

www.Suonopuro.net



Aerofono ad ancia doppia, virtuale

per strumenti a fiato elettronici e tastiere

Creato da Gino Chimenti

Manuale

Strumento virtuale per  **KONTAKT**

Introduzione

Il **Super Duduk** è uno strumento elettronico virtuale che emula, in modo molto **realistico** ed **espressivo**, un antichissimo strumento a fiato: il **duduk**. Si tratta di un **aerofono di legno di albicocco**, tipico della tradizione armena, caratterizzato da una **doppia ancia di canna di grandi dimensioni**. È uno strumento dalla **storia plurimillenaria**, che ha ancora un importante ruolo nella **tradizione armena**. Il suo suono profondo, infatti, accompagna ancora oggi quasi tutte le celebrazioni armene, sia gioiose che tristi.

Parecchi musicisti di tutto il mondo attribuiscono al duduk **molteplici qualità**: la **capacità di commuovere** e di **richiamare alla mente luoghi lontani** nel tempo e nello spazio; una **sonorità vicina a quella della voce umana**; un'**espressività estrema**, che va dalla dolcezza alla sofferenza e **un suono che evoca la preghiera**. Il Duduk è conosciuto anche in occidente ed è stato usato nelle **colonne sonore** di molte pellicole hollywoodiane: **"Il Gladiatore"**, **"Alexander"**, **"Siriana"** e altre.

Il **Super Duduk**, sfruttando le più **avanzate soluzioni tecnologiche** nel campo degli strumenti virtuali, non solo consente di **emulare alla perfezione lo strumento originale**, anche nel **legato**, nello **staccato** e nelle **variazioni timbriche** che si ottengono al variare della **dinamica**, ma ne espande le possibilità, ampliandone l'**estensione** da poco più di una ad **oltre quattro ottave**, unendo i campionamenti di 3 diversi duduk: quello in LA per la parte centrale, il piccolo duduk per gli acuti e il duduk basso per le note gravi.

Il **Super Duduk** ha inoltre una **vasta gamma di effetti**, che trasformano il suono del duduk in qualcosa di più moderno. Inoltre le sue numerose **funzioni** lo rendono molto **versatile** e **suonabile** dal vivo. Può essere usato sia in modalità **monofonica**, per un maggior realismo, sia in modalità **polifonica**. Inoltre può eseguire contemporaneamente fino a **due voci secondarie parallele**, nello stile che fu del grande EWI player **Michael Brecker**. **Non richiede complicati settaggi o intricati modi di suonare**: basta suonare normalmente sul proprio strumento MIDI per ottenere il legato e lo staccato, il crescendo e il diminuendo, il piano e il forte, il vibrato, il glissato, ecc.

Il **Super Duduk**, pur essendo nato per l'**EWI**, può essere suonato con **qualsiasi strumento musicale MIDI**:

- **Strumenti elettronici a fiato** (Akai EWI, Yamaha WX5, Casio Zanzithophone, Roland Ae10g, Morrison Digital Trumpet, ecc.);
- **Violini MIDI** (Cantini MIDI violin, Zeta MIDI violin, ecc.);
- **Convertitori MIDI**, come il Sonuus i2M;
- **Tastiere MIDI** (NI Komplete control, M-Audio Oxygen, etc.);
- **Controller MIDI** di ogni tipo (TEC breath controller, MIDI expression pedal, Yamaha BC3, etc.).



