

Iniziare a comporre con GarageBand '09

Utilizziamo i loop per creare una composizione musicale

Autore: Andrea Nepori

Tratto dal libro: *iLife '09 Guida all'uso*

Se *Magic GarageBand e Impara a suonare*, che abbiamo visto nello scorso articolo, vanno bene per chi è ancora agli inizi, l'utente che sa già mettere le mani su uno strumento (o che ha imparato a farlo grazie alle lezioni di Tim) vorrà iniziare a creare musica. Una delle caratteristiche più interessanti di GarageBand è la facilità con cui è possibile iniziare a comporre i primi brani. In questo articolo scopriremo come.

L'interfaccia

Dopo una rapida occhiata all'interfaccia del programma, utile per prendere confidenza con l'ambiente grafico, vedremo come utilizzare i **Loop** per creare i primi brani. Per conoscere le caratteristiche e le funzioni fondamentali utili per tutte le applicazioni per cui utilizzerete GarageBand, è bene prendere da subito confidenza con l'interfaccia generale di editing che potete vedere in *figura 1*.

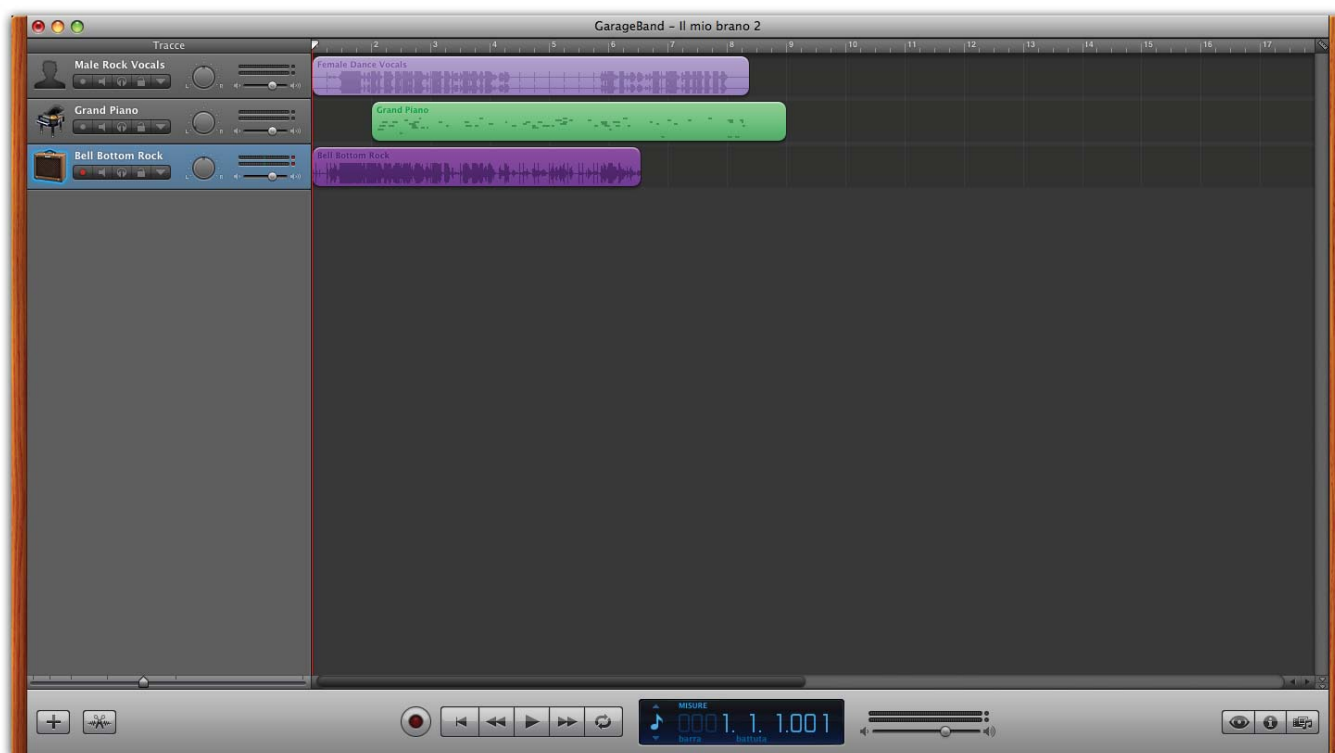


Figura 1: la finestra del progetto

La parte centrale della finestra del Progetto è occupata dall'editor delle tracce, elencate nella omonima colonna di sinistra. Quest'area è adibita alle funzioni di selezione e gestione delle opzioni a esse relative.

