



**VJ**

**Manuale**

Documentazione realizzata da Synkron M&D AB: Roger Wiklander, Ernst Nathorst-Böös, Ludvig Carlson e Anders Nordmark. Le informazioni contenute nel presente documento possono essere modificate senza alcun preavviso e non sono in alcun modo vincolanti per Arkaos S.A. E' vietato copiare, riprodurre, trasmettere o registrare in altro modo, in toto o in parte, per qualsivoglia motivo la presente pubblicazione, se non previo consenso scritto di Arkaos S.A.

Tutti i nomi di prodotti e società sono marchi di fabbrica <sup>TM</sup> o © dei rispettivi titolari.

© Arkaos S.A. 2001.

Tutti i diritti riservati.

# Indice

<b>3</b>	<b>Indice</b>	<b>62</b>	Impostazione dei colori e delle trasparenze per la modalità a 256 colori
<b>6</b>	<b>Introduzione</b>	<b>64</b>	Gestione delle patch
7	Benvenuti!	<b>66</b>	<b>Impostazione delle immagini</b>
8	Alcune parole su ArKaos VJ	67	Operazioni preliminari
<b>8</b>	<b>Alcune parole su ArKaos Visualizer</b>	69	La finestra Immagini
9	Registrazione di ArKaos VJ	<b>71</b>	<b>Assegnazione di un'immagine ad un tasto</b>
<b>15</b>	<b>Operazioni preliminari</b>	74	La finestra di dialogo di informazioni sulle immagini
16	Informazioni sul presente capitolo	<b>78</b>	<b>Gli effetti</b>
18	Installazione del monitor	79	La finestra Effetti
<b>20</b>	<b>Installazione di MIDI</b>	<b>79</b>	<b>Informazioni sugli effetti fissi e gli effetti plug-in</b>
<b>22</b>	<b>Prova dimostrativa di ArKaos VJ</b>	80	Assegnazione di un effetto ad un tasto
23	Prima di iniziare	<b>81</b>	<b>Modifica degli effetti</b>
24	Analisi dei synth dimostrativi	<b>82</b>	<b>La funzione Anteprema</b>
<b>31</b>	<b>Nozioni di base</b>	83	Effetti interni e parametri
32	Introduzione	87	Effetti plug-in e parametri
<b>32</b>	<b>Elementi fondamentali</b>	<b>116</b>	<b>Riproduzione delle patch</b>
<b>37</b>	<b>Impostazione dell'area di visualizzazione</b>	117	Attivazione della visualizzazione a tutto schermo di ArKaos
38	Introduzione	118	Controllo di ArKaos da una tastiera MIDI
39	Se possiedo un solo monitor, cosa devo fare?	119	Controllo di ArKaos dalla tastiera del computer
44	Se possiedo due monitor, cosa devo fare?	<b>119</b>	<b>Controllo di ArKaos da un sequencer MIDI</b>
46	Altre impostazioni di ArKaos	121	Utilizzo della funzione Automazione
<b>48</b>	<b>Impostazione del MIDI</b>	<b>122</b>	<b>Chiusura della visualizzazione a tutto schermo</b>
49	Impostazione del MIDI su MacOS	<b>123</b>	<b>Il registratore di eventi</b>
49	Direct Driver	124	Introduzione
51	OMS	125	Registrazione di una performance "live"
53	Installazione del MIDI in Windows	126	Cattura di una performance eseguita da un altro programma o da un'altra periferica MIDI
<b>55</b>	<b>Gestione dei synth e delle patch</b>	127	Importazione di file MIDI
56	Introduzione	128	Riproduzione
<b>56</b>	<b>Creazione di un synth</b>	<b>128</b>	<b>Gestione delle registrazioni</b>
57	Apertura delle finestre correlate al synth	129	Trasformazione in QuickTime
<b>57</b>	<b>Salvataggio, apertura e chiusura dei synth</b>		
<b>58</b>	<b>Impostazioni dello schermo per il synth</b>		
<b>60</b>	<b>Impostazioni MIDI per un synth</b>		
<b>61</b>	<b>La finestra di dialogo Cartella dei film</b>		

## **130** Significato dei menu e delle finestre di dialogo

131 Menu File

132 Menu Modifica

138 Menu Synth

140 Menu Patch

142 Menu ArKaos

## **143** Suggerimenti e accorgimenti particolari

144 Foto e film

144 Utilizzo degli effetti

144 Ottimizzazione della performance

## **146** Indice analitico



# Benvenuti!

Ci congratuliamo con voi per avere scelto ArKaos VJ 2.1.

Vi sono numerose soluzioni tecnologiche che consentono ai musicisti di manipolare i dati audio e musicali in *tempo reale*, modificando e cambiando il contenuto della musica durante la sua riproduzione.

ArKaos VJ adotta lo stesso approccio nei confronti delle immagini.

Se avete dimestichezza con i tradizionali strumenti multimediali installati sui personal computer, potete senza dubbio considerare ArKaos VJ come il primo programma multimediale real-time che, in un modo innovativo seppure intuitivo, vi consente di cambiare e di manipolare una performance visiva durante la sua riproduzione.

Se appartenete al genere di persone amanti della musica, potete invece considerare ArKaos VJ come un campionatore di immagini. Il nuovo atteggiamento che i campionatori hanno adottato nei confronti dell'audio viene ora applicato da questo programma alle foto e ai film.

Associando ArKaos VJ ad un qualsiasi software sequencer MIDI, avrete la possibilità di aggiungere musica e suono, trasformando il vostro computer in un laboratorio multimediale real-time professionale.

Indipendentemente dalle vostre conoscenze, siamo certi che apprezzerete l'approccio futuristico, rapido e flessibile che ArKaos VJ adotta nei confronti dei supporti visivi. Vi auguriamo pertanto di godervi pienamente l'utilizzo di un prodotto software di cui siamo particolarmente orgogliosi.

Il team ArKaos

## Alcune parole su ArKaos VJ

Questa è una delle due versioni disponibili di ArKaos 2.1. L'altra versione è denominata VJ. Tra le due versioni vi sono alcune differenze:

### VJ

Questa è la versione descritta nella presente documentazione. VJ significa Video Jockey. Questa versione vi consentirà di utilizzare tutte le funzioni di ArKaos, compresi i loop video QuickTime e il controllo MIDI.

### VMP

VMP significa "visual MP3". In questa versione avrete la possibilità di utilizzare tutte le funzioni disponibili in VJ, a parte due eccezioni:

- **i film;**
- **il controllo MIDI.**

Esistono anche altre differenze tra le due versioni, che si presentano principalmente sotto forma di limiti imposti ad alcune funzioni di ArKaos VMP.

### Modalità Libera o Registrata

Ciascuna delle due versioni può essere eseguita in modalità Libera o Registrata. Qualora non inseriate alcun numero di serie, potrete lanciare il programma esclusivamente in modalità Libera. Sarete così in grado di utilizzare tutte le funzioni di ArKaos VJ, compreso il salvataggio dei lavori realizzati, ma sia nella modalità a tutto schermo che nella finestra di anteprima verrà sempre visualizzato un banner contenente il testo "www.arkaos.net". La procedura di registrazione di ArKaos VJ è illustrata a [pag. 9](#).

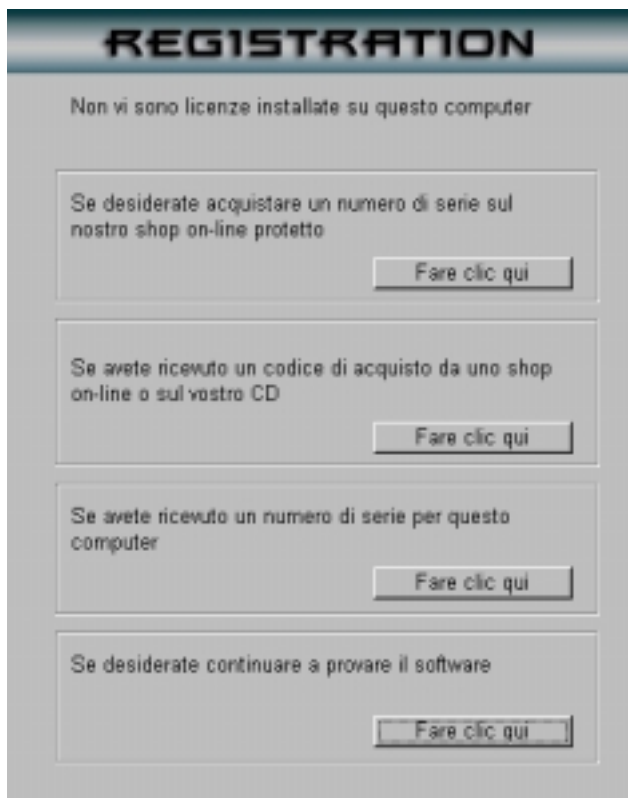
## Alcune parole su ArKaos Visualizer

La parte di ArKaos VJ che visualizza le immagini in modalità a tutto schermo viene chiamata motore di ArKaos. E' disponibile anche una versione plug-in di questo motore, denominata ArKaos Visualizer. Questo piccolo ed ingegnoso plug-in si integra in modo trasparente e senza soluzione di continuità in due importanti riproduttori di MP3: Soundjam e Winamp. Inoltre il plug-in funziona anche con Windows MediaPlayer 7, Sonique e RealJukebox. ArKaos Visualizer possiede una funzione di rilevamento delle battute, il che significa che ascolta lo spettro della musica dal riproduttore MP3 e aziona le immagini ad ogni nuova battuta, consentendovi di creare con particolare efficacia splendide performance visive che accompagnano un qualsiasi brano MP3 in perfetta sincronia con la musica. ArKaos Visualizer è pertanto lo strumento ideale per distribuire tutte le straordinarie immagini da voi create con ArKaos VJ. Per ulteriori informazioni su ArKaos Visualizer è possibile consultare il sito [www.arkaos.net](http://www.arkaos.net).



# Registrazione di ArKaos VJ

Sebbene possiate eseguire ArKaos VJ senza registrarlo, potrete utilizzare al meglio il programma acquistando un numero di serie e diventando utenti registrati. Quando lanciate ArKaos VJ per la prima volta, comparirà la finestra di dialogo Registrazione:



Da questa finestra è possibile procedere in diverse direzioni a seconda che desideriate registrare o meno ArKaos VJ e in base alla provenienza del programma:

## ❑ **Se desiderate acquistare un numero di serie...**

Utilizzate l'opzione "Se desiderate acquistare un numero di serie..." se avete scaricato e installato ArKaos VJ dal sito Web di ArKaos e desiderate registrare il programma. Dovrete disporre di una connessione Internet attiva.

Facendo clic sul pulsante, verrà lanciato il vostro browser Internet ed accederete direttamente al sito Web di ArKaos. La ID del vostro computer verrà quindi inviata al webshop protetto di ArKaos (quando scaricate ArKaos VJ, il computer che effettua il download riceve automaticamente una ID). Per quella particolare ID viene quindi generato un numero di serie, che potrete utilizzare per registrare la copia di ArKaos VJ in vostro possesso (ved. "Se avete ricevuto un numero di serie..." a [pag. 10](#)).

## • **Numero di serie temporaneo o completo**

Vi sono due categorie di numeri di serie: i numeri temporanei e quelli completi. Un numero di serie temporaneo vi consente di utilizzare la versione completa del software soltanto per un periodo di tempo limitato, ma su qualsiasi computer. Un numero di serie completo vi permette invece di utilizzare la versione completa del software a tempo indeterminato, ma esclusivamente su un computer specifico.

- **Se avete ricevuto un codice di acquisto...**

Utilizzate l'opzione "Se avete ricevuto un codice di acquisto..." se desiderate registrare il programma dopo avere:

- scaricato ArKaos VJ da un altro webshop (ossia un webshop diverso da quello di ArKaos);
- acquistato ArKaos VJ "a scatola chiusa" da un webshop;
- acquistato ArKaos VJ in un negozio al dettaglio.

In tutti questi casi avrete ricevuto un codice di acquisto, che potrete utilizzare per ricevere un numero di serie (ved. "Utilizzo del codice di acquisto" a [pag. 11](#)). Il codice di acquisto può anche essere utilizzato come numero di serie temporaneo (ved. "Numero di serie temporaneo o completo" a [pag. 9](#)); ciò significa che durante la registrazione di ArKaos VJ potrete inserire il codice di acquisto anziché un numero di serie. Ved. "Attivazione di serie" a [pag. 13](#).

- **Se avete ricevuto un numero di serie...**

Utilizzate l'opzione "Se avete ricevuto un numero di serie..." se avete ricevuto un numero di serie per la registrazione di ArKaos VJ su un computer specifico. Facendo clic su questo pulsante si aprirà un'altra finestra di dialogo, da cui potrete registrare il programma utilizzando il numero di serie. La procedura da seguire è illustrata nella sezione "Attivazione di serie" a [pag. 13](#).

- **Se desiderate continuare a provare il software**

Utilizzate l'opzione "Se desiderate continuare a provare il software" se non desiderate registrare ArKaos VJ. Come illustrato in precedenza, se scegliete di non registrare il programma potrete continuare ad utilizzarlo in modalità Libera. In tal caso avrete comunque accesso a tutte le funzioni, compreso il salvataggio dei lavori realizzati, ma quando le immagini verranno visualizzate in modalità a tutto schermo, rimarrà sempre visualizzato un banner contenente il testo "www.arkaos.net".

## Utilizzo del codice di acquisto

Qualora scegliate l'opzione "Se avete ricevuto un codice di acquisto..." contenuta nella finestra di dialogo Registrazione (ved. pag. 10), si aprirà un'altra finestra in cui dovrete specificare in che modo desiderate utilizzare il vostro codice di acquisto:



Tutte le tre opzioni disponibili possono essere utilizzate per ricevere un numero di serie con cui potrete registrare il programma, come illustrato nella sezione "Se avete ricevuto un numero di serie..." a pag. 10. Le differenze tra queste opzioni sono le seguenti:

- La prima opzione viene utilizzata se il computer su cui avete installato e intendete impiegare ArKaos VJ dispone di una connessione Internet attiva. Facendo clic su questa opzione si aprirà un'altra finestra di dialogo. Per ulteriori informazioni consultate la sezione "Attivazione on-line" a pag. 12.
  - Utilizzando un codice di acquisto è possibile installare ArKaos VJ su un totale di tre diversi computer, ma potrete registrare il programma esclusivamente su un computer specifico. La seconda opzione viene utilizzata se il computer su cui avete installato e desiderate registrare ArKaos VJ non dispone di una connessione Internet attiva, ma avete installato il programma anche su un altro computer che ne possiede una e state utilizzando quel determinato computer. Facendo clic su questa opzione potrete accedere direttamente al sito Web di Arkaos, dove riceverete quindi un numero di serie.
- ☐ **Per potere ricevere un numero di serie in questo caso specifico, dovrete essere in possesso del codice di acquisto e della ID del computer per cui desiderate generare un numero di serie.**
- La terza opzione viene utilizzata qualora non disponiate di un accesso ad Internet. In tal caso, potrete inviare via fax ad ArKaos la ID del vostro computer e il codice di acquisto, cosicché vi venga inviato via fax o per posta un numero di serie. Per ulteriori informazioni consultate la sezione "Registrazione off-line" a pag. 13.

## Attivazione on-line

Online Activation

Inserite qui il codice di acquisto:

Nome:

Società:

E-mail:

Scegliete una password per la zona utenti nel sito Web di ArKaos:

ID macchina: ALDPBHON

Attiva on-line invierà queste informazioni al sito Web di ArKaos

Chiudi Attiva on-line

Questa finestra di dialogo si apre selezionando la prima opzione contenuta nella finestra "Utilizzo del codice di acquisto" (ved. pag. 11). Utilizzate questa finestra di dialogo nel modo illustrato di seguito per ricevere un numero di serie:

**1. Compilate i campi inserendo il codice di acquisto, il vostro nome e il nome della vostra società (se pertinente).**

**2. Inserite una password di vostra scelta.**

L'inserimento della password è estremamente importante, in quanto vi darà accesso ad una zona utenti nel sito Web di ArKaos.

**3. Fate clic sul pulsante "Attiva on-line".**

I dati verranno inviati in forma criptata al sito Web di ArKaos. Se tutto è corretto, riceverete un messaggio di conferma e verrà automaticamente generato e registrato un numero di serie.

**4. Uscite da ArKaos VJ e quindi riavviate il programma.**

In questo modo il file preferiti verrà salvato con le informazioni corrette.

Qualora si verificassero eventuali errori facendo clic su "Attiva on-line", controllate i seguenti punti:

- Avete commesso errori nell'inserimento del codice di acquisto?
- La vostra connessione Internet funziona correttamente?

## Registrazione off-line

Offline Registration

Per ricevere un numero di serie per questo computer dovete inviarcì le seguenti informazioni

Sono richieste tutte le seguenti informazioni:

ID computer: ALDPBHON

Codice di acquisto: XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX

Nome:

Società:

E' richiesta almeno una delle seguenti informazioni:

E-mail: [icon]

FAX:

Inviare le informazioni via e-mail a register@arkaos.net oppure via FAX: +32 2 340 86 87

Chiudi

Questa finestra si apre facendo clic sulla terza opzione contenuta nella finestra di dialogo "Utilizzo del codice di acquisto" (ved. pag. 11). Prendete nota di quanto riportato nella finestra e inviate ad ArKaos le informazioni richieste; riceverete così un numero di serie. Per inviare le informazioni potete avvalervi dell'e-mail o del fax. L'indirizzo e-mail o il numero di fax sono visualizzati nella parte inferiore della finestra.

- ❑ **Non dimenticate di fornire ad ArKaos la possibilità di contattarvi, sia essa un indirizzo e-mail o un numero di fax, onde evitare che risulti impossibile inviarvi il numero di serie. Ricordate inoltre che questi sono gli unici due mezzi di comunicazione possibili. Infatti ArKaos non fornirà alcun numero di serie, ad esempio, telefonicamente.**

## Attivazione di serie

Serial Activation

ID macchina: ALDPBHON

Nome:

Società:

E-mail

Numero di serie:

Chiudi Ok

Questa finestra di dialogo si apre facendo clic sul pulsante "Se avete ricevuto un numero di serie..." nella videata di registrazione principale, come illustrato a pag. 10. Qualora disponiate di un numero di serie valido (temporaneo o completo), potrete utilizzare questa finestra di dialogo nel modo seguente per registrare ArKaos VJ:

**1. Nella finestra di dialogo compare la ID del vostro computer. Compilate i campi inserendo il vostro nome, il nome della vostra società (se pertinente) e l'indirizzo e-mail.**

**Non apportate modifiche nel campo della ID del computer.**

**2. Inserite il numero di serie.**

Il modo più semplice per inserirlo consiste nel copiare semplicemente il numero e quindi incollarlo nella finestra di dialogo.

**3. Fate clic sul pulsante "Registra".**

La finestra di dialogo si chiude e ora siete utenti registrati di ArKaos VJ 2.1.

**Ricordate che è anche possibile inserire il codice di acquisto anziché un numero di serie. In questo modo il codice di acquisto fungerà da numero di serie temporaneo. Vi è comunque una differenza significativa tra l'impiego di un codice di acquisto e quello di un numero di serie: un codice di acquisto vi consente di installare e utilizzare la versione completa del programma su un totale di tre computer diversi, ma soltanto per un periodo di tempo limitato. Un numero di serie vi permette invece di installare e utilizzare la versione completa del programma a tempo indeterminato, ma su un solo computer.**

## **Operazioni preliminari**

# Informazioni sul presente capitolo

Il presente capitolo vi guiderà nell'ambito delle procedure preparatorie di base, fornendovi alcune indicazioni consigliate per utilizzare ArKaos VJ al meglio sul sistema in vostro possesso.

## Configurazioni di sistema consigliate

Nel manuale di installazione sono riportati i requisiti *minimi* del sistema richiesti per l'utilizzo del programma. Di seguito sono elencate le configurazioni di sistema *consigliate*, che vi consentiranno di sfruttare appieno le capacità di ArKaos VJ.

### MacOS

- Power Macintosh G3 o superiore.
  - Sistema 8.5 o superiore.
  - QuickTime 4.1 o superiore.
  - RAM di 128 MB (in totale).
- ❑ **Si sconsiglia di utilizzare un Macintosh da 68k con processore accelerato con una scheda PowerPC, in quanto le prestazioni potrebbero risultare comunque limitate da altri componenti non accelerati.**

### Windows

- PC con processore Pentium II o superiore.
  - Windows 95, 98, 2000 o NT4.
  - DirectX 7.0 o superiore.
  - QuickTime 4.1 o superiore.
  - RAM di 128 MB (in totale).
- ❑ **L'esecuzione continua di ArKaos VJ per un periodo di tempo prolungato richiede un sistema operativo che possieda una gestione della memoria estremamente efficiente. Si consiglia pertanto di utilizzare Windows 2000.**

## Attrezzature optional

Per potere lanciare ed eseguire ArKaos VJ, tutto ciò che vi serve è un computer, Macintosh o PC. Tuttavia, per trarre i massimi vantaggi dal programma sarà probabilmente necessario prevedere alcune attrezzature optional:

- **Un controller MIDI e un'interfaccia MIDI.**

Queste attrezzature sono essenziali per controllare gli effetti visivi di ArKaos VJ in tempo reale (operazione che è possibile effettuare anche dalla tastiera del computer, ma in questo caso non è possibile accedere a velocità, pitch bend e modulation wheel). Per ulteriori informazioni sulle attrezzature MIDI e la relativa installazione consultate [pag. 48](#).



- **Un monitor extra.**

Il programma può visualizzare gli effetti visivi su un monitor separato. Ciò dipende dalla capacità del vostro computer di gestire più di un monitor. La maggior parte dei modelli Macintosh necessita di una scheda grafica separata per supportare questa funzione. I PC necessitano invece di due schede grafiche diverse e di un sistema operativo in grado di supportare l'utilizzo di due monitor. Ved. [pag. 39](#).

- **Un programma di sequencing MIDI.**

La registrazione dei messaggi di controllo MIDI in un sequencer MIDI vi consente la completa riproduzione automatica degli effetti visivi. ArKaos VJ gestisce la comunicazione MIDI interna del computer nei modi seguenti:

MacOS: La comunicazione viene gestita da OMS (Open Music System), purché il sequencer MIDI supporti OMS e sul computer abbiate installato OMS 2.0 o superiore (ved. [pag. 49](#)).

Windows: La comunicazione viene gestita da un'applicazione di terzi, come Hubi's LoopBack Device, un driver MIDI virtuale che consente a più programmi MIDI di utilizzare contemporaneamente la stessa periferica MIDI. Vi sono vari programmi di questo genere disponibili come freeware (ved. [pag. 53](#)).

Naturalmente esiste anche un altro modo per collegare un sequencer ad ArKaos VJ, ossia esternamente tramite l'interfaccia MIDI. Questo metodo implica l'utilizzo di un sequencer hardware di tipo stand-alone oppure di due computer, di cui uno per ArKaos VJ e uno per il programma di sequencing.

# Installazione del monitor

## MacOS

### Se avete un solo monitor

Se avete un solo monitor collegato al computer, procedete nel modo seguente:

- 1. Aprite il pannello di controllo "Monitor", impostate la risoluzione dello schermo a 640 x 480 e regolate il numero dei colori sulle migliaia.**

In realtà, nella maggior parte dei casi ArKaos VJ effettua queste operazioni automaticamente, ma questa opzione è illustrata a [pag. 39](#).

- 2. Se il vostro sistema Macintosh non supporta questa risoluzione, selezionate il valore superiore immediatamente successivo.**

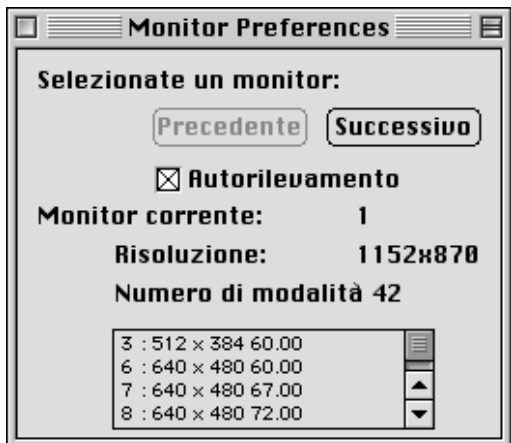
Ciò non causerà alcun problema al sistema, ma significherà semplicemente che le immagini non copriranno interamente lo schermo.

### Se avete due monitor

ArKaos VJ è in grado di visualizzare le immagini su un secondo monitor, lasciando libero il primo monitor per le "finestre di lavoro" e per le altre finestre del programma. Se avete la fortuna di possedere due monitor, procedete nel modo seguente:

- 1. Aprite il pannello di controllo "Monitor" e selezionate il monitor che desiderate utilizzare per la visualizzazione delle immagini.**
- 2. Impostate la risoluzione dello schermo di questo monitor a 640 x 480 e regolate il numero dei colori sulle migliaia.**
- 3. In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate "Monitor..." dal sottomenu che compare.**

Si aprirà la finestra di dialogo Monitor - Preferiti contenente le impostazioni relative al monitor principale. Se il programma ha rilevato correttamente il secondo monitor, il pulsante "Successivo" apparirà in nero (anziché in grigio).



- 4. Utilizzate i pulsanti Precedente e Successivo per selezionare il monitor sul quale desiderare visualizzare le immagini.**

## 5. Chiudete la finestra.

Possono esservi situazioni in cui non siete del tutto certi di quale monitor selezionare per la visualizzazione. In tal caso aprire il menu ArKaos, selezionate "Attiva ArKaos" e verificate su quale monitor compaiono le immagini. Per chiudere la visualizzazione, aprite nuovamente il menu ArKaos e selezionate "Disattiva ArKaos".

Per ulteriori informazioni sull'installazione del monitor su MacOS consultate [pag. 39](#).

## Windows

### Se avete un solo monitor

Poiché ArKaos VJ utilizza DirectDraw per comunicare direttamente con l'hardware grafico durante la visualizzazione delle immagini, in realtà non è necessario effettuare impostazioni ad eccezione delle seguenti operazioni:

- 1. Aprite la finestra di dialogo "Proprietà - Schermo" dal pannello di controllo oppure facendo clic sul desktop con il pulsante destro del mouse e impostate il numero di colori a 65.536 colori (16 bit).**
  - Sulla maggior parte dei PC relativamente moderni la scheda video è collegata ad una porta denominata AGP (Accelerated Graphics Port). Se la scheda video del vostro sistema non è collegata tramite AGP, dovrete effettuare la procedura illustrata di seguito:
- 2. In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate "Monitor..." dal sottomenu che compare.**

Si aprirà la finestra di dialogo di informazioni sui monitor.
- 3. Nella finestra di dialogo che compare fate clic sulla casella "Utilizza modalità X" per attivare questa funzione.**

Questa funzione informa ArKaos VJ che state utilizzando una scheda video di tipo non AGP.



## Se avete due monitor

ArKaos VJ è in grado di visualizzare le immagini su un secondo monitor, lasciando libero il primo monitor per le "finestre di lavoro" e per le altre finestre del programma. Se avete la fortuna di possedere due monitor e disponete di un sistema che è in grado di supportarne l'utilizzo, procedete nel modo seguente:

- 1. In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate "Monitor..." dal sottomenu che compare.**  
Si aprirà la finestra di dialogo di informazioni sui monitor.
- 2. Dall'elenco a tendina "Seleziona monitor" selezionate il monitor che desiderate utilizzare per la visualizzazione delle immagini.**  
Se il vostro sistema è installato correttamente, compariranno in elenco sia il driver di visualizzazione principale sia quello secondario. Qualora non compaiano, consultate il manuale di ricerca guasti del vostro sistema operativo.
- 3. Se uno dei monitor è collegato ad una scheda video di tipo non AGP, assicuratevi di attivare l'opzione "Utilizza modalità X".**  
Per ulteriori informazioni sull'installazione del monitor su Windows consultate [pag. 42](#).

## Installazione di MIDI

### Operazioni preliminari di base

- 1. Assicuratevi che tutte le attrezzature MIDI siano collegate correttamente.**  
L'interfaccia MIDI dovrà essere installata. Dovrete possedere una tastiera MIDI collegata all'ingresso MIDI sull'interfaccia MIDI. Sia la tastiera che l'interfaccia devono essere attivate.
- 2. Assicuratevi che la tastiera MIDI trasmetta sul Canale MIDI 1.**  
Se avete dubbi, consultate il manuale d'istruzioni della tastiera.

### MacOS

- 1. In ArKaos VJ aprite il menu Modifica, selezionate Preferiti e quindi selezionate "Sistema MIDI" dal sottomenu che compare.**
- 2. Nella finestra di dialogo che compare selezionate "Direct driver".**
- 3. Chiudete la finestra di dialogo.**
- 4. Uscite dal programma e riavviate.**
- 5. Selezionate nuovamente Preferiti, ma ora selezionate la finestra di dialogo "Impostazione MIDI".**
- 6. Selezionate la porta (modem o stampante) a cui l'interfaccia MIDI è collegata.**
- 7. Chiudete la finestra di dialogo.**

## Windows

- 1. In ArKaos VJ aprite il menu Modifica, selezionate Preferiti e quindi selezionate "Impostazione MIDI" dal sottomenu che compare.**
- 2. Selezionate la periferica MIDI appropriata.**  
Se avete installato più periferiche MIDI, potrete spuntare la casella "Utilizza tutte le periferiche" per essere in grado di utilizzarle tutte contemporaneamente.
- 3. Chiudete la finestra di dialogo.**

# Prova dimostrativa di ArKaos VJ

# Prima di iniziare

Il presente tutorial presuppone quanto segue:

- **E' necessario che il monitor sia stato impostato ad una risoluzione di almeno 640 x 480 pixel a 256 colori.**
- **Si consiglia vivamente di impostare il monitor, se possibile, ad una profondità dei colori di 16 bit (migliaia di colori).**
- **E' necessario che abbiate collegato al computer una normale interfaccia MIDI e che abbiate collegato ad essa una tastiera MIDI.**  
Se tuttavia non disponete di una tastiera MIDI, potete utilizzare la tastiera del computer. Questa eventualità è illustrata più dettagliatamente a [pag. 119](#).
- **E' necessario che abbiate effettuato le operazioni preliminari illustrate nel capitolo precedente.**

# Analisi dei synth dimostrativi

Come illustrato nella documentazione di installazione, un'installazione standard di ArKaos VJ comprende numerosi file synth predefiniti contenenti foto e film. In questa sezione prenderemo in esame uno di questi file e proveremo ad utilizzare ArKaos VJ.