Duduk in A

Caratteristiche

- **Perfect Crossfade:** passaggio dal piano al forte e viceversa **su 6 livelli** senza che si percepiscano mai doppie note.
- **Controller della dinamica selezionabile e range dinamico modificabile.**
- **2 modalità monofoniche con riconoscimento in tempo reale del legato e dello staccato** (tramite MIDI controller o via tastiera) e modalità **play on release:** al rilascio di un tasto viene suonata l'ultima nota non ancora rilasciata.
- **Tempo della legatura configurabile e controllo in tempo reale del glissato.**
- **4 diversi attacchi che si alternano per ogni nota,** con molteplici e graduali sfumature che vanno dallo staccato/legato al marcato.
- **2 voci parallele a intervalli configurabili,** nello stile del grande **Michael Brecker.**
- **Modalità polifonica** per le tastiere e, per gli strumenti monofonici, **sostenuto della prima nota o di tutte le note** suonate d'un fiato.
- Tecnica degli **attacchi soffiati.**
- **Vibrato automatico e effetto frullato** configurabili e controllabili dal vivo.
- **Effetto chorus, equalizzatore a 3 bande, compressore, riverbero a convoluzione,** effetti di **distorsione** e di **Delay** di facile utilizzo.
- **Rumore del fiato** regolabile e controllabile dal vivo.
- **Colore del suono modificabile.**
- **Tasti funzione** disattivabili e **attivatore di opzioni live.**
- **4 ottave e mezza di estensione** ottenute campionando 3 duduk di diverse tonalità.
- **Splitter by Suonopuro,** per dividere e sovrapporre più suoni lungo la tastiera o lo strumento MIDI.
- **The Drone Player,** un **generatore di suoni di sottofondo,** ottenuti mixando 4 differenti sorgenti: synth, archi, tampura e orchestra.

Requisiti di sistema

NI Kontakt 4.1.1 o superiore **VERSIONE COMPLETA. NON è compatibile con il Kontakt Player gratuito,** perché su di esso si può aprire e suonare il Super Duduk soltanto per 15 minuti, passati i quali il periodo di prova del player termina e bisogna prima chiudere e riaprire il programma e poi ricaricare lo strumento virtuale.

PC: Windows 7 o superiore, Intel Core 2 Duo o AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM, driver audio a bassa latenza.

Mac: OS X 10.7 o 10.8 (ultimo aggiornamento) o versione superiore, Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM.

MIDI controller (EWI, tastiera o quant'altro)

Licenza d'uso

Per poter utilizzare lo strumento virtuale per Kontakt denominato **"Super Duduk"** è necessario accettare I seguenti **termini di licenza**:

