - t$$

viene quindi utilizzata molto spesso anche per affermare una chiave e viene definita "cadenza autentica". Questo funziona meglio con una dominante maggiore. Gli accordi di dominante possono diventare più dissonanti "caricandoli", ovvero aggiungendo abbondantemente le estensioni (7, 9 e 11) per aumentare il loro valore di tensione.

Sottodominante

La sottodominante è scritta come S o s. Questo accordo è formato al quarto grado della scala. Per la chiave C, si applica quanto segue:

$$D = G, d = G_m, S = F \text{ e } s = F_m$$

Nella sequenza, gli accordi sottodominanti (quali sono la sottodominante e le armonie secondarie che ne derivano) sono spesso posti prima di accordi dissonanti e dominanti, che poi riconducono alla tonica.

Napoletano

Questo allegro amico è segnalato come N e viene anche chiamato “sesto accordo napoletano”. È una triade maggiore sul secondo grado diminuito (secondo minore) della scala. Può essere usato al posto della sottodominante ed è risolto alla dominante.

Esempi

Ecco un esempio per la progressione t - s - D - T eseguita in tre differenti chiavi:

Cm Fm G C
Am Dm E A
Ebm Abm Bb Eb

Armonie secondarie

Le **armonie secondarie** possono essere formate per derivazione dalle armonie primarie. Sono in una **relazione di terza** con le armonie primarie. La loro tonica è lontana di una terza dalla fondamentale di un'armonia primaria. Una relazione che si basa su una *terza maggiore* è chiamata **Gegenklang** (“contrasto” in tedesco). Quella che si basa su una *terza minore* è chiamata **parallela**. Sono contrassegnate da *G* e *g* o *P* e *p* dopo l'armonia primaria a cui si riferiscono (ad esempio: T, S o D):

tP, tp, tG, tg, TP, Tp, ..., dP, dp, dG, ..., SG, Sg

Ad esempio, il simbolo tP sta per “tonica parallela”, DG sta per “dominante Gegenklang,” e così via. Al fine di renderlo non così complicato, non vogliamo indugiare ancora a questo punto, esaminando dove esattamente queste funzioni si trovano in dettaglio su una scala e quali sono tutte le regole, i contesti e le eccezioni. È meglio se semplicemente prendete una tavolozza, visualizzare tutte le funzioni e cercare direttamente in quali sonorità di una chiave portano queste funzioni, dove c'è più ambiguità e come suonano quando sostituite le armonie primarie con le armonie secondarie solo per divertimento.

A proposito, può capitare che diversi simboli identifichino lo stesso accordo. Questo accordo quindi ha diverse relazioni contemporaneamente all'interno della chiave.

Armonie interludio

Le funzioni che si riferiscono temporaneamente a un altro centro tonale sono chiamate armonie interludio. In questo caso, una breve escursione in un'altra chiave è “spostata in mezzo”, per così dire. È una questione di opinione se questa è una modulazione (molto breve) o solo un interludio delle armonie.

Synfire consente l'inserimento di armonie interludio mediante una notazione speciale con parentesi (che, a proposito, corrisponde esattamente alla notazione della funzione tradizionale). Tutti gli accordi che fanno riferimento ad un'altra chiave sono raggruppati tra parentesi. La fondamentale dell'accordo, che si trova dopo la parentesi di chiusura, rappresenta la chiave adottata:

t - d - (s - DG) D - T

$$t - d - (s - DG) [D] - T$$

Pertanto, i due accordi s e DG si riferiscono alla chiave che è dopo la parentesi e la cui tonica si trova sulla dominante. Se l'accordo dopo la parentesi non suona da sé stesso, ma deve essere solo "immaginato", viene impostato tra parentesi quadre (come nel secondo esempio). Attraverso l'uso della nidificazione, possono essere generati interessanti "giri armonici" attraverso diverse chiavi.

Relazioni distanti

Dominanti e sottodominanti si lasciano "impilare" in **dominanti multiple**. Se si prende la fondamentale della dominante come centro tonale per una dominante successiva, si ottiene la dominante della dominante (dominante del secondo grado, alias doppio dominante).