- ❑ **Nota per MacOS: Ciò presuppone che abbiate utilizzato l'opzione "Installazione rapida" o che abbiate inserito i synth dimostrativi in "Installazione personalizzata". In caso contrario, potete lanciare nuovamente l'Installer, selezionare Installazione personalizzata e utilizzare la casella di controllo per installare i synth dimostrativi.**

## Riproduzione di una patch

### Operazioni preliminari

- 1. Lanciate ArKaos VJ.**
- 2. Aprite il menu File e selezionate Apri.**  
Comparirà una finestra di dialogo di file.
- 3. Individuate la cartella "Demo Synths", selezionate il file "Organic.kos" e fate clic su Apri.**

Il file è un synth (il documento principale in ArKaos VJ). Aprendo questo file, sullo schermo comparirà una serie di finestre, due delle quali sono riportate di seguito:

La finestra del pannello synth



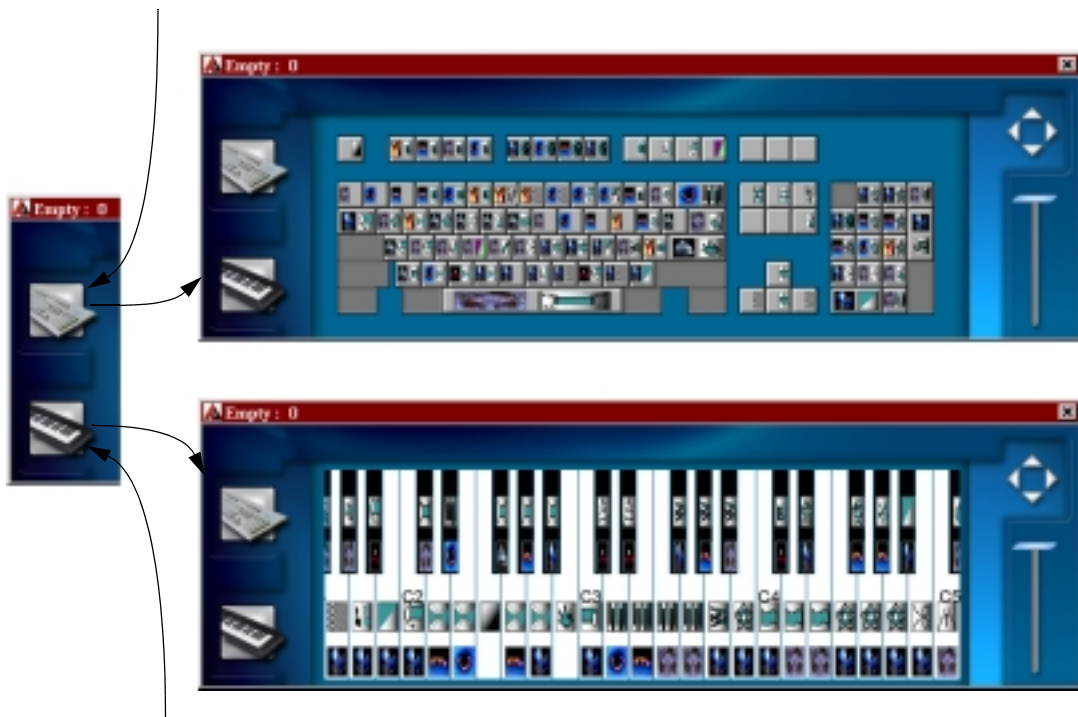
La finestra tastiera patch

La finestra contenente la tastiera è denominata "finestra tastiera patch". Questa finestra mostra quali immagini (foto o film) ed effetti sono assegnati ai vari tasti. Sulla parte destra della finestra sono presenti anche un cursore di ingrandimento e i comandi di scorrimento.



**4. Stabilite se desiderate riprodurre la patch tramite MIDI o tramite la tastiera del computer, facendo clic sul pulsante corrispondente nella finestra tastiera patch.**

Il pulsante tastiera del computer



Il pulsante tastiera MIDI

**5. Aprite il menu ArKaos e selezionate "Attiva ArKaos".**

Ora potrete avviare il vero e proprio motore di ArKaos, il "cuore" di ArKaos VJ. Si aprirà la videata a tutto schermo.

Provate ad utilizzare i vari tasti.

Potrete vedere le diverse immagini e gli effetti ad esse applicati. Alcuni degli effetti sono pressoché istantanei, mentre per altri è necessario tenere premuto il tasto per qualche istante.

**6. Uscite dalla videata a tutto schermo procedendo nel modo seguente:**

Se avete un solo monitor, fate semplicemente clic con il pulsante del mouse sul Macintosh. Sul PC fate clic con il pulsante sinistro del mouse. Se invece avete due monitor, utilizzate il menu ArKaos e selezionate "Disattiva ArKaos".

Ritournerete alla finestra ArKaos VJ.

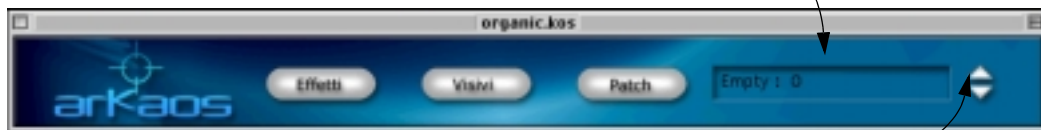
**Commutazione delle patch**

Ciò che avete fatto è stato semplicemente provare le immagini e gli effetti di una patch. Una patch contiene impostazioni per ogni singolo tasto della tastiera, come visualizzato nella finestra tastiera patch. Un synth può contenere fino a 128 patch. Per commutare le patch, procedete nel modo seguente:

### 1. Fate clic sulla "finestra synth" in modo da selezionarla.

La finestra synth è quella presente nella parte superiore dello schermo.

La finestra del pannello synth su cui è selezionata la patch "Empty:



Facendo clic su questo pulsante si seleziona la patch

### 2. Fate clic sul tasto freccia su.

Questo pulsante seleziona la patch successiva, come mostrato nella casella dei nomi delle patch posta a sinistra delle frecce.

### 3. Fate clic sul pulsante Patch per aprire una finestra tastiera patch per la nuova patch.

Se ora attivate ArKaos come illustrato nella pagina precedente, potrete riprodurre la nuova patch con gli effetti e le immagini presentati come mostrato nella nuova finestra tastiera patch.

- ❑ **Al momento dell'attivazione di ArKaos viene caricata la patch correntemente selezionata. Per selezionare la patch, agite sui tasti freccia o fate clic su una finestra tastiera patch.**

## Modifica delle impostazioni di un effetto

Nella presente sezione proverete a modificare le impostazioni di un effetto. Durante l'inserimento delle immagini e degli effetti in una patch, potreste non desiderate mantenere ArKaos sempre attivato per controllare le impostazioni, in quanto questa operazione richiede un po' di tempo per il caricamento delle immagini da parte del programma. In alternativa potete utilizzare la finestra Anteprima, che può essere aperta in qualunque momento mentre state lavorando:

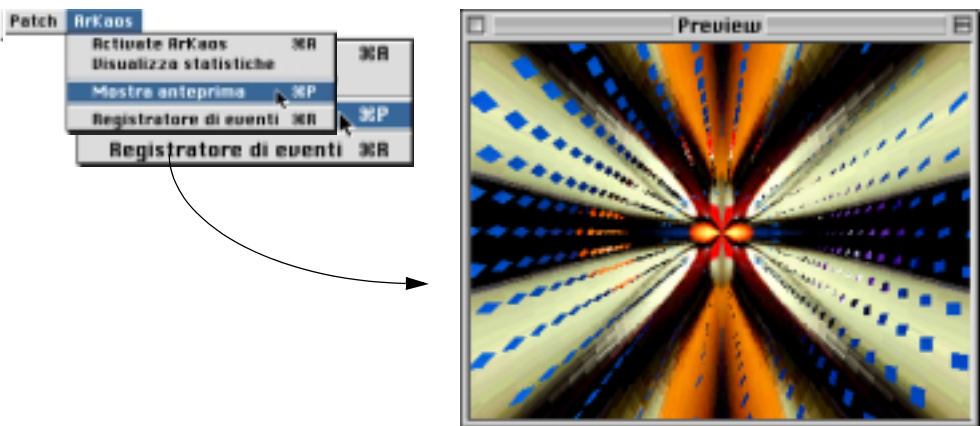
### 1. Aprite il menu File e selezionate Apri.

Comparirà una finestra di dialogo di file.

### 2. Individuate la cartella "Demo Synths", selezionate il file "Feedback.kos" e fate clic su Apri.

### 3. Aprite il menu ArKaos e selezionate Mostra anteprima.

Si aprirà la finestra Anteprima. Se lo desiderate, potete trascinarla in una posizione in cui non copra le altre finestre.

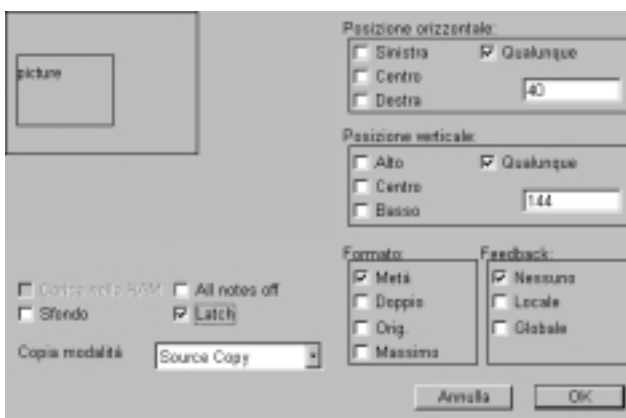


Apertura della finestra Anteprima.

In seguito effettueremo alcune impostazioni relative al modo in cui le immagini che utilizzeremo in questo esempio vengono visualizzate l'una in relazione all'altra. Questa operazione si spinge leggermente oltre, ma non preoccupatevi di cogliere ora il concetto di queste impostazioni, che infatti verranno chiarite in un secondo momento.

### 4. Sulla tastiera patch fate doppio clic sull'icona inferiore sul tastoD#1.

Questa operazione apre una finestra di dialogo con varie impostazioni per l'immagine.



5. **Aprire l'elenco a tendina corrispondente a "Copia modalità" e selezionare "Trasparente".**
6. **Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.**
7. **Quindi fate doppio clic sull'icona inferiore sul tasto C#2.**
8. **Nella finestra di dialogo spuntate le caselle di controllo per le opzioni "Sfondo" e "Latch".**
9. **Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.**
10. **Provate la funzione Anteprema premendo una volta il tasto C#2 e quindi il tasto D#2 sulla tastiera MIDI. Qualora utilizzate la tastiera del computer, premete innanzitutto [Barra spaziatrice] una volta e quindi [U].**

Per prima cosa viene mostrata un'immagine rassomigliante al simbolo dello yin e yang, che poi viene deformato e inizia a roteare. Premendo il secondo tasto viene visualizzata un'altra immagine che, come si può vedere, viene influenzata anche dall'effetto sul primo tasto. Provate a premere alcune volte il secondo tasto. Noterete che ogniqualvolta premete questo tasto, l'immagine inizia a roteare ma ogni volta i colori sono leggermente diversi. Ciò è dovuto all'effetto sul secondo tasto. Provvederemo tuttavia a modificare le impostazioni dell'effetto sul primo tasto, quello che fa roteare l'immagine. Questo effetto viene denominato effetto Larsen. Per interromperlo, è sufficiente che premiate nuovamente il primo tasto.

Ora passiamo a modificare l'effetto assegnato al secondo tasto:

11. **Nella finestra tastiera patch fate doppio clic sull'icona superiore sul tasto che attiva l'effetto.**

Facendo doppio clic sull'icona dell'effetto, si apre una finestra contenente le impostazioni per l'effetto selezionato:



Impostazioni per l'effetto "Larsen".

12. **Inserite un segno di spunta nella casella "Risultato clip" facendo clic su di essa.** Gli effetti e i relativi parametri verranno illustrati in seguito nel presente manuale.

**13. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Opzioni e la finestra di dialogo Elenco effetti.**

**14. Provate l'effetto modificato premendo nuovamente i tasti.**

Come potrete vedere, avete cambiato l'effetto in modo tale che i colori roteanti non siano tanto "brutalmente psichedelici", ma siano maggiormente basati sui colori originali dell'immagine.

### Trascinamento di un'immagine in una cella di patch

Infine proviamo ad aggiungere un'altra immagine alla patch:

**1. Nella finestra synth fate clic sul pulsante Immagini. In alternativa è possibile premere [Comando]-[1] sul Macintosh o [Control]-[1] sul PC.**

La finestra Immagini diventerà attiva. Questa finestra contiene gli elenchi di tutte le foto e i film utilizzati nel synth.



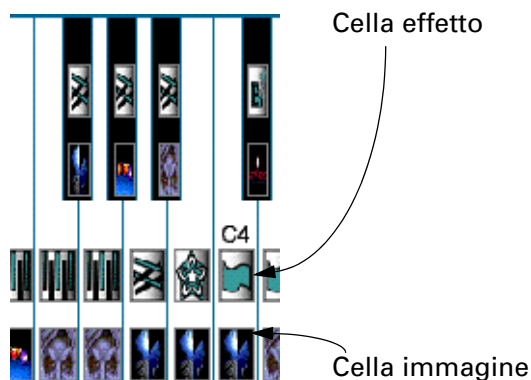
**2. Fate clic sul pulsante Foto situato nella parte superiore sinistra della finestra Immagini.**

In questo modo farete sì che compaia l'elenco delle foto e non quello dei film.

**3. Fate clic sull'icona di una foto a vostro piacimento e trascinatela nella finestra tastiera patch.**

**4. Rilasciate l'icona nella cella inferiore di uno dei tasti.**

La fila superiore di celle viene utilizzata per le icone degli effetti e pertanto in esse non è possibile rilasciare l'icona delle immagini. Se rilasciate l'icona in una cella già contenente l'icona di un'immagine, l'immagine precedente verrà sostituita.



In questo modo avete assegnato una foto ad uno dei tasti della patch. Provatela aprendo la finestra Anteprima o attivando ArKaos e premendo il tasto.

Sino ad ora vi è stata illustrata una rapida panoramica delle straordinarie capacità di ArKaos VJ. I capitoli che seguono descrivono le procedure di impostazione dei synth e delle patch per il programma e il modo in cui creare le vostre rappresentazioni di immagini. Buon lavoro!



# Introduzione

Il presente capitolo illustra le nozioni di base di ArKaos VJ e i relativi "mattoni". In realtà, leggendo il capitolo non imparerete a fare qualunque cosa, ma vi sarà molto più facile seguire le procedure descritte nei capitoli successivi.

Naturalmente sarete senza dubbio avvantaggiati se avrete già letto il tutorial contenuto nel capitolo precedente.

## Elementi fondamentali

In ArKaos VJ vengono utilizzati i seguenti elementi:

### Immagini

Si tratta di un termine generico che indica *foto e film*. Come probabilmente ora sapete, questo programma vi permette di visualizzare foto e film in "tempo reale", consentendone il rimaneggiamento in svariati modi, così da creare una performance o uno "spettacolo" completo.

#### □ Formati delle foto e dei film

ArKaos VJ accetta foto in formato PICT, BMP e JPEG e film in formato QuickTime (MOV), Video per Windows (AVI) e Flash Animation (SWF). Per ulteriori informazioni sul modo in cui preparare le foto e i film consultate [pag. 67](#).

### La finestra Immagini



La finestra Immagini si apre facendo clic sul pulsante Immagini presente nel pannello synth oppure selezionando "Immagini..." dal menu Synth. In alternativa è possibile utilizzare i tasti di scelta rapida [Comando]-[1] sul Macintosh e [Ctrl]-[1] sul PC. Questa finestra contiene un elenco di tutte le immagini utilizzate nel synth (in realtà si tratta di due elenchi, di cui uno per le foto e uno per i film).

Le immagini vengono importate in questa finestra utilizzando la funzione "drag and drop" dal Finder di MacOS e dalla Gestione risorse di Windows. In alternativa è possibile utilizzare il comando di importazione dal menu File di ArKaos VJ.

Per ulteriori informazioni sulla finestra Immagini consultate [pag. 69](#).



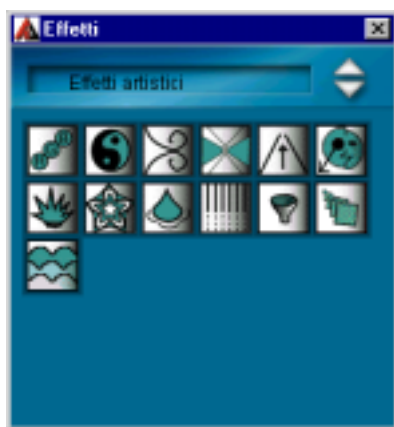
## Effetti

Un effetto agisce in modo tale da modificare l'immagine visualizzata sullo schermo. Gli effetti possono essere di svariati tipi, dalla variazione dei colori dell'immagine alla sua frammentazione in piccoli pezzi, al cambiamento della sua forma o quant'altro.

In ArKaos VJ sono inclusi molti tipi di effetti e, vista l'architettura aperta del programma, è possibile aggiungerne di nuovi in qualsiasi momento. Qualora registriate la versione di ArKaos VJ in vostro possesso come illustrato a [pag. 9](#), potrete ottenere nuovi effetti da una zona utenti presente nel sito Web di ArKaos.

La maggior parte degli effetti possiede numerosi parametri, che consentono di effettuarne la regolazione a proprio piacimento.

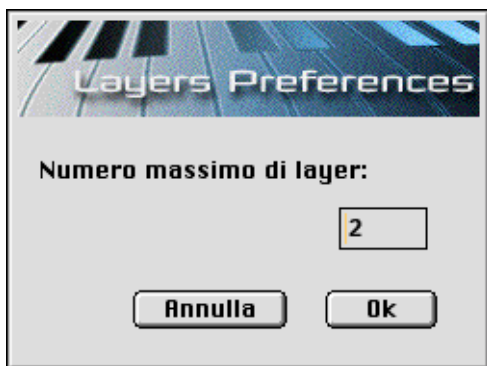
### La finestra Effetti



Questa finestra contiene le icone corrispondenti a tutti gli effetti inclusi nel programma. Per aprirla fate clic sul pulsante Effetti presente nel pannello synth oppure selezionate "Effetti..." dal menu Synth. In alternativa è possibile utilizzare i tasti di scelta rapida [Comando]-[3] sul Macintosh e [Ctrl]-[3] sul PC.

## Layer

Lo scopo dei layer consiste nel consentirvi di combinare vari effetti permettendo loro di elaborare contemporaneamente il contenuto attivo della videata. Per aprire la finestra di dialogo Layer, selezionate "Layer..." dal menu Synth.



Utilizzate la finestra di dialogo per specificare il numero di layer che ArKaos dovrà visualizzare contemporaneamente. Il numero massimo di layer è 50.

## Patch

L'utilizzo delle immagini e degli effetti viene impostato in una finestra patch (analogamente all'impostazione di una patch in un synth audio). Possono esservi fino a 128 patch per ogni synth (ved. di seguito) ed è possibile commutare tra di esse utilizzando il mouse tramite MIDI o la funzione Automazione. Per ulteriori informazioni in proposito consultate il capitolo "Riproduzione delle patch" a [pag. 116](#).

E' inoltre possibile attribuire un nome alle patch intervenendo nella finestra di dialogo di informazioni sulle patch, come illustrato a [pag. 140](#).

### La finestra tastiera patch



In questa finestra vengono impostate le patch. Ogni tasto della tastiera patch corrisponde ad un tasto della tastiera MIDI. Ogni tasto della tastiera patch corrisponde ad un tasto della tastiera del computer.

Su ogni tasto della finestra tastiera patch vi sono due celle. Come illustrato a [pag. 71](#) e a [pag. 80](#), per assegnare le immagini e gli effetti ad un tasto è necessario trascinare le icone e rilasciarle nelle celle. La cella superiore è riservata agli effetti, mentre quella inferiore è destinata alle immagini.

Quando ArKaos è attivo, premendo un tasto della tastiera MIDI può verificarsi uno dei due eventi riportati di seguito (o entrambi):

- viene visualizzata un'immagine (una foto o un film);
- viene attivato un effetto, che influirà sull'immagine correntemente visualizzata sullo schermo.

Qualora lo desideriate, potrete assegnare sia un'immagine che un effetto allo stesso tasto, ma è ugualmente possibile assegnare ad un tasto soltanto un'immagine o soltanto un effetto.

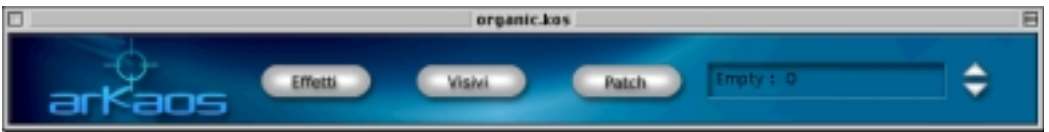
La loro separazione vi consente di visualizzare una singola foto premendo un solo tasto e di elaborarla in vari modi utilizzando gli altri tasti.

## Synth

Un synth è costituito da numerose patch, da una finestra Immagini e da altre svariate impostazioni. Si potrebbe immaginare il synth come un normale strumento in grado di riprodurre diversi "suoni" (le patch) in vari modi.

E' possibile mantenere aperti contemporaneamente vari synth. I synth rappresentano anche il formato dei documenti di ArKaos VJ, il che significa che quando si salva un lavoro in ArKaos VJ si salva un file synth.

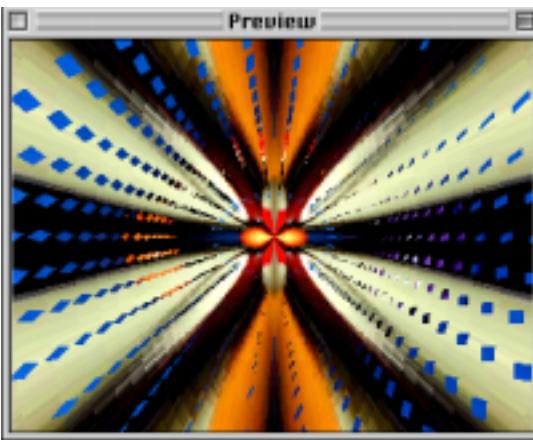
## La finestra del pannello synth



Si tratta del “pannello di controllo” principale per il synth, contenente i pulsanti di apertura delle altre finestre e i tasti freccia per la selezione di una patch.

La patch selezionata (il cui nome compare nella casella di destra presente nella finestra del pannello synth) è quella che verrà “riprodotta” quando verrà attivata la visualizzazione a tutto schermo o in anteprima.

## Anteprima



La finestra Anteprima vi consente di visualizzare le immagini e gli effetti durante l'impostazione della patch. Per aprire questa finestra, è sufficiente selezionare Mostra anteprima nel menu ArKaos. In MacOS è possibile utilizzare anche i tasti di scelta rapida [Comando]-[P]. In Windows la combinazione di tasti di scelta rapida corrispondente è [Ctrl]-[P].

## Il motore di Arkaos

Si tratta del “fratello maggiore” della finestra Anteprima, dove viene anche effettivamente “riprodotta” la patch. Dopo avere preparato l'intero synth, compresi patch, effetti e immagini, potrete selezionare “Attiva ArKaos” dal menu ArKaos. In alternativa è possibile premere [Comando]-[A] o [Comando]-[Invio] sul Macintosh, mentre sul PC è possibile premere [Ctrl]-[A] o [Ctrl]-[Invio]. Il vostro monitor (o uno dei monitor, se ne avete due) sarà così dedicato alla visualizzazione delle immagini.

## Il registratore di eventi

Il registratore di eventi vi consente principalmente di registrare le performance direttamente in ArKaos VJ senza ricorrere ad un programma esterno. Questo strumento vi permette inoltre di lavorare con un programma MIDI, per “trasferire” le performance in ArKaos VJ in modo tale da poterle riprodurre senza l'altra applicazione. Il registratore di eventi è inoltre in grado di trasformare le vostre registrazioni in film di QuickTime utilizzabili su ArKaos

VJ o altri programmi che leggono i film in questo formato. Per aprire il registratore di eventi, è sufficiente aprire il menu ArKaos e selezionare "Registratore di eventi". In alternativa è possibile utilizzare i tasti di scelta rapida [Comando]-[R] (MacOS) o [Ctrl]-[R] (Windows). Per ulteriori informazioni consultate [pag. 124](#).

# **Impostazione dell'area di visualizzazione**

# Introduzione

Prima di potere iniziare ad utilizzare ArKaos VJ, è necessario specificare una serie di opzioni di visualizzazione, in quanto le varie situazioni richiedono impostazioni diverse:

- potreste possedere più di un monitor;
- potreste desiderare utilizzare 256, migliaia o milioni di colori (spesso si parla di "profondità dei pixel").

## Conoscenza delle proprie capacità

Se non siete certi delle capacità del vostro sistema, ecco in che modo potete verificare quali risoluzioni e profondità dei pixel (numero di colori) avete a disposizione.

### MacOS

Sul menu Apple utilizzate il pannello di controllo denominato "Suono e monitor" o semplicemente "Monitor" (a seconda della versione di MacOS che state impiegando).

### Windows

Fate clic su "Proprietà - Schermo" nel Pannello di controllo e scegliete la scheda Impostazioni.

# Se possiedo un solo monitor, cosa devo fare?

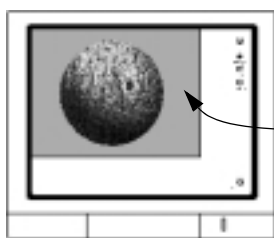
## MacOS

### Se state utilizzando le impostazioni standard

Se il monitor è già impostato a 640 x 480 e su migliaia di colori, non è necessario che interveniate in quanto questa è l'impostazione predefinita per ArKaos VJ.

### Se state utilizzando qualsiasi altra impostazione

Supponiamo che il monitor sia impostato alla risoluzione di 800 x 600. Create un nuovo synth e impostatelo alle dimensioni dello schermo di 640 x 480 (ved. [pag. 58](#)), che corrispondono alle dimensioni delle vostre immagini. Visualizzando le immagini nel formato 640 x 480 sopra descritto, otterrete un'area di visualizzazione pari a circa 3/4 della larghezza e dell'altezza dello schermo effettivo.



Le immagini coprono soltanto quest'area (grigia).

Probabilmente non è ciò che desiderate. Per stabilirlo, è necessario effettuare una delle tre procedure sotto riportate:

- **Utilizzate il pannello di controllo Suono e monitor (o Monitor) per impostare la risoluzione del monitor a 640 x 480.**  
Questa impostazione funziona ma fa apparire piuttosto grandi e grossolane le lettere e le finestre sullo schermo, qualora utilizzate un monitor abbastanza grande.
- **Impostate ArKaos VJ in modo tale che il monitor commuti automaticamente al formato del synth (640 x 480 nell'esempio in questione) quando viene attivato il motore di ArKaos e ritorni alla risoluzione di lavoro preferita quando si ritorna ad ArKaos VJ.**  
Questa è spesso la soluzione ottimale. Fate riferimento alle istruzioni riportate più oltre.
- **Impostate ogni synth creato in modo tale da utilizzare la risoluzione e la profondità dei pixel a cui il monitor è già impostato.**  
Dovrete assicurarvi anche che tutte le vostre immagini presentino questo formato. Per le relative istruzioni consultate [pag. 58](#).

## Commutazione automatica delle impostazioni del monitor

Per fare sì che ArKaos VJ commuti la risoluzione del monitor quando viene attivato il motore di ArKaos e ripristinarla quando si ritorna a lavorare in ArKaos VJ, procedete nel modo seguente:

## Impostazione della “risoluzione di lavoro”

Qualora non sia già stata impostata, selezionate la risoluzione di lavoro desiderata per il vostro monitor, come illustrato nella sezione “Conoscenza delle proprie capacità”.

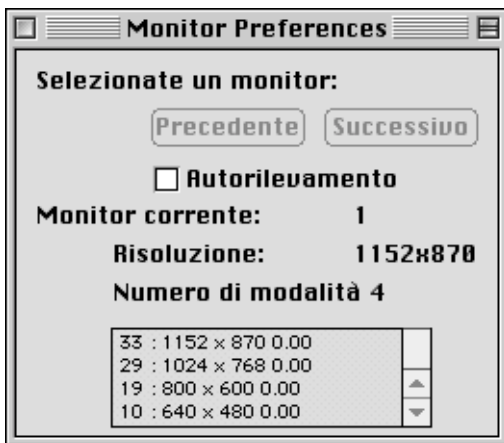
Questa dovrebbe essere la risoluzione che desiderate utilizzare per tutti i lavori realizzati, *eccetto* la visualizzazione di immagini nel motore di ArKaos.

## Comunicazione ad ArKaos VJ delle risoluzioni disponibili

La fase successiva consiste nel fare sì che ArKaos VJ “conosca” le risoluzioni con cui il vostro monitor è in grado di lavorare:

### 1. Aprite il menu **Modifica e selezionate “Monitor...” dal sottomenu Preferiti.**

Si aprirà la finestra di dialogo Monitor - Preferiti.



### 2. Se possedete un modello di Macintosh relativamente nuovo (un Power Macintosh con AGP o bus PCI), è sufficiente che attivate “Autorilevamento monitor” in modo tale da ottenere un elenco di tutte le modalità che il modello di Macintosh in questione è in grado di utilizzare.

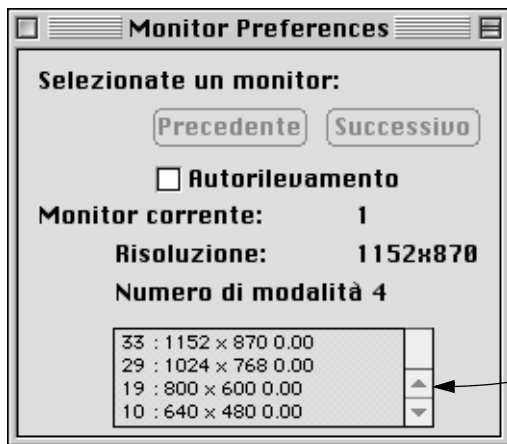
Ciò non significa che tutte queste modalità possano essere effettivamente utilizzate, in quanto questo dipende dal monitor collegato, dalla quantità di RAM video, ecc.

Consultate la sezione “Conoscenza delle proprie capacità” a [pag. 38](#).



- 3. Qualora non utilizzate l'opzione automatica, potete creare un elenco delle risoluzioni effettivamente disponibili. A tale scopo assicuratevi che "Autorilevamento monitor" non sia attivata, aprite il pannello di controllo "Suono e monitor" (o "Monitor") e fate clic su ogni singola risoluzione disponibile. Quindi ritornate ad ArKaos VJ.**

Ogni risoluzione così selezionata comparirà nella finestra di dialogo Monitor - Preferiti di ArKaos VJ.



In questo caso è stato "creato" un elenco di 4 risoluzioni.

Indipendentemente dal metodo scelto tra i due sopra illustrati, ora disporrete di un elenco di risoluzioni a cui ArKaos VJ può eventualmente commutare quando viene attivato il motore di ArKaos.

#### **4. Chiudete la finestra Monitor.**

- **Dopo avere "comunicato" ad ArKaos VJ le risoluzioni disponibili (ved. punto 3 precedente), queste informazioni vengono automaticamente salvate nel file Preference di ArKaos contenuto nella cartella System. Al lancio successivo di ArKaos VJ, l'elenco delle risoluzioni sarà già presente.**

#### **Attivazione della commutazione automatica**

L'ultima fase da compiere consiste nel chiedere ad ArKaos di commutare la risoluzione del monitor:

- 1. Aprite nuovamente il menu Modifica e selezionate "Motore di ArKaos..." dal sottomenu Preferiti.**

Si aprirà la finestra di dialogo dei preferiti del motore di ArKaos (descritta dettagliatamente a [pag. 46](#)).

- 2. Attivate l'opzione "Prova ad impostare la risoluzione e la profondità dei pixel del monitor".**

Se questa opzione viene attivata, il motore di ArKaos adotterà la risoluzione a cui è impostato il synth in uso, indipendentemente dalla risoluzione di lavoro a cui è impostato il sistema.

- 3. Qualora lo desideriate, potete attivare anche "Ripristina il monitor alla disattivazione di ArKaos".**

Se questa opzione viene attivata, quando ritornerete dalla visualizzazione a tutto schermo ad ArKaos VJ la risoluzione e la profondità dei pixel verranno ripristinate alle impostazioni iniziali.

## 4. Fate clic su OK.

### Cosa accadrà quindi quando attiverò ArKaos?

Possono verificarsi tre casi diversi in funzione delle dimensioni dello schermo impostate per il synth selezionato (ved. [pag. 58](#)):

- Se il synth con cui state lavorando è stato impostato alle stesse dimensioni a cui è già stato impostato il monitor, non accadrà nulla e il monitor rimarrà nelle condizioni impostate.
- Se il synth viene impostato ad una risoluzione diversa da quella a cui è correntemente impostato il monitor e la risoluzione desiderata è disponibile nell'elenco presente nella finestra Monitor di ArKaos VJ, lo schermo viene commutato automaticamente (ed eventualmente ripristinato quando si esce da ArKaos).
- Se il synth viene impostato ad una risoluzione diversa da quella a cui è correntemente impostato il monitor ma la risoluzione desiderata non è disponibile nell'elenco Monitor, il monitor non viene commutato e le immagini occuperanno soltanto una parte dello schermo, come illustrato nell'esempio a [pag. 39](#).