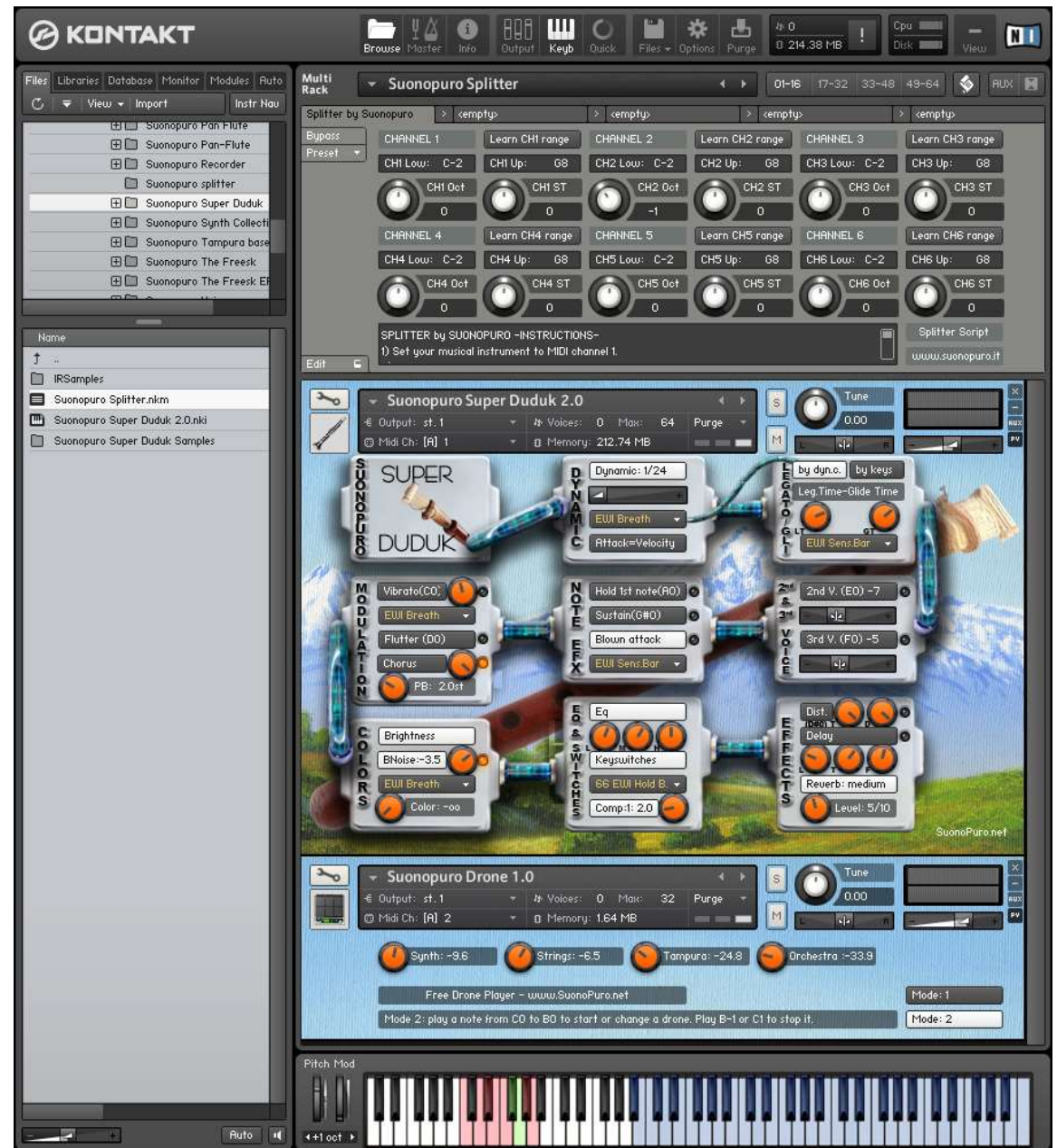
1. I diritti d'autore di "Super Duduk" ©2019 appartengono a Gioacchino Chimenti, via Don Primo Mazzolari, 1 - Partinico (PA), Italia.
La suddetta libreria di campioni può essere utilizzata esclusivamente come parte di una performance musicale, sia registrata che dal vivo.
È vietata la duplicazione ad eccezione di una singola copia personale di back-up. Questa libreria software è concessa in licenza a un solo utente e non può essere venduta, ceduta, o usata da terze parti.
2. **Si prega di proteggere il software** in modo da impedirne la copia o la diffusione non autorizzata. L'utente non ha il diritto di caricare file o campioni di questo prodotto su qualsivoglia forma di servizio in rete di condivisione di file.
3. La presente licenza diventa effettiva dal momento in cui si riceve il software.
4. **È vietato il noleggio, la vendita, la distribuzione, la copia** (eccetto per una singola copia di back-up), **la modifica o l'inserimento del software all'interno di altri prodotti. Non è consentito ricampionare o riutilizzare nessuna parte del suddetto software per creare nuove librerie di campioni o prodotti simili.**

Installazione

- Scaricare il file Super_Duduk.rar ed estrarne il contenuto in una cartella del disco fisso, inserendo la password che vi sarà stata comunicata.
- Lasciare tutti i file nella suddetta cartella. Se i file audio vengono spostati in una cartella diversa, Kontakt li dovrà cercare.
- Lanciare Kontakt 4.1.1 o una versione superiore.
- Dalla scheda "files" del browser di Kontakt, aprire la cartella dove sono stati scompattati i file e fare doppio click su quello che si desidera caricare.
- Selezionare il canale e le opzioni desiderate e si è pronti per suonare.