Synfire lo fa mettendo insieme le lettere: DD è la doppia dominante, DDD una tripla dominante, ecc. Questo vale anche per le sottodominanti: SS, SSS, SSSS, ecc. Se uno suona più dominanti su o giù di fila, questo è chiamato **catena dominante** o catena sottodominante. Due esempi nel centro tonale di A:

$$DDDD - DDD - DD - D = D_b F\# B E$$

$$S - SS - SSS - SSSS = D G C F$$

La connessione è acusticamente comprensibile solo quando la catena mostrata sopra va su o giù senza interruzioni. Questo "percorso" è quindi interessante quando la chiave A minore è finalmente confermata con accordi caratteristici e, in retrospettiva allo strano percorso fatto per giungere qui, come sopra annotato, dimostra con successo di essere plausibile ed estetico.

In teoria, anche le armonie secondarie si lasciano impilare ulteriormente per riprodurre relazioni distanti: tGG, Tpp, ..., spp, ecc. Sebbene Synfire capisca questi simboli senza problemi, è tuttavia dubbio se sia musicalmente significativo perdersi in queste regioni remote invece di considerare un'alternativa che potrebbe essere molto più vicina e che suona alla fine altrettanto bene. In questo caso, i movimenti sono acusticamente comprensibili anche solo se procedete in serie su o giù senza interruzioni.

Varianti

È comune che appaiano sia varianti maggiori che minori delle stesse funzioni senza che la chiave sia stata modificata dall'uso di note al di fuori della scala stessa. Questa miscela semplice di maggiore e minore rappresenta una certa liberazione creativa dal pensiero, errato ma diffuso, che solo i toni della scala sono permessi in una chiave. Essendo compositori, dovrete liberarvi comunque il più rapidamente possibile da regole rigide: lasciate decidere solo il vostro orecchio.

Ambiguità

Se visualizzate tutti i simboli di funzione in una tavolozza con [Layout >> Settings](#), vedrete che molti accordi hanno più di una funzione e alcuni di essi sono tra parentesi. Esempio:

F6 (add9) in A stampato come: sP tG (s)

Questo accordo ha due funzioni (funzioni primarie) simultaneamente in relazione ad A. La terza funzione è tra parentesi, il che significa che questa è solo secondaria.

La funzione (s) tra parentesi dice che l'accordo in effetti contiene la sottodominante come sottogruppo ma non è di per sé un accordo di sottodominante (perché quindi D deve essere la fondamentale). Si può discutere se una sottodominante "risuoni" solo perché i suoi toni sono inclusi. Questa è una decisione soggettiva che tutti devono fare per sé stessi. Tuttavia, questa caratteristica è interessante in senso pratico quando si cerca un sostituto per un accordo che soddisfi una funzione il più simile possibile, ma sia diverso come "suono".

Fondamentalmente, ogni accordo è ambiguo. Riceve un significato diverso a seconda del contesto in cui è suonato. Esempio: l'accordo Fm è tonica in F, dominante in Sib, sottodominante in C. Inoltre, è Dp e Tg in Db, tp e ds in D, Sp in Eb, sg in E, Dg in Gb, dp e ss in G, Sg e Tp in AB e sp e tg in A.

Si può usare l'ambiguità degli accordi da usare quando si modula reinterpretandoli. Vedere "Modulazione" a pagina 225.

In questo capitolo imparerete le nozioni ed i termini più importanti usati in questo manuale.

Concetti fondamentali

Questa sezione include concetti fondamentali della teoria della musica che sono conosciuti comunemente. Il loro effettivo utilizzo potrebbe comunque variare.

Scale

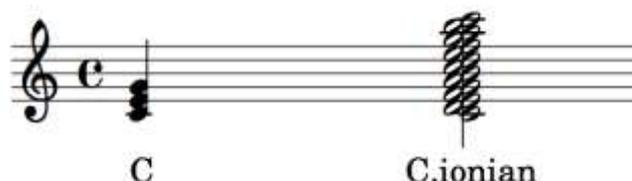
Probabilmente avete già un'idea di cosa sono chiavi e accordi. Il termine "Scala" potrebbe essere nuovo per voi. La scala è un'altra parola per gamma. La scala denota una serie di note in ordine ascendente, partendo da una nota fondamentale e spostandosi verso l'alto. La maggior parte delle scale si ripetono ad ogni ottava.

La maggiore, la minore naturale, la minore melodica e la scala minore armonica sono esempi popolari di scale. A seconda del loro utilizzo, le scale costruite da toni identici possono avere nomi differenti. Ad esempio, la scala Minore Naturale e si chiama Eolia quando usata come scala verticale.

Ci sono molte scale con sette note (scale eptatoniche), cinque note (pentatoniche), o un qualsiasi numero di note. La scala con dodici toni in intervalli di mezzi toni è conosciuta come scala cromatica.