Nota

Con il termine *traccia* (in inglese *track*), nella musica digitale si indica sia un pezzo contenuto in un album sia una delle componenti di un brano prima della produzione di un *mixdown* finale. Nella maggior parte dei casi, una traccia è costituita da un file audio con la registrazione di un solo strumento o un file MIDI che comanda uno strumento virtuale (ne parleremo più avanti). GarageBand è dotato di un editor multi-traccia e per questo permette di gestire e modificare numerose tracce contemporaneamente.

In basso, in fondo alla colonna delle tracce, si trovano il pulsante per l'aggiunta di una **nuova traccia**, contrassegnato da un segno +, e il pulsante dell'editor di **traccia singola**, indicato dal simbolo di un paio di forbici. La funzione di editing di traccia singola consente di lavorare direttamente sul file audio oppure sul file MIDI che controlla lo strumento virtuale presenti sulla traccia selezionata.

In basso, all'estrema destra, si trova un gruppo di tre pulsanti che gestiscono l'apertura dei menu delle funzioni relative alla sezione di editing, visibile in *figura 2*.

Il pulsante indicato da un occhio attiva il **browser dei loop** (vedere la sezione successiva), mentre il pulsante caratterizzato da una *i* apre il pannello delle **informazioni** sulla traccia selezionata. Da qui si potranno scegliere e gestire gli effetti delle tracce di uno strumento reale oppure gli strumenti software assegnati a una traccia di uno strumento virtuale.

Infine, l'ultimo pulsante, contrassegnato da due note, una pellicola e una piccola foto, apre il **browser dei contenuti multimediali**. Attraverso di esso, è possibile navigare nelle librerie iTunes, iPhoto e iMovie del Mac in uso, al fine di selezionare canzoni, filmati o foto da inserire nell'editor.

Questa funzione è espressamente pensata per la creazione di podcast, nei quali può essere utile unire filmati e foto ai file audio che vedremo in un prossimo articolo.

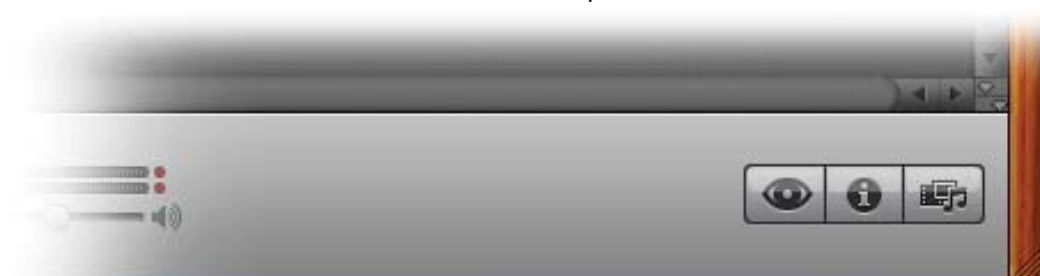


Figura 2: i pulsanti di apertura dei menu a destra

Al centro della barra inferiore si trova il gruppo dei pulsanti adibiti al controllo della riproduzione e della registrazione che potete osservare nella *figura 3*.

Partendo da destra, troviamo il pulsante **REC**, il gruppo di pulsanti per la riproduzione e il pulsante del loop.

Nota

Per loop si intende un'unità musicale riprodotta ciclicamente e potenzialmente all'infinito. Attivando la barretta gialla dei loop, verranno riprodotte in maniera continua le parti di traccia a essa sottese. Trascinando verso destra o verso sinistra la barretta, è possibile spostare o modificare la durata della sezione che, una volta premuto Play, entrerà in loop. Con questo termine, per estensione, si indica anche una traccia (audio o MIDI) pensata appositamente per essere riprodotta in maniera continuativa.