La cartella dello strumento contiene:

- Un file (.nki) preconfigurato per strumenti elettronici a fiato o monofonici (il cui nome inizia per WIND);
- Un file preconfigurato per tastiere generiche (il cui nome inizia per KEY);
- Versioni ottimizzate per Kontakt 4 (K4) e per Kontakt 5 (K5)
- Un file "multi" vuoto (.nkm) contenente il Suonopuro Splitter, utile per distribuire o sovrapporre più suoni lungo la tastiera.



Il **Dynamic Range slider** consente di definire la differenza tra il pp e il ff, da 0 = molto compresso a 24 = molto ampio.

Il **menù Dynamic Controller** consente di selezionare come controllare la dinamica, dal pp al ff. Si può scegliere qualsiasi controller MIDI, come il Controller del fiato CC2, il pedale dell'espressione CC11, la Velocity (velocità di pressione dei tasti) o un valore fisso.

Attack=Velocity consente di controllare l'attacco delle note, da morbido a marcato, tramite la velocity (velocità di pressione dei tasti), indipendentemente dal controller della dinamica.

Il pulsante **Vibrato** attiva una modulazione di frequenza e di ampiezza controllata tramite il sensore selezionato nel **menù Modulation** sottostante.

La **manopola del Vibrato** modifica la frequenza base della modulazione.

Il pulsante **Flutter** attiva l'effetto frullato, anch'esso controllato tramite il sensore selezionato nel **menù Modulation**.

Il pulsante **Chorus** genera una copia leggermente stonata e modulata del segnale audio.

La **manopola del Chorus** regola l'ampiezza della variazione di intonazione.

Con il **Pitch Bend** si setta la variazione di intonazione massima della pitch wheel (± 24 semitoni).

Il pulsante **Brightness** rende il suono più brillante nel forte.

La **manopola BNoise** regola il volume medio del rumore del fiato, che è attivato dal **pulsante BNoise** ed è controllato dal sensore selezionato nel **menù BNoise** sottostante.

La **manopola Color** consente di modificare il timbro complessivo dello strumento, sovrapponendovi un suono che rende il timbro legger-

Ognuno di questi 2 pulsanti attiva la **Modalità Monofonica**, che consente di suonare in modo più espressivo.

Vi sono due modi di controllare il Legato/Staccato:

1) **by dynamic controller**: quando il controller della dinamica invia valori maggiori di 0, allora le note saranno legate, in caso contrario, la nota si interrompe e la successiva sarà staccata. Questa modalità è tipica degli strumenti MIDI a fiato o ad arco.

2) **by keys**: per suonare legato bisognerà premere il tasto della nota successiva, prima di aver rilasciato il tasto della nota precedente. Questa modalità è tipica degli strumenti a tastiera. Quando si rilascia il tasto dell'ultima nota suonata, se ci sono altri tasti premuti, il software suonerà la penultima nota tra quelle il cui tasto è ancora premuto. (**Play on release**).

Il **Legato Time (LT)** determina il tempo del leggero glissato che caratterizza le note legate. Un valore superiore a 30 genera un vero **portamento** che rende il suono simile a quello di un sintetizzatore, soprattutto se si usa la distorsione.

Tramite il **menù Glide Controller** si può scegliere come attivare e controllare il glissando.

Il **Glide Time (GT)** setta la velocità di base del glissato.

I pulsanti **2nd V.** e **3rd V.** attivano, rispettivamente, una seconda e una terza voce parallela.

I cursori degli **Intervalli** indicano, rispettivamente, la distanza in semitoni tra la nota che si sta suonando e le note della seconda e della terza voce. Si possono settare valori compresi tra -24 (2 ottave in basso) e 24 (2 ottave sopra).

Il pulsante **Distortion** causa una distorsione del suono comprimendo i picchi dell'onda sonora.