Scale verticali

Per ogni accordo, una **scala verticale** può essere scelta in base al gusto e allo stile. A partire dalle note di questa scala, si formano ornamenti melodici e improvvisazioni. Queste scale sono chiamate "verticali" perché possono essere visualizzate come se fossero verticalmente sopra l'accordo: iniziano sempre con la fondamentale dell'accordo e continuano verso l'alto. Insieme all'accordo, determinano in modo significativo il modello di suono percepito. La loro caratteristica più importante è che cambiano con l'accordo.



Accordo di C e scala verticale di C.ionian

Una scala verticale rappresenta in una certa misura l'insieme di note "consentite" che possono essere suonate su un accordo in un determinato momento. Sono quindi particolarmente importanti per l'improvvisazione. Il musicista può suonare su e giù per una scala particolare ed essere certo che la melodia è sull'accordo. Tuttavia, una scala ben scelta non

garantisce una buona voce leading o originalità del tutto. Consegna semplicemente la corretta costruzione materiale.

Esistono innumerevoli scale verticali, con le notazioni più pazze che provengono da varie epoche, culture e stili musicali. Una selezione di base pratica è già inclusa nel catalogo di Synfire.

Scale orizzontali

Mentre la scala verticale è sempre in relazione con un singolo accordo e quindi è costantemente in movimento, la **scala orizzontale** rimane sotto diversi accordi, almeno per un certo periodo di tempo. Serve ad orientare il movimento melodico e armonico durante la successione di diversi accordi. Vengono riprodotte linee melodiche lente (voci, archi) che dovrebbero stare “tra gli accordi” invece di saltare su e giù con loro.



La scala maggiore di C

La proprietà più importante di una scala orizzontale è che inizia sempre con la fondamentale della chiave (globale) e continua il conteggio verso l'alto. È quindi un indicatore forte per capire in quale chiave si sta muovendo il passaggio corrispondente di un pezzo perché, come regola, appartiene allo scale set della chiave.

La scala orizzontale, tecnicamente, non è diversa dalle altre scale. È semplicemente il suo ruolo che gli dà l'etichetta “orizzontale”. Tradizionalmente, solo poche scale sono usate come scale orizzontali. Queste sono le ben conosciute scale maggiori e minori in varie forme.

Modi

Ci sono tradizionalmente una serie di scale che sono state utilizzate in modo verticale per l'improvvisazione e la costruzione della melodia (in particolare, nel jazz) e in forma orizzontale per i cosiddetti “modi di chiesa” per la musica modale durante un'epoca storica.



Scala A. Phrygian-Dominante = Modalità 5 di D Armonica-Minore.

Le scale modali derivano dalle rotazioni delle scale maggiori e minori e sono quindi equivalenti a loro ma *non* identiche (Importante: vedere definizione di Equivalenza nel glossario).

Maggiore:		Minore:			
Maggiore		Minore Naturale	Minore Melodico	Minore Armonico	
1) Ionio		1) Eolio	1) Melodico	1) Armonico	
2) Dorico		2) Locrio	2) Dorico b2	2) Locrio 6	
3) Frigio		3) Ionio	3) Lidio aument.	3) Ionio aumentato	
4) Lidio		4) Dorico	4) Lidio b7	4) Dorico #4	
5) Misolidio		5) Frigio	5) Eolio major	5) Frigio dominante	
6) Eolio		6) Lidio	6) Locrio #2	6) Lidio #2	
7) Misolidio		7) Locrio	7) Super Locrio	7) Alterato dominante bb7	

I modi elencati qui sopra sono solo una piccola parte del catalogo integrato in Synfire. Inoltre, ci sono le modalità corrispondenti di maggiore melodico, maggiore armonico, maggiore ungherese e minore ungherese. I modi derivanti da queste scale orizzontali (in particolare per tavolozze alternative che non sono basate su scale maggiori e minori) sono calcolati da Synfire solo se richiesti, e vengono quindi forniti automaticamente con un nome appropriato.

Chiavi

Il termine “chiave” è un termine molto ampio per il contesto armonico in cui un pezzo si muove. È una componente fondamentale della musica tonale, sviluppata durante un certo periodo della musica classica. Ad oggi, la tonalità predominante nella musica occidentale. Le sensazioni uditive di intere generazioni si sono adattate ad essa.