## Windows

Poiché ArKaos VJ utilizza Direct Draw per comunicare direttamente con l'hardware grafico durante la visualizzazione delle immagini, in realtà non è necessario effettuare alcuna impostazione ad eccezione di quanto segue:

- 1. Aprite la finestra di dialogo "Proprietà - Schermo" dal pannello di controllo oppure facendo clic sul desktop con il pulsante destro del mouse e impostate il numero di colori ad almeno 65.536 colori (16 bit).**

Questa impostazione non ha alcuna importanza per il motore di ArKaos, ma influisce effettivamente sulle finestre di lavoro e di anteprima di ArKaos VJ.

- **Sulla maggior parte dei PC relativamente moderni la scheda video è collegata ad una porta denominata AGP (Accelerated Graphics Port). Se la scheda video del vostro sistema non è collegata tramite AGP, dovrete effettuare la procedura illustrata di seguito:**

**2. In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate "Monitor..." dal sottomenu che compare.**

Si aprirà la finestra di dialogo di informazioni sui monitor.



**3. Fate clic sulla casella "Utilizza modalità X" per attivare questa funzione.**

Questa funzione informa ArKaos VJ del fatto che la vostra scheda video non è collegata tramite AGP.

**4. Fate clic su OK.**

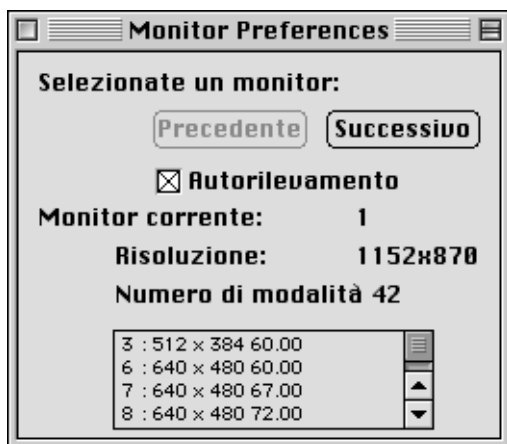
# Se possiedo due monitor, cosa devo fare?

Se avete la fortuna di utilizzare un computer con due schermi, vi consigliamo di effettuare le seguenti impostazioni:

- **Utilizzate uno dei monitor come “workbench” per impostare le patch, ecc.**  
La risoluzione e la profondità dei pixel a cui è impostato questo monitor non hanno alcuna importanza per il motore di ArKaos. Questi valori influiscono invece sulle finestre di lavoro e di anteprima di ArKaos VJ. Sebbene possiate utilizzare qualsiasi impostazione desideriate, si consiglia vivamente di impiegare una risoluzione di 800 x 600 e “migliaia” di colori (16 bit).
- **Utilizzate l'altro monitor riservandolo ad ArKaos.**  
Dovrete pertanto comunicare ad ArKaos VJ che desiderate visualizzare le immagini su questo monitor. A tale scopo sarà necessario procedere come segue:

## MacOS

1. **Aprire il pannello di controllo “Suono e monitor” (o “Monitor”) e selezionare il monitor che desiderate utilizzare per visualizzare le immagini.**
2. **Commutate la risoluzione video di questo monitor a 640 x 480.**  
E' possibile impostare il numero dei colori a 256 o a “migliaia” a seconda del formato delle immagini. E' opportuno sottolineare che l'opzione “migliaia” è la profondità del colore per cui la maggior parte degli effetti di ArKaos VJ risulta ottimizzata. Non dimenticate tuttavia che un numero elevato di colori implica per il vostro computer una maggiore richiesta di prestazioni e quindi se il vostro PC mostra difficoltà nel gestire le migliaia di colori, potete utilizzarne soltanto 256.
3. **In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate “Monitor...” dal sottomenu che compare.**  
Si aprirà la finestra di dialogo Monitor - Preferiti contenente le impostazioni relative al monitor principale. Se il programma ha rilevato correttamente il secondo monitor, il pulsante “Successivo” apparirà in nero (anziché in grigio).



La finestra di dialogo Monitor - Preferiti in un sistema a più monitor.

4. **Utilizzate i pulsanti Precedente e Successivo per selezionare il monitor su cui desiderate visualizzare le immagini.**

## 5. Fate clic su OK.

Possono esservi situazioni in cui non siete del tutto certi di quale monitor sia selezionato per la visualizzazione. In tal caso è sufficiente aprire il menu ArKaos, selezionare "Attiva ArKaos" e verificare su quale monitor compaiono le immagini. Per richiudere la visualizzazione, aprite il menu ArKaos e selezionate "Disattiva ArKaos".

## Windows

### 1. Aprite la finestra di dialogo "Proprietà - Schermo" dal pannello di controllo oppure facendo clic sul desktop con il pulsante destro del mouse e assicuratevi che i monitor siano impostati correttamente.

### 2. In ArKaos VJ selezionate Preferiti dal menu Modifica e quindi selezionate "Monitor..." dal sottomenu che compare.

Si aprirà la finestra di dialogo di informazioni sui monitor.



### 3. Dall'elenco a tendina "Seleziona monitor" selezionate il monitor che desiderate utilizzare per visualizzare le immagini.

Se i monitor sono impostati correttamente, dovrete essere in grado di scegliere tra il driver di visualizzazione principale e quello secondario. In caso contrario, consultate il manuale di ricerca guasti del vostro sistema operativo.

### 4. Se uno dei monitor è collegato ad una scheda video di tipo non AGP, assicuratevi di attivare l'opzione "Utilizza modalità X" per il monitor in questione.

Questa opzione comunica ad ArKaos VJ che la scheda video non è collegata tramite AGP.

## 5. Fate clic su OK.

Possono esservi situazioni in cui non siete del tutto certi di quale monitor sia selezionato per la visualizzazione. In tal caso è sufficiente aprire il menu ArKaos, selezionare "Attiva ArKaos" e verificare su quale monitor compaiono le immagini. Per richiudere la visualizzazione, aprite il menu ArKaos e selezionate "Disattiva ArKaos".

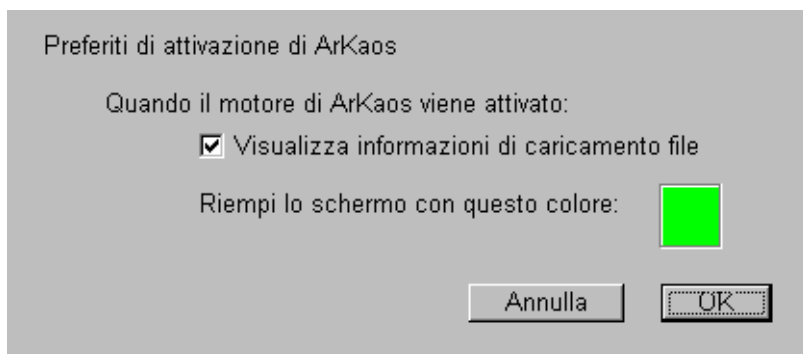
# Altre impostazioni di ArKaos

## Impostazioni della videata di avvio

Vi sono altre due impostazioni che è possibile effettuare per determinare il modo in cui dovrà apparire la videata quando ArKaos viene attivato (visualizzazione a tutto schermo):

### 1. Aprite il menu **Modifica** e selezionate **“Avvio di ArKaos...”** dal sottomenu **Preferiti**.

Si aprirà una finestra di dialogo.



### 2. Scegliete se desiderate visualizzare o meno le informazioni di caricamento dei file, selezionando o deselegionando la casella **“Visualizza informazioni di caricamento file”**.

Se al momento dell'attivazione della visualizzazione a tutto schermo di ArKaos questa casella è attivata, verranno mostrati i file che vengono caricati nella memoria e la quantità di memoria rimasta. Questa funzione risulta pratica quando si lavora e si provano le patch, in quanto può aiutarvi ad ottimizzare la memoria disponibile. Probabilmente però vorreste evitare di visualizzare queste informazioni mentre state utilizzando ArKaos VJ di fronte ad un pubblico.

### 3. Fate clic (MacOS)/Fate doppio clic (Windows) sul quadrato colorato per selezionare un colore di sfondo da mostrare quando ArKaos viene attivato ma non viene ancora visualizzata alcuna immagine.

Si aprirà una finestra di dialogo contenente una tavolozza di colori standard, in cui potrete scegliere il colore desiderato.

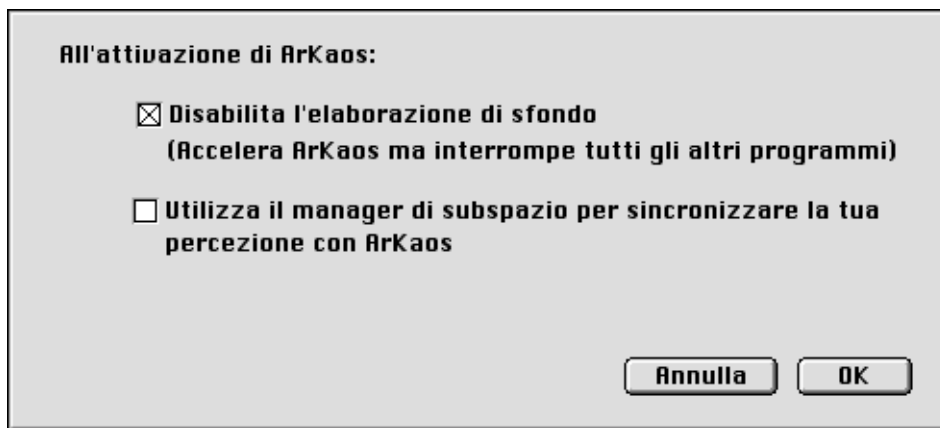
### 4. Fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo.

## Preferiti del motore di ArKaos

Oltre alle impostazioni di avvio vi sono alcune impostazioni che potete effettuare per ottimizzare le prestazioni del motore di ArKaos:

### 1. Aprite il menu **Modifica** e selezionate **“Motore di ArKaos”** dal menu a comparsa **Preferiti**.

Si aprirà la finestra di dialogo dei preferiti del motore di ArKaos:



### 2. Spuntate le opzioni desiderate e fate clic su **OK**.

Opzione:	Descrizione:
Disabilita l'elaborazione di sfondo	Qualora attivate questa opzione, il motore di ArKaos utilizzerà l'intero sistema operativo diventando pertanto più veloce. Il blocco del sistema significa tuttavia anche che gli altri programmi "smetteranno di funzionare". Ad esempio, questa operazione impedisce di eseguire contemporaneamente sullo stesso computer un programma di sequencing MIDI.
Prova ad impostare la risoluzione e la profondità dei pixel del monitor (solo MacOS)	Ved. <a href="#">pag. 41</a> .
Ripristina il monitor alla disattivazione di ArKaos (solo MacOS)	Ved. <a href="#">pag. 41</a> .
Utilizza il manager di subs spazio per sincronizzare la tua percezione con ArKaos.	Convoglia le vostre onde cerebrali le collega al computer tramite il metas spazio per una più intensa esperienza visiva.

# **Impostazione del MIDI**



# Impostazione del MIDI su MacOS

## Esistono due sistemi MIDI: quale devo utilizzare?

ArKaos VJ è in grado di lavorare con uno dei due “sistemi” MIDI disponibili, vale a dire i due sistemi di comunicazione tramite MIDI:

- Direct Driver: questo sistema viene utilizzato per ricevere i dati dalle interfacce MIDI standard (in contrapposizione alle interfacce multiporta) collegate al computer.
- OMS: si tratta dell'abbreviazione di “Open Music System”, un'estensione di sistema del vostro computer che standardizza la comunicazione MIDI sia con le interfacce MIDI sia tra i programmi.

Di seguito illustreremo quando utilizzare e come installare ciascuna delle due alternative.

- ❑ **Non dimenticate che è possibile eseguire ArKaos VJ anche senza attrezzature MIDI, servendosi della tastiera del computer e del mouse come di apparecchi di comando. Questa possibilità è illustrata a [pag. 119](#).**

## Direct Driver

Si tratta della modalità da scegliere se desiderate utilizzare i segnali MIDI provenienti da una periferica esterna collegata ad una normale interfaccia MIDI (in contrapposizione ad un'interfaccia multiporta) del computer.

### Quando utilizzarlo

- Quando desiderate controllare ArKaos VJ da un “apparecchio di comando” esterno, come una tastiera, una chitarra MIDI o un dispositivo analogo.
- Quando desiderate inviare segnali MIDI ad ArKaos VJ da un sequencer, che può essere una periferica di tipo stand-alone oppure un sequencer in funzione su un altro computer.

#### I vantaggi

- Accetta i segnali dalle altre periferiche.
- Può essere facilmente impostato per i modem standard.
- Rappresenta la modalità da utilizzare per le migliori prestazioni ottenibili da ArKaos VJ.

#### Gli svantaggi

- Non funziona con le interfacce multiporta (in questo caso si dovrà utilizzare OMS, come illustrato di seguito).
- Non può essere utilizzato per ricevere segnali da un programma in funzione sullo stesso computer.

## Installazione

### 1. Collegate e installate l'interfaccia MIDI come illustrato nella relativa documentazione.

Un'interfaccia “singola” standard può essere collegata alla porta del modem o alla porta della stampante. La porta da scegliere dipende dall'eventuale presenza di un'altra attrezzatura (come una stampante o un modem) già collegata ad una delle porte. Qualora disponiate di un'interfaccia “a doppia porta” o “multiporta”, fate riferimento

alla relativa documentazione per le informazioni attinenti alle fasi di collegamento e installazione. Nel caso di ArKaos VJ non è necessario possedere più di un ingresso MIDI, ma potreste comunque essere in grado di utilizzare tale interfaccia qualora sia quella di cui disponete.

**2. Collegate il cavo MIDI dalla porta di uscita MIDI presente sul controller MIDI all'ingresso MIDI situato sull'interfaccia.**

**3. Attivate l'interfaccia MIDI (se necessario) e il controller MIDI.**

Assicuratevi che il controller MIDI stia effettivamente trasmettendo dati MIDI durante la riproduzione (fate riferimento alla documentazione relativa al controller MIDI).

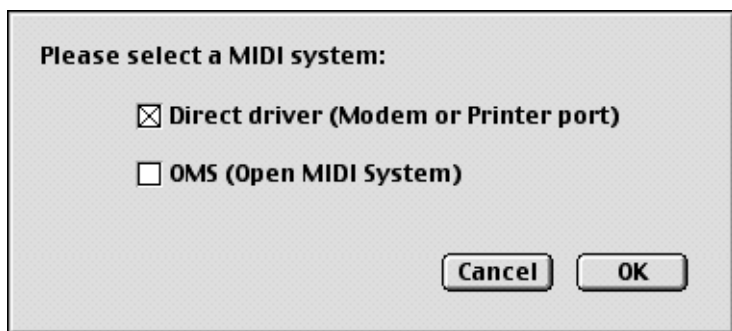
**4. Lanciate ArKaos VJ.**

**5. Aprite il menu Modifica e spostate il puntatore sulla voce "Preferiti".**

Si aprirà un sottomenu.

**6. Selezionate "Sistema MIDI".**

Si aprirà una finestra di dialogo:



La finestra di dialogo del sistema MIDI.

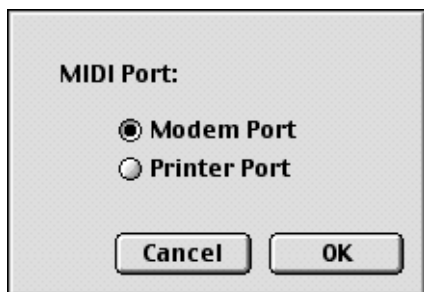
**7. Selezionate "Direct driver" se questa opzione non è già stata selezionata.**

**8. Fate clic su OK.**

Qualora abbiate modificato l'impostazione del driver MIDI al punto 7 precedente, dovrete uscire da ArKaos VJ e riavviarlo affinché le modifiche vengano applicate.

**9. Aprite il menu Modifica e il sottomenu Preferiti e selezionate "Impostazione MIDI".**

Si aprirà un'ulteriore finestra di dialogo:



La finestra di dialogo "Direct Driver" di impostazione MIDI.

**10. Selezionate la porta del computer (modem o stampante) a cui avete collegato l'attrezzatura MIDI e fate clic su OK.**

- **Se nessuna delle porte MIDI è disponibile, significa che è occupata da altri software. Ad esempio, se disponete di una stampante che utilizza AppleTalk collegato alla porta della stampante, quest'ultima non potrà essere impiegata per il MIDI.**

## Impostazione del canale MIDI

Avete così impostato ArKaos VJ in modo tale che risponda ai segnali MIDI sulla porta corretta, ma rimane un'ultima cosa da fare. Dovrete infatti accertarvi che il programma riceva sullo stesso canale MIDI su cui trasmette la periferica MIDI esterna. Questa procedura viene però effettuata separatamente per ogni singolo synth ed è pertanto illustrata a [pag. 60](#).

## OMS

OMS (abbreviazione di Open Music System) è un sistema nato dalla collaborazione tra Steinberg e Opcode Systems Inc. Si tratta di un'estensione di sistema che colma la lacuna esistente tra le applicazioni MIDI e l'hardware MIDI. Questo sistema consente inoltre a più applicazioni MIDI di comunicare e condividere le risorse, come i nomi delle patch degli strumenti e le informazioni sui tempi.

- ❑ **ArKaos VJ richiede OMS 2.0 o superiore (di seguito denominato "OMS").**

### Quando utilizzarlo

- Quando avete già installato OMS sul vostro sistema, in quanto è richiesto da altre attrezzature (ad esempio, un'interfaccia multiporta).
- Quando desiderate installare un sistema su cui possiate commutare rapidamente tra il controllo di ArKaos VJ da periferiche esterne e da altri programmi in funzione sullo stesso computer.
- Quando desiderate controllare ArKaos VJ da periferiche esterne e contemporaneamente da altri programmi compatibili con OMS.

#### I vantaggi

- Supporta le interfacce multiporta.
- Può essere utilizzato per ricevere dati MIDI sia da periferiche MIDI esterne sia da altri programmi MIDI (compatibili con OMS).

#### Gli svantaggi

- Talvolta riduce le prestazioni del computer.
- La sua installazione è leggermente complicata.

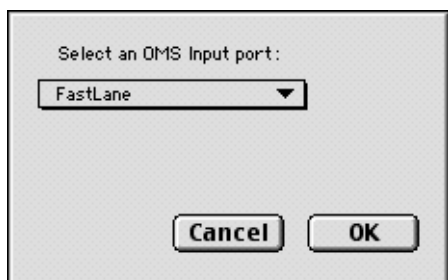
## Installazione

- 1. Assicuratevi di avere installato e impostato correttamente l'interfaccia MIDI e il sistema OMS 2.0 o superiore.**

Per ulteriori informazioni in merito fate riferimento alla documentazione di OMS.

- 2. Lanciate ArKaos VJ.**
- 3. Aprite il menu Modifica e selezionate "Sistema MIDI" dal sottomenu Preferiti.**
- 4. Nella finestra di dialogo che compare selezionate "OMS" e fate clic su OK.**

5. **Uscite da ArKaos VJ e riavviate lo affinché le impostazioni effettuate vengano applicate.**
6. **Se desiderate controllare ArKaos VJ da un altro programma OMS, lanciatelo ed assicuratevi che utilizzi OMS.**
7. **Aprire il menu Modifica e selezionate "Impostazione MIDI" dal sottomenu Preferiti.**



La finestra di dialogo dell'ingresso OMS di impostazione MIDI.

8. **Aprire l'elenco a tendina e selezionate uno degli ingressi OMS.**  
Nell'elenco può ora essere presente il nome del programma MIDI lanciato al punto 6 precedente e potrete quindi selezionarlo come ingresso. Se questa opzione non è disponibile, utilizzate il driver IAC, che funge da "cavo MIDI virtuale" nel computer (per ulteriori informazioni fate riferimento alla documentazione relativa al sistema OMS).
9. **Nel sequencer MIDI impostate l'uscita MIDI che desiderate utilizzare allo stesso valore (nome del programma o IAC).**  
Questa operazione collega l'uscita del sequencer MIDI all'ingresso di ArKaos VJ.

## Impostazione del canale MIDI

Avete così impostato ArKaos VJ in modo tale che risponda ai segnali MIDI provenienti dalla periferica OMS corretta, ma rimane un'ultima cosa da fare. Dovrete infatti accertarvi che il programma riceva sullo stesso canale MIDI su cui trasmette la periferica MIDI esterna. Questa procedura viene però effettuata separatamente per ogni singolo synth (ciascun file di ArKaos VJ) ed è pertanto illustrata a [pag. 60](#).

# Installazione del MIDI in Windows

Di seguito è riportata una descrizione del modo in cui ArKaos VJ comunica tramite MIDI e della relativa procedura di installazione.

- ❑ **Non dimenticate che è possibile eseguire ArKaos VJ anche senza attrezzature MIDI, servendosi della tastiera del computer e del mouse come di apparecchi di comando. Questa possibilità è illustrata a pag. 119.**

## Controllo di ArKaos VJ da periferiche esterne

Quando desiderate controllare ArKaos VJ da un “apparecchio di comando” esterno come una tastiera, una chitarra MIDI o un dispositivo analogo oppure se desiderate inviare segnali MIDI ad ArKaos VJ da un sequencer stand-alone o da un sequencer in funzione su un altro computer, dovrete procedere nel modo seguente:

- 1. Collegate e installate l'interfaccia MIDI come illustrato nella relativa documentazione.**
- 2. Collegate il cavo MIDI dalla porta di uscita MIDI presente sul controller MIDI all'ingresso MIDI situato sull'interfaccia.**
- 3. Attivate l'interfaccia MIDI (se necessario) e il controller MIDI.**  
Assicuratevi che il controller MIDI stia effettivamente trasmettendo dati MIDI durante la riproduzione (fate riferimento alla documentazione relativa al controller MIDI).
- 4. Lanciate ArKaos VJ.**
- 5. Aprite il menu Modifica e spostate il puntatore sulla voce “Preferiti”.**  
Si aprirà un sottomenu.
- 6. Selezionate “Impostazione MIDI”.**  
Si aprirà una finestra di dialogo.



La finestra di dialogo di impostazione MIDI.

- 7. Dall'elenco a tendina selezionate la periferica MIDI a cui avete collegato l'attrezzatura MIDI.**
- 8. Se avete installato più periferiche MIDI sul sistema e desiderate potere utilizzarle tutte contemporaneamente, fate clic sulla casella “Utilizza tutte le periferiche”.**
- 9. Fate clic su OK.**

## Impostazione del canale MIDI

Avete così impostato ArKaos VJ in modo tale che risponda ai segnali MIDI provenienti dalla periferica corretta, ma rimane un'ultima cosa da fare. Dovrete infatti accertarvi che il programma riceva sullo stesso canale MIDI su cui trasmette la periferica MIDI esterna. Questa procedura viene però effettuata separatamente per ogni singolo synth (ciascun file di ArKaos VJ) ed è pertanto illustrata a [pag. 60](#).

## Controllo di ArKaos VJ da programmi in funzione sullo stesso computer

Se desiderate controllare ArKaos VJ da un programma di sequencing MIDI in funzione sullo stesso computer, dovreste installare un'applicazione di terzi che consenta a più programmi MIDI di utilizzare contemporaneamente la stessa periferica MIDI, fornendo "porte MIDI virtuali". Vi sono svariati programmi di questo genere disponibili in forma freeware, come ad esempio Hubi's LoopBack Device. Da questo momento in poi l'applicazione richiesta verrà denominata "applicazione MIDI".

- 1. Assicuratevi di avere installato e impostato l'applicazione MIDI di vostra scelta.**  
Fate riferimento alla documentazione allegata a tale applicazione.
- 2. Lanciate ArKaos VJ.**
- 3. Aprite il menu Modifica e selezionate "Impostazione MIDI" dal sottomenu Preferiti.**
- 4. Nella finestra di dialogo che compare aprite il menu a tendina e selezionate uno degli ingressi forniti dall'applicazione MIDI.**  
Se l'applicazione MIDI è stata installata e impostata correttamente, nell'elenco dovranno comparire le porte MIDI virtuali messe a disposizione dall'applicazione.
- 5. Lanciate il programma di sequencing MIDI da cui desiderate controllare ArKaos VJ.**  
Assicuratevi che le porte MIDI virtuali fornite dall'applicazione MIDI siano disponibili come uscite.
- 6. Nel sequencer MIDI impostate l'uscita MIDI di ciascun canale contenente i dati MIDI che desiderate inviare ad ArKaos VJ ad una qualsiasi delle porte MIDI virtuali.**  
Questa operazione consente di collegare l'uscita del sequencer MIDI all'ingresso di ArKaos VJ.

## Impostazione del canale MIDI

Avete così impostato ArKaos VJ in modo tale che risponda ai segnali MIDI provenienti dalla periferica corretta, ma rimane un'ultima cosa da fare. Dovrete infatti accertarvi che il programma riceva sullo stesso canale MIDI su cui trasmette la periferica MIDI esterna. Questa procedura viene però effettuata separatamente per ogni singolo synth (ciascun file di ArKaos VJ) ed è pertanto illustrata a [pag. 60](#).

## Gestione dei synth e delle patch

# Introduzione

Come accennato nel capitolo “Nozioni di base”, il documento principale di ArKaos VJ è il synth. Il synth contiene:

- l'elenco delle immagini;
- fino a 128 patch;
- ulteriori impostazioni.

Nel presente capitolo imparerete a creare e a gestire i synth e conoscerete le impostazioni disponibili per ciascuno di essi. Apprenderete inoltre alcuni elementi di base sulle patch. Nei capitoli che seguono imparerete invece ad impostare concretamente le patch in termini di effetti ed immagini da esse utilizzati.

## Creazione di un synth

Per creare un nuovo synth, dovrete procedere nel modo seguente:

### 1. Aprite il menu File e selezionate “Nuovo...”.

Si aprirà una finestra di dialogo di file standard.

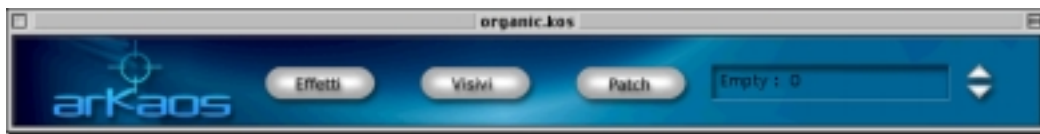
### 2. Inserite un nome e una posizione per il file synth.

E' spesso opportuno utilizzare il pulsante “Nuova cartella” e creare una nuova cartella di progetto per il file synth e le immagini.

Il motivo per cui è necessario creare un file dall'inizio è il fatto che il programma deve “sapere” dove salvare i file di immagini che vengono aggiunti al synth.

### 3. Fate clic su Salva.

Viene così creato il nuovo file synth e si apre la finestra del pannello synth unitamente alle altre finestre di Arkaos VJ.



Il pannello synth.



## Apertura delle finestre correlate al synth

I pulsanti presenti nella finestra del pannello synth vi consentono di aprire (o di attivare, se sono già aperte) altre finestre di ArKaos VJ, che "appartengono" al synth.

- Il pulsante "Patch" attiva la finestra tastiera patch per la patch selezionata sulla parte destra della finestra.
- Il pulsante "Effetti" attiva la tavolozza Effetti (ved. [pag. 79](#)).
- Il pulsante "Immagini" attiva la finestra Immagini (ved. [pag. 69](#)).



I pulsanti dei synth e le finestre corrispondenti.

## Salvataggio, apertura e chiusura dei synth

Come al solito, la gestione dei file viene effettuata a partire dal menu File, che contiene le seguenti funzioni:

### Apri

Utilizzate questa voce per aprire un file synth. E' possibile mantenere aperti più synth contemporaneamente.

Facendo doppio clic su un file synth nel Finder (MacOS) o in Gestione risorse (Windows), sarà naturalmente possibile aprirlo (e lanciare ArKaos VJ se il programma non è già in funzione).

Questa versione di ArKaos VJ possiede lo stesso formato di file delle versioni precedenti e pertanto consente di aprire documenti synth creati con tali versioni.

- **I documenti synth creati con la presente versione del programma non dovranno essere aperti con versioni precedenti, in quanto la versione attualmente utilizzata contiene nuovi effetti e funzioni.**

### Chiudi

Utilizzate questa voce (o fate clic sulla casella di chiusura della finestra del pannello synth) per chiudere il synth (comprese le relative finestre Patch, Immagini e Anteprima, se aperte). Se il synth contiene modifiche non salvate, vi verrà chiesto se desiderate salvarle prima di chiudere.

Se sono attive altre finestre diverse dalla finestra del synth, selezionando Chiudi queste finestre verranno semplicemente chiuse.

## Salva

Utilizzate questa voce per salvare su disco le modifiche apportate al synth (o alle relative patch).

## Salva con nome

Questa opzione vi consente di salvare il synth correntemente selezionato con un nome diverso e in un'altra posizione. Utilizzate questa voce se desiderate fare una copia del synth oppure se avete modificato un synth esistente ma desiderate conservare intatto l'originale.

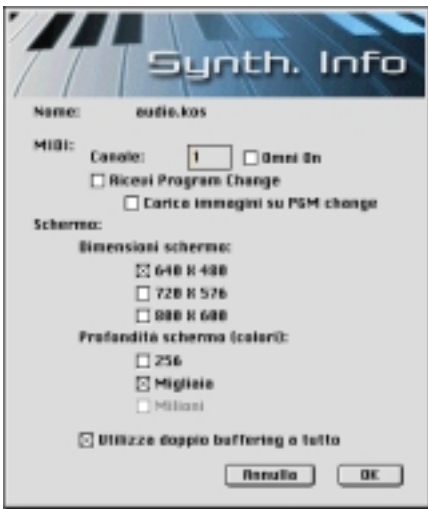
- ❑ **Se il synth comprende film e lo salvate in una posizione diversa sul disco rigido, assicuratevi di attivare l'opzione "Ovunque" nella finestra di dialogo Cartella dei film (ved. pag. 61).**

## Impostazioni dello schermo per il synth

E' possibile effettuare impostazioni dello schermo separatamente per ogni singolo synth, indipendentemente dalle impostazioni di visualizzazione generali illustrate nel capitolo "Impostazione dell'area di visualizzazione". Procedete nel modo seguente:

### 1. Aprite il menu Synth e selezionate "Informazioni sul synth".

Si aprirà la finestra di dialogo delle informazioni sul synth:



### 2. Selezionate le dimensioni dello schermo desiderate.

Queste dimensioni devono corrispondere alle immagini che intendete utilizzare. Dovrete inoltre selezionare un formato che il monitor sia effettivamente in grado di gestire e tenere in considerazione il fatto che con risoluzioni più elevate il computer deve inviare una maggiore quantità di dati al monitor, il quale richiede quindi al computer una velocità superiore.

- Il formato 320 x 240 può essere utilizzato se desiderate riprodurre il video su uno schermo di grandi dimensioni (come una parete video, un proiettore RGB, ecc.). In questi casi la bassa risoluzione non ha molta importanza, in quanto solitamente tali dispositivi non offrono un'alta fedeltà visiva.
- Il formato 640 x 480 rappresenta una risoluzione classica utilizzata in molti documenti e applicazioni, che costituisce un buon compromesso tra i requisiti di potenza del computer e la qualità visiva.
- Il formato 800 x 600 viene di preferenza utilizzato sulle macchine high-end.

### 3. Selezionate la profondità dello schermo desiderata.

La profondità dello schermo corrisponde al numero di colori utilizzato durante la visualizzazione delle immagini. Come nel caso della risoluzione, vi è una connessione tra la velocità richiesta al computer e il numero di colori. Sebbene se ne consigli vivamente l'utilizzo, l'opzione corrispondente a "migliaia" di colori richiede una quantità di dati trasferiti per ogni singolo frame esattamente doppia rispetto a quella relativa a 256 colori.

