

LO PUOI FARE CON...

WINDOWS XP

COSA CI OCCORRE

SYNTH A MODULAZIONE DI FREQUENZA
MORPHEUS V. 1.1

QUANTO COSTA
Gratuito

SITO INTERNET
N.d.

UNITÀ HOST PER IL CARICAMENTO DI VST
VSTHOST (32 BIT/64 BIT)

QUANTO COSTA
Gratuito

SITO INTERNET
www.hermannseib.com



MORPHEUS V. 1.1
in PLUG-IN

VSTHOST
in UTILITY

SPECIAL FX PROJECT
in AUDIO STUDIO PROJECT

TRASFORMATI IN SOUND DESIGNER E SCOPRI COME CREARE TEXTURE SONORE PARTENDO DA SOLI DUE SEGNALI AUDIO

EFFETTI SPECIALI

È il momento di mettersi nei panni dell'esperto sound designer e di addentrarsi in una suggestiva avventura nel mondo della sperimentazione sonora. L'obiettivo è realizzare una texture da usare, ad esempio, come sottofondo in un brano o per creare l'atmosfera giusta in un video. La sfida è quella di farlo nel modo più semplice possibile. Perciò, ci avvarremo del prezioso aiuto di un intuitivo software: il suo nome è Morpheus, è completamente gratuito e, naturalmente, è disponibile nel DVD allegato a Digital Music.

LA SINTESI DEGLI ANNI 80

Morpheus è un sintetizzatore/campionatore VST (creato dallo sviluppatore finlandese Mikko Hyrylainen) davvero facile da usare, ma che utilizza i principi base della complessa sintesi FM per generare il suono. Stiamo parlando della Modulazione di Frequenza, tecnica nota perché utilizzata da Yamaha per l'architettura del suo celebre

DX7 (strumento presente nella quasi totalità della musica anni Ottanta, usatissimo da nomi illustri quali Depeche Mode, Brian Eno, Queen, Madonna, Police e tantissimi altri). La sintesi FM è una tecnica che, in soldoni, permette di "incrociare" due suoni (in genere di tipo sinusoidali ma, nel caso di Morpheus, in formato Wave a 16 bit) assegnando loro i ruoli di portante e modulante (in inglese carrier e modulator). Aiutandoci con un paragone, "modulare" un segnale significa fare l'identico lavoro che effettua il nostro corpo nel momento in cui parliamo. Parlare, infatti, vuol dire utilizzare un segnale sorgente (il timbro di voce) e "guidarne" il suono attraverso l'utilizzo delle vocali e delle consonanti, ossia di appositi movimenti di labbra, denti e lingua. La sintesi FM non fa che modulare il timbro del suono detto portante e dargli le istruzioni riguardanti l'intonazione (ossia il pitch, o meglio la frequenza: per questo modulazione di frequenza) di un altro suono, il modulante,

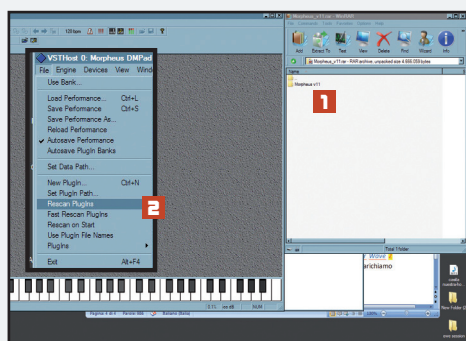
che a questo punto "parlerà" con la voce del portante.

Morpheus permette di fare tutto questo in un clic, utilizzando suoni preesistenti e caricandoli così da poterne "suonare" il risultato, sensibile alla dinamica, con una tastiera MIDI esterna. Il synth permette anche di intervenire a questo punto sul risultato finale mediante l'utilizzo di due filtri a 2 poli, di due involucri ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release) ed un paio di manopole per il "fine tune" che permettono di intonare alla perfezione le nostre sorgenti.

Ora non ci resta che sperimentare: nel tutorial abbiamo provato a tirare fuori una sonorità molto particolare, che ci piace definire "onirica", a partire da due campioni realizzati ad hoc per il tutorial (Morpheus integra comunque una sua mini-libreria di otto campioni già "incrociati" a dovere). Il software è stato caricato all'interno dell'host Hermann Seib VSTHost, disponibile nella sezione Utility del DVD allegato.

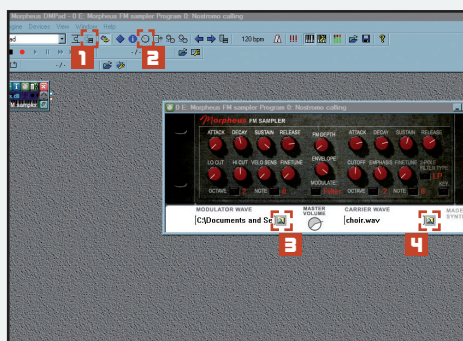
ATMOSFERE ONIRICHE IN UN CLIC

Con Morpheus puoi "incrociare" due Wave e creare effetti speciali pronti da suonare direttamente con la tastiera MIDI.



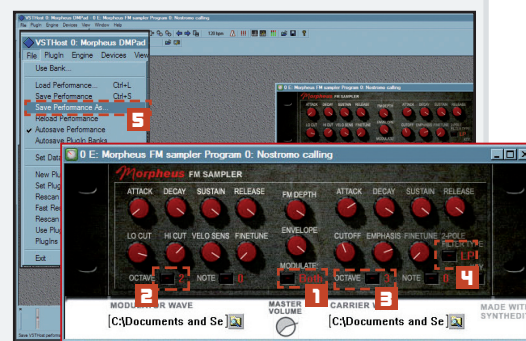
INSTALLIAMO MORPHEUS

1 Apriamo la cartella compressa *Morpheus_v1.1.rar* che troviamo nella sezione *Audio Editing* del DVD allegato a Digital Music. All'interno è archiviata un'ulteriore directory **1** copiamola nell'hard disk del computer (ad esempio nel percorso *VstPlugins* di sistema). Lanciamo il software *VSTHost* (sezione Utility del DVD), selezioniamo *Rescan Plugins* dal menu *File* **2**.



L'OSTERIA DEL VST!

2 Carichiamo il plug-in VST Morpheus con un clic sul pulsante *Load Plugin* **1** nell'interfaccia del software *VSTHost*. Premiamo *Plugin Edit* **2** per visualizzare la schermata di Morpheus: nei campi *Modulator Wave* **3** e *Carrier Wave* **4** carichiamo rispettivamente i file *Looppianoverb.wav* e *Destroyerengine.wav* (sono entrambi nel DVD, sezione *Audio Studio Project/Special FX Project*).



PLASMIAMO IL SUONO

3 Impostiamo il campo *Modulate* su *Both* **1** e inseriamo il valore *2* **2** per determinare le ottave di trasposizione del Wave usato come Modulatore. Inseriamo *3* nell'ottava del *Carrier* **3**. Attiviamo il filtro da **4** e regoliamo i parametri restanti come in figura. Salviamo da *File/Save Performance As* **5** (per suonare il timbro creato via MIDI, selezioniamo la periferica dal menu *Devices/MIDI*).