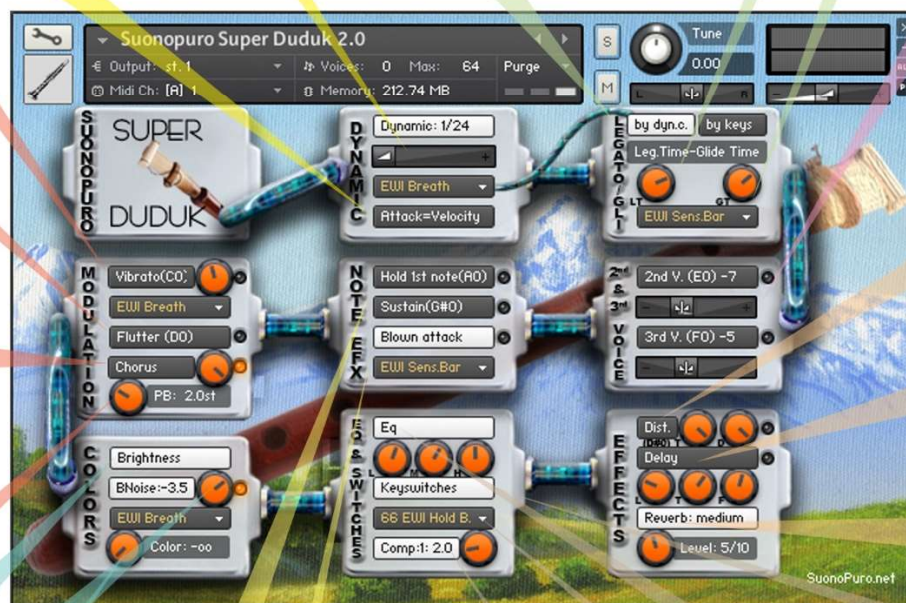
La **manopola Tone** controlla la brillantezza del suono distorto.

Il **Drive** regola l'ammontare della distorsione.

Il pulsante **Delay** attiva un effetto di eco con tre parametri regolabili tramite le manopole sottostanti: **Livello** (in dB), **Tempo** (in ms) e **Feedback** (in %).

Con il **pulsante Reverb** si può attivare un riverbero a convoluzione e sceglierne il tipo tra **short** (breve), **medium** (medio) o **long** (lungo).

La **manopola Reverb** regola il livello del riverbero.



Hold 1st Note mantiene la prima delle note suonate tutte d'un fiato.

Sustain "sostiene" tutte le note suonate con un unico fiato.

Attenzione: queste due opzioni funzionano solo nella modalità **Legato** by dyn. c. e solo se il controller della dinamica è diverso dalla velocity.

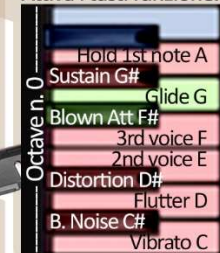
Il **pulsante Blown attack** abilita un effetto che consiste nell'attaccare le note con il soffio. L'effetto viene attivato tramite il controller selezionato nel **menù Blown attack** sottostante.

Questo pulsante attiva un classico **Equalizzatore a 3 bande**, regolabile con le manopole L (low=bassi), M (mid=medi), e H (high=alti).

Il **menù Activator** consente di selezionare un controller con il quale attivare e/o disattivare tutte le funzioni segnate con . Quando il controller invia un valore di 0, le funzioni segnate con il pulsantino giallo si attiveranno o si disattiveranno. In questo esempio, facendo doppio click sul pulsante Hold dell'EWI, si disattiverà il BNoise e si attiverà il chorus.

Questo **pulsante** attiva il **Compressore** e la **manopola** regola il rapporto di compressione.