### 4. Se lo desiderate, attivate "Utilizza doppio buffering a tutto schermo".

Questa opzione consente sostanzialmente di riprodurre tutto ciò che viene visualizzato nel motore di ArKaos in un buffer di memoria "off-screen", prima di scrivere direttamente sullo schermo. Questa funzione presenta sia vantaggi che svantaggi:

- L'attivazione di questa opzione rende possibile l'utilizzo di vari tasti, ossia la visualizzazione di più layer (ved. pag. 33), senza il tremolio che si verifica se l'opzione non viene attivata.
- La presenza di un ulteriore buffer di memoria incrementa il carico che grava sul computer e sul sistema, riducendone pertanto le prestazioni.

### 5. In Windows stabilite se il suddetto buffer deve utilizzare la memoria di sistema (RAM) o la memoria video (RAM sulla scheda video).

A tale proposito è necessario fare alcune considerazioni (nettamente tecniche):

- Qualora disponiate soltanto della quantità minima di memoria di sistema richiesta per eseguire ArKaos VJ (ved. documento di installazione), dovrete utilizzare la memoria video purché ve ne sia una quantità sufficiente sulla scheda video (ved. di seguito).
- Qualora decidiate di utilizzare la memoria video, dovrete assicurarvi che sulla scheda video vi sia una quantità di memoria sufficiente a contenere il buffer dei frame (la quantità di memoria necessaria per conservare il contenuto dello schermo), lasciandone al contempo a disposizione una vasta quantità per le operazioni di calcolo. Le dimensioni richieste per il buffer dei frame dipendono dalla risoluzione utilizzata e dalla velocità di accesso in memoria (a 8 bit, 16 bit, 32 bit, ecc.) della scheda video. A grandi linee si prevede che una risoluzione di 1024 x 768 con un accesso in memoria a 64 bit richieda una memoria video di 4 MB per il buffer dei frame.
- Al momento la memoria video è generalmente più veloce della memoria di sistema, sebbene ciò dipenda dal tipo di memoria presente sulla scheda video. Se possedete una scheda video con DRAM tradizionale, non vi è alcuna differenza. Se invece sulla scheda video disponete ad esempio di una VRAM, la velocità è notevolmente più elevata in quanto questo tipo di memoria possiede una doppia porta (ossia consente al tempo stesso operazioni di lettura e di scrittura).
- Se la scheda video è collegata tramite AGP e possiede una discreta quantità di RAM, potrete sicuramente trarre vantaggio dall'utilizzo della memoria video per il buffer, in quanto l'AGP consente alla scheda video di utilizzare la memoria di sistema tradizionale per i calcoli, lasciando tutta la memoria video a disposizione del buffer dei frame.
- Qualora vi stiate servendo del meccanismo Feedback video (ved. pag. 77), dovrete utilizzare la memoria di sistema. In caso contrario le prestazioni del sistema risulteranno notevolmente ridotte e sensibilmente rallentate.

Se avete dubbi sul tipo di memoria da utilizzare e sulle specifiche della vostra scheda video, consultatene la documentazione. Se vi sentite completamente persi nell'affrontare le questioni tecniche, è probabilmente più opportuno (e del tutto sicuro) utilizzare la memoria di sistema (sebbene possa ridurre le prestazioni del computer).

**6. Dopo avere terminato, fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.**

## Impostazioni MIDI per un synth

Nel capitolo “Impostazione del MIDI” avete imparato ad impostare ArKaos VJ in modo tale che risponda ai segnali MIDI provenienti dalla sorgente corretta. Questa impostazione è valida per tutti i synth da voi creati e utilizzati. Vi sono tuttavia numerose impostazioni MIDI che vengono definite indipendentemente per ogni singolo synth. Procedete nel modo seguente:

**1. Se necessario, fate clic sulla finestra del pannello synth in modo tale da renderla attiva.**

**2. Aprite il menu Synth e selezionate “Informazioni sul synth”.**

Si aprirà la finestra di dialogo delle informazioni sul synth.

**3. Impostate il valore del canale MIDI sul canale su cui sta trasmettendo la sorgente MIDI.**

In questo modo ArKaos VJ reagirà soltanto ai messaggi MIDI sul canale MIDI in questione.

**4. Se desiderate essere assolutamente certi che ArKaos VJ risponda ai segnali provenienti dal controller MIDI indipendentemente dal canale MIDI su cui sta trasmettendo, attivate “Omni On”.**

In questo modo ArKaos VJ risponderà ai messaggi su tutti i 16 canali MIDI. Se intendete utilizzare altre periferiche MIDI nella stessa “catena” MIDI e volete avere la possibilità di separare i messaggi per le diverse periferiche, l'opzione “Omni On” non dovrà essere attivata.

**5. Se desiderate essere in grado di commutare tra le patch che utilizzano i messaggi Program Change, attivate l'opzione “Ricevi Program Change”.**

Questa opzione è illustrata più dettagliatamente a [pag. 118](#).

**6. Se desiderate che le immagini di una nuova patch vengano precaricate in memoria per una visualizzazione più rapida, attivate l'opzione “Carica immagini su Program Change”.**

Questa opzione è illustrata più dettagliatamente a [pag. 118](#).

**7. Fate clic su OK.**

## Prova delle impostazioni MIDI

Se avete già impostato o caricato una patch contenente immagini, potreste desiderare verificare se le impostazioni MIDI sono corrette:

**1. Selezionate “Mostra anteprima” dal menu ArKaos oppure premete [Comando]-[P] (MacOS) o [Ctrl]-[P] (Windows) sulla tastiera del computer.**

Questa operazione apre la finestra Anteprima, in cui potrete controllare le immagini e gli effetti mentre state lavorando (ved. [pag. 82](#)).

## 2. Provate ad utilizzare diversi tasti sul controller MIDI.

Durante la riproduzione dovrete vedere vari effetti ed immagini nella finestra Anteprema. Qualora non li vediate, retrocedete ed effettuate nuovamente le connessioni e le impostazioni (potreste anche tentare di eseguire altri software MIDI per assicurarvi che l'interfaccia MIDI stia funzionando correttamente).

## La finestra di dialogo Cartella dei film

Posizionando i file di film nella stessa cartella del file synth, il programma sarà in grado di funzionare il più rapidamente possibile. Tuttavia, ciò potrebbe non essere sempre possibile (oppure potreste ritenere che il sistema sia comunque sufficientemente veloce da consentirvi di lasciare i file sparsi in varie posizioni). Procedete nel modo seguente:

### 1. Aprite il menu Synth e selezionate "Cartella dei film..."



### 2. Selezionate "Nella stessa cartella..." se desiderate mantenere i film nella stessa cartella del file synth.

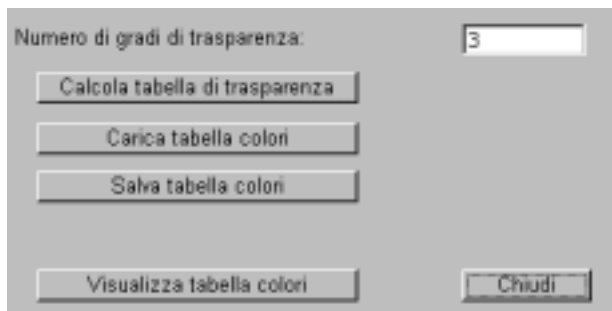
### 3. Selezionate "Ovunque" se desiderate lasciare i film in varie posizioni sul/i disco/dischi.

Non dimenticate che se in seguito doveste ricollocare i film nella stessa cartella del file synth senza avere disattivato questa opzione, il film sarà comunque individuabile in quanto il motore di ArKaos proverà innanzitutto a cercarlo nella posizione originale e, qualora non vi venisse trovato, effettuerà un secondo tentativo cercandolo nella stessa cartella del file synth.

# Impostazione dei colori e delle trasparenze per la modalità a 256 colori

La finestra dei colori può essere aperta in due modi:

- aprendo il menu Synth e selezionando "Colori...";
- premendo [Comando]-[2] (MacOS) o ([Ctrl]-[2] (Windows) sulla tastiera del computer.



La finestra di dialogo viene utilizzata per due scopi: la gestione delle tabelle colori non standard e l'impostazione dell'effetto trasparenza.

- ❑ **Non dimenticate che questa finestra di dialogo può essere aperta soltanto se il synth è impostato a 256 colori.**

## Informazioni sulle tabelle colori

Una tabella colori è una serie di definizioni per 256 colori. Se utilizzate ArKaos VJ in modalità a 256 colori, il programma impiegherà una "tabella colori principale" per la visualizzazione delle immagini. Se le immagini vengono create con un'altra tabella colori, esse verranno convertite automaticamente prima di essere visualizzate.

Se però i colori di un'immagine sono troppo diversi dalla tabella colori standard, la sua conversione darà luogo a colori distorti. La soluzione consiste nell'estrarre e salvare la tabella colori dell'immagine in Adobe Photoshop e caricarla in ArKaos VJ come nuova "tabella colori principale". In questo modo, prima di essere visualizzate, tutte le immagini verranno convertite nella tabella colori caricata. Pertanto potreste dovere provare diverse tabelle colori sino a trovare quella più idonea a tutte le immagini.

## Carica tabella colori

Questa opzione apre una finestra di dialogo di file, in cui potrete individuare un file di tabella colori salvato e creato in Adobe Photoshop e selezionarlo per poi utilizzarlo nel synth.

## Salva tabella colori

Questa opzione apre una finestra di dialogo di file, che vi consente di salvare la tabella colori corrente in formato Adobe Photoshop. Potrete quindi importarla in Photoshop e utilizzarla per ottimizzare altre immagini che desiderate utilizzare nel synth.

## **Visualizza tabella colori**

Questa opzione vi consente di vedere la tabella colori corrente.

## **Trasparenza**

Come illustrato a [pag. 75](#), è possibile effettuare impostazioni per le immagini in modo tale da visualizzarle con vari livelli di trasparenza, in funzione del grado di pressione esercitato sui tasti MIDI azionati. Affinché questa funzione sia resa utilizzabile, dovrete calcolare una tabella di trasparenza per il synth.

**1. Inserite un numero di gradi di trasparenza nella casella numerica presente nella parte superiore della finestra.**

Si tratta del numero dei vari "livelli" di trasparenza.

**2. Fate clic sul pulsante "Calcola tabella di trasparenza".**

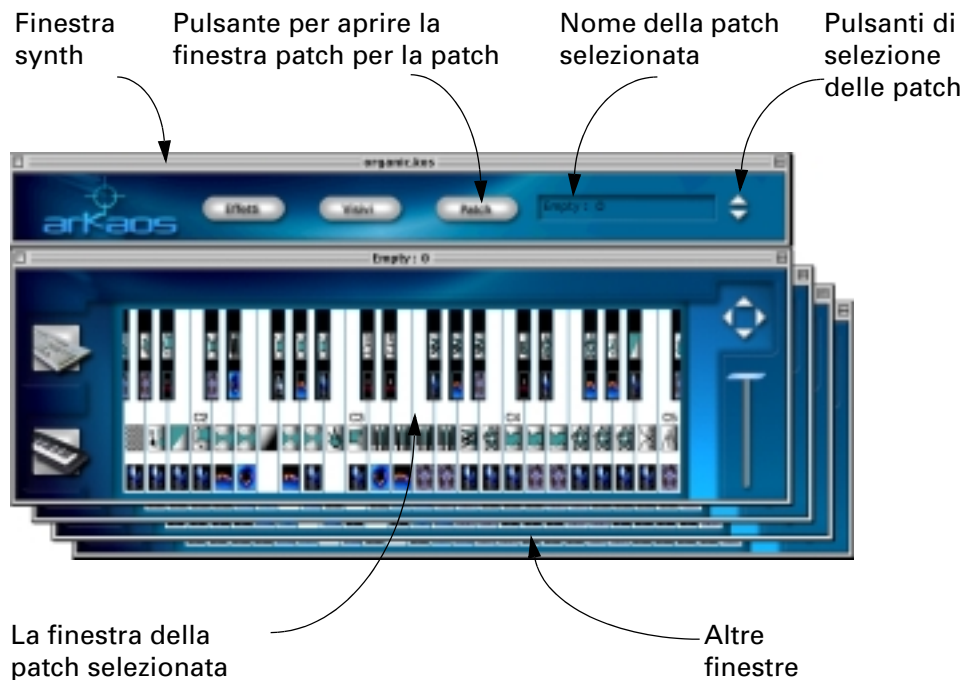
**3. Ancora una volta per utilizzare effettivamente l'effetto trasparenza, dovrete selezionare una modalità di copia trasparente per le immagini appropriate.**

Questa funzione è illustrata a [pag. 75](#).

- La tabella di trasparenza viene salvata nel file synth. Non dovrete calcolarla nuovamente, a meno che non vogliate passare ad un nuovo numero di gradi di trasparenza.**

# Gestione delle patch

Questa breve sezione vi mostra soltanto alcune procedure di gestione di base correlate alle patch. Per imparare effettivamente ad impostare e a creare le patch, fate riferimento ai capitoli successivi.



## Selezione delle patch

In un synth vi sono sempre 128 patch (sebbene probabilmente non le utilizzerete tutte). Esistono tre modi per selezionare una patch in ArKaos VJ:

- **Utilizzate i tasti freccia su e giù presenti nella finestra del pannello synth.**
- **Se per la patch avete aperto una finestra tastiera patch, fate clic direttamente su di essa per selezionare la patch corrispondente.**  
In entrambi i modi il nome della patch selezionata compare nella casella dei nomi presente sulla destra della finestra del pannello synth. Non appena una patch viene selezionata, è pronta per essere utilizzata.
- **Quando ArKaos viene attivato o se avete aperto la finestra Anteprima, potete commutare tra le patch tramite i messaggi Program Change MIDI.**  
Questa procedura è illustrata a [pag. 118](#).

## Apertura di una finestra patch

Se desiderate aprire la finestra tastiera patch di una patch, selezionatela sul pannello synth con i tasti freccia e fate clic sul pulsante Patch.



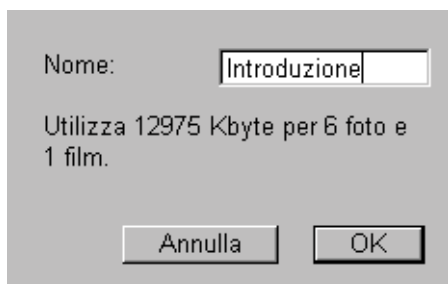
## Attribuzione di un nome ad una patch e informazioni su di essa

Poiché in un synth possono esservi fino a 128 diverse patch, è sicuramente utile attribuire loro un nome corrispondente al relativo contenuto ed utilizzo. Per attribuire un nome ad una patch procedete nel modo seguente:

### 1. Fate clic nella finestra tastiera patch per assicurarvi che sia attiva.

### 2. Aprite il menu Patch e selezionate "Informazioni sulla patch".

Si aprirà la finestra di informazioni sulla patch, che contiene le informazioni relative al numero di foto e film utilizzati nella patch e la quantità totale di memoria da essi occupata. Questa finestra contiene anche una casella per il nome della patch.



La finestra di informazioni sulla patch.

### 3. Digitate un nuovo nome per la patch e fate clic su OK o premete [Invio].

Il nuovo nome verrà visualizzato nella barra del titolo della finestra tastiera patch e nel campo Patch presente nella finestra del pannello di controllo synth.

- **I nomi predefiniti delle patch vanno da "Empty 0" a "Empty 127". Poiché questi numeri corrispondono anche ai numeri di Program Change MIDI di ogni patch, potrebbe essere opportuno conservare i numeri al termine dei nomi delle patch. In questo modo sarà più semplice individuare il numero corretto di Program Change per ogni patch, qualora in seguito desideriate cambiare le patch tramite MIDI (ved. pag. 118).**

# **Impostazione delle immagini**

# Operazioni preliminari

Durante la preparazione delle immagini non dimenticate di tenere presenti le linee guida sotto indicate:

## Aspetti generali

- Le dimensioni di ogni singola immagine devono corrispondere alle dimensioni dello schermo indicate per il synth. Se desiderate che l'immagine copra l'intero schermo come tale, dovrà avere esattamente le stesse dimensioni. ArKaos VJ possiede funzioni che consentono di modificare le dimensioni di qualsiasi immagine, ma è preferibile che le dimensioni originali si avvicinino il più possibile alle dimensioni desiderate.
- Se state lavorando in modalità a 256 colori, assicuratevi che tutte le foto e i film del synth utilizzino la stessa tavolozza di colori (ved. [pag. 62](#)).

## Formati di file di immagini

ArKaos VJ è in grado di leggere file di immagini nei seguenti formati:

PICT - Formato di immagini standard per Macintosh.

BMP - Formato di immagini standard per la piattaforma Windows.

JPEG - Formato di immagini compresse.

## Altre considerazioni sui file di immagini

- I file di immagini possono essere collocati in qualunque punto del/i disco/dischi rigido/i, ma è spesso opportuno raccogliere tutte le immagini in una cartella appositamente creata per il progetto unitamente al file synth.
- Per ottenere un buon equilibrio tra i requisiti di velocità del computer e la qualità visiva, si consiglia di utilizzare immagini a tutto schermo nel formato a 640 x 480 pixel (o in sue divisioni) e una risoluzione di 72 dpi.
- Potreste pensare di utilizzare il formato JPEG esclusivamente per le immagini, in quanto si tratta del formato più piccolo tra i tre formati supportati. Le immagini JPEG utilizzano un algoritmo di compressione e la maggior parte delle applicazioni di editing fotografico vi consente di specificare la velocità di compressione durante la conversione delle immagini in questo formato. La scala di compressione utilizzata differisce da un'applicazione all'altra, ma in linea di massima si dovrà adottare un basso rapporto di compressione per ottenere immagini di alta qualità. Se la vostra massima priorità consiste nel ridurre le dimensioni delle immagini, dovrete invece utilizzare un elevato rapporto di compressione.
- Possono essere utilizzati file di immagini a 16 bit (migliaia di colori) o a 8 bit (256 colori). Se le migliaia di colori offrono la massima qualità delle immagini e pertanto rappresentano l'opzione consigliata, vi sono alcuni svantaggi:
  - Le migliaia di colori richiedono al computer una maggiore velocità.
  - Le immagini a 256 colori vengono caricate più rapidamente, in quanto sono più piccole.
  - Il file synth diventa più consistente se contiene immagini a 16 bit.

## Formati di file di film

- ArKaos VJ utilizza film in QuickTime (MOV), film in Video per Windows (AVI) e Flash Animations (SWF).
- I film devono probabilmente avere dimensioni che siano un multiplo delle dimensioni dello schermo del synth. Ad esempio, un film in 160 x 120 può essere visualizzato in un formato quadruplo del formato originale per coprire uno schermo di 640 x 480.
- Assicuratevi che tutti i film vengano salvati in un formato autonomo (anziché con riferimenti ad altri film).
- Consigliamo di collocare i film che desiderate utilizzare nella stessa cartella del file synth, che è infatti la più rapida. E' comunque possibile utilizzare anche la finestra di dialogo "Cartella dei film" dal menu Synth (ved. [pag. 61](#)), per specificare che i film sono collocati in un punto qualsiasi del disco.

## Considerazioni sulla compressione dei file di film

Qualora create film in QuickTime (come illustrato a [pag. 129](#)), scegliete con attenzione il metodo di compressione e le impostazioni in funzione del supporto e del sistema informatico da cui intendete riprodurre il film (CD-ROM/disco rigido, computer lento/veloce, ecc.).

- Se desiderate produrre film di alta qualità, dovrete utilizzare un grado di compressione molto limitato. In tal caso il metodo di compressione più indicato è l'Animation codec. Non dimenticate comunque che se per i film utilizzate una bassa velocità di compressione, il sistema da cui li riproducete dovrà essere molto veloce.
- Se il sistema non è sufficientemente veloce da riprodurre film quasi non compressi, il Cinepak codec è solitamente il metodo di compressione migliore in quanto produce film di piccole dimensioni che possono essere riprodotti molto rapidamente (sebbene il processo di compressione effettivo possa richiedere molto tempo).
- Se desiderate ottenere film di piccole dimensioni, ad esempio se volete utilizzarli in un file .kos da distribuire su Internet e riprodurre su ArKaos Visualizer, dovrete utilizzare un elevato livello di compressione. In questo caso il metodo di compressione consigliato è il Sorenson Video codec, che consente di ottenere una notevole compressione senza compromettere la qualità. La compressione e la decompressione dei film con questo codec richiede però tempi piuttosto lunghi.

# La finestra Immagini



La finestra Immagini contiene un elenco di tutte le immagini utilizzate nel synth (in realtà si tratta di due elenchi, di cui uno per le foto e uno per i film).

- ❑ **Non dimenticate che la finestra Immagini è comune a tutte le patch del synth!**

## Apertura della finestra Immagini

Questa finestra può essere aperta in vari modi:

- **facendo clic su "Immagini" nella finestra del pannello synth;**
- **aprendo il menu Synth e selezionando "Immagini...";**
- **premendo [Comando]-[1] (MacOS) o [Ctrl]-[1] (Windows) sulla tastiera del computer.**

## Importazione delle immagini

L'importazione delle immagini può essere effettuata in tre modi:

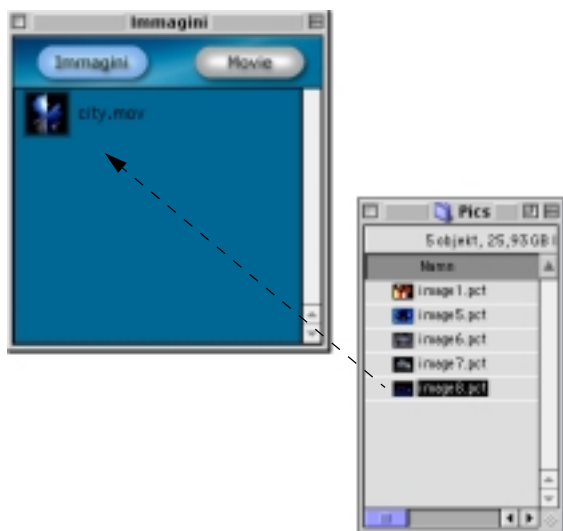
### Utilizzando la funzione drag and drop

- 1. Aprite la finestra Immagini.**
- 2. In MacOS utilizzate il Finder e in Windows utilizzate Gestione risorse per individuare le immagini che desiderate importare.**

Per ulteriori informazioni sui formati di foto e film supportati consultate [pag. 67](#).

Disponete le finestre in modo tale che siano entrambe visibili quando ArKaos VJ è attivo.

- 3. Fate clic sull'icona della foto, tenete premuto il pulsante del mouse trascinandola sulla finestra Immagini e quindi rilasciate il pulsante del mouse.**  
ArKaos VJ inserirà automaticamente l'immagine nell'elenco corrispondente (film/foto).



Trascinamento di un file di immagini nella finestra Immagini.

### Utilizzando il comando Importa

- 1. Aprite il menu File e selezionate "Importa..."**.

Comparirà una finestra di dialogo:



- 2. Selezionate il punto in cui desiderate importare un film o una foto, facendo clic sul pulsante corrispondente.**
- 3. Nella finestra di dialogo che compare individuate il file che desiderate importare e fate clic su "Apri".**

L'icona dell'immagine viene aggiunta all'elenco nella finestra Immagini.

### Importandole direttamente nella tastiera patch

E' possibile utilizzare la funzione drag and drop per spostare i file direttamente nella tastiera patch. Questa operazione è illustrata a [pag. 71](#).

- Importando le immagini direttamente in una finestra tastiera patch, esse verranno aggiunte automaticamente alla finestra Immagini (se non vi sono già contenute).**

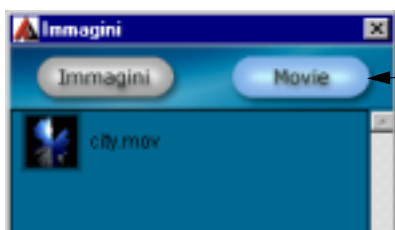
### Rimozione delle immagini dalla finestra Immagini

Questa operazione può essere effettuata in due modi:

- Fate clic sull'immagine per selezionarla, aprite il menu Modifica e selezionate "Cancella".
- Selezionate l'immagine e premete [Comando]-[Canc] (MacOS) o [Ctrl]-[Canc] (Windows) sulla tastiera del computer.
- La rimozione di un'immagine dalla finestra Immagini comporta anche la rimozione di tutti i relativi riferimenti in ogni patch del synth.

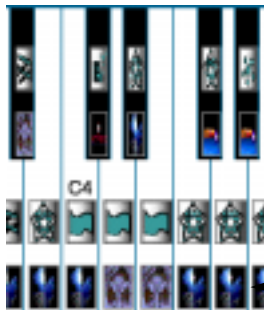
## Commutazione tra l'elenco delle foto e l'elenco dei film

Come già ricordato, la finestra Immagini è costituita da due elenchi separati, di cui uno per le foto e uno per i film. Potrete così stabilire quale dei due elenchi mostrare facendo clic sui pulsanti Foto o Film presenti nella parte superiore della finestra Immagini.



L'elenco dei film selezionato

## Assegnazione di un'immagine ad un tasto



Questa fila di celle è riservata alle immagini

Come mostrato nell'immagine precedente, su ogni tasto della finestra tastiera patch vi sono due "celle". La cella superiore è riservata agli effetti, mentre la cella inferiore è destinata alle immagini. Quando un'immagine viene assegnata ad un tasto, la casella contiene l'icona relativa all'immagine. Vi sono svariati modi per assegnare un'immagine ad un tasto:

- **Trascinando l'icona dell'immagine dalla finestra Immagini.**

Fate clic sull'immagine nella finestra Immagini, trascinatela nella finestra tastiera patch tenendo premuto il pulsante del mouse e rilasciatela in corrispondenza della cella inferiore del tasto presente sulla tastiera.



Trascinamento di un'immagine dall'elenco alla tastiera patch.

- **Trascinando l'icona dell'immagine dal Finder (MacOS) o da Gestione risorse (Windows).**

Trascinatela come illustrato in precedenza ma dal Finder/da Gestione risorse e rilasciatela in corrispondenza della cella. Durante questa operazione l'immagine viene automaticamente aggiunta anche alla finestra Immagini, qualora non vi sia già presente.



Trascinamento di un file di immagini alla tastiera patch.

- **Facendo doppio clic su una cella vuota della tastiera patch.**

Questa operazione apre una finestra di dialogo, in cui potrete scegliere di importare un file di immagini o un film, esattamente nel modo in cui procedete selezionando "Importa" dal menu File. Durante questa operazione l'immagine viene automaticamente aggiunta anche alla finestra Immagini, qualora non vi sia già presente.

- ☐ **In funzione dell'impostazione definita nella finestra di dialogo Cartella dei film (ved. pag. 61), i film potrebbero dovere trovarsi nella stessa cartella del file synth.**



- **Copiando l'icona dell'immagine da un tasto ad un altro nella finestra tastiera patch.**

Se trascinate l'icona di un'immagine da una cella ad un'altra, ne creerete una copia. Questa funzione è valida anche tra diverse finestre tastiera patch.

- **Utilizzando i comandi Taglia, Copia e Incolla dal menu Modifica.**

A tale scopo dovrete innanzitutto selezionare la cella facendo clic su di essa (la cella selezionata verrà evidenziata). Il comando Taglia (o [Comando]-[X] su MacOS, [Ctrl]-[X] su Windows) rimuove l'immagine dalla cella e la posiziona negli Appunti. Il comando Copia (o [Comando]-[C] su MacOS, [Ctrl]-[C] su Windows) colloca una copia dell'immagine negli Appunti senza rimuovere l'originale dalla cella. Il comando Incolla (o [Comando]-[V] su MacOS, [Ctrl]-[V] su Windows) copia l'immagine contenuta negli Appunti nella cella selezionata. Queste operazioni possono essere ripetute con altre celle a vostro piacimento.

## Controllo delle immagini

Qualora disponiate di molte immagini contenute nella finestra Immagini, può essere particolarmente difficile ricordare l'aspetto di tutte quante. Pertanto potrete visualizzare ogni singola immagine senza attivarla effettivamente.

1. **Fate doppio clic sull'icona di un'immagine nella finestra Immagini.**

L'immagine si aprirà in una finestra separata.

- **La finestra separata che si apre potrà avere uno dei due formati possibili a seconda che la finestra di anteprima sia aperta o meno. Per ottenere un formato maggiore, chiudete innanzitutto la finestra di anteprima.**

2. **Se l'immagine è un film, per visualizzarla potrete utilizzare i comandi di riproduzione presenti nella parte inferiore della finestra.**

Questi comandi comprendono (da sinistra a destra) un pulsante Play/Stop, un cursore di spostamento del film (che vi consente di visualizzare un qualsiasi spezzone del film a qualunque velocità) e i pulsanti per lo scorrimento del film ad un frame per volta, in avanti o all'indietro.

3. **Per chiudere la finestra, fate clic sulla casella di chiusura come abitualmente.**

## Rimozione di un'immagine da un tasto

Se desiderate semplicemente sostituire un'immagine con un'altra immagine, non è necessario rimuovere la prima. Possono tuttavia esservi situazioni in cui vi servono tasti vuoti e pertanto desiderare rimuovere l'immagine da un tasto. Questa operazione può essere effettuata in svariati modi:

- **Fate clic sull'icona dell'immagine, aprite il menu Modifica e selezionate Cancella.**
- **Fate clic sull'icona dell'immagine, aprite il menu Modifica e selezionate Taglia.** Questa operazione rimuoverà l'icona dalla cella e la posizionerà negli Appunti, da cui potrete in seguito incollarla in altre celle, come precedentemente illustrato.
- **Fate clic sull'icona dell'immagine e premete [Comando]-[Canc] (MacOS) o [Ctrl]-[Canc] (Windows).**

# La finestra di dialogo di informazioni sulle immagini

Nella finestra di dialogo di informazioni sulle immagini potrete, tra le altre cose, specificare le dimensioni e la posizione di ciascuna immagine:

- 1. Per selezionare un'immagine nella finestra tastiera, fate clic sulla relativa cella.**  
L'immagine selezionata verrà visualizzata in modo evidenziato.
- 2. Aprite il menu Patch e selezionate "Informazioni sull'immagine...". E' anche possibile premere [Comando]-[I] (MacOS) o [Ctrl]-[I] (Windows) o semplicemente fare doppio clic sull'immagine.**  
Si aprirà la finestra di dialogo seguente:



- 3. Effettuate le impostazioni desiderate (illustrate di seguito).**
- 4. Fate clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo e conservare le modifiche.**  
Per uscire dalla finestra di dialogo senza conservare le modifiche, fate clic su Annulla.

## Impostazione delle dimensioni e della posizione

Per determinare le dimensioni e la posizione dell'immagine, dovrete utilizzare la casella di posizionamento presente sulla sinistra e i tre gruppi di caselle di controllo presenti sulla destra. I pulsanti possiedono le seguenti funzioni::

---

### Posizione orizzontale

- Sinistra** L'immagine è allineata con il lato sinistro dello schermo.
- Centro** L'immagine è centrata orizzontalmente.
- Destra** L'immagine è allineata con il lato destro dello schermo.
- Qualunque** In questa modalità l'immagine può essere posizionata liberamente sull'asse orizzontale, trascinando il riquadro nella casella presente sulla sinistra.

---

### Posizione verticale

- Alto** L'immagine è allineata con la parte superiore dello schermo.
- Centro** L'immagine è centrata verticalmente.
- Basso** L'immagine è allineata con la parte inferiore dello schermo.
- Qualunque** In questa modalità l'immagine può essere posizionata liberamente sull'asse verticale, trascinando il riquadro nella casella presente sulla sinistra.
-

- ❑ **Per poterla spostare in “modalità libera”, l'immagine deve essere più piccola dello schermo..**

---

### Formato

Metà	L'immagine verrà visualizzata con dimensioni dimezzate rispetto al formato normale.
Orig.	L'immagine verrà visualizzata nel formato normale.
Doppio	L'immagine verrà visualizzata con dimensioni doppie rispetto al formato normale.
Massimo	L'immagine verrà adeguata allo schermo.

---

## Copia modalità

L'elenco a tendina Copia modalità presente nell'angolo inferiore sinistro viene utilizzato per determinare in che modo l'immagine dovrà essere visualizzata qualora sia “sovrapposta” ad un'altra immagine. ArKaos VJ può essere impostato in modo tale da visualizzare un'immagine con diversi gradi di trasparenza a seconda della pressione esercitata sul tasto MIDI. Qualora utilizzate la modalità a 256 colori, dovrete avere impostato i gradi di trasparenza come illustrato a [pag. 63](#). Tra le altre cose, questa funzione vi consente di creare sofisticate sfumature da un'immagine all'altra.