Facendo clic sulle freccette sopra il simbolo alla sinistra dell'**LCD**, si possono ottenere informazioni di vario genere sulla tonalità della melodia, sul ritmo, sulla durata del brano, sulle misure o sulle battute. Nel display è possibile visualizzare anche l'accordatore che, in modo del tutto simile a quanto avveniva nelle lezioni, permette di accordare lo strumento dell'utente rilevando il suono attraverso il microfono integrato.



Figura 3: la barra di controllo audio

Loop

Una volta presa confidenza con l'interfaccia dell'editor, è giunto finalmente il momento di creare le prime composizioni con GarageBand.

Grazie ai numerosi **loop** inclusi nel programma, non sarà necessario ricorrere a risorse esterne per "montare" un nuovo brano.

Per avviare un nuovo progetto basato sull'utilizzo dei loop, selezionate l'opzione **Loops** nel wizard di avvio di GarageBand e, nel pannello che si aprirà, selezionate il nome del progetto e la posizione in cui salvarlo, il tempo e la tonalità della composizione.

Fate clic su **Crea** e vi troverete di fronte a una finestra di editing priva di tracce, mentre a destra verrà visualizzato il **browser dei loop**, visibili in *figura 4*, a cui è possibile accedere in ogni occasione premendo il pulsante contrassegnato dal simbolo dell'occhio.

Per prima cosa, è necessario selezionare nel browser dei loop il gruppo in cui cercare il primo "blocchetto" sonoro con il quale iniziare a costruire il brano.

I loop sono divisi secondo diversi criteri: tipologia dello strumento, genere musicale, mood del brano e funzione del suono all'interno della composizione.

Nota

La visualizzazione di default del browser dei loop è chiamata Vista pulsante musicale, ma è possibile navigare attraverso i loop in maniera differente. Facendo clic sul pulsante con le tre cellette, in alto, verrà visualizzata la Vista colonna, una delle disposizioni classiche del Finder di Mac OS X, mentre un clic sul pulsante contrassegnato dal simbolo dell'omino restringerà il campo di ricerca unicamente agli effetti audio utili per la coloritura di un podcast.

Facendo clic su uno dei pulsanti, verranno elencati tutti i loop appartenenti a quel gruppo.

Potete restringere progressivamente il campo facendo clic su un secondo pulsante tra quelli rimasti attivi dopo la prima selezione. In questo modo sarete in grado di individuare più rapidamente il tipo di loop che avete in mente.

A ogni selezione, comparirà nella colonna sottostante la lista dei loop rispondenti ai requisiti selezionati. Selezionatene uno e poi scorrete l'elenco per riprodurre l'anteprima di ognuno.

Una volta effettuata la vostra scelta, trascinate il loop nella finestra principale e GarageBand provvederà ad aggiungere una traccia apposita.

Per allungare la durata del loop, fate clic sull'angolo in alto a destra della traccia e trascinatela verso destra.

In linea di massima, è consigliabile iniziare a comporre il brano scegliendo un giro di batteria, per poi passare al basso e aggiungere infine altri strumenti, che varieranno a seconda del genere del brano che state costruendo.

La prima volta che utilizzerete i loop, vi verrà chiesto di installare la libreria completa: lo potrete fare inserendo il CD originale di iLife o il secondo CD di installazione del Mac oppure scaricando il pacchetto direttamente da Internet (opzione da evitare se non si ha a disposizione una connessione ADSL).

Naturalmente è possibile salvare il proprio progetto per continuare a modificarlo in una fase successiva, selezionando **Registra** dal menu **Archivio**.