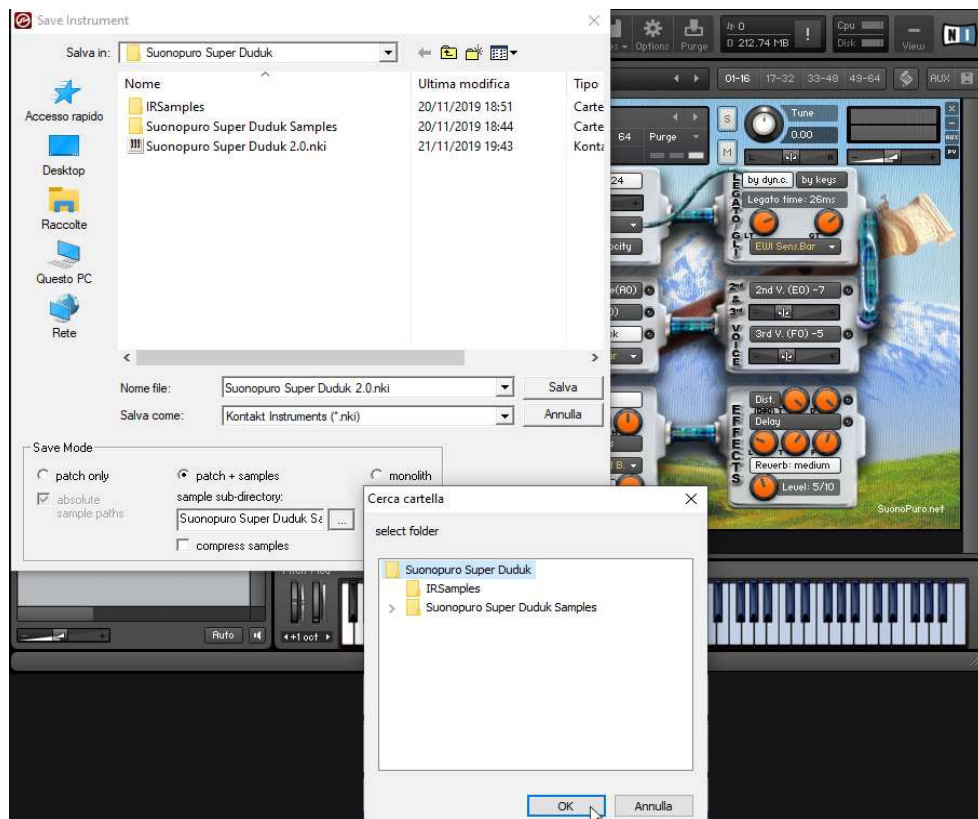
Attiva i tasti funzione:



Come salvare una configurazione

Per salvare un file che avete editato, seguite queste istruzioni:

1. aprite il menù "Files";
2. da "Save as..." selezionate il file che desiderate salvare;
3. dal menù "Save in:", selezionate la cartella "Suonopuro Super Duduk". Non cambiate cartella, per evitare problemi con i file del riverbero;
4. nel riquadro "Save Mode", selezionate "patch + samples";
5. per scegliere la "sample sub directory" cliccate su "...", e selezionate la cartella "Suonopuro Super Duduk Samples", quindi cliccate su OK;
6. in "File Name", inserite un nome a piacere e salvate il file.



Come usare controller aggiuntivi

Per assegnare un qualsiasi slider o potenziometro del Super Duduk a un particolare controller MIDI, segui queste istruzioni:

1. Fai **click** con il tasto **destro** sul **potenziometro** o sullo **slider** a cui vuoi assegnare il controller MIDI.
2. Seleziona **"Learn MIDI CC# Automation"**.
3. **Ruota il potenziometro o muovi lo slider sul tuo controller MIDI hardware**. Il sistema riconoscerà il MIDI CC all'istante.

Puoi collegare più di un controller MIDI allo stesso potenziometro di KONTAKT. Puoi anche assegnare più potenziometri e slider allo stesso controller MIDI.