Nell'elenco a tendina Copia modalità sono disponibili le seguenti opzioni:

---

<b>Opzione:</b>	<b>Cosa accade quando l'immagine viene visualizzata:</b>
Copia sorgente	Lo schermo verrà completamente ridisegnato con la nuova immagine (l'immagine precedente sarà visibile soltanto se la nuova immagine è più piccola).
Copia sfondo	Verranno visualizzate soltanto le parti in primo piano della nuova immagine. Nelle parti “vuote” di sfondo dell'immagine sarà ancora visibile l'immagine precedente. Lo sfondo corrisponde al primo colore presente nella tavolozza. Nella tavolozza standard questo colore è il bianco.
Trasparente	L'immagine verrà mostrata con vari gradi di trasparenza, in funzione del valore di velocità della nota in ingresso. Premendo il tasto molto delicatamente, l'immagine non sarà affatto visibile; premendolo invece a fondo, non sarà affatto visibile l'immagine precedente. Tra questi due estremi vi sono svariati gradi di trasparenza, in cui sarà possibile vedere l'immagine precedente attraverso la nuova immagine semitrasparente (nella modalità a “migliaia” di colori il numero dei gradi di trasparenza è sempre 3, mentre nella modalità a 256 colori questo numero viene impostato complessivamente per il synth, come illustrato a <a href="#">pag. 63</a> ).
Fantasma trasparente	Funziona come la modalità Trasparente, ma la nuova immagine verrà vista soltanto tenendo premuto il tasto. Rilasciando il tasto, verrà visualizzata nuovamente l'immagine precedente. Ciò significa che potrete fare “lampeggiare” l'immagine molto brevemente con diversi gradi di trasparenza, premendo rapidamente il tasto a diverse velocità.

---

## Carica nella RAM

Questa opzione è disponibile soltanto per i film.

- **Se l'opzione Carica nella RAM viene attivata, il film verrà caricato nella memoria prima che la patch venga riprodotta.**

Ciò consentirà al computer di visualizzare "più facilmente" il film, dando talvolta luogo ad uno scorrimento più omogeneo dello stesso. Un film viene caricato nella RAM in formato compresso, il che significa che se un film occupa uno spazio di 1 MB sul disco rigido, sarà necessaria la stessa quantità di RAM libera.

- **Se l'opzione Carica nella RAM non viene attivata, il film verrà riprodotto direttamente dal disco rigido.**

Questa scelta è opportuna se disponete di una quantità di RAM insufficiente, ma può dare luogo a "salti" nella riproduzione del film se il disco rigido non è sufficientemente veloce. Vi consigliamo pertanto di provare innanzitutto a riprodurre i film senza avere attivato l'opzione "Carica nella RAM". Se la riproduzione è scorrevole, tutto procede per il meglio. In caso contrario, provate ad attivare Carica nella RAM.

## Sfondo

Se questa opzione viene attivata, l'immagine o l'effetto corrispondente al tasto verrà sempre riprodotto sullo sfondo o, più correttamente, indipendentemente dal numero di tasti utilizzati contemporaneamente e dall'ordine in cui vengono utilizzati, il tasto per cui è stata attivata questa opzione verrà sempre considerato come il primo tasto impiegato.

Questa opzione si rivela di estrema utilità quando decidete di avvalervi delle funzioni di multilayering di ArKaos VJ (come illustrato a [pag. 33](#)), in quanto poiché alcuni effetti occupano l'intero schermo (Ciclo colori e Tunnel 3D, per citarne soltanto un paio), non è possibile utilizzare contemporaneamente altri effetti.

L'opzione Sfondo risolve questo problema forzando un tasto corrispondente a tali effetti ad essere sempre utilizzato sullo sfondo, consentendo pertanto ad altri effetti di comparire sopra di esso.

- **Non dimenticate che non è possibile utilizzare più di un tasto mantenendo contemporaneamente attivata l'opzione Sfondo. In realtà sarebbe possibile, ma in tal caso il primo sfondo verrà interrotto e sostituito con il secondo. I due sfondi non verranno quindi utilizzati contemporaneamente.**

## All notes off

Quando questa opzione viene attivata per un tasto e quest'ultimo viene premuto, tutte le immagini e gli effetti corrispondenti agli altri tasti correntemente utilizzati verranno automaticamente interrotti. Qualora stiate utilizzando vari layer contemporaneamente avvalendovi delle funzioni di multilayering (ved. [pag. 33](#)) e Latch (ved. di seguito) e desideriate cancellare tutti gli altri layer prima di lanciare una nuova immagine, attivate questa opzione.

## Latch

Se attivate questa opzione, rilasciando il tasto l'effetto corrispondente al tasto non si interromperà, ma continuerà ininterrottamente sino a quando il tasto verrà premuto nuovamente per interromperlo.

## Impostazioni di Feedback

Il meccanismo di feedback di ArKaos VJ può essere utilizzato per creare interessanti effetti di ripetizione.

Quando per un tasto viene attivata un'opzione di feedback, il risultato ottenuto premendo il tasto (un'immagine associata ad un effetto o soltanto un effetto) viene inviata ad un buffer di memoria temporaneo e quindi rinviata all'ingresso del tasto. Questo processo fa sì che un'immagine identica all'originale appaia sullo schermo insieme a quest'ultimo, anche se con un piccolo ritardo e una forma leggermente diversa.

Sono disponibili le seguenti opzioni di Feedback:

---

### Feedback

Nessuno	Il feedback non viene applicato.
Locale	Durante la riproduzione contemporanea di più layer (ved. <a href="#">pag. 33</a> ) soltanto il layer corrente, ossia quello attivato dal tasto per cui è stata selezionata questa opzione, è interessato dal feedback.
Globale	Durante la riproduzione contemporanea di più layer <i>tutti</i> i layer attivi sono interessati dal feedback, anche se questa opzione è stata attivata per uno solo di essi.

---

- **Se desiderate applicare le opzioni Sfondo, All notes off, Latch o Feedback ad un effetto assegnato "da solo" ad un tasto, non dimenticate che non è necessario avere un'immagine sul tasto. Se sul tasto vi è soltanto un effetto, è anche possibile aprire la finestra di dialogo di informazioni sulle immagini, come illustrato a [pag. 74](#).**



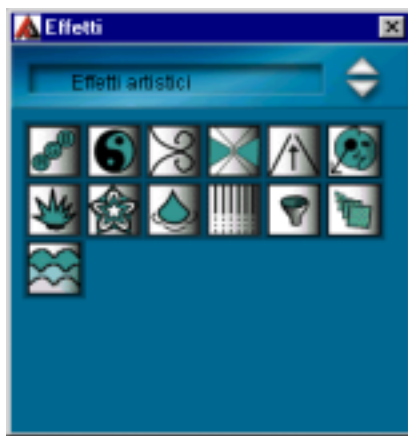
## La finestra Effetti

La finestra Effetti contiene le icone relative a tutti gli effetti interni nonché gli effetti esterni nella cartella Plug-In contenuta nella cartella di ArKaos VJ.

Esistono tre modi per aprire la finestra Effetti:

- Fate clic sul pulsante Effetti presente nella finestra del pannello synth.
- Aprite il menu Synth e selezionate "Effetti...".
- Premete [Comando]-[3] (MacOS) o [Ctrl]-[3] (Windows) sulla tastiera del computer.

Questa immagine mostra la finestra Effetti così come appare dopo avere installato ArKaos VJ ed aperto un nuovo synth:



La finestra Effetti.

Gli effetti sono suddivisi in sei diverse categorie. Per commutare tra le varie categorie, utilizzate i tasti freccia presenti nella parte superiore sinistra della finestra.

## Informazioni sugli effetti fissi e gli effetti plug-in

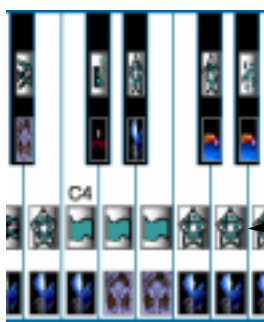
ArKaos VJ possiede numerosi effetti incorporati. Oltre a ciò il programma utilizza una struttura plug-in, che consente di aggiungere nuovi effetti via via che vengono sviluppati. Nel programma sono inclusi svariati effetti plug-in, collocati in una sottocartella contenuta nella cartella di programma di ArKaos VJ.

### Futuri effetti plug-in

Per gli utenti di ArKaos VJ verranno messi a disposizione ulteriori plug-in via via che verranno sviluppati. Per ulteriori informazioni consultate la pagina Web di ArKaos.

- **Per installare un effetto plug-in, è sufficiente trascinarlo nella cartella "Plug In" di ArKaos VJ prima di lanciare il programma.**

# Assegnazione di un effetto ad un tasto



Questa fila di celle è riservata agli effetti

La cella superiore di ogni tasto della finestra tastiera è riservata agli effetti. Esattamente come nel caso delle immagini, è possibile assegnare un effetto ad un tasto posizionandone la relativa icona nella cella. Questa operazione può essere effettuata nei modi seguenti:

- **Trascinando l'icona dell'effetto dalla finestra Effetti.**  
Fate clic sull'icona nella finestra Effetti, trascinatela nella finestra tastiera patch tenendo premuto il pulsante del mouse e rilasciatela in corrispondenza della cella superiore del tasto.
- **Trascinando l'icona dell'effetto da un tasto ad un altro nella finestra tastiera patch.**  
Se trascinate l'icona di un effetto da un tasto ad un altro, essa non verrà spostata bensì copiata.
- **E' anche possibile tagliare (Taglia), copiare (Copia) e incollare (Incolla) gli effetti esattamente come nel caso delle immagini (ved. pag. 73).**

## Effetti e immagini: associati o separati?

E' possibile posizionare un effetto su un tasto insieme ad un'immagine, in modo tale che l'immagine venga sempre elaborata da quel determinato effetto. E' però anche possibile posizionare un effetto "da solo" su un tasto, per elaborare l'immagine correntemente mostrata. Non dimenticate che:

- **Un effetto associato ad un'immagine sullo stesso tasto agisce soltanto sull'immagine visiva.**  
Ciò significa che, per le piccole immagini, l'immagine "di sfondo" circostante non viene influenzata dall'effetto.
- **Se posizionate gli effetti "da soli" sui tasti, potrete associarli ad altri effetti presenti su altri tasti.**  
Grazie a questa funzione di multilayering di ArKaos (come illustrato a pag. 33) potrete utilizzare contemporaneamente più tasti con i relativi effetti, creando pertanto un'immagine elaborata da più effetti.
- **Non dimenticate che gli effetti Dimensioni extra, Vortice, Ordito e Dimensioni funzioneranno soltanto se associati ad un'immagine sullo stesso tasto.**



## Rimozione di un effetto da un tasto

Se desiderate semplicemente sostituire un effetto con un altro effetto, non è necessario rimuovere il primo. E' sufficiente assegnare al tasto il nuovo effetto, che andrà a sostituire il vecchio. Possono tuttavia esservi situazioni in cui vi servono tasti vuoti e pertanto desiderate rimuovere l'effetto da un tasto. Questa operazione può essere effettuata in svariati modi:

- **Sostituite l'icona dell'effetto con l'effetto "Nessuno" sulla finestra Effetti.**
- **Fate clic sull'icona dell'effetto, aprite il menu Modifica e selezionate Cancella.**
- **Fate clic sull'icona dell'effetto, aprite il menu Modifica e selezionate Taglia.**  
Questa operazione rimuoverà l'icona dalla cella e la posizionerà negli Appunti, da cui potrete in seguito incollarla in altre celle. Ved. [pag. 73](#).
- **Fate clic sull'icona dell'effetto e premete [Comando]-[Canc] (MacOS) o [Ctrl]-[Canc] (Windows).**

## Modifica degli effetti

Se avete già posizionato l'icona di un effetto su un tasto nella finestra tastiera patch, potrete fare doppio clic su di essa per effettuare ulteriori impostazioni nel modo seguente:

### 1. Fate doppio clic sull'icona relativa all'effetto che desiderate modificare.

Si aprirà una finestra di dialogo contenente ulteriori impostazioni (alcuni effetti non hanno impostazioni, nel qual caso facendo doppio clic non accadrà nulla).



La finestra di dialogo delle opzioni per il plug-in "Larsen".

### 2. Dopo avere effettuato le impostazioni desiderate, fate clic su OK.

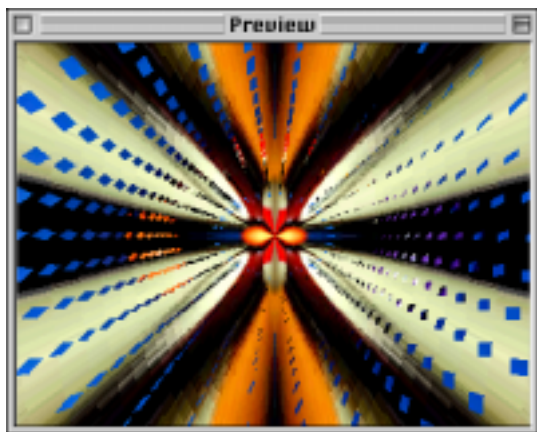
Per uscire dalla finestra di dialogo senza conservare le modifiche, fate clic su Annulla.

# La funzione Anteprima

Durante l'impostazione della patch è probabile che desideriate provare varie combinazioni di immagini ed effetti. Anziché visualizzare la patch in modalità a tutto schermo, potrete allora utilizzare la funzione Anteprima. Questa funzione visualizza le immagini e gli effetti in una finestra più piccola, che è possibile posizionare liberamente sullo schermo:

- 1. Aprite il menu ArKaos e selezionate "Mostra anteprima" oppure premete [Comando]-[P] (MacOS) o [Ctrl]-[P] (Windows).**

Si aprirà la finestra Anteprima.



- 2. Premete i tasti presenti sul controller MIDI per provare le immagini e gli effetti assegnati.**

Per ulteriori informazioni sul modo in cui utilizzare un controller MIDI consultate [pag. 118](#).

- E' inoltre possibile impostare la tastiera del computer in modo tale che i suoi tasti fungano da tasti MIDI.**

Questa funzione (illustrata a [pag. 119](#)) vi consente di provare le patch anche se non vi sono controller MIDI collegati.

E' possibile continuare a lavorare mantenendo aperta la finestra Anteprima. Poiché la funzione Anteprima non implica calcoli preliminari, potrete provare le immagini e gli effetti in qualunque momento durante la fase di lavoro.

- Alcuni effetti potrebbero non funzionare in modalità Anteprima. In caso di dubbio, attivate la visualizzazione a tutto schermo.**

# Effetti interni e parametri

Nelle pagine che seguono sono elencati gli effetti incorporati inclusi in ArKaos VJ nonché le relative icone e i parametri:

## Nessuno

Non vi sono effetti applicati. Sui tasti della finestra tastiera patch questo "effetto" è indicato con una cella bianca vuota. Utilizzate questa opzione quando desiderate che un tasto visualizzi un film o un'immagine "non distorta".

## Applica il Clut Dance (solo modalità a 256 colori)



"Clut" è l'acronimo di Color Look-Up Table, un concetto utilizzato dal computer per stabilire quali colori vengono utilizzati sullo schermo. Il "Clut Dance" è un effetto che modifica gradualmente i colori sullo schermo, un passo per volta oppure continuamente.

- ❑ **Non dimenticate che il Clut Dance modifica complessivamente il colore, influenzando sull'intera area di visualizzazione. Ciò significa che vengono interessate tutte le applicazioni attive. Per tale motivo il Clut Dance non avrà alcun effetto in modalità Anteprema.**

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Avanza di un passo	In questa modalità i colori cambieranno di un "passo" per volta ad ogni pressione del tasto.
Modalità Autorun	In questa modalità i colori cambieranno continuamente tenendo premuto il tasto.
Ripristina colori all'arresto (solo Modalità Autorun)	Se questa opzione è attivata, i colori verranno ripristinati all'impostazione normale non appena il tasto verrà rilasciato.
Sincronizzazione (solo Modalità Autorun)	Se questa opzione è impostata su "Nessuna sincronizzazione", l'effetto scorrerà il più rapidamente possibile. Questa opzione può anche essere impostata ad una delle frequenze di quadro indicate. Scegliendo la frequenza più elevata, il sistema di riproduzione è in grado di gestire un risultato regolare ed "omogeneo". Le opzioni sono 10, 20 e 30 frame/secondo.
Utilizza mod. wheel	In questa modalità è possibile cambiare i colori continuamente tramite la modulation wheel presente sul controller MIDI. Un valore di modulazione pari a 0 darà luogo alla tabella colori normale.

---

## Arresta Clut Dance



Questo "effetto" ripristina semplicemente i colori all'impostazione normale.

## Dimensioni



Questo effetto modifica le dimensioni dell'immagine.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Velocità	In questa modalità le dimensioni dell'immagine varieranno in funzione della pressione esercitata sul tasto del controller MIDI. Quanto maggiore è la pressione del tasto, tanto più grande sarà l'immagine. .
Utilizza modulation wheel	In questa modalità le dimensioni dell'immagine varieranno in base al valore della modulation wheel inviato dal controller MIDI. L'incremento della modulation wheel darà luogo ad un'immagine più grande.

---

- Questo effetto non funziona se viene posizionato su un tasto a cui non è assegnata alcuna immagine.**

## Ordito



Questo effetto riempirà gradualmente l'immagine con linee sottili o quadrati, di cui potrete determinare le dimensioni e l'orientamento.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Orizzontale	Le linee saranno orizzontali.
Verticale	Le linee saranno orizzontali.
O e V	Vi saranno linee sia orizzontali che verticali.
Dal centr	Le linee sembreranno diffondersi uniformemente dal punto iniziale, impostato con la "croce di collimazione" che compare quando questa opzione viene selezionata.
Quadrato	L'immagine verrà riempita con quadrati anziché con linee.
Dim. ordito	Lunghezza delle linee (o dimensioni dei quadrati). Utilizzate il cursore per cambiare il valore.

---

- Questo effetto non funziona se viene posizionato su un tasto a cui non è stata assegnata alcuna immagine.**

## Riempi schermo



Questo effetto riempie lo schermo o parte di esso con un colore di vostra scelta.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Posizione	Se vengono selezionate le opzioni "1/2 schermo" o "1/4 schermo" indicate di seguito, potrete posizionare l'area di riempimento trascinando il quadrato all'interno della casella nella posizione desiderata.
Dimensioni	Determina le dimensioni dell'area di riempimento. Scegliete tra A tutto schermo, 1/2 schermo e 1/4 schermo.
Selezione colore	Fate clic sul riquadro dei colori per aprire una tavolozza colori standard, in cui potrete selezionare il colore di riempimento desiderato.

---

## Dimensioni extra



Ingrandisce e riduce l'immagine in modo continuo. L'immagine verrà innanzitutto visualizzata in Dimensioni inizio e quindi passerà a Dimensioni fine (per incrementi determinati dal parametro Delta dimensioni). Questa procedura viene quindi invertita (passando da Dimensioni fine a Dimensioni inizio) e ripetuta sino a quando il tasto verrà tenuto premuto.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Dimensioni inizio	Dimensioni (in percentuale) dell'immagine all'inizio del ciclo di zoom.
Dimensioni fine	Dimensioni (in percentuale) dell'immagine al punto di svolta del ciclo di zoom.
Delta dimensioni	Incremento delle dimensioni (in percentuale). I valori bassi daranno luogo ad un ciclo di zoom dell'immagine lento e regolare, mentre i valori alti causeranno variazioni rapide ed improvvise delle dimensioni.
Sincronizzazione	Se questa opzione è impostata su "Nessuna sincronizzazione", l'effetto scorrerà il più rapidamente possibile. Questa opzione può anche essere impostata ad una delle frequenze di quadro indicate. Scegliendo la frequenza più elevata, il sistema di riproduzione è in grado di gestire un risultato regolare ed "omogeneo". Le opzioni sono 10, 20 e 30 frame/secondo.

---

- Questo effetto non funziona se viene posizionato su un tasto a cui non è stata assegnata alcuna immagine.**

## Vortice



Causa la rotazione dell'immagine, in modo automatico o controllato dal Pitch Bend.

- Per una rotazione regolare si consiglia di utilizzare immagini piccole.**

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti::

---

Utilizza pitch bend	In questa modalità la rotazione dell'immagine è controllata da messaggi Pitch Bend. L'incremento del Pitch Bend (valori positivi) ruoterà l'immagine in senso orario, mentre la sua riduzione la ruoterà in senso antiorario. Spostando il comando Pitch Bend ad un punto finale, l'immagine verrà ruotata di 180°.
Autoincremento	In questa modalità l'immagine ruota automaticamente in senso orario sino a quando il tasto viene tenuto premuto.
Angolo inizio	Nella modalità Autoincremento, premendo il tasto l'immagine verrà inizialmente visualizzata con questo angolo.
Delta angolo	Incremento in gradi. I valori bassi faranno ruotare l'immagine in modo lento e regolare, mentre i valori alti causeranno una rotazione rapida e improvvisa.
Sincronizzazione	Se questa opzione è impostata su "Nessuna sincronizzazione", l'effetto scorrerà il più rapidamente possibile. Questa opzione può anche essere impostata ad una delle frequenze di quadro indicate. Scegliendo la frequenza più elevata, il sistema di riproduzione è in grado di gestire un risultato regolare ed "omogeneo". Le opzioni sono 10, 20 e 30 frame/secondo.

---

- **Questo effetto non funziona se viene posizionato "da solo" su un tasto.**

## Bombo Blaster



Fa esplodere l'immagine in quadrati, che si sposteranno verso l'esterno a partire dall'immagine. E' possibile stabilire le dimensioni dei quadrati ed aggiungere effetti speciali, come la rotazione.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Larghezza griglia	Questo valore determina il numero delle parti in cui deve essere "esploso" lo schermo lungo l'asse X (orizzontale).
Altezza griglia	Questo valore determina il numero delle parti in cui deve essere "esploso" lo schermo lungo l'asse Y (verticale).
Spostamenti casuali	Causa lo spostamento casuale delle parti dell'immagine.
Rotazione	Causa la rotazione delle parti.
Synchronization	Se questa opzione è impostata su "Nessuna sincronizzazione", l'effetto scorrerà il più rapidamente possibile. Questa opzione può anche essere impostata ad una delle frequenze di quadro indicate. Scegliendo la frequenza più elevata, il sistema di riproduzione è in grado di gestire un risultato regolare ed "omogeneo". Le opzioni sono 10, 20 e 30 frame/secondo.

---

# Effetti plug-in e parametri

Nelle pagine che seguono sono elencate le diverse categorie di effetti plug-in incluse in ArKaos VJ nonché le relative icone e i parametri:

## Effetti artistici

### Ciclo colori



Un'immagine generata da un computer è sostanzialmente costituita da una combinazione di tre colori: rosso, verde e blu. Questo effetto suddivide l'immagine in questi tre componenti di base, o layer, e li scorre creando pertanto variazioni di colore.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti::

---

Ciclo colori	Per ciascuno di questi tre componenti è possibile specificare quanto tempo (in millisecondi) sarà necessario affinché l'immagine passi dalla visualizzazione nel colore originale alla visualizzazione attraverso un layer costituito da un solo componente specifico.
Utilizza controller	E' possibile stabilire di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI a ciascuno dei tre componenti, riuscendo pertanto a controllare in tempo reale l'andamento ciclico dei colori con messaggi di controller MIDI.
Ciclo e Multiplo	Quando vengono utilizzati i controller MIDI per l'andamento ciclico dei colori, è possibile scegliere tra Ciclo e Multiplo per stabilire in che modo i diversi layer vengono "sovrapposti" all'immagine originale. Ciclo produce un effetto più separato, mentre Multiplo è più omogeneo e mescola il layer all'immagine originale.

---

### Yin & Yang



L'immagine si distorce con movimento ondulatorio, assomigliando al tradizionale simbolo dello "yin & yang".

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Rettangolo	L'immagine assume lentamente una forma rettangolare.
Utilizza immagine originale	L'immagine rimane fedele alla forma originale.

---

## Vortice pixel



“Offusca” ogni singolo pixel dell'immagine, distorcendola gradualmente in vari modi.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

pudding	L'immagine viene lentamente alterata contemporaneamente in vari punti.
Rotazione	Ruota l'immagine in senso orario, offuscandola al tempo stesso.
Vortice classico	L'immagine si trasforma in un vortice, venendo risucchiata in se stessa.
Espansione	Fa espandere lentamente l'immagine verso l'esterno dal centro dello schermo.
Spirale	Trasforma l'immagine in una lenta spirale.

---

## Tunnel



Trasforma l'immagine in un tunnel rotante.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Simmetria	Consente di scegliere se l'immagine deve essere separata soltanto lungo l'asse orizzontale (doppio) oppure sia lungo l'asse orizzontale che lungo l'asse verticale (quadrato)..
Movimento	L'effetto di queste due opzioni è più evidente su immagini statiche di quanto lo sia sui film. Se viene attivata l'opzione Angolo, le sezioni “ruoteranno”. Se viene attivata l'opzione Distanza, l'immagine apparirà come se si procedesse verso l'interno, ossia verso il centro della stessa.
Qualità	Consente di selezionare uno dei tre livelli di dettaglio.

---

## Aereo



Crea l'illusione di volare sopra l'immagine.



## Morfosi



Questo effetto allunga un'immagine in modo dinamico in qualsiasi direzione o con vari comandi. L'idea di fondo consiste nel posizionare uno o più "vettori" sull'immagine. Un vettore è rappresentato da una freccia, che indica in quale direzione verrà allungata l'immagine.

- **Per aggiungere un vettore, fate clic sul pulsante Aggiungi vettore.**
- **Per selezionare un vettore, fate clic su di esso.**  
Il vettore diventerà rosso.
- **Per eliminare un vettore, selezionatelo e fate clic sul pulsante Elimina vettore.**
- **Per spostare un vettore, cambiarne la direzione o modificarne la lunghezza, trascinate la freccia afferrandone la punta o la coda.**  
Per spostarlo, dovrete trascinare una per volta le due estremità.
- **Per effettuare le impostazioni relative ad un vettore, selezionatelo e utilizzate i pulsanti di scelta presenti sul lato della finestra di dialogo.**

Vi sono alcune regole da seguire per le posizioni dei vettori. Qualora effettuate impostazioni non valide per i vettori, il programma ve lo segnalerà. Il/i vettore/i di cui è necessario eseguire la regolazione lampeggerà/lampeggeranno in rosso. Le regole da seguire sono:

- L'area interessata dal vettore non deve sovrapporsi all'area di qualsiasi altro vettore.
- I movimenti circolari interessano aree più vaste rispetto ai movimenti lineari. E' pertanto più semplice incorrere in situazioni "non valide" nel caso dei movimenti circolari.
- Il numero massimo di vettori è 4.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Movimento	In corrispondenza di questa opzione è possibile scegliere tra Lineare e Circolare. Per avere un'idea della differenza tra le due possibilità, provatele!
Controllo	In corrispondenza di questa opzione è possibile impostare il modo in cui viene controllato il movimento per ogni singolo vettore: <b>Automatico:</b> L'allungamento avviene automaticamente, dando luogo ad un effetto pulsante. <b>Velocità:</b> L'entità dell'allungamento dipende dalla velocità della nota. <b>Wheel:</b> L'allungamento può essere controllato in tempo reale tramite una modulation wheel. <b>Controller:</b> L'allungamento può essere controllato in tempo reale tramite un qualsiasi numero di controller MIDI. Selezionando questa opzione comparirà un'altra finestra di dialogo, che chiede di specificare il numero di controller da utilizzare per controllare il vettore.

---

## Fuoco



Brucia e fonde l'immagine.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Su lento + margine netto	L'immagine si sposta lentamente verso l'alto dissolvendosi.
Su lento + margine sfuocato	Come sopra ma in modo più gradevole ed omogeneo.
Su veloce	L'immagine si sposta verso l'alto dissolvendosi rapidamente.
A sinistra lento	Come Su lento + margine netto, ma in questo caso l'immagine si sposta verso sinistra e verso l'alto.
Fuoco colori 1-3	L'immagine brucia rapidamente e quindi svanisce in una fiammata di colori.

---

## Caleidoscopio



Questo effetto è simile a quello ottenuto guardando all'interno di un caleidoscopio. L'immagine viene proiettata sulle quattro pareti di una scatola.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Ripetizione	Scegliete il numero di esempi di scatola a caleidoscopio desiderati: 1, 2 o 4. <b>Controller:</b> Consente di controllare l'effetto in tempo reale tramite un qualsiasi numero di controller MIDI. Utilizzando il controller MIDI, potrete utilizzare lo zoom avanti e indietro per aumentare o diminuire il numero delle scatole a caleidoscopio. <b>Ciclico:</b> Con questa opzione lo zoom avanti e indietro è automatico sino a quando il tasto viene tenuto premuto. Inserite un valore in millisecondi per determinare la velocità dello zoom.
Rotazione struttura	<b>Costante:</b> Come illustrato in precedenza, l'immagine viene proiettata sulle 4 pareti della scatola a caleidoscopio. Questa opzione regola la rotazione dell'immagine all'interno della scatola. Inserite un valore in millisecondi per ottenere una velocità di rotazione fissa e costante. <b>Controller:</b> Consente di controllare la rotazione tramite un qualsiasi numero di controller MIDI.
Rotazione splitter	<b>Costante:</b> Questa opzione regola la rotazione della scatola a caleidoscopio anziché l'immagine in essa contenuta. Inserite un valore in millisecondi per ottenere una velocità di rotazione fissa e costante. <b>Controller:</b> Consente di controllare la rotazione tramite un qualsiasi numero di controller MIDI.
Distorsione	Questa opzione funziona in combinazione con Rotazione struttura e fa esattamente ciò che indica, ossia allunga e distorce l'immagine nella scatola a caleidoscopio.

---

## Bolla



Questo effetto è simile a quello ottenuto lanciando sassi nell'acqua per produrre una serie di anelli che si diffondono in superficie.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Alta risoluzione	Quando questa opzione viene attivata, l'effetto sarà più dettagliato ma richiederà anche una maggiore capacità di elaborazione.
Densità	Questa opzione cambia il modo in cui l'“acqua” viene calcolata, aumentando la densità apparente.
Effetto principale	In corrispondenza di questa opzione è possibile impostare il modo in cui viene controllato il movimento: <b>Sfioramento:</b> Effetto lineare come quello ottenuto lanciando sassi sulla superficie con un angolo stretto. <b>Pioggia:</b> Effetto simile a quello ottenuto lasciando cadere perpendicolarmente i sassi nell'acqua. <b>Lancio:</b> Effetto simile a quello ottenuto lanciando una manciata di ghiaia nell'acqua.

---

## Flusso



Con questo effetto sembra che gli elementi dell'immagine vengano “versati” in essa come sostanze liquide, che quindi si solidificano.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Movimento flusso	Questa opzione vi consente di stabilire la direzione del flusso. Gli elementi dell'immagine possono quindi venire “versati” dall'alto oppure dal basso.
Velocità flusso	Questa opzione vi consente semplicemente di stabilire la velocità del flusso. Potrete quindi scegliere tra tre diverse velocità: Lento, Medio o Veloce.