Accordi costruiti rigorosamente dai gradini della scala orizzontale di C Maggiore

A differenza da quanto sopra potrebbe implicare, le chiavi non hanno confini rigidi. Voi non potete semplicemente dire quali note e accordi appartengono alla chiave e quali no. Infatti, i confini diventano udibili prevalentemente attraverso l'uso cumulativo delle loro scale (orizzontali). Tuttavia, ciò che è più importante è il verificarsi di cambiamenti caratteristici in progressioni e melodie (cadenze), che indicano un centro tonale.

Synfire è relativamente esperto nel riconoscimento delle chiavi. Tuttavia, come con tutti i passaggi di flusso, è questione di giudicare esattamente dove avviene il cambiamento. In questo caso, potrebbe essere necessario apportare modifiche manuali, se necessario.

Modulazione

La modulazione è il passaggio da una chiave all'altra. Ci sono vari punti di vista su quando una modulazione ha luogo. Quando appaiono accordi che si distinguono da quelli della propria scala, alcune persone li chiameranno dominanti secondari o accordi alterati che appartengono alla stessa chiave, mentre altri diranno che è avvenuta una modulazione.

In pratica, le note che non appartengono alla scala possono essere riprodotte temporaneamente senza problema. Una progressione può gestire l'una o l'altra "escursione" in una regione vicina senza che sia in atto una modulazione. Nella notazione tradizionale, questo è riconosciuto da un gruppo temporaneo di alterazioni (diesis, bemolle) che indicano le note suonate che non appartiene alla scala.

È spesso difficile determinare dove si verifica esattamente un cambiamento di chiave da siccome il cambiamento per lo più procede via via su diversi accordi. Nella musica classica, la modulazione viene solitamente annunciata in modo tortuoso, portando via diversi accordi e poi confrontando la chiave di destinazione con frasi caratteristiche.

Quando viene presa tanta cautela, l'ascoltatore nota appena un cambiamento. Le composizioni moderne di tanto in tanto saltano improvvisamente in un'altra chiave e fanno affidamento su di essa, l'ascoltatore riconosce il cambiamento come plausibile col senno di poi (il che apre delle possibilità per effetti molto belli). Nel jazz ci sono molte composizioni in cui la chiave sembra cambiare così frequentemente che uno preferirebbe non cercare affatto una chiave. Spesso la chiave è solo un mezzo per imporre una rappresentazione uniforme delle note.

Più voi come compositori pensate al concetto di "chiave" come veicolo di orientamento e organizzazione delle vostre idee e meno sarà un requisito dogmatico per voi, più i vostri risultati risulteranno genuini. Provate a volte a guidare costantemente i vostri ascoltatori in un cerchio penzolando la chiave davanti al naso, e poi finalmente alla fine, sarà gratificante per loro ricevere ciò che avete trattenuto per tutto il tempo: la cadenza soddisfacente nella tonica.

Concetti appena introdotti

Queste nozioni sono state introdotte specificatamente per la Prototipazione Musicale per supportare un modello tecnico della teoria dell'armonia. Non sono (ancora) comunemente conosciute.

Scale Set

Questo termine è un nuovo concetto creato per Synfire. Uno Scale Set riunisce diverse scale per lo più simili attorno a una tonica comune. Synfire usa uno Scale Set fisso, predefinite, per riprodurre al meglio le tradizionali chiavi maggiori e minori per l'uso nelle tavolozze standard:

Maggiore:

maggiore + principale armonica + maggiore melodico

Minore:

minore naturale + minore melodico + minore armonico

La prima scala in uno scale set è la scala di riferimento. Rappresenta il “caso normale”, cioè, quella scala che viene generalmente utilizzata più frequentemente. Le scale rimanenti sono interpretate come variazioni della scala di riferimento e si presume che siano meno comuni. È possibile regolare queste priorità modificando l'ordine delle scale (vedere Programmazione Tavolozze a pagina 159).

Ogni tavolozza ha bisogno di una scala corrispondente per calcolare e rappresentare i suoi accordi. Synfire genera set di scale come richiesto e, così facendo, approfitta di parte della sua conoscenza delle relazioni tra scale, accordi e chiavi.

Contesto armonico

Un solo accordo rivela poco di ciò che sta realmente accadendo in un certo punto all'interno di una composizione. Per questo motivo, Synfire tiene traccia di diverse informazioni di ogni punto temporale di un pezzo: il contesto armonico (o semplicemente "Contesto"). Prese insieme, queste informazioni costituiscono una buona base per le decisioni musicali.