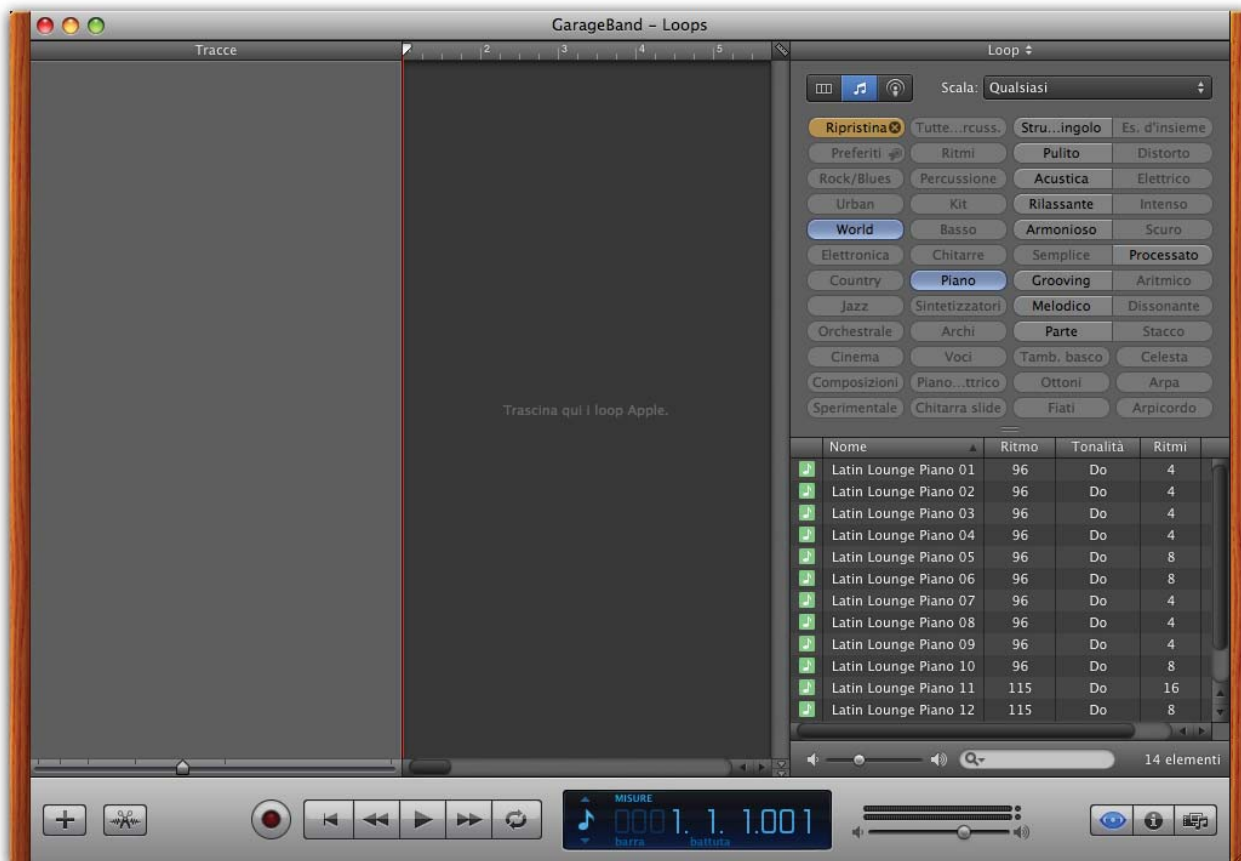


Figura 4: l'editor e il browser dei loop

Differenza tra strumento reale e strumento software

L'utilizzo dei loop di GarageBand è una buona occasione per spiegare un concetto fondamentale nell'ambito della musica digitale: la differenza tra uno strumento reale e uno strumento software. Per traccia di **strumento reale**, in GarageBand come in altri programmi di HD recording, si intende una traccia contenente un file audio vero e proprio (WAVE, MP3, AIFF o altri formati), che può essere incluso direttamente oppure ottenuto dal vivo nel programma a partire dalla registrazione di uno strumento tramite interfaccia audio.

Per **strumento software** o virtuale si intende invece un plugin che riceve in ingresso dei dati di comando e restituisce un suono generato direttamente in digitale.

Il file di comando è solitamente un MIDI al cui interno sono memorizzate le indicazioni da passare allo strumento virtuale.

Lo stesso file MIDI può comandare a più riprese tanti strumenti virtuali differenti e in questo modo si possono generare suoni diversi a partire dalla stessa sequenza MIDI. È come se aveste a disposizione un pianista robotico (lo strumento virtuale) in grado di leggere e riprodurre automaticamente gli spartiti che gli fornite (i file MIDI).

Se lo dotate di un pianoforte, il brano verrà eseguito su di esso, se lo mettete a suonare un organo la partitura rimarrà identica, ma il suono sarà quello dell'organo, e così via.

Tra i loop di GarageBand troverete strumenti reali e strumenti virtuali.

A un orecchio non allenato, l'anteprima audio potrà non suggerire alcuna differenza, ma quando trascinerete il loop nella finestra principale sarete tutti in grado di notare il diverso aspetto delle due tracce, visibili in *figura 5*. Le tracce di strumento software visualizzano il file MIDI (con la relativa visione tabellare delle note e di altre caratteristiche), mentre le tracce di strumento reale visualizzano la forma d'onda del file audio in esse contenuto.



Figura 5: differenza grafica tra traccia di strumento software (in verde) e traccia di strumento reale (in blu)

Conclusioni

In questo secondo articolo del nostro speciale su iLife '09 dedicato a GarageBand, abbiamo visto come sia semplice comporre un brano musicale utilizzando i loop forniti con il programma. Nel prossimo articolo invece vedremo come usare strumenti reali insieme a GarageBand.



Resta sempre aggiornato sulle novità del sito

Per mantenerti sempre aggiornato su nuovi contenuti interessanti, Come fare a... vi offre la possibilità di abbonarvi gratuitamente alla **Newsletter Come fare a...** all'indirizzo: <http://www.comefarea.it/newsletter/> o, se usate Windows Live Messenger, di abbonarvi ai nostri **Windows Live Alerts** all'indirizzo <http://www.comefarea.it/abbonamenti.php>. Per gli utenti di Mac OS X Leopard è anche disponibile gratuitamente un Widget che vi terrà sempre informati sulle ultime novità

Il Libro



iLife '09 Guida all'uso

iLife è un pacchetto software unico nel suo genere, una suite di cinque programmi per Mac destinati all'intrattenimento e alla creatività domestica. La suite iLife è molto economica se acquistata per aggiornare versioni precedenti o addirittura gratuita se si acquista un qualsiasi computer Mac. L'edizione 2009 ha aggiunto molte funzionalità ai quattro software più importanti del pacchetto. iPhoto aggiunge il riconoscimento dei volti nelle fotografie, l'integrazione con Facebook e Flickr e molto altro ancora. iMovie introduce per la prima volta in un software non professionale la stabilizzazione nei video e un sistema di montaggio di precisione in grado di tagliare le singole clip al fotogramma desiderato. GarageBand aggiorna la sua interfaccia grafica e introduce lezioni video per imparare a suonare. iWeb si aggiorna con la possibilità di inserire widget nella propria homepage e di sincronizzare la notifica degli aggiornamenti con Facebook. Uno sguardo approfondito all'ultima edizione di iLife con riferimenti alla compatibilità con i programmi per Mac più utilizzati come la suite iWork e Aperture.

Come acquistare il libro

Se desideri approfondire gli argomenti trattati in questo articolo, acquista online il libro da cui è tratto direttamente dal sito di FAG all'indirizzo: <http://www.fag.it/scheda.aspx?ID=30656>

La recensione

Per conoscere e approfondire gli argomenti trattati in questo articolo è disponibile la recensione del libro da cui è tratto. Visita la pagina iLife '09 Guida all'uso, disponibile all'indirizzo: <http://www.comefarea.it/recensioni/ilife09guidauso/>.

L'autore

Questo articolo è stato tratto dal libro iLife '09 di Gian Guido Zurli, il capitolo su GarageBand oggetto di questa puntata è stato scritto da **Andrea "Camillo Miller" Nepori**, editor di www.TheAppleLounge.com e Content Manager del network IsayBlog!