---

## Filtro



Questo effetto vi consente di applicare vari filtri su un'immagine, in modo tale da modificarne l'aspetto. L'effetto Filtro è previsto anche in altri due effetti, ossia l'effetto Larsen e l'effetto Diffusione.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Tipo filtro	Dall'elenco a tendina è possibile selezionare uno dei 5 diversi tipi di filtri oppure nessun filtro. L'opzione "Nessuno" non significa che non vi sarà alcun effetto, ma soltanto che non verranno applicati tipi di filtri specifici. Potrete comunque utilizzare i parametri Guadagno, Mix e Risultato clip.
Guadagno	Questa opzione vi consente di controllare l'entità dell'effetto applicato all'immagine. Quanto più il valore è elevato, tanto maggiore è l'effetto. I valori elevati (oltre il 100) fanno sì che i colori originali dell'immagine risultino notevolmente ipersaturi, "bruciando" l'immagine.
Mix	Questa opzione controlla l'equilibrio tra l'immagine originale e l'effetto. I valori elevati fanno sì che l'effetto sia maggiormente predominante.
Risultato clip	Se questa opzione viene attivata, il risultato dell'effetto verrà attenuato, il che risulta utile qualora si desideri evitare un andamento ciclico incontrollato dei colori quando un'immagine viene "bruciata" con il parametro Guadagno.
Kernel	Questa opzione viene utilizzata quando si seleziona Kernel come Tipo filtro. E' pertanto possibile scegliere tra 7 diverse impostazioni predefinite oppure creare un'impostazione Kernel personalizzata, inserendo i valori nelle 9 caselle Kernel. Può essere inserito un valore qualsiasi compreso tra -1024 e +1024. Il filtro Kernel è un argomento complesso e il presente manuale non può in alcun modo fornire informazioni approfondite in merito. Possiamo comunque ricordare che questo tipo di filtro vi consente di modificare il guadagno di un pixel centrale e dei relativi 8 pixel circostanti, per rendere le immagini più nitide, più sfuocate, più sature, ecc. Qualora desideriate ulteriori informazioni relative al filtro Kernel, troverete probabilmente una vasta documentazione in libreria oppure su Internet.

---

## Larsen



Questo effetto, nella sua forma di base, è fondato sul concetto di Feedback video (ved. [pag. 77](#)), consentendovi infatti di zoomare, ruotare e posizionare liberamente un'immagine sullo schermo. Inoltre possiede un effetto Filtro optional.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Rotazione	Questo parametro controlla la velocità e la direzione di rotazione. Per controllare la rotazione, è possibile scegliere di inserire un valore costante oppure un qualsiasi numero di controller MIDI. E' infatti sufficiente fare clic sul pulsante di scelta corrispondente e inserire un valore. I valori negativi danno luogo ad una rotazione oraria, mentre i valori positivi provocano una rotazione antioraria.
Zoom X e Zoom Y	Questi parametri regolano il fattore di zoom dell'immagine sull'asse X (orizzontale) e sull'asse Y (verticale). Per controllare lo zoom, è possibile inserire un valore costante oppure un qualsiasi numero di controller MIDI, facendo clic sul pulsante di scelta e inserendo un valore. I controller MIDI, in contrapposizione ai valori costanti, vi consentono di zoomare efficacemente avanti e indietro su un'immagine in tempo reale.
Centro X e Centro Y	Utilizzate questi parametri per determinare la posizione delle immagini sullo schermo lungo l'asse X (orizzontale) e l'asse Y (verticale). Fate clic sul pulsante di scelta desiderato (costante o controller) e inserite un valore. Con l'opzione costante i valori negativi spostano l'immagine verso sinistra/verso l'alto e i valori positivi la spostano verso destra/verso il basso.
Effetti speciali	Spuntate questa casella per attivare l'effetto Filtro optional. Per una descrizione dei vari parametri dei filtri fate riferimento alla sezione relativa all'effetto "Filter" on <a href="#">pag. 92</a> .

---

## Diffusione



Molto simile all'effetto Larsen descritto in precedenza, l'effetto Diffusione è un effetto che possiede una funzione di base e un effetto Filtro optional. Questo effetto utilizza principalmente Feedback video (ved. [pag. 77](#)) per sfuocare e distorcere un'immagine in vari modi.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Tipo diffusione	Dall'elenco a tendina è possibile scegliere tra 6 diversi tipi di diffusione.
Effetto	Questa opzione imposta l'intensità dell'effetto e determina la direzione di movimento dei tipi di diffusione, in rotazione o altro. E' possibile inserire qualunque valore compreso tra -1000 e +1000. La direzione di movimento viene modificata a seconda che venga inserito un valore negativo o un valore positivo. Non dimenticate che un valore pari a "0" significa non verrà prodotto alcun effetto. Per controllare l'intensità dell'effetto in tempo reale, è anche possibile inserire un qualsiasi numero di controller MIDI.
Rotazione	Questa opzione consente di ruotare l'immagine in senso orario o in senso antiorario. Per controllare la rotazione in tempo reale, inserite un valore fisso o un qualsiasi numero di controller MIDI. Fate clic sul pulsante di scelta desiderato e quindi inserite un valore. Qualora si utilizzi l'opzione Costante, i valori negativi daranno luogo ad una rotazione antioraria, mentre i valori positivi provocheranno una rotazione oraria.
Zoom X e Zoom Y	Questi parametri vi consentono di zoomare avanti e indietro sull'immagine lungo l'asse X (orizzontale) e lungo l'asse Y (verticale). Per controllare lo zoom, è possibile inserire un valore costante oppure un qualsiasi numero di controller MIDI. I valori superiori al 100 effettuano uno zoom avanti sull'immagine (quanto più elevato è il valore, tanto più rapido è lo zoom), mentre i valori inferiori al 100 effettuano uno zoom indietro (quanto più ridotto è il valore, tanto più rapido è lo zoom).
Centro X e Centro Y	Impostando questi parametri ad un valore qualsiasi diverso da "0", l'immagine si sposterà sullo schermo. La direzione e la velocità vengono impostate lungo l'asse X (orizzontale) e lungo l'asse Y (verticale). I valori negativi spostano l'immagine verso sinistra/verso l'alto, mentre i valori positivi la spostano verso destra/verso il basso. Quando più elevato è il valore inserito, tanto più rapido sarà il movimento. Per controllare questo elemento in tempo reale, è anche possibile inserire un qualsiasi numero di controller MIDI.
Effetti speciali	Spuntate questa casella per attivare l'effetto Filtro optional. Per una descrizione dei vari parametri dei filtri fate riferimento alla sezione relativa all'effetto "Filter" on <a href="#">pag. 92</a> .

---

## Il mondo in 3D

### PlanetWorks



Avete mai visto un planetario? Questo effetto trasforma l'immagine in un planetario con innumerevoli pianeti e satelliti che ruotano l'uno attorno all'altro.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Pianeti	<p>Questa opzione vi consente di specificare il numero di pianeti (e dei satelliti orbitanti). Il numero massimo è 10.</p> <p><b>Trasparenza:</b> Attivate questa opzione per rendere trasparenti i pianeti (per ulteriori informazioni sulla trasparenza fare riferimento a <a href="#">pag. 62</a>).</p> <p><b>Scambia immagini:</b> Solitamente i pianeti sono costituiti dall'immagine e sono collocati sul colore di sfondo del motore di ArKaos. Se questa opzione viene attivata, l'immagine formerà lo sfondo e i pianeti saranno costituiti dal colore di sfondo.</p>
Velocità pianeti	<p>Questa opzione vi consente di stabilire la velocità con cui i pianeti si sposteranno sullo schermo. Per determinare questa velocità, è possibile specificare un numero costante espresso in millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapido sarà il movimento) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p>
Dimensioni pianeti	<p>Questa opzione vi consente di stabilire le dimensioni dei pianeti. Per essere in grado di modificare le dimensioni dei pianeti in tempo reale, è possibile specificare un numero costante espresso in percentuale oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p>
Raggio orbita pianeti	<p>Questa opzione vi consente di specificare la distanza tra i pianeti, qualora ve ne siano diversi sullo schermo. Per essere in grado di modificare la distanza in tempo reale, è possibile specificare un numero costante espresso in percentuale oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p>
Velocità di rivoluzione	<p>Questa opzione vi consente di stabilire la velocità con cui i pianeti e i satelliti ruoteranno attorno al proprio asse. Per determinare questa velocità, è possibile specificare un numero costante espresso in millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapida è la rivoluzione) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p> <p>r any MIDI controller number to use for determining the speed.</p>
Velocità satelliti	<p>Questa opzione vi consente di stabilire la velocità con cui un satellite ruoterà attorno al proprio pianeta. Per determinare questa velocità, è possibile specificare un numero costante espresso in millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapida è la rotazione) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p>
Dimensioni satelliti	<p>Questa opzione vi consente di stabilire le dimensioni dei satelliti. Per essere in grado di modificare le dimensioni dei satelliti in tempo reale, è possibile specificare un numero costante (in percentuale) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.</p>

---

Raggio orbita satelliti	Questa opzione vi consente di stabilire la distanza di un satellite dal proprio pianeta. Per essere in grado di modificare la distanza in tempo reale, è possibile specificare un numero costante (in percentuale) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.
-------------------------	---

## Bandiera sventolante



Questo effetto fa sì che l'immagine assomigli ad una bandiera spiegata mossa dal vento.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Onde	<p><b>Ampiezza:</b> Inserite un valore in percentuale per stabilire quanto dovrà sventolare la bandiera.</p> <p><b>Velocità costante di:</b> Inserite un valore compreso tra 0 e 65.000 millisecondi, per stabilire la velocità con cui sventolerà la bandiera. Quanto più basso è il numero, tanto più rapido è il movimento.</p> <p><b>Controller:</b> Inserite un qualsiasi numero di controller MIDI con cui controllare la velocità di sventolio in tempo reale.</p>
Illuminazione	<p><b>Nessuna illuminazione:</b> Se questa opzione viene attivata, non vi saranno effetti di illuminazione sulla bandiera.</p> <p><b>Luce statica:</b> Un effetto di illuminazione statica metterà in evidenza alcune parti della bandiera in sincronia con i suoi movimenti.</p> <p><b>Controller:</b> Con questa opzione è possibile assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI per controllare l'illuminazione della bandiera in tempo reale.</p>
Traslucidità	<p><b>Opaca:</b> Con questa impostazione la bandiera appare piena anziché traslucida.</p> <p><b>Dissolvi punti lontani:</b> Con questa impostazione le estremità più lontane della bandiera sono traslucide e si mescolano allo sfondo, in modo tale da creare una lieve sfumatura e un movimento di sventolio più "realistico".</p> <p><b>Controller:</b> Questa impostazione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la traslucidità della bandiera in tempo reale.</p>
Risoluzione	Questa opzione vi consente di scegliere tra 4 diversi livelli di dettaglio. Se disponete di un sistema abbastanza veloce, utilizzate sempre "Nitidezza graduale" che permette di ottenere i migliori risultati visivi, anche se è comunque l'opzione più impegnativa per il sistema.
Distanza dallo schermo	<p><b>Costante:</b> Ciò significa che la bandiera ha sempre le stesse dimensioni.</p> <p><b>Controller:</b> Vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, con cui potrete aumentare o diminuire le dimensioni della bandiera in tempo reale.</p>
A tutto schermo	Se questa opzione viene attivata, le dimensioni della bandiera aumenteranno sino ad occupare l'intero schermo.



## Tunnel 3D



Questo effetto trasforma l'immagine in un tunnel, dando a chi guarda la sensazione di muoversi al suo interno.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Scorrimento	<p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la velocità di "movimento" all'interno del tunnel.</p> <p><i>Velocità costante di:</i> Questa opzione vi consente di specificare un numero compreso tra 1 e 65.000 millisecondi per stabilire la velocità. Quanto più basso è il numero, tanto più elevata è la velocità.</p> <p><b>Movimento "mal di mare":</b> Se questa opzione viene attivata, il "movimento" all'interno del tunnel avviene a brevi tratti, fermandosi periodicamente e ritmicamente prima di procedere.</p>
Risoluzione	<p>Questa opzione vi consente di scegliere tra 4 diversi livelli di dettaglio. Se disponete di un sistema abbastanza veloce, utilizzate sempre "Nitidezza graduale" che permette di ottenere i migliori risultati visivi, anche se è comunque l'opzione più impegnativa per il sistema.</p>
Illuminazione	<p><b>Nessuna illuminazione:</b> Se questa opzione viene attivata, non vi saranno effetti di illuminazione sulle pareti del tunnel.</p> <p><b>Luce statica:</b> Un effetto di illuminazione statica metterà in evidenza le pareti del tunnel.</p> <p><b>Controller:</b> Con questa opzione è possibile assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare l'illuminazione delle pareti del tunnel in tempo reale.</p>
Direzione tunnel	<p><b>Rotazione a sinistra:</b> Se questa opzione viene attivata, il tunnel si orienterà costantemente verso sinistra.</p> <p><b>Curva graduale:</b> Se questa opzione viene attivata, il tunnel si distorcerà e si orienterà in varie direzioni casuali.</p> <p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare le distorsioni e gli orientamenti del tunnel in tempo reale.</p>
Posizione nel tunnel	<p><b>Nel centro:</b> Chi guarda avrà la sensazione di trovarsi sempre nel centro esatto del tunnel.</p> <p><b>Spostamento lento:</b> Chi guarda avrà la sensazione di spostarsi lentamente da una parete all'altra del tunnel.</p> <p><b>Gira intorno:</b> Chi guarda avrà la sensazione di spostarsi all'interno del tunnel con un movimento a spirale.</p> <p><b>Centrifuga:</b> Chi guarda avrà la sensazione di venire sempre lanciato, ad ogni giro, contro la parete più lontana del tunnel.</p> <p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare in tempo reale la posizione percepita da chi guarda all'interno del tunnel.</p>
Traslucidità	<p><b>Opaca:</b> Con questa impostazione le pareti del tunnel sono piene anziché traslucide.</p> <p><b>Dissolvi estremità tunnel:</b> Con questa impostazione le pareti del tunnel sono traslucide e si mescolano allo sfondo.</p> <p><b>Controller:</b> Questa impostazione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la traslucidità delle pareti del tunnel in tempo reale.</p>

---

## Frammenti



Questo effetto frammenta l'immagine in tanti piccoli pezzi, che poi vengono animati in svariati modi.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Effetto	<p><b>Effetto:</b> In corrispondenza di questa opzione potete scegliere fra numerose animazioni predefinite.</p> <p><b>Nuova immagine su frammenti:</b> Indica che i frammenti saranno formati dall'immagine e lo sfondo sarà nero (per default).</p> <p><b>Nuova immagine sullo sfondo:</b> Indica che l'immagine verrà mostrata sullo sfondo, mentre i frammenti saranno neri (per default) (per ulteriori informazioni sulla modifica del colore di sfondo consultate <a href="#">pag. 46.</a>)</p>
Controllo animazione	<p><b>Velocità costante di:</b> Questa opzione vi consente di specificare la velocità dell'animazione. E' possibile inserire un numero compreso tra 1 e 65.000 millisecondi.</p> <p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, con cui è possibile modificare la velocità dell'animazione.</p> <p><b>Inverti animazione:</b> Questa opzione inverte l'intera sequenza di animazione. Se ad esempio un'animazione inizia con un'immagine intera che quindi viene suddivisa in frammenti, l'attivazione di questa opzione trasformerà l'animazione in frammenti, che si uniranno sino a formare un'immagine intera.</p> <p><b>Animazione "mal di mare":</b> Questa opzione rende l'animazione meno scorrevole, fermandola in modo ritmico e periodico prima di procedere.</p>
Illuminazione	<p><b>Nessuna illuminazione:</b> Se questa opzione viene attivata, non vi saranno effetti di illuminazione.</p> <p><b>Luce statica:</b> Se questa opzione viene attivata, vi sarà un effetto di illuminazione statica continuo.</p> <p><b>Controller:</b> Se questa opzione viene attivata, è possibile assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI per controllare gli effetti di illuminazione.</p>
Traslucidità	<p><b>Opaca:</b> Con questa impostazione i frammenti sono pieni anziché traslucidi.</p> <p><b>Dissolvi punti lontani:</b> Con questa impostazione i frammenti sono traslucidi e si mescolano allo sfondo.</p> <p><b>Controller:</b> Questa impostazione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la traslucidità dei frammenti in tempo reale.</p>
Numero di frammenti	<p>Questa opzione vi consente di scegliere tra 4 diversi livelli di dettaglio. Il livello "Lenta miriade\$" è il migliore ma è anche il più impegnativo per il sistema.</p>

---

Rotazione frammenti	<p><b>Casuale:</b> Ciò significa che i frammenti ruoteranno ad una velocità e ad intervalli casuali, indipendentemente dalla velocità impostata in Controllo animazione.</p> <p><b>In base al tempo:</b> Ciò significa che i frammenti ruoteranno in sincronia con la velocità impostata in Controllo animazione o un qualsiasi controller MIDI assegnato per controllare la velocità.</p> <p><b>Controller:</b> Questa impostazione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la rotazione dei frammenti in tempo reale.</p>
Dimensioni frammenti	<p><b>Costante:</b> Ciò significa semplicemente che le dimensioni dei frammenti rimarranno sempre invariate durante l'animazione.</p> <p><b>Restringi poi dissolvi:</b> Questa opzione fa sì che durante l'animazione le dimensioni dei frammenti si riducano lentamente, sino a scomparire completamente.</p> <p><b>Controller:</b> Questa impostazione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare le dimensioni dei frammenti in tempo reale.</p>
Solo esperti	<p><b>Ordinamento Z:</b> Si tratta di un algoritmo utilizzato nella grafica 3D, che controlla il modo di visualizzazione degli oggetti, davanti e dietro ad altri oggetti. Il principio di funzionamento di questo algoritmo consiste nell'iniziare a visualizzare gli oggetti più lontani di un'immagine 3D, per poi passare a visualizzare ogni oggetto più vicino sopra il precedente. Provate ad utilizzare questa funzione a vostro piacimento, senza però dimenticare che implica gran parte della capacità della CPU.</p>

## Scorrimento galattico



Questo effetto fa scorrere obliquamente l'immagine sullo schermo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Controllo	<p>Tempo necessario affinché l'effetto porti a termine uno scorrimento.</p> <p><b>Velocità costante di:</b> Questa opzione vi consente di specificare un tempo compreso tra 1 e 65.000 millisecondi.</p> <p><b>Modulation Wheel:</b> Questa opzione vi consente di utilizzare la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI, per controllare lo scorrimento.</p> <p><b>Pitch Wheel:</b> Questa opzione vi consente di utilizzare la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI, per controllare lo scorrimento.</p> <p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare lo scorrimento in tempo reale.</p>
Scorrimento	<p>Imposta la direzione da cui compare l'immagine. Le opzioni possibili sono: Su, Giù, Indietro e avanti e Avanti e indietro.</p>
Wrapping	<p><b>Immagine singola:</b> Con questa impostazione l'immagine scorre una volta sullo schermo e quindi scompare.</p> <p><b>Immagine ciclica:</b> Con questa impostazione vari esempi dell'immagine scorreranno continuamente sullo schermo.</p>

## Oggetti volanti



Questo effetto vi attribuisce il completo controllo del modo in cui un'immagine si comporta sullo schermo. Potrete infatti controllarne il movimento, le dimensioni e l'opacità.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Posizione	In corrispondenza di questa opzione potrete specificare in che modo desiderate controllare il movimento orizzontale e verticale dell'immagine. E' possibile scegliere tra l'utilizzo della modulazione o la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI, ed è inoltre possibile utilizzare un qualsiasi numero di controller MIDI.
Controllo dimensioni	In corrispondenza di questa opzione potrete specificare in che modo desiderate controllare le dimensioni dell'immagine. Le opzioni possibili sono le stesse di quelle relative al controllo della posizione.
Opacità	<b>Opaca:</b> Con questa impostazione l'immagine è completamente piena. <b>Bianco trasparente:</b> In una tavolozza colori standard il primo colore è il bianco. Questo è anche il colore "di sfondo" di tutte le immagini che utilizzano questa tavolozza. L'attivazione di questa opzione fa sì che il bianco diventi trasparente, rendendo visibile soltanto lo "sfondo" dell'immagine. <b>Traslucido:</b> Rende l'immagine trasparente (per ulteriori informazioni ved. <a href="#">pag. 62</a> ).

---

## Asferoidi



Questo effetto trasforma l'immagine in numerose sfere che ruotano e rimbalzano (pianeti).

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Orbita	Questa opzione controlla il modo in cui i pianeti si spostano sullo schermo. E' possibile scegliere tra 4 diverse animazioni.
Pianeti	<b>Numero:</b> Quanti pianeti desiderate? A voi la scelta, ma il numero massimo è 10. <b>Trasparenza:</b> Attivate questa opzione per fare sì che i pianeti siano trasparenti, rendendo visibile lo sfondo attraverso di essi. <b>Scambia immagini:</b> Solitamente i pianeti sono costituiti dall'immagine e sono collocati sul colore di sfondo del motore di ArKaos. Se questa opzione viene attivata, l'immagine formerà lo sfondo e i pianeti saranno costituiti dal colore di sfondo.
Velocità orbitale	Questa opzione vi consente di stabilire la velocità con cui i pianeti si sposteranno sullo schermo. Per determinare questa velocità, è possibile specificare un numero costante espresso in millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapido sarà il movimento) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.

---

Velocità di rivoluzione	Questa opzione vi consente di stabilire la velocità con cui i pianeti ruoteranno attorno al proprio asse. Per determinare questa velocità, è possibile specificare un numero costante espresso in millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapida è la rivoluzione) oppure un qualsiasi numero di controller MIDI.
-------------------------	---

## Usix 3D



Questo effetto trasforma l'immagine in un cubo, che quindi zooma avanti e indietro con un movimento rotante.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Trasparenza	Rende l'immagine trasparente (per ulteriori informazioni ved <a href="#">pag. 62</a> fNon dimenticate che questa opzione non funziona se il synth è stato impostato in modalità a 256 colori.
Zoom	Questa opzione vi consente di impostare la distanza del cubo dallo schermo. E' possibile specificare un valore costante compreso tra -10 e +10, nel qual caso non vi sarà alcun effetto di zoom. Il cubo si troverà invece in posizione statica ad una determinata distanza dallo schermo. I valori positivi allontanano ulteriormente il cubo dallo schermo. Quanto più il valore è elevato, tanto più lontano sarà il cubo. E' anche possibile inserire un qualsiasi numero di controller MIDI, con cui quindi potrete effettuare in tempo reale lo zoom avanti e indietro del cubo.
Rotazione a	Questi parametri regolano la velocità e la direzione di rotazione lungo l'asse a del cubo. E' possibile inserire un valore costante, un qualsiasi numero di controller MIDI o scegliere di utilizzare la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI, per controllare la rotazione. Qualora decidiate di inserire un valore costante, la direzione e la velocità di rotazione variano a seconda che venga inserito un valore negativo o positivo e che sia più o meno elevato. Un valore pari a "0" significa che non si verificherà alcuna rotazione.
Rotazione b	Questi parametri regolano la velocità e la direzione di rotazione lungo l'asse b del cubo. Le opzioni sono le stesse relative alla rotazione a, ad eccezione del fatto che è possibile scegliere di utilizzare la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI anziché la pitch bend wheel per controllare la rotazione.

## Turnix 3D



Trasforma l'immagine in un cubo che ruota e zooma sullo schermo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Durata	Tempo (espresso in millisecondi) che l'immagine impiega per raggiungere le dimensioni massime.
Trasparenza	Rende l'immagine trasparente. Non dimenticate che questa opzione non funziona in modalità a 256 colori (per ulteriori informazioni ved. <a href="#">pag. 62</a> ).
Rotazione attorno al centro	Fa ruotare l'immagine sullo schermo con un movimento a spirale attorno al centro dello schermo stesso.
Rotazione sinistra e destra	Imposta la direzione di rotazione.
Angolo di rotazione	E' possibile scegliere un valore compreso tra 10 e 60. Un numero elevato dà luogo ad un angolo di rotazione più marcato.
Rotazione attorno al cubo	E' possibile specificare un valore compreso tra 1 e 10 sia per l'asse X (orizzontale) sia per l'asse Y (verticale). Un valore elevato dà luogo ad una rotazione più rapida lungo l'asse in questione.

---

## Transizioni

### Dissolvenza al nero



Questo effetto apre o chiude l'immagine in dissolvenza.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Controllo dissolvenza	<b>Dissolvenza in apertura:</b> Apre l'immagine in dissolvenza. <b>Dissolvenza in chiusura:</b> Chiude l'immagine in dissolvenza. <b>Modulation Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare la dissolvenza tramite la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI. <b>Pitch Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare la dissolvenza tramite la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI. <b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di controllare la dissolvenza tramite un qualsiasi numero di controller MIDI. <b>Durata:</b> Questa opzione vi consente di specificare il tempo necessario per portare a termine una dissolvenza.
Colore finale	La dissolvenza non deve necessariamente andare verso il nero o venire dal nero. Il pulsante Scegli colore presente in questa finestra di dialogo apre una tavolozza colori standard, da cui è possibile scegliere qualsiasi colore desiderato.

---

## Offuscamento



Questo effetto agisce analogamente all'effetto Dissolvenza al nero, in quanto apre o chiude l'immagine in dissolvenza. La differenza consiste nel fatto che questo effetto agisce rendendo più o meno sfuocata l'immagine.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Controllo offuscamento	<p><b>Dissolvenza in apertura:</b> Offusca l'immagine che compare sullo schermo.</p> <p><b>Dissolvenza in chiusura:</b> Offusca l'immagine che scompare dallo schermo.</p> <p><b>Modulation Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare l'offuscamento tramite la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Pitch Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare l'offuscamento mediante la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di controllare l'offuscamento tramite un qualsiasi numero di controller MIDI.</p> <p><b>Intensità:</b> Questa opzione vi consente di specificare un valore in percentuale, per determinare il grado di offuscamento dell'immagine. L'opzione influisce anche sulla velocità dell'effetto di offuscamento.</p> <p><b>Durata:</b> Determina la durata del processo di offuscamento.</p> <p><b>Alta qualità:</b> Spuntate questa casella per ottenere un maggiore livello di dettaglio.</p>
Direzione	Questa opzione può essere selezionata per ottenere l'effetto di offuscamento in orizzontale o in verticale.

---

## Transizione direzionale



Questo effetto crea una transizione omogenea tra un'immagine precedente e l'immagine utilizzata con l'effetto in questione. Il risultato ottenuto è simile ad una dissolvenza incrociata.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Tipo transizione	<p><b>Con tempo:</b> Ciò significa che la transizione avviene nell'arco di un intervallo di tempo. Il tempo deve essere indicato in millisecondi. Quanto più basso è il valore, tanto più rapida è la transizione.</p> <p><b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la transizione in tempo reale.</p> <p><b>Costante:</b> Con questa opzione la transizione è pressoché istantanea ed è anche possibile decidere di effettuare una transizione parziale. E' possibile inserire un numero compreso tra 0 e 100. Quanto più basso è il numero, tanto meno completa sarà la transizione.</p>
------------------	---

---

Velocità di rotazione	Questo parametro agisce soltanto sulle forme seguenti (ved. di seguito): Triangolo, Croce e Stella. Queste forme possono fare sì che la transizione avvenga in rotazione e questo parametro regola la velocità di tale rotazione. <b>Costante:</b> Inserite un numero in millisecondi. Quanto più basso è il numero, tanto più rapida è la rotazione. <b>Controller:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la velocità di rotazione in tempo reale.
Ripetizione	E' possibile decidere di dividere l'immagine in 2 o in 4 parti. In tal caso la transizione agirà separatamente su ogni singola parte.
Polarità	Scegliete se effettuare la transizione da destra a sinistra (+) oppure da sinistra a destra (-).
Forma	Questa opzione vi consente di scegliere tra 8 forme di transizione predefinite.
Gradiente	Utilizzate il cursore per controllare la visibilità del margine tra l'immagine e il colore di sfondo durante la transizione. Un valore basso dà luogo a margini sfuocati, mentre un valore elevato produce margini ben definiti.

## Transizione



Questo effetto rappresenta una versione semplificata dell'effetto Transizione direzionale. L'unica opzione disponibile è Tipo transizione, che agisce esattamente allo stesso modo di Transizione direzionale.

- ☐ **Entrambe le opzioni Transizione e Transizione direzionale funzionano meglio con una profondità dello schermo impostata a migliaia di colori. Per il funzionamento di questo effetto a 256 colori è necessario avere calcolato una Tabella di trasparenza compresa tra 5 e 10 colori.**

## Effetto scorrevole



Questo effetto di transizione trasforma un'immagine precedente in una coppia di "porte scorrevoli", che si aprono per mostrare l'immagine inserita con questo effetto.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Durata	Questa opzione vi consente di specificare il tempo necessario per l'apertura delle "porte". E' possibile inserire un valore compreso tra 500 e 10.000 millisecondi. Quanto più basso è il numero, tanto più rapido è l'effetto.
Ciclo	Questa opzione riproduce ciclicamente l'effetto, come se dietro le "porte" che si aprono ve ne fosse un'altra coppia.



Compressione	Questa opzione fa sì che l'immagine compaia in forma compressa attraverso il centro di un'immagine precedente e quindi si allunghi sino alle dimensioni massime, facendo pertanto scomparire l'immagine precedente.
Direzione scorrimento	E' possibile scegliere se si desidera aprire le "porte scorrevoli" in verticale o in orizzontale.

## Saracinesca II



Questo effetto posiziona una nuova immagine sopra ad un'immagine precedente sotto forma di varie saracinesche che si chiudono su quest'ultima.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Durata	Inserite un valore compreso tra 100 e 2000 millisecondi per specificare la velocità con cui dovranno chiudersi le saracinesche. Quanto più basso è il valore, tanto più rapido è l'effetto.
Trasparenza	Attivate questa opzione per rendere trasparenti le saracinesche. Non dimenticate che questa opzione non funziona in modalità a 256 colori (per ulteriori informazioni ved. <a href="#">pag. 62</a> ).
Rotazione saracinesche	Stabilite se le saracinesche dovranno essere verticali o orizzontali.
Numero di saracinesche	Per formare la nuova immagine, è possibile impostare da 2 a 64 saracinesche procedendo per multipli di 2. Sceglietele dall'elenco a tendina.
Rotazione per saracinesca	E' possibile fare sì che le saracinesche cambino direzione prima di fermarsi. Scegliete da 1 a 4 rotazioni dall'elenco a tendina.

## Saracinesca



Questo effetto posiziona una nuova immagine sopra ad un'immagine precedente sotto forma di svariate saracinesche, che si chiudono sull'immagine precedente.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Trasparenza	Attivate questa opzione per rendere trasparenti le saracinesche. Non dimenticate che questa opzione non funziona in modalità a 256 colori (per ulteriori informazioni ved. <a href="#">pag. 62</a> ).
Durata	Inserite un valore compreso tra 100 e 2000 millisecondi per specificare la velocità con cui dovranno chiudersi le saracinesche. Quanto più basso è il valore, tanto più rapido è l'effetto.
Rotazione saracinesche	In corrispondenza di questa opzione potrete stabilire se la rotazione delle saracinesche dovrà essere verticale o orizzontale.

Velocità saracinesche	Scegliete tra Veloce, Media e Lenta per determinare la velocità di rotazione delle saracinesche.
Movimenti saracinesche	Scegliete il punto in cui desiderare fare comparire la prima saracinesca e la direzione in cui desiderate che procedano le saracinesche successive.
Numero di saracinesche	Specificate il numero di saracinesche che desiderate lungo l'asse X (orizzontale) e lungo l'asse Y (verticale). Scegliete dall'elenco a tendina un numero compreso tra 1 e 16, procedendo per multipli di 2.

## Turnix



Ruota e zooma l'immagine sullo schermo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Durata	Tempo (espresso in millisecondi) che l'immagine impiega per raggiungere le dimensioni massime.
Trasparenza	Rende l'immagine trasparente (per ulteriori informazioni ved. <a href="#">pag. 62</a> ).
Rotazione sinistra o destra	Imposta la direzione di rotazione.
Angolo di rotazione	Inserite un numero compreso tra 1 e 60. Un numero elevato significa che la rotazione sarà più vicina al centro dello schermo, producendo un effetto più stretto.

## Scorrimento



Questo effetto fa scorrere l'immagine sullo schermo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

Durata	Tempo (espresso in millisecondi) necessario per portare a termine lo scorrimento.
Direzione	Scegliete una delle 4 direzioni da cui inizierà lo scorrimento.