Un contesto armonico consiste di:

- 1 Bass** (*basso*): La nota di basso preferita. I segmenti bassi di una figura si riferiscono a questa impostazione.
- 2 Chord** (*accordo*): Determina quali note appariranno molto probabilmente. Tuttavia, questo non è un vincolo assoluto. Synfire aggiunge estensioni dinamiche all'accordo secondo ritmica e criteri melodici, per ottenere un risultato più naturale.
- 3 Extensions** (*estensioni*): Il set suggerito di estensioni degli accordi. Questa lista dipende da molti fattori, cambia continuamente e viene quindi sempre calcolata automaticamente.
- 4 Vertical Scale**: Da questa scala si formano le melodie che dovrebbero seguire l'accordo attuale (ornamenti, improvvisazioni). Si chiama verticale perché, quando raffigurata graficamente, giace verticalmente sopra l'accordo. È comunemente chiamata semplicemente "la scala". Influenza in modo significativo il suono percepito totale.
- 5 Horizontal Scale**: Questa scala si trova nella fondamentale della chiave relativa locale. Per lo più rimane per un certo periodo di tempo (quindi il nome "orizzontale"). Aiuta a valutare il carattere sonoro della scala verticale: se la scala "Eb.ionian-augmented" non vi è familiare, guardate la scala orizzontale "C.harmonic-minor" per vedere che ci sia la minore armonica.
- 6 Relative Key** (*chiave relativa*): ("Relazione") Una **chiave locale** assunta temporaneamente, a cui si riferisce il corrente accordo. Si discosta dalla chiave globale quando l'accordo e la scala verticale, in senso stretto, non si incastrano nella chiave globale. Quindi, potete vedere a colpo d'occhio (basandovi sul colore diverso) se state per lasciare il dominio della vostra chiave globale.
- 7 Key** (*chiave*): La **chiave globale** prevale su un periodo di tempo più lungo (principalmente l'intera progressione). Corrisponde alla chiave tradizionale e quindi determina anche come gli accordi e le note sono scritte e annotate. La prima scala (scala di riferimento) di questa chiave determina come vengono interpretati i simboli delle note orizzontali (blu): Maggiore = scala maggiore, Minore = scala minore naturale.

Glossario

Riassunto della nozione di altri termini in ordine alfabetico.

Accordo	Molteplici note che suonano nello stesso momento, che formano uno schema sonoro distintivo. Un accordo è connotato da un nome (simbolo dell'accordo) che inizia sempre con la nota fondamentale; "Am7" descrive un accordo Minore ("m") con una nota fondamentale di "A" e un intervallo extra di settima ("7"). Vedere anche: Appendice: Sintassi a pagina 212.
Classe di accordo o tipo	Vedere "Struttura degli intervalli"
Equivalenza	Due accordi o scale usate nel temperamento equabile a 12 semitoni che condividono gli stessi toni sono detti essere equivalenti. Questo è vero per gli accordi Dm7(b5) e Fm6 e le scale C.natural-minor e G.phygian, giusto per nominare due esempi. Accordi o scale equivalenti non sono necessariamente identici.
Triade	Accordo con esattamente tre note.
Estensioni	Note aggiuntive aggiunte ad un accordo che lo rendono più complesso e ambiguo. Ad esempio: Am, Am6, Am7, Am9, Am11 oppure Am(6, 9, #7).
Figura	Nel linguaggio comune, "figura" indica una unità melodica indipendente. In questo manuale comunque, "Figura" si riferisce quasi sempre al parametro "Figure". Vedere "Concetto" a pagina 10.
Fondamentale o tonica	La prima nota di una scala o accordo, Vedere "Appendice: Sintassi a pagina 212."
Armonia	In questo manuale, si intende un contesto o progressione armonica.
Contesto Armonico	Informazioni relative ad accordi, scale, note di basso e chiave (o chiavi) in una locazione specifica sul brano musicale. Vedere "Contesto armonico" a pagina 227
Spazio Armonico	Termine per indicare le possibili progressioni armoniche e forme melodiche che, parlando astrattamente, si allungano in tutte le direzioni.
Scala Orizzontale	La scala orizzontale inizia con la nota fondamentale della chiave. Le note successive corrispondono ai passi della chiave. Questa serve come orientamento per i movimenti armonici e melodici (accordi e melodie) correlate alla tonica comune della chiave. La scala orizzontale rimane perlopiù costante su più accordi come mezzo di orientamento. Vedere "Contesto armonico" a pagina 227.
Intervallo	L'intervallo indica lo spazio di tonalità tra due note. Ogni intervallo ha un nome specifico ("terza maggiore", "terza minore", "seconda minore" e così via). Vedere "Intervalli" a pagina 212

Struttura dell'intervallo	Indica la sequenza di intervalli che creano un accordo o una scala, indipendentemente dalla tonica e quindi lo schema degli intervalli tra le note. La struttura dell'intervallo dell'accordo "Am9" è "m9", la struttura dell'intervallo della scala "F.harmonic-minor" è "harmonic-minor".
Contesto	Vedere "Contesto armonico"
Modo o scala modale	Un altro nome per la scala verticale. Storicamente i modi che sono stati usati con le proprie chiavi, sono conosciuti come "modi da Chiesa". Nella musica moderna, queste sono scale usate per l'improvvisazione.
Motivo	Una figura musicale riconoscibile che può essere cambiata e trasformata ma mantiene le sue specifiche caratteristiche.
Nota	Il nome di un simbolo grafico per un tono in un contesto musicale. Per esempio: Eb e D# sono due note differenti che hanno lo stesso tono nel sistema temperato (o equabile) ma differenti toni in altri sistemi.
Parametro	Il parametro è valorizzato con vettori che determinano la sequenza temporale delle proprietà individuali del brano musicale. Vedere "Concetto" a pagina 10 e "Editor di frasi" a pagina 54.
Frase	Nel normale utilizzo, questa è una caratteristica espressione musicale. In questo manuale tuttavia, la frase è un concetto tecnico per la descrizione della musica che è significativa per molteplici parametri. Vedere "Concetto" a pagina 10.
Progressione	La sequenza temporale di un contesto armonico (vedere "Progressioni" a pagina 101).
Circolo delle Quinte	Arrangiamento circolare di tutte le chiavi maggiori e minori dove le chiavi sono separate l'una dall'altra da un intervallo di quinta. Poiché vi sono dodici toni nella scala cromatica e due modi caratteristici (maggiore e minore), si ha un insieme di 24 chiavi.
Scala di riferimento	La prima scala di uno Scale Set, sempre la prima scala dell'asse mediano di una tavolozza. Normalmente, questa è la scala utilizzata più spesso per una chiave. Per il modo maggiore è la scala maggiore, per il modo minore è la scala minore naturale. Vedere "Contesto armonico" a pagina 227 e "Tavolozze" a pagina 86.
Renderizzazione	Il processo di trascrivere una descrizione astratta (frase) in musica concreta. Vedere "Come lavora l'interpretazione" a pagina 20.
Scala	Una sequenza di note, che inizia dalla fondamentale. Vedere la descrizione nel capitolo sopra.
Scale Set	Combinazione di molteplici scale per costruire una tavolozza. Vedere la descrizione nel capitolo sopra.
Passo (Step)	Le note di una scala orizzontale di una chiave (anche: scala di riferimento) sono numerate con numeri romani (I, II, III, IV, V, VI, VII), ogni designazione è il passo (step) di una chiave. Gli accordi possono essere costruiti su ogni passo, che poi si vedono esattamente nella tavolozza (vedere "Tavolozze" a pagina 86)

Struttura (texture)	Lo schema ritmico e melodico risultante dall'interazione di molteplici strumenti.
Tono	L'intonazione fisica di un suono (frequenza). È quello che ascoltiamo. Per evitare confusioni: quando si usa il termine “nota” è sempre inteso come il significato musicale di un tono e la sua notazione.
Chiave	Vedere “Chiavi” a pagina 224.
Modo (Maggiore o minore)	Maggiore o minore
Vettore	Dati arrangiati su un un'asse del tempo da sinistra a destra, assegnati ad un parametro. I vettori sono editati graficamente con l'editor di frasi. Vedere “Concetto” a pagina 10 e “Editor di frasi” a pagina 54.
Scala verticale	Scala che inizia sempre con la fondamentale di un accordo. In molti casi, per un accordo, esiste una selezione tra molte scale, ognuna abilitata per un carattere sonoro differente. Vedere “Contesto armonico” a pagina 227.
Temperamento equabile a 12 toni	Anche abbreviato come “12TET”. Divide un'ottava in 12 mezzi toni uguali, così che tutte le chiavi hanno la stessa distribuzione di frequenze che si ripetono in ogni ottava. Questo rende possibile trasporre le composizioni liberamente. Senza questa sintonizzazione, uno strumento dovrebbe essere risintonizzato per ogni chiave.