Suonopuro Splitter

Lo Splitter by Suonopuro è un **multiscript** per Kontakt che consente di **dividere e sovrapporre più suoni** lungo la tastiera o lo strumento MIDI.

Per esempio, è possibile mettere il Super Duduk sulla parte destra della tastiera, e il Drone Player nella parte sinistra.



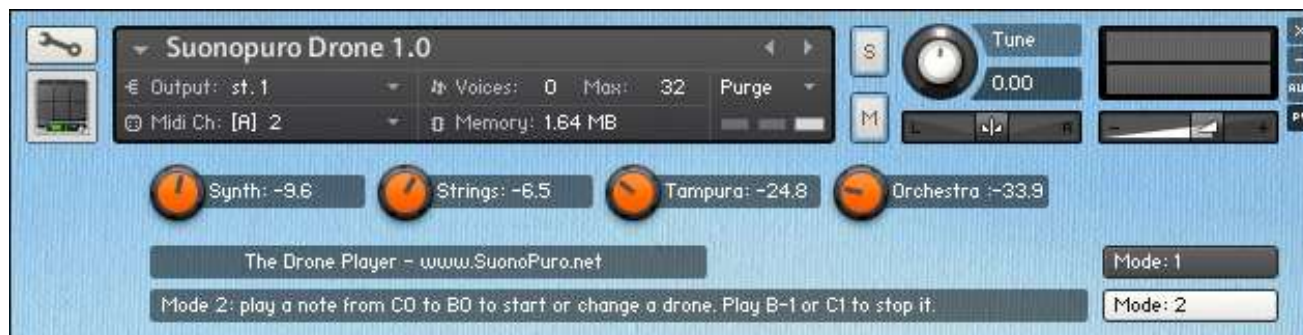
Istruzioni:

1. caricate il primo suono che volete usare e settatelo sul canale MIDI 1;
2. scegliete la nota più bassa e quella più alta del range che volete destinare a questo strumento e a tutti quelli assegnati al canale 1. Si può fare ciò in due modi:
 - a. digitando nei campi "**CH1 Low:**" e "**CH1 Up:**", in notazione inglese da C-2 a G8, la nota più bassa e quella più alta.
 - b. cliccando sul pulsante "**Learn CH1 range**" e suonando sul proprio strumento, prima la nota più bassa e poi la nota più alta del range desiderato.
3. Trasportare gli strumenti assegnati al canale 1 con le apposite manopole:
 - a. **CH1 OCT** cambia le ottave, da -4 a +4
 - b. **CH1 ST** trasporta per semitoni, da -12 a +12
4. Fare lo stesso con gli altri suoni, al massimo fino al canale numero 6; (lasciare o settare la tastiera, o lo strumento MIDI che utilizzate, sul canale MIDI 1).

The Drone Player

Il **Drone Player** è uno strumento virtuale che produce un **suono continuo di sottofondo** sul quale improvvisare. Il suono è personalizzabile, mixando le 4 sorgenti di cui dispone:

1. **Sintetizzatore (Synth)**;
2. **Sezione degli archi (Strings)**;
3. L'antico strumento indiano chiamato **Tampura**;
4. Il suono campionato di un'**orchestra**.



ISTRUZIONI:

1. **Selezionare una delle due modalità** di funzionamento del Drone Player:

MODO 1:

- a) Suonare una nota dell'ottava n° o per **avviare** il sottofondo nella tonalità scelta;
- b) Per **terminare** il sottofondo, suonare una nota qualsiasi della stessa ottava.

MODO 2:

- a) Suonare una nota dell'ottava n° o per **avviare** il sottofondo nella tonalità scelta;
- b) Suonare una nota differente della stessa ottava, per **cambiare la tonalità** del suono;
- c) Suonare la nota SI dell'ottava -1, oppure la nota DO# dell'ottava 1, per **terminare** il sottofondo.

2. **Personalizzare il suono** mixando i volumi delle 4 sorgenti sonore.