## Altri effetti vari

### Sound Player (solo MacOS)



Questo plug-in vi consente di importare e riprodurre un file audio. Assegnando questo effetto ad un tasto e facendo doppio clic sull'icona dell'effetto, si aprirà una finestra di dialogo che vi consentirà di cercare un file audio. E' possibile utilizzare file in formato AIFF. Al momento di scegliere un file audio, vi verrà chiesto se desiderate riprodurlo o meno a ciclo continuo. Qualora scegliate "Loop", il file audio verrà riprodotto ciclicamente sino a quando terrete premuto il tasto. Se invece scegliete "Senza loop", il file audio verrà riprodotto una sola volta ad ogni pressione del tasto.

### Controller QuickTime



Questo plug-in vi consente di controllare in vari modi la riproduzione di film in QuickTime.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Riproduci selezione	Questa opzione vi consente di riprodurre soltanto una parte del film. Specificate la durata della parte di film utilizzando i cursori di inizio e di fine (ved. di seguito). Se non attivate questa opzione, il film verrà riprodotto semplicemente per intero.
Primo loop Dall'inizio	Se scegliete di riprodurre una parte del film a ciclo continuo (ved. di seguito), l'attivazione di questa opzione farà iniziare il film dall'inizio e quindi avvierà la riproduzione ciclica non appena raggiungerà la posizione di inizio del ciclo (ved. di seguito).
Cursori inizio e fine	Utilizzate questi cursori per impostare le posizioni di inizio e di fine della riproduzione normale o della riproduzione ciclica di una sola parte del film.
Velocità/Posizione	<b>Velocità costante:</b> Potrete scegliere di riprodurre un film alla velocità originale, attivando questa opzione e inserendo 100% come rapporto di velocità. E' anche possibile inserire un valore inferiore, per riprodurre il film lentamente, oppure un valore superiore per riprodurlo rapidamente. <b>Controller velocità:</b> L'attivazione di questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare in tempo reale la velocità di riproduzione del film. <b>Controller posizione:</b> L'attivazione di questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per avanzare e retrocedere in tempo reale per singoli frame all'interno di un film.
Direzione velocità	Come optional, è possibile invertire la riproduzione del film. Stabilite se desiderate riprodurre il film dall'inizio alla fine (+) oppure dalla fine all'inizio (-). E' anche possibile assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare questa funzione in tempo reale.

---

Sequenza loop	Questa opzione, se associata a "Riproduci selezione" e a Cursori inizio e fine, vi consente di riprodurre ciclicamente una parte del film sino a quanto terrete premuto il tasto.
Controller alta risoluzione	I messaggi dei controller MIDI inviano valori compresi tra 0 e 127. Questo aspetto può anche essere definito come la risoluzione con cui il controller è in grado di effettuare variazioni in tempo reale. Se ad esempio inviate un messaggio al controller MIDI 7 (volume) per aumentare il volume, l'aumento viene effettuato per passi interi da un valore al valore successivo, ossia da 0 a 1 e quindi da 1 a 2, ecc. Alcune persone ritengono che le variazioni in tempo reale effettuate per passi non siano sufficientemente regolari ed è per questo che è stata prevista l'opzione Controller alta risoluzione. Questi controller, che sono compresi tra 0 e 31, inviano in realtà due messaggi contemporanei, di cui uno dal cosiddetto blocco MSB corrispondente a 0-31 e uno dal cosiddetto blocco LSB corrispondente a 32-63. In altri termini, l'opzione Controller alta risoluzione suddivide ciascun valore o passo compreso tra 0 e 127 in altrettanti 128 passi, ottenendo pertanto una risoluzione più elevata e una più omogenea variazione in tempo reale.

## Effetti di QuickTime



Questa opzione vi dà accesso a numerosi effetti di QuickTime, utilizzabili sia sui film che sulle foto.

La finestra di dialogo che si aprirà contiene le seguenti opzioni:

Durata transizione	Alcuni degli effetti di QuickTime sono transizioni. Questa opzione vi consente semplicemente di determinare la durata (espressa in millisecondi) di queste transizioni.
Utilizza trasparenza	Rende trasparente l'effetto correntemente selezionato. Ciò consente di utilizzare contemporaneamente l'effetto presente su un tasto e un'immagine presente su un altro tasto.
Richiama impostazione QuickTime	Facendo clic su questo pulsante, si aprirà un'altra finestra di dialogo contenente un elenco di tutti gli effetti tra cui è possibile scegliere. Sono anche disponibili una finestra di anteprima e una serie di parametri da impostare per ciascun effetto. Facendo doppio clic sul nome di un effetto contenuto nell'elenco, comparirà una breve descrizione del risultato ottenibile con la sua applicazione.

- ❑ **Non dimenticate che l'utilizzo degli effetti di QuickTime richiede di avere eseguito l'installazione completa di QuickTime. Un'installazione standard non comprende gli effetti. Questo particolare è importante anche qualora intendiate distribuire il file synth da utilizzare con ArKaos Visualizer (ved. pag. 8), in quanto probabilmente molti eseguono soltanto un'installazione standard di QuickTime.**

## Plasma



Trasforma l'immagine in plasma psichedelico fluttuante.

## Foto



Scatta un'istantanea dell'immagine visualizzata sullo schermo e la salva sul disco rigido come file Bitmap (un comune formato di file di immagini ad alta risoluzione).

## Cattura



Se disponete di un computer dotato di scheda video e di una telecamera ad esso collegata, potrete utilizzare questo plug-in per catturare "al volo" una qualsiasi immagine dall'ingresso video ed elaborarla con altri effetti.

- ☐ **Nota per MacOS: Questo effetto richiede l'utilizzo di un Macintosh della serie AV!**

Per garantire il corretto funzionamento di questo effetto, dovrete comunicare al programma il tipo di segnale previsto:

---

Sorgente	In corrispondenza di questa opzione dovrete selezionare il tipo di segnale video di base: Composite, S-Video o RGB.
Formato	Applicabile soltanto ai segnali video Composite, questa opzione viene utilizzata per selezionare il formato del segnale: PAL (per gran parte dell'Europa), NTSC (per gli Stati Uniti ed altre parti del mondo) o SECAM (solo per la Francia).

---

## Inverti



Questo effetto inverte i colori di un'immagine rendendoli negativi. Ad esempio, il nero diventa bianco e viceversa.

### ❑ Questo effetto non funziona in modalità a 256 colori.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Inverti	Potrete scegliere di invertire tutti i tre componenti (rosso, verde e blu) che costituiscono un'immagine o una qualsiasi combinazione di essi. Se non scegliete alcun componente, non si verificherà alcun effetto.
---------	---

Modalità inversione **Inverti semplicemente:** Inverte l'immagine in base alle impostazioni definite nella finestra di dialogo di inversione, ossia in base ai componenti attivati per l'inversione.

**Inverti a caso:** Crea una nuova inversione possibile ogniqualvolta viene premuto il tasto, in base ai componenti che sono stati attivati. Non dimenticate che per ottenere un qualsiasi effetto è necessario avere attivato almeno due componenti.

**Flash casuali:** Scorre rapidamente in modo ciclico tutte le possibili inversioni sino a quando il tasto viene tenuto premuto, in base ai componenti che sono stati attivati. Non dimenticate che per ottenere un qualsiasi effetto è necessario avere attivato almeno due componenti.

Stroboscopio **Stroboscopio attivato:** Questa opzione provoca la costante attivazione e disattivazione dell'effetto di inversione quando il tasto viene premuto.

**Periodo:** Vi consente di definire l'intervallo (espresso in millisecondi) tra l'attivazione e la disattivazione.

---

## Inverti colore



Questo effetto funziona esattamente come l'effetto Inverti, in quanto inverte i colori di un'immagine rendendoli negativi. La differenza consiste nel fatto che si tratta di un effetto più elementare, che non consente l'inversione di componenti di colori separati.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Inverti sempre	L'immagine viene costantemente invertita quando viene visualizzata.
----------------	---

Flash	Questa opzione provoca la costante attivazione e disattivazione dell'effetto di inversione quando il tasto viene premuto.
-------	---

Velocità costante	Vi consente di definire l'intervallo (espresso in millisecondi) tra l'attivazione e la disattivazione.
-------------------	--

Controller	Vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per attivare e disattivare in tempo reale l'inversione dei colori.
------------	---

---

## Video

### Terremoto



Questo effetto fa scuotere e rimbombare l'immagine.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Modalità terremoto	Scegliete tra Esponenziale e Lineare per ottenere due diversi effetti basati sul tempo. Selezionando una di queste due possibilità, è anche possibile inserire un valore nella casella Tempo di smorzamento, per stabilire la durata dell'effetto. <b>Costante:</b> Se questa opzione viene attivata, l'effetto continuerà sino a quanto il tasto verrà tenuto premuto. <b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare l'effetto in tempo reale.
Ampiezza	E' possibile inserire un valore compreso tra 1 e 700 pixel, per determinare l'“ampiezza” dell'effetto. Quanto più alto è il valore inserito, tanto più ampio sarà il movimento di vibrazione dell'immagine in ogni direzione.
Movimento a scatti	E' possibile inserire un valore compreso tra 1 e 200, per determinare quante volte verrà scossa l'immagine nell'arco di un secondo.

---

### Suddivisione video



Questo effetto suddivide l'immagine in tante immagini più piccole.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Numero di sottoschermate	Questa opzione vi consente di specificare quante copie dell'immagine desiderate ottenere sullo schermo. E' possibile scegliere di visualizzare da 1 a 20 immagini su ciascun asse.
Modalità di refresh	La frequenza di refresh di un monitor è la frequenza, misurata in hertz, con cui lo schermo viene ridisegnato nell'arco di un secondo. Le basse frequenze danno luogo ad uno sfarfallamento più evidente dello schermo. Queste tre opzioni determinano il modo in cui viene ridisegnato lo schermo con l'immagine. Provatele per vederne le differenze.

---

## Pixxicato



Un'immagine generata da computer è costituita da pixel. Ingrandendo un'immagine, i pixel diventeranno sempre più distinguibili l'uno dall'altro, sotto forma di quadrati di diversi colori. Lo zoom avanti di un'immagine ne rende pertanto più grossolani i particolari. Questo effetto agisce esattamente in questo modo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Controllo	<p><b>Dissolvenza in apertura:</b> Questa opzione ha inizio con un forte ingrandimento e quindi zooma indietro, creando pertanto una dissolvenza in apertura.</p> <p><b>Dissolvenza in chiusura:</b> Questa opzione funziona esattamente al contrario.</p> <p><b>Modulation Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare lo zoom mediante la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Pitch Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare lo zoom mediante la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare lo zoom in tempo reale.</p> <p><b>Intensità:</b> Questa opzione regola l'entità della risoluzione in pixel e le dimensioni dei pixel. E' possibile inserire un valore compreso tra 0 e 100. Quanto più elevato è il numero, tanto più grandi sono i pixel.</p> <p><b>Durata:</b> Questa opzione vi consente di specificare la velocità di zoom quando si utilizzano le opzioni Dissolvenza in apertura o Dissolvenza in chiusura.</p>
Pixifica	Utilizzate le caselle di controllo per allungare i pixel orizzontalmente o verticalmente durante lo zoom. Se entrambe le caselle vengono spuntate, i pixel manterranno le proporzioni originali. Se nessuna delle caselle è spuntata, non vi sarà alcun effetto di zoom.
Dimensioni riquadro	<p><b>Lineare:</b> Con questa opzione lo zoom avverrà con un movimento scorrevole e regolare.</p> <p><b>Adeguate allo schermo:</b> Con questa opzione lo zoom sarà più irregolare, in quanto avverrà per incrementi, pixel per pixel.</p>
Alta qualità	Selezionate questa opzione per ottenere un maggiore livello di dettaglio.

---



## Vecchi film



Avete presenti quei vecchissimi film in bianco e nero, estremamente irregolari e rovinati? Questo effetto simula l'aspetto di quei film, ma funziona altrettanto bene sia sui film che sulle e foto.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Bianco e nero	Attivate questa opzione per ottenere un'immagine in bianco e nero.
Tempo di esposizione irregolare	Attivate questa opzione per fare passare l'immagine tra diversi livelli di oscurità e luminosità.
Rumore di sfondo	Attivate questa opzione per simulare una pellicola di scarsa qualità con macchie e polvere, ecc.
Scegli nero e Scegli bianco	Questi pulsanti aprono una finestra di dialogo contenente una tavolozza colori standard, che vi consente di definire le tonalità di bianco e nero di un'immagine. In questo modo è possibile, ad esempio, conferire all'immagine un aspetto invecchiato e ingiallito.
Immagine instabile	Attivate questa opzione per rendere l'immagine instabile e tremolante.
Graffi	Attivate questa opzione per aggiungere graffi e righe all'immagine.
Frequenza di quadro limite a	La frequenza di quadro è il numero di frame per secondo con cui viene riprodotto un film. E' possibile inserire un valore compreso tra 1 e 200 fps. Quanto più basso è il valore, tanto più irregolare è la riproduzione.

---

## Offuscamento del movimento



Questo effetto provoca effettivamente ciò che ne esprime il nome, ossia crea l'illusione di un movimento sfuocato. E' particolarmente utile con i video stream. L'unica opzione disponibile vi consente di scegliere se ottenere un offuscamento leggero oppure marcato.

## Iridescenza



Questo effetto suddivide l'immagine in tre layer, di cui uno per ciascuno dei tre componenti: rosso, blu e verde. E' quindi anche possibile fare sì che i layer si fondano o si separino.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Controllo	<p><b>Dissolvenza in apertura:</b> Questa opzione fonde gradualmente i tre layer, sino a formare l'immagine originale.</p> <p><b>Dissolvenza in chiusura:</b> Questa opzione funziona esattamente al contrario.</p> <p><b>Modulation Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare la fusione mediante la modulation wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Pitch Wheel:</b> Questa opzione vi consente di controllare la fusione mediante la pitch bend wheel presente sulla tastiera MIDI.</p> <p><b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la fusione in tempo reale.</p> <p><b>Intensità:</b> Questa opzione regola il grado di accentuazione dei layer. E' possibile inserire un valore compreso tra 0 e 100. Quanto più elevato è il numero, tanto più visibili sono i layer.</p> <p><b>Durata:</b> Questa opzione vi consente di specificare la velocità della fusione quando si utilizzano le opzioni Dissolvenza in apertura o Dissolvenza in chiusura.</p>
Alta qualità	Selezionate questa opzione per ottenere un maggior livello di dettaglio.

---

## Cambio di tonalità



Questo effetto cambia continuamente i colori sullo schermo.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Modulazione tonalità	<p><b>Nessuna:</b> Se questa opzione è stata selezionata, non vi sarà alcun effetto.</p> <p><b>Ciclo:</b> Questa opzione vi consente di specificare un tempo compreso tra 1 e 30.000 millisecondi. Si tratta dell'intervallo in corrispondenza del quale cambieranno i colori e pertanto quanto più basso è il valore, tanto più rapidamente cambierà il colore.</p> <p><b>Controller MIDI:</b> Questa opzione vi consente di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la variazione dei colori in tempo reale.</p>
Alta qualità	Selezionate questa opzione per ottenere un maggiore livello di dettaglio.

---

## Turbine



Questo effetto trasforma l'immagine in un turbinio di colori.

Le opzioni relative a questo effetto sono le seguenti:

---

Velocità interna	Questa opzione controlla la velocità di rotazione del centro del vortice. E' possibile decidere di inserire un numero compreso tra 0 e 65.000 millisecondi (quanto più basso è il valore, tanto più rapida è la rotazione) oppure di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la velocità in tempo reale. Non dimenticate che è possibile inserire un valore negativo, ad esempio -2000 msec., per ottenere una rotazione in senso orario anziché in senso antiorario.
Velocità esterna	Questa opzione controlla la velocità di rotazione del margine esterno del vortice. E' possibile decidere di inserire un numero compreso tra 0 e 65.000 millisecondi (quanto più basso è il valore, tanto più rapida è la rotazione) oppure di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la velocità in tempo reale. Non dimenticate che è possibile inserire un valore negativo, ad esempio -2000 msec., per ottenere una rotazione in senso orario anziché in senso antiorario.
Dimensioni stella centrale	E' possibile inserire un valore compreso tra 0 e 200 pixel. Con un qualsiasi valore superiore a zero il centro del vortice assumerà la forma di una stella a sei punte. Quanto più elevato è il valore inserito, tanto più grande sarà la stella. E' anche possibile assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare questo effetto in tempo reale.
Velocità stella centrale	Questa opzione controlla la velocità di rotazione della stella. E' possibile decidere di inserire un numero compreso tra 0 e 65.000 millisecondi (quanto più basso è il numero, tanto più rapida è la rotazione) oppure di assegnare un qualsiasi numero di controller MIDI, per controllare la velocità in tempo reale. Non dimenticate che è possibile inserire un valore negativo, ad esempio -2000 msec., per ottenere una rotazione in senso orario anziché in senso antiorario.
Controller centrati a zero	Se questa opzione viene attivata, un valore di controller MIDI pari a 64 viene considerato uguale a 0. Ciò significa che, nel caso della velocità di rotazione, un messaggio del controller MIDI con un valore superiore a 64 è un valore positivo e provoca una rotazione in senso antiorario. Al contrario, un messaggio del MIDI con un valore inferiore a 64 è un valore negativo e provoca una rotazione in senso orario.

---

**Riproduzione delle patch**

# Attivazione della visualizzazione a tutto schermo di ArKaos

Prima di passare alla modalità di visualizzazione a tutto schermo, è necessario che vi assicuriate di avere selezionato il synth e la patch corretti:

- 1. Fate clic sulla finestra del pannello synth relativa al synth che desiderate "riprodurre".**
- 2. Selezionate una patch servendovi delle frecce su e giù presenti nella finestra del pannello synth.**  
E' possibile selezionare una patch anche facendo clic sulla finestra tastiera patch corrispondente (se aperta).
- 3. Aprite il menu ArKaos e selezionate "Attiva ArKaos". E' anche possibile utilizzare le seguenti combinazioni di tasti di scelta rapida: su MacOS [Comando]-[Invio] o [Comando]-[A], su Windows [Ctrl]-[Invio] o [Ctrl]-[A].**  
Viene così attivata la visualizzazione a tutto schermo. Lo schermo verrà riempito dal colore di sfondo e le immagini contenute nella patch verranno caricate in memoria. E' possibile scegliere un colore di sfondo e stabilire se le informazioni di caricamento dovranno essere visualizzate o meno, come illustrato a [pag. 46](#).

# Controllo di ArKaos da una tastiera MIDI

Se avete impostato l'attrezzatura MIDI come illustrato nel capitolo "Impostazione del MIDI", tutto ciò che dovrete fare è attivare ArKaos, premere i tasti della tastiera MIDI (o di un altro controller MIDI) e guardare il monitor. Vi sono alcuni particolari da tenere in considerazione:

- I tasti presenti sulla tastiera patch di ArKaos VJ sono contrassegnati con le sigle da "C-2" a "G-8", che corrispondono ai numeri delle note MIDI 0-127. Su alcuni controller MIDI le ottave potrebbero essere contrassegnate in modo diverso.
- Alcuni effetti utilizzano la velocità MIDI, la pitch bend, la modulazione ed altri tipi di controller. Assicuratevi che il vostro controller MIDI sia stato impostato in modo tale da trasmettere questi messaggi.

## Cambio delle patch tramite il MIDI

In ogni synth di ArKaos VJ possono esservi fino a 128 patch, che corrispondono ad un numero di Program Change MIDI da 0 a 127. Se il vostro controller MIDI è in grado di inviare messaggi Program Change, potrete utilizzarli per passare ad un'altra patch qualora sia attiva la modalità di visualizzazione a tutto schermo (o Anteprima) di ArKaos. Per abilitare il Program Change MIDI in ArKaos VJ, prima di attivare il programma dovrete effettuare le seguenti impostazioni:

**1. Fate clic sulla finestra del pannello synth in modo tale da selezionarla.**

**2. Aprite il menu Synth e selezionate "Informazioni sul synth..."**.

Si aprirà la finestra di dialogo di informazioni sui synth.

**3. Assicuratevi che sia stata spuntata l'opzione "Ricevi Program Change" e chiudete la finestra di dialogo.**

In questo modo, quando attiverete ArKaos o effettuerete un'anteprima, potrete inviare messaggi Program Change dal controller MIDI e quindi commutare istantaneamente tra le patch.

### **Pre caricamento delle nuove immagini (solo MacOS)**

• **Quando commuterete tra le patch utilizzando i messaggi Program Change, potrete decidere di attivare l'opzione "Carica immagini su PGM change".**

In questo modo le immagini della nuova patch verranno precaricate in memoria prima dell'effettiva commutazione tra le patch. Se un'immagine non viene precaricata in questo modo, si verificherà un leggero ritardo ogniqualvolta verrà utilizzata.

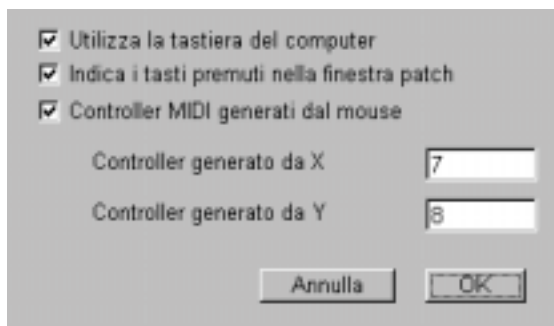
## Controllo di ArKaos dalla tastiera del computer

Possono esservi situazioni in cui non avete accesso ad un controller MIDI, ma desiderate comunque provare il lavoro che avete realizzato. In tal caso potrete effettuare le attivazioni di base dalla tastiera del computer.

- ❑ **Non dimenticate che l'utilizzo della tastiera del computer riduce leggermente la velocità delle prestazioni di ArKaos VJ. Se invece avete la possibilità di utilizzare un controller MIDI, servitevene.**

Effettuatene l'impostazione nel modo seguente:

- 1. Aprite il menu Modifica e selezionate "Tastiera..." dal sottomenu Preferiti.**
- Si aprirà la finestra di impostazione della tastiera.**



- 2. Attivate l'opzione "Utilizza la tastiera del computer".**
- 3. Se desiderate che il tasto premuto venga indicato nella finestra tastiera patch in modalità Anteprema, attivate "Indica i tasti premuti nella finestra patch".**  
Questa opzione viene spesso utilizzata, in quanto consente di trovare più facilmente la giusta ottava durante l'utilizzo della tastiera del computer in modalità Anteprema.
- 4. Attivate l'opzione "Controller MIDI generati dal mouse".**  
Questa opzione vi consente di utilizzare il mouse per emulare i messaggi del controller MIDI. Inserite i numeri dei controller MIDI desiderati. ArKaos risponderà ai movimenti orizzontali (X) e verticali (Y) del mouse come se si trattasse di messaggi del controller MIDI.
- 5. Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.**
- 6. Provate le impostazioni effettuate attivando ArKaos oppure utilizzando la funzione Anteprema e premete uno dei tasti presenti sulla tastiera del computer.**  
L'immagine e l'effetto assegnati al tasto verranno visualizzati nella finestra Anteprema. Se avete attivato la risposta visiva di cui al punto 3 precedente, il tasto corrispondente sulla tastiera patch si illuminerà.

## Controllo di ArKaos da un sequencer MIDI

Per utilizzare questo tipo di controllo, è necessario effettuare le opportune impostazioni MIDI per il synth, come illustrato a [pag. 49](#) (MacOS) e a [pag. 53](#) (Windows). Vi sono due opzioni principali:

- **Controllo di ArKaos VJ da un sequencer esterno.**  
In MacOS dovrete stabilire se desiderate utilizzare Direct Driver oppure OMS. Il sistema OMS dovrà essere scelto qualora si utilizzi un'interfaccia che lo richiede.
- **Controllo di ArKaos VJ da un altro programma di sequencing in funzione sullo stesso computer.**  
In MacOS è necessario utilizzare OMS (ved. [pag. 51](#)), mentre in Windows si dovrà utilizzare un'applicazione MIDI di terzi (ved. [pag. 54](#)).

## Impostazione del sequencer per la trasmissione ad ArKaos VJ

L'esatta procedura da seguire per tale impostazione dipende dalla modalità utilizzata, come illustrato in precedenza:

- **Se utilizzate un sequencer esterno, collegate il sequencer all'interfaccia MIDI del computer e assicuratevi che il sequencer collegato sia impostato in modo tale da trasmettere alla porta appropriata e sul canale MIDI corretto.**
- **Se utilizzate un'applicazione di sequencing in funzione sullo stesso computer, assicuratevi che la traccia che desiderate utilizzare trasmetta sulla porta MIDI e sul canale MIDI su cui ArKaos VJ è impostato per la ricezione. Ved. [pag. 60](#).**

## Creazione dei dati MIDI

Per inserire i dati MIDI che desiderate utilizzare per controllare ArKaos VJ, potrete utilizzare le funzioni di step editing o di "disegno" del vostro sequencer. In alternativa, potrete utilizzare una tastiera o un altro controller per registrare direttamente i dati sulla traccia. Sono di particolare interesse i seguenti messaggi MIDI:

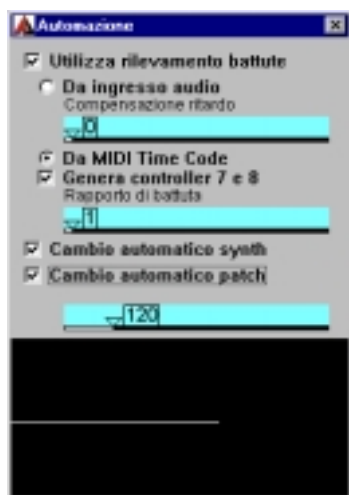
- Messaggi Nota attivata e Nota disattivata con le relative informazioni sulla velocità. Questi messaggi vengono utilizzati per attivare le immagini e gli effetti di controllo. Non dimenticate che sono spesso estremamente importanti le durate e le velocità delle note.
- Alcuni effetti rispondono al pitch bend, ai dati della modulation wheel e ad altri messaggi di controller MIDI. Per ulteriori informazioni consultate la descrizione di ogni singolo effetto.
- Oltre a quanto sopra riportato, i messaggi Program Change possono essere utilizzati per commutare tra le patch, come illustrato a [pag. 118](#).



## Utilizzo della funzione Automazione

Un altro modo di riprodurre le patch consiste nell'utilizzare la funzione Automazione, che agisce analogamente ad ArKaos Visualizer (ved. pag. 8) in quanto prevede una funzione di rilevamento delle battute in grado di analizzare i suoni in ingresso, individuare il tempo e attivare le immagini in perfetta sincronia con il ritmo della musica.

Per aprire la finestra di dialogo Automazione, aprite il menu Modifica e spostate il puntatore sulla voce Preferiti. Quindi selezionate Automazione dal sottomenu.



La finestra di dialogo Automazione

Le opzioni relative a questa funzione sono le seguenti:

Utilizza rilevamento battute	Questa opzione attiva il rilevamento delle battute, che viene utilizzato per individuare il tempo dei suoni in ingresso. Selezionando e deselegionando questa casella, è possibile attivare e disattivare la funzione Automazione.
Da ingresso audio	Se questa opzione viene attivata, la funzione Automazione verrà sincronizzata con l'orologio interno dell'hardware audio del computer.
Compensazione ritardo	Se rilevate che la funzione Automazione non risponde in modo sufficientemente rapido durante l'attivazione delle immagini in sincronia con l'audio (ossia l'attivazione viene ritardata), potete provare a spostare questo cursore verso l'alto.
Da MIDI Time Code	Se questa opzione viene attivata, la funzione Automazione verrà sincronizzata con il MIDI Time Code in ingresso.
Genera controller 7 e 8	Se avete impostato i parametri per alcuni o per tutti gli effetti di un synth in modo tale che vengano controllati dai messaggi 7 e 8 del controller MIDI (ved. capitolo "Gli effetti"), potrete attivare questa opzione per fare sì che la funzione Automazione generi movimenti virtuali del controller MIDI.
Rapporto di battuta	Utilizzare questo cursore per impostare la frequenza con cui verranno azionati i nuovi tasti. Un rapporto di battuta pari a 1 significa che un tasto verrà azionato ad ogni battuta musicale. Un rapporto pari a 2 farà sì che un tasto venga azionato ogni 2 battute, ecc. Se state riproducendo lunghi loop video, dovrete impostare questo cursore ad un valore elevato.

---

Cambio automatico synth	Se questa opzione viene attivata, è possibile aprire vari synth (file .kos) contemporaneamente e fare sì che la funzione Automazione commuti tra di essi.
Cambio automatico patch	Come illustrato in precedenza, un synth può contenere fino a 128 patch. Attivando questa opzione è possibile fare sì che la funzione Automazione commuti tra le patch del synth correntemente attivo.
Cambia dopo (secondi)	In caso di utilizzo delle opzioni Cambio automatico, questo cursore vi consente di impostare l'intervallo tra una commutazione di synth e/o patch e quella successiva.

---

## Chiusura della visualizzazione a tutto schermo

Per disattivare ArKaos (chiudere la visualizzazione a tutto schermo) e ritornare alle impostazioni di ArKaos VJ, utilizzate uno dei seguenti metodi:

- **Se disponete di un solo monitor, è sufficiente fare clic sul pulsante del mouse (in Windows il pulsante sinistro del mouse).**
- **Se invece disponete di un monitor separato per visualizzare il lavoro svolto con ArKaos, aprite il menu ArKaos in ArKaos VJ e selezionate "Disattiva ArKaos".**

## **Il registratore di eventi**

# Introduzione



La finestra Registratore di eventi.

Il registratore di eventi consente principalmente di registrare le performance direttamente in ArKaos VJ senza ricorrere ad un programma esterno. Questo strumento vi permette inoltre di lavorare con un programma MIDI per "trasferire" le performance in ArKaos VJ, in modo tale da riprodurle senza l'altra applicazione. A tale scopo è possibile procedere in due diversi modi:

- "catturando" (registrando) una performance che sia effettivamente eseguita da una periferica MIDI esterna o un'applicazione di sequencing MIDI;
- importando file MIDI creati in altri programmi.

Il registratore di eventi vi consente anche di trasformare le registrazioni in film di QuickTime da utilizzare in ArKaos VJ o altri programmi in grado di leggere i film di QuickTime.

# Registrazione di una performance “live”

Per registrare una performance, procedete come illustrato di seguito:

- 1. Impostate tutti i vari parametri come per qualsiasi altro tipo di performance.**  
Questa fase comprende anche la creazione di una patch, l'esecuzione delle impostazioni del sistema, ecc.
- 2. Provate la performance in modo tale da sentirvi sicuri nell'eseguirlo in un'unica volta.**
- 3. Chiudete la finestra Anteprima qualora sia aperta.**
- 4. Aprite il menu ArKaos e selezionate “Registratore di eventi”. In alternativa è possibile utilizzare i tasti di scelta rapida [Comando]-[R] (MacOS) o [Ctrl]-[R] (Windows).**  
Si aprirà la finestra Registratore di eventi, in cui è riportato l'elenco di eventuali performance precedenti.
- 5. Fate clic su Registra.**  
Si aprirà la finestra di impostazione della registrazione.
- 6. Nella finestra di dialogo che compare fate clic sul pulsante “Modifica” e quindi inserite un nome per la registrazione e fate clic su “Registra”.**  
Ora il programma attenderà l'inizio della performance. Nulla verrà registrato sino a quando non la inizierete.
- 7. Eseguite la performance desiderata. Quando sarete pronti, fate clic sul pulsante del mouse per interromperla.**  
Comparirà nuovamente il registratore di eventi, in cui sarà contenuta la nuova registrazione aggiunta.
- 8. Per verificare la performance fate clic sul pulsante Play.**

## Se avete commesso un errore durante la registrazione

Se desiderate effettuare un secondo tentativo, procedete come illustrato di seguito:

- 1. Fate clic sulla registrazione appena effettuata e contenuta nell'elenco, in modo tale da selezionarla.**
- 2. Premete [Comando]-[Canc] (MacOS) o [Ctrl]-[Canc] (Windows) per eliminarla.**
- 3. Effettuate una nuova registrazione, come illustrato in precedenza.**

# Cattura di una performance eseguita da un altro programma o da un'altra periferica MIDI

Se avete utilizzato un'altra applicazione o periferica MIDI per creare una performance automatica, potreste desiderate "catturare" o "trasferire" questa performance nel registratore di eventi di ArKaos VJ. Questa procedura presenta due vantaggi:

- potrete riprodurla senza utilizzare altre attrezzature o altri programmi;
- potrete convertirla in un film di QuickTime.

Procedete come illustrato di seguito:

- 1. Impostate tutti i vari parametri in modo tale che la performance venga riprodotta come dovrebbe.**
- 2. Chiudete la finestra Anteprema qualora sia aperta.**
- 3. Aprite il menu ArKaos e selezionate "Registratore di eventi".**
- 4. Fate clic su Registra nel registratore di eventi.**  
Si aprirà la finestra di impostazione della registrazione.
- 5. Fate clic sul pulsante "Modifica" e quindi inserite un nome per la registrazione e fate clic su "Registra".**  
Ora il programma attenderà l'inizio della performance. Nulla verrà registrato mentre il programma è "in attesa".
- 6. Se il MIDI viene riprodotto da un'altra periferica (ossia non sullo stesso computer), attivate la riproduzione a questo punto.**
- 7. Se l'altro programma MIDI si trova sullo stesso computer, è ora necessario passare a tale programma per attivare la riproduzione (eventualmente con un'introduzione di alcune battute) e quindi ritornare ad ArKaos VJ.**
- 8. Quando la performance è terminata, fare clic sul pulsante del mouse per interromperla.**  
Comparirà nuovamente il registratore di eventi, in cui sarà contenuta la nuova registrazione aggiunta.
- 9. Per verificare la performance fate clic sul pulsante Play.**

# Importazione di file MIDI

L'ultimo modo utilizzabile per aggiungere una registrazione al registratore di eventi consiste nell'importare un file MIDI standard (SMF). Il formato di file SMF viene impiegato per trasferire sequenze MIDI (registrazioni) tra programmi e periferiche.

Se avete già creato una registrazione in un altro programma o in un'altra periferica MIDI, la sua importazione sotto forma di file MIDI potrebbe essere il modo più pratico per convertirla in una registrazione di ArKaos VJ. Procedete come illustrato di seguito:

- 1. Assicuratevi che la performance venga riprodotta come desiderato durante l'esecuzione "live" per ArKaos VJ.**
- 2. Salvate la performance come file MIDI e, se richiesto, trasferitela sul disco rigido del computer su cui è in funzione ArKaos VJ.**

La procedura esatta da seguire dipende dalla periferica/applicazione su cui il file MIDI è stato creato. Consultate il manuale d'istruzioni fornito in dotazione con l'applicazione/periferica.

A partire da questo punto è possibile adottare due diversi metodi:

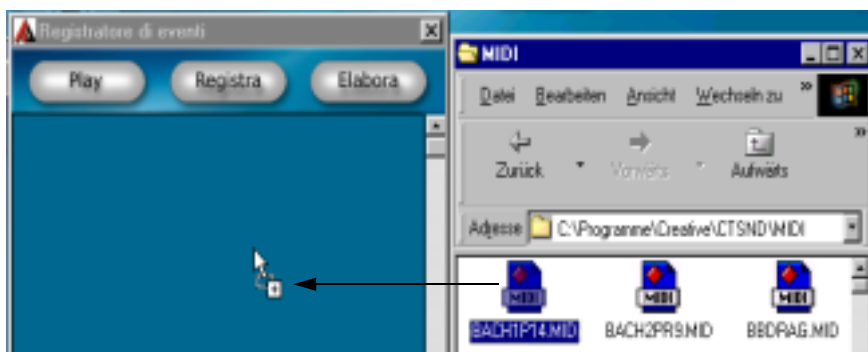
## Utilizzo dell'opzione Importa

- 1. Aprite la finestra Registratore di eventi (dal menu ArKaos).**
- 1. Aprite il menu File e selezionate Importa.**
- 1. Individuate il file sul disco rigido e apritelo.**

## Utilizzo della funzione "drag and drop"

- 1. Disponete le finestre in modo tale da vedere, contemporaneamente, sia la finestra del Finder (MacOS) o della Gestione risorse (Windows) sia la finestra Registratore di eventi di ArKaos.**
- 2. Trascinate il file MIDI dal Finder/dalla Gestione risorse alla finestra Registratore di eventi.**

Indipendentemente dal metodo utilizzato il file MIDI comparirà come nuova registrazione nella finestra Registratore di eventi.



Trascinamento dal Finder (MacOS)/dalla Gestione risorse (Windows) alla finestra Registratore di eventi.

# Riproduzione

Vi sono due modi per riprodurre una registrazione nella finestra Registratore di eventi:

- **Selezionatela e fate clic sul pulsante Play.**
- **Fate doppio clic su di essa.**

## **Informazioni sul rapporto tra il registratore di eventi e le patch**

Il registratore di eventi riproduce la registrazione utilizzando la patch correntemente attiva. La patch effettivamente utilizzata non viene salvata con la registrazione. Ciò significa che è vostro compito accertarvi che, all'attivazione della riproduzione, sia stata selezionata la patch corretta.

# Gestione delle registrazioni

## **Eliminazione**

Per eliminare una registrazione dall'elenco, selezionatela e premete [Comando]-[Canc] (MacOS) o [Ctrl]-[Canc] (Windows).

## **Salvataggio e apertura**

Non vi sono metodi particolari richiesti per salvare e aprire le registrazioni. Tutte le registrazioni contenute nell'elenco fanno parte del file synth e vengono salvate e aperte con esso.



# Trasformazione in QuickTime

Una registrazione può essere convertita, o “trasformata”, in un film di QuickTime. I film di QuickTime possono essere riprodotti da numerose applicazioni., compreso lo stesso ArKaos VJ! Procedete come illustrato di seguito:

- 1. Aprite il registratore di eventi e selezionate la riproduzione da “trasformare”.**
- 2. Fate clic sul pulsante **Elabora**.**
- 3. Fate clic sul pulsante **Imposta** e scegliete un formato di schermo e una frequenza di quadro.**

Le dimensioni del film e la frequenza dello schermo selezionate dipendono dal sistema da cui si intende riprodurre il film. Quanto più elevata è la frequenza, tanto migliore è la qualità, ma i film di grandi dimensioni registrati a frequenze elevate richiedono anche una maggiore capacità di elaborazione.

- 4. Fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo di impostazione.**

- 5. Fate clic sul pulsante **Formato** e impostate le opzioni di compressione desiderate.**

La finestra di dialogo che compare non è in realtà una finestra di ArKaos ma una finestra fornita da QuickTime. In questo programma le opzioni potrebbero variare a seconda del sistema e della versione di QuickTime utilizzata. Per ulteriori informazioni fate riferimento alla documentazione di QuickTime.

- 6. Fate clic su **Crea**, specificate un nome e una posizione per il file e fate clic su **Salva**.**

In questo modo il film viene creato e salvato su disco. Una barra di avanzamento vi informerà sullo stato del processo. Se lo desiderate, potrete fare clic su **Chiudi** in qualunque momento. Questa operazione interromperà la trasformazione, ma vi fornirà un film di QuickTime contenente tutto ciò che è stato trasformato sino a quel punto. Potrete utilizzare questa opzione come funzione di “anteprima”.

## Significato dei menu e delle finestre di dialogo

# Menu File

Per ulteriori informazioni sulla gestione dei file fate riferimento al capitolo "Gestione dei synth e delle patch". Di seguito è riportata una sintesi dei comandi di menu.

## Nuovo

Utilizzate questa voce per creare un nuovo synth. Apre una finestra di dialogo di file quando inserite il nome e la posizione del nuovo file synth.

## Apri

Utilizzate questa voce per aprire un file synth salvato su disco.

## Importa

Questa voce viene utilizzata per importare le immagini nel synth (ved. [pag. 69](#)) e per importare i file MIDI nel registratore di eventi (ved. [pag. 127](#)).

## Chiudi

Questa voce chiude la finestra correntemente selezionata. Se si tratta della finestra di un synth e quest'ultimo contiene modifiche non salvate, vi verrà chiesto se desiderate salvarle prima di chiudere.

## Salva

Utilizzate questa voce per salvare su disco eventuali modifiche apportate al synth.

## Salva con nome

Utilizzate questa voce per salvare una copia del synth con un altro nome o in un'altra posizione.

## Esci

Esce dal programma. Se un synth aperto contiene modifiche non salvate, vi verrà chiesto se desiderate salvarle prima di chiudere.

# Menu Modifica

## Annulla

L'opzione Annulla non è disponibile in ArKaos VJ.

## Taglia

Opzione Taglia standard utilizzata con un'immagine o un effetto nella finestra tastiera patch, per rimuoverli dalla cella e posizionarli negli Appunti. Ved. [pag. 73](#).

## Copia

Opzione Copia standard utilizzata con un'immagine o un effetto nella finestra tastiera patch, per posizionarli negli Appunti senza rimuoverli. Ved. [pag. 73](#).

## Incolla

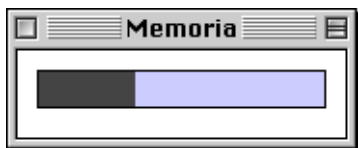
Opzione Incolla standard utilizzata con una cella di immagine o di effetto nella finestra tastiera patch, per incollarvi il contenuto degli Appunti. Ved. [pag. 73](#).

## Cancella

Utilizzate questa voce per rimuovere l'immagine o l'effetto dalla cella selezionata nella finestra tastiera patch. Ved. [pag. 73](#) e [pag. 81](#).

## Memoria (MacOS)

Aprire la finestra della memoria:



Se aprite questa finestra e attivate ArKaos, l'indicatore mostra continuamente quanta RAM viene utilizzata. Poiché ArKaos utilizza uno schema di allocazione dinamica della memoria, la quantità di memoria in uso varierà in funzione delle immagini visualizzate e degli effetti attivati. L'indicatore della memoria può essere utilizzato per definire con esattezza le combinazioni di effetti che richiedono particolari quantità di memoria. In questo modo è possibile stabilire se è necessario modificare la patch oppure assegnare una maggiore quantità di memoria al programma. A tale proposito vi rimandiamo al capitolo di installazione.

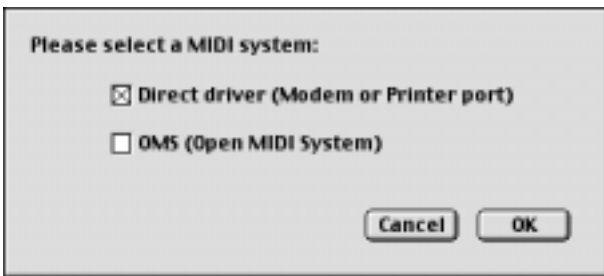
Non dimenticate comunque che non è necessario avere una quantità di memoria sufficiente per caricare tutte le immagini nella RAM. Se la memoria non è sufficiente per caricare tutto nella RAM, lo schema di allocazione dinamica rimuove le vecchie immagini dalla memoria e le sostituisce con le nuove immagini richieste (come illustrato nel capitolo di installazione). Questo trasferimento può tuttavia causare un leggero ritardo, che potrebbe essere inopportuno.

- ❑ **Se state utilizzando ArKaos VJ con un solo monitor e desiderate vedere la finestra Memoria quando ArKaos è attivo, dovrete utilizzare un formato di schermo che non copra l'intero monitor (ved. pag. 39).**

## Preferiti

Questa voce contiene un sottomenu, in cui ogni voce apre una finestra di dialogo:

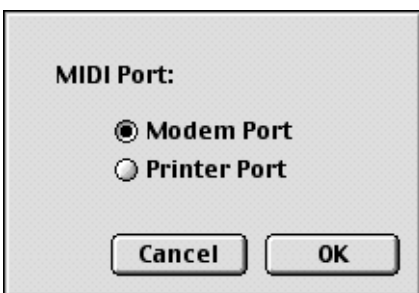
### Finestra di dialogo del sistema MIDI (MacOS)



Stabilisce quale driver MIDI verrà utilizzato:

- **Direct Driver**  
Utilizzate questa opzione quando desiderate controllare ArKaos VJ da una periferica MIDI (tastiera, sequencer, ecc.) collegata alla porta del modem o della stampante. Ved. [pag. 49](#).
- **OMS**  
Utilizzate questa opzione se avete installato OMS 2.0 sul Macintosh e vi avvalete di un'interfaccia MIDI multiporta o desiderate controllare ArKaos VJ internamente da un'applicazione MIDI compatibile con OMS. Ved. [pag. 51](#).

### Finestra di dialogo di impostazione MIDI (MacOS)



- Se l'opzione "Direct Driver" viene selezionata nella finestra di dialogo del sistema MIDI (ved. sopra), la finestra di dialogo di impostazione MIDI verrà utilizzata per selezionare la porta (Modem o Stampante) a cui è collegata l'attrezzatura MIDI.

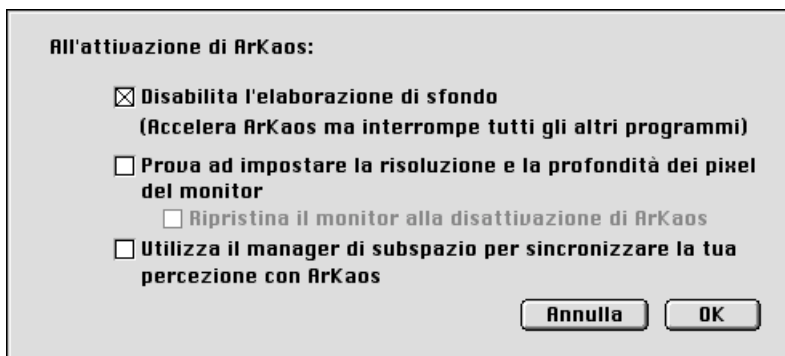
- Se l'opzione "OMS" viene selezionata nella finestra di dialogo del sistema MIDI (ved. sopra), questa finestra di dialogo verrà utilizzata per selezionare l'ingresso OMS da cui ArKaos VJ riceve i dati (ved. [pag. 51](#)).

### Finestra di dialogo di impostazione MIDI (Windows)



- Selezionate la periferica MIDI appropriata dall'elenco a tendina. Se avete installato più periferiche MIDI, potrete spuntare la casella "Utilizza tutte le periferiche" per essere in grado di utilizzarle tutte contemporaneamente.

### Finestra di dialogo del motore di ArKaos

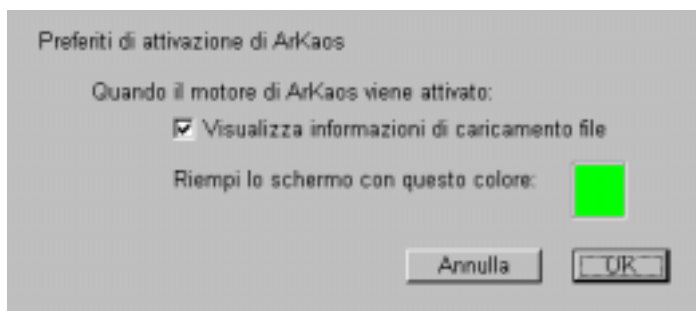


Questa finestra di dialogo contiene alcune impostazioni relative al modo in cui il motore di ArKaos (il "cuore" dell'elaborazione delle immagini di cui è dotato ArKaos VJ) dovrà comportarsi:

- **Disabilita l'elaborazione di sfondo.**  
Se questa opzione viene attivata, il motore di ArKaos monopolizzerà l'intero sistema, diventando pertanto più rapido. Ciò rende però impossibile eseguire contemporaneamente altri programmi (come i sequencer).
- ❑ **Per ottimizzare la performance e riservare ad ArKaos tutto il tempo di CPU possibile, non dovrete soltanto disabilitare l'elaborazione di sfondo ma disattivare anche l'utilizzo della tastiera del computer nella finestra di dialogo Tastiera - Preferiti.**
- **Prova ad impostare la risoluzione e la profondità dei pixel del monitor (solo MacOS)**  
Utilizzate questa opzione se desiderate lavorare in ArKaos VJ con le normali impostazioni dello schermo ed eseguire la visualizzazione a tutto schermo di ArKaos con una risoluzione e un numero di colori diversi. Ved. [pag. 39](#).

- **Ripristina il monitor alla disattivazione di ArKaos (solo MacOS)**  
Se questa opzione viene attivata, la risoluzione e la profondità dei pixel verranno ripristinate alle impostazioni originali quando ritornerete dalla visualizzazione a tutto schermo ad ArKaos VJ (pertinente soltanto se è stata attivata l'opzione "Prova ad impostare...").
- **Utilizza il manager di subs spazio per sincronizzare la tua percezione con ArKaos**  
Applica meccanismi di sincronizzazione del soft-focus per sovrapporre il risultato di ArKaos al comportamento del vostro nervo ottico.

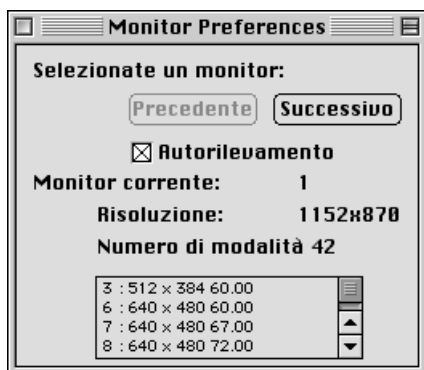
### Finestra di dialogo di avvio di ArKaos



Contiene le impostazioni di visualizzazione qualora venga attivata la visualizzazione a tutto schermo di ArKaos.

- **Visualizza informazioni di caricamento file.**  
Se questa opzione viene attivata, verrà mostrata una casella durante il caricamento dei file di immagini in memoria. La casella contiene le informazioni relative ai file caricati e alla quantità di memoria rimasta.
- **Riempi lo schermo con questo colore.**  
Fate clic sul quadrato colorato per selezionare un colore di sfondo per la visualizzazione a tutto schermo di ArKaos.

### Finestra di dialogo dei monitor (MacOS)



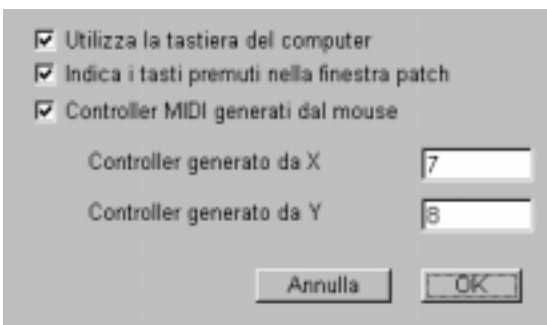
Questa finestra di dialogo viene utilizzata per comunicare ad ArKaos VJ le risoluzioni del monitor rese disponibili con l'installazione effettuata e, qualora utilizzate più di un monitor, per selezionare un monitor riservato ad ArKaos. Per ottenere un'illustrazione completa di questa finestra di dialogo fate riferimento al capitolo "Impostazione dell'area di visualizzazione".

## Finestra di dialogo dei monitor (Windows)



Questa finestra di dialogo vi informa in merito alle diverse modalità grafiche supportate da Direct Draw. Qualora utilizzate più di un monitor, potrete anche selezionare il monitor da utilizzare per ArKaos. Per ulteriori informazioni fate riferimento al capitolo "Impostazione dell'area di visualizzazione".

## Finestra di dialogo della tastiera



- **Utilizza la tastiera del computer**

Attivate questa opzione per impostare la tastiera del computer da utilizzare in sostituzione della tastiera MIDI.

- **Indica i tasti premuti nella finestra patch**

Se questa opzione viene attivata, il tasto premuto sulla tastiera del computer verrà evidenziato nella finestra tastiera patch in modalità Anteprima. Ved. [pag. 119](#).

- **Controller MIDI generati dal mouse**

L'attivazione di questa opzione fa sì che il motore di ArKaos interpreti i movimenti del mouse come messaggi di controller MIDI. Inserire un qualsiasi numero di controller MIDI per i movimenti orizzontali (X) e verticali (Y).

- **Quando viene attivata la visualizzazione a tutto schermo di ArKaos, la performance sarà più rapida se viene disattivata l'opzione "Utilizza la tastiera del computer..." e se viene disabilitata l'elaborazione di sfondo nella finestra di dialogo dei preferiti del motore di ArKaos (ved. [pag. 47](#)).**

## Registrazione

Qualora stiate soltanto provando ArKaos VJ, potrete utilizzare questa voce di menu per registrare il programma. Ved. [pag. 9](#).



## **Automazione**

Aprire il menu Automazione. ArKaos può essere sincronizzato rispetto al tempo dei suoni in ingresso e attivare immagini, effetti ed eventi in perfetta sincronia con la musica in ingresso. Per ulteriori informazioni sulla funzione Automazione consultate [pag. 121](#).

# Menu Synth

## Informazioni sul synth...



Aprire una finestra di dialogo in cui è possibile effettuare le impostazioni del MIDI e dello schermo per il synth selezionato.

### MIDI

- **Canale**  
Specificare su quale canale MIDI ArKaos VJ dovrà ricevere i messaggi MIDI. Ved. [pag. 60](#).
- **Omni On**  
Fa sì che ArKaos VJ risponda ai messaggi MIDI su tutti i canali MIDI. Ved. [pag. 60](#).
- **Ricevi Program Change**  
Vi consente di commutare tra le patch utilizzando i messaggi Program Change. Ved. [pag. 118](#).
- **Carica immagini su Program Change (solo MacOS)**  
Precarica in memoria le immagini di una nuova patch mentre si commuta tra le patch utilizzando i messaggi Program Change. Ved. [pag. 118](#).

### Schermo

- **Dimensioni dello schermo**  
Imposta le dimensioni dello schermo desiderate. Ved. [pag. 58](#).
- **Profondità dello schermo**  
Imposta la profondità dello schermo desiderata. Ved. [pag. 58](#).
- **Utilizza doppio buffering a tutto schermo**  
Predisegna le immagini in un buffer di memoria aggiuntivo prima di riprodurle direttamente sullo schermo del motore di ArKaos. In Windows dovreste anche specificare se questo buffer dovrà utilizzare la memoria video o la memoria di sistema. Ved. [pag. 58](#).

## Cartella dei film...

Aprire una finestra di dialogo per indicare al programma dove sono collocati i file di film. Per ulteriori informazioni consultate [pag. 61](#).



- Selezionate "Nella stessa cartella..." se desiderate mantenere i film nella cartella dei file synth.
- Selezionate "Ovunque" se dovete utilizzare film collocati altrove sul/sui disco/dischi.

## Layer

Aprire una finestra di dialogo per specificare il numero massimo di layer che ArKaos dovrà visualizzare contemporaneamente. Ved. [pag. 33](#).

## Immagini...

Aprire una finestra contenente gli elenchi di tutte le foto e i film presenti nel synth selezionato. Se la finestra è già aperta, selezionando "Immagini..." verrà portata in primo piano. Ved. [pag. 69](#).

## Colori...

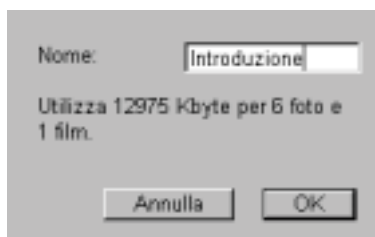
Aprire una finestra di dialogo contenente le impostazioni per la trasparenza e le tabelle colori. E' necessaria soltanto se decidete di impostare il synth in modo tale da utilizzare 256 colori. Ved. [pag. 62](#).

## Effetti...

Aprire una finestra contenente le icone di tutti gli effetti inclusi nel programma. Se la finestra è già aperta, selezionando "Effetti..." verrà portata in primo piano. Ved. [pag. 79](#).

# Menu Patch

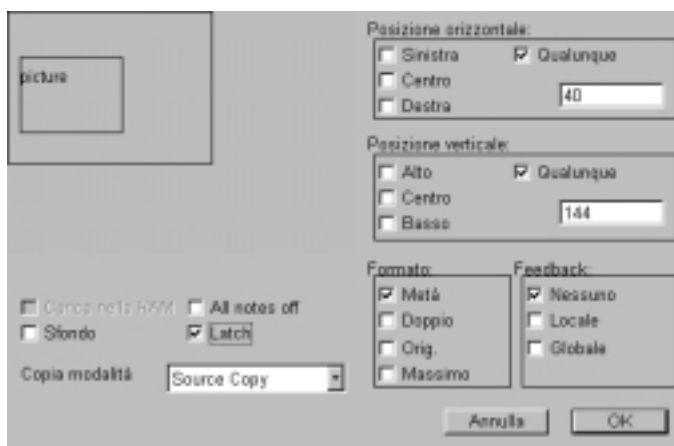
## Informazioni sulla patch...



Visualizza il nome della patch selezionata e la quantità di memoria utilizzata dalle immagini incluse.

- **Per rinominare la patch, inserite un nuovo nome e fate clic su OK o premete [Invio].**

## Informazioni sull'immagine...



Questa finestra di dialogo contiene le impostazioni relative all'immagine selezionata. Per ulteriori informazioni consultate [pag. 74](#). Di seguito è riportata una sintesi delle opzioni.

### Posizione orizzontale/verticale

Vi consente di specificare la posizione dell'immagine sullo schermo. Selezionando l'opzione "Qualunque" potrete utilizzare la casella presente nell'angolo superiore sinistro per trascinare l'immagine liberamente sino alla posizione desiderata.

### Formato

Vi consente di specificare un formato per l'immagine. Selezionando "Massimo" l'immagine verrà adeguata allo schermo.

## Carica nella RAM (solo per i film)

Se questa opzione viene attivata, all'attivazione di ArKaos il film selezionato verrà caricato in memoria. Così facendo, la riproduzione dei film può risultare più regolare.

## Sfondo

Ordina ad ArKaos di visualizzare sempre come ultimo layer l'immagine o l'effetto associato durante l'utilizzo di più layer (ved. [pag. 76](#)).

## All notes off

Quando viene premuto un tasto mentre questa opzione è attivata, causa l'interruzione di qualunque altro layer correntemente attivo.

## Latch

Se questa opzione è stata attivata per un effetto, quest'ultimo non si interromperà al rilascio del tasto. Il tasto dovrà invece essere premuto una seconda volta per interrompere l'effetto.

## Feedback

Questa sezione vi consente di stabilire quale tipo di effetto di feedback (eventuale) dovrà essere applicato all'immagine. Per ulteriori informazioni sul feedback consultate [pag. 77](#).

## Copia modalità

Utilizzate questo elenco a tendina per stabilire in che modo dovrà essere visualizzata l'immagine rispetto all'immagine mostrata precedentemente sullo schermo. Per ulteriori informazioni consultate [pag. 75](#). Di seguito è riportata una sintesi delle opzioni..

---

<b>Opzione:</b>	<b>Cosa accade quando l'immagine viene visualizzata:</b>
Copia sorgente	Lo schermo verrà completamente ridisegnato con la nuova immagine (modalità predefinita).
Copia sfondo	Verranno visualizzate soltanto le parti in primo piano (non bianche) della nuova immagine.
Trasparente	L'immagine verrà mostrata con vari gradi di trasparenza, in funzione della velocità (ved. <a href="#">pag. 62</a> ). <a href="#">pag. 62</a> ).
Fantasma trasparente	Funziona come la modalità Trasparente, ma la nuova immagine verrà vista soltanto temporaneamente, mentre il tasto viene tenuto premuto.

---

# Menu ArKaos

## Attiva ArKaos

Selezionate questa voce per attivare la visualizzazione a tutto schermo utilizzando il motore di ArKaos. E' anche possibile utilizzare le seguenti combinazioni di tasti di scelta rapida: MacOS: [Comando]-[A] o [Comando] [Invio]. Windows: [Ctrl]-[A] o [Ctrl]-[Invio]. Per ulteriori informazioni consultate [pag. 117](#).

- **Qualora utilizzate due monitor, dopo avere lanciato ArKaos questa voce di menu si trasformerà in “Disattiva ArKaos”.**  
Selezionatela per chiudere la visualizzazione a tutto schermo e ritornare alle impostazioni di ArKaos VJ.
- **Qualora utilizzate un solo monitor, potrete disattivare ArKaos facendo clic con il pulsante del mouse (sul PC il pulsante sinistro del mouse).**

## Visualizza statistiche

Se questa opzione viene attivata, la frequenza di quadro delle immagini verrà visualizzata a tutto schermo durante la loro riproduzione.

## Mostra anteprima

Apri la finestra Anteprima, che vi consente di provare le immagini e gli effetti durante l'utilizzo di una patch. Ved. [pag. 82](#). Per chiuderla, è sufficiente fare clic sulla relativa casella di chiusura. Per l'apertura di questa finestra è possibile utilizzare le seguenti combinazioni di tasti di scelta rapida: MacOS: [Comando]-[P]. Windows: [Ctrl]-[P].

## Registratore di eventi

Questa opzione apre la finestra Registratore di eventi, che vi consente di registrare una performance direttamente in ArKaos VJ senza utilizzare un programma esterno. Per ulteriori informazioni consultate [pag. 123](#). Per l'apertura della finestra Registratore di eventi è possibile utilizzare le seguenti combinazioni di tasti di scelta rapida: [Comando]-[R]. Windows: [Ctrl]-[R].

## **Suggerimenti e accorgimenti particolari**

## Foto e film

- L'impostazione Copia modalità nella finestra di dialogo di informazioni sulle immagini funziona sia per i film che per le foto.
- E' possibile riprodurre vari film contemporaneamente posizionandoli abilmente sullo schermo.
- Per rapide presentazioni multimediali potrete utilizzare file audio a 16 bit di QuickTime (con o senza immagini) e riprodurli come "campioni" dalla tastiera.
- Potrete incollare un'intera patch in una nuova patch vuota. Assicuratevi semplicemente che nella patch che desiderate copiare non sia stato selezionato nulla e quindi utilizzate i comandi di copia e incolla nel modo abituale.

## Utilizzo degli effetti

- Durante l'utilizzo degli effetti Dimensioni extra o Dimensioni provate diverse dimensioni e posizioni oppure utilizzate la copia dello sfondo.
- Provate l'effetto Bombo Blaster impostando la Larghezza griglia a 1, l'Altezza griglia a 19 e attivando la Rotazione.
- Con l'effetto Aereo è possibile aggiungere un'immagine sulla parte vuota dello schermo, premendo contemporaneamente un tasto contenente un'immagine e l'effetto Fuoco ad esso assegnato. Altri due effetti che producono fantastici risultati in modo analogo sono Yin & Yang e Vortice pixel.
- L'effetto Vortice pixel funziona molto più rapidamente con un'immagine piccola. Provate il formato 320 x 240.
- Una buona combinazione consiste nell'utilizzare l'effetto Fuoco di QuickTime mantenendo attivata la trasparenza e utilizzando un'immagine su un altro tasto.
- La funzione Feedback consente di ottenere risultati ottimali con gli effetti che producono soltanto lievi cambiamenti sull'immagine, come ad esempio la Bandiera sventolante e il Turnix 3D.

## Ottimizzazione della performance

- Durante la creazione di film di QuickTime salvateli in un formato che sia un multiplo di 160 x 120 (320 x 240 o 640 x 480) e comprimeteli con il Cinepak codec.
- Scegliete la frequenza di quadro dei film in funzione della velocità del computer.
- Se l'utilizzo delle trasparenze dà luogo ad una performance mediocre con un synth impostato a 256 colori, aprite la finestra di dialogo Colori e ricalcolate la tabella di trasparenza, eventualmente con un numero di gradi più ridotto.
- Il controllo delle immagini e degli effetti dalla tastiera del computer riduce le prestazioni di ArKaos VJ.  
Se possibile, utilizzate una tastiera MIDI.



- **Non utilizzate mai immagini salvate in un formato più grande rispetto alle dimensioni effettive dello schermo.**
- **Per ottenere un compromesso ideale tra il formato delle immagini e la qualità, utilizzate immagini JPEG.**
- **In generale è una buona idea mettere a punto i film di QuickTime utilizzando uno strumento di pre-elaborazione come Media Cleaner Pro. Ad esempio, è sempre utile rimuovere la traccia audio del film.**
- **Quando generate un film di QuickTime dