

# Sommario

<b>Introduzione .....</b>	<b>1</b>
A chi è dedicato il libro .....	1
Il computer è stupido.....	2
Nozioni di base e inglese tecnico .....	3
La storia di Ableton e Live .....	3
<b>Capitolo 1 - Le basi della generazione e del processing .....</b>	<b>7</b>
1.1 Sintesi e campionamento .....	7
1.2 Il sintetizzatore.....	7
1.3 Il campionatore .....	10
1.4 Instrument Rack.....	11
1.5 Drum Rack .....	15
1.6 Layering .....	19
1.7 Generazione sonora tramite la sintesi.....	21
1.8 Generazione sonora tramite campionamento.....	22
1.9 Signal processing .....	23
1.10 Equalizzatore: Eq Eight ed Eq Three.....	23
1.11 Auto Filter .....	25
1.12 Processori di dinamica .....	27
1.13 Riverbero e Delay .....	31
1.14 Info view.....	33
<b>Capitolo 2 - La sezione ritmica .....</b>	<b>35</b>
2.1 L'importanza degli involucri .....	35
2.2 La grancassa (Kick Drum): Sintesi tramite ANALOG .....	40
2.2.1 Forma d'onda e involuppo di ampiezza. Kick 1.....	42
2.2.2 Involuppo di frequenza .....	44
2.2.3 Filtri.....	45
2.2.4 Il secondo oscillatore .....	48
2.2.5 Processing: Saturator in modalità Waveshaper.....	49
2.2.6 Layering: Instrument Rack .....	51
2.3 Kick Drum. Sintesi tramite Operator. Kick 2.....	58

2.3.1 Sintesi FM .....	59
2.3.2 Operator: uno sguardo sul routing.....	60
2.3.3 Forma d'onda e involuppo di ampiezza .....	62
2.3.4 L'involuppo di frequenza .....	65
2.3.5 Modulazione di frequenza con gli operatori B, C, D.....	65
2.3.6 La sezione filtro.....	66
2.4 Kick Drum: Generazione tramite il campionamento. Kick 3.....	69
2.5 Un primo approccio ai modelli fisici .....	83
2.6 Il rullante (snare drum) .....	84
2.7 Snare Drum Roland 909 .....	85
2.8 Snare Drum Roland 808 .....	87
2.9 Sintesi: La componente generata dalla cordiera (Noise).....	88
2.9.1 Transiente. La componente di attacco del rullante .....	92
2.9.2 La componente inarmonica del rullante .....	94
2.9.3 Corpus come generatore di frequenze inarmoniche .....	94
2.10 L'uso del campionatore per la creazione di un rullante.....	95
2.11 Il riverbero .....	97
2.12 Il charleston e i piatti (hihat e cymbals).....	100
2.13 Hihat: Sintesi.....	101
2.14 Choke.....	104
2.15 Dinamica e colore.....	105
2.16 Hihat generato tramite sintetizzatori e processori basati sui modelli fisici: Collision e Corpus .....	106
2.17 Collision .....	106
2.17.1 Mallet .....	107
2.17.2 Noise .....	108
2.17.3 Risonatori .....	109
2.18 Noise processato con Corpus .....	110
2.19 Hihat: Campionamento .....	112
2.20 I piatti.....	113
2.20.1 Il ride.....	114
2.20.2 Il crash.....	115
2.21 Le percussioni.....	120

## **Capitolo 3 - Il basso..... 125**

3.1 Il suono di un basso.....	125
3.2 Sub bass: Sintesi.....	125
3.2.1 Sub bass: Analog.....	126
3.2.2 Operator .....	127
3.3 Sub bass: Campionamento. Simplr .....	130
3.4 La banda delle medie frequenze.....	131
3.4.1 Mid. Analog .....	132
3.4.2 Mid: Operator .....	134
3.4.3 Mid: Campionamento. Simplr.....	137
3.4.4 Modulazione di frequenza e modulazione di ampiezza con Sampler .....	137
3.5 I modelli fisici .....	139

3.6 Processing .....	141
3.7 Instrument Rack.....	142
3.8 Riverberazione .....	143
3.9 Delay.....	144
3.10 Saturazione e distorsione.....	146
3.11 Equalizzazione e compressione .....	147
3.12 Audio Effect Rack.....	150
<b>Capitolo 4 - Gli strumenti a corde .....</b>	<b>151</b>
4.1 Karplus-Strong .....	151
4.2 Modelli fisici con Tension .....	158
4.3 Chitarra .....	161
4.4 Effetti MIDI .....	165
4.5 Archi .....	168
4.6 Riverberazione .....	169
<b>Capitolo 5 - Il pianoforte e il piano elettrico.....</b>	<b>171</b>
5.1 Campionamento del pianoforte: Root Key.....	173
5.2 Campionamento con Sampler .....	174
<b>Capitolo 6 - Synth e tastiere .....</b>	<b>177</b>
6.1 Pad .....	177
6.1.1 Synth Pad: Operator .....	178
6.1.2 Campionamento .....	182
6.1.3 Loop audio processato con Vocoder .....	184
6.2 Lead .....	193
6.3 Gated lead .....	198
6.3.1 Synth lead. Campionamento .....	204
6.3.2 Audio effect: Resonator.....	205
<b>Capitolo 7 - Un po' di sperimentazione con gli effetti audio.....</b>	<b>209</b>
7.1 Automazioni, effetti, Glitch.....	209
7.1.2 Beat Repeat: Aggiungere variazioni ritmiche in tempo reale .....	212
7.2 Dummy Clip e attivazione temporizzata degli effetti .....	215
7.2.1 Dummy Clip e Audio Effect Rack .....	224
<b>Capitolo 8 - Gli effetti MIDI.....</b>	<b>235</b>
8.1 Arpeggiatore: Preparazione di uno strumento ritmico.....	235
8.1.1 Arpeggiatore: Quantizzazione dei messaggi di nota MIDI .....	238
8.2 Musica auto generativa: Preparazione di uno strumento melodico.....	239
8.2.1 Musica auto generativa: la catena MIDI .....	240
<b>Capitolo 9 - Max for Live e le sue infinite possibilità.....</b>	<b>251</b>
9.1 Envelope Follower e LFO .....	252
9.1.1 Envelope Follower.....	252
9.1.2 LFO.....	254

9.2 Mono Sequencer .....	256
9.2.1 Poliritmie.....	260
9.2.2 PolyBeat.....	262
9.3 Oscillot.....	263
9.4 Granulator di Robert Henke .....	272
<b>Conclusioni .....</b>	<b>275</b>
<b>Indice analitico .....</b>	<b>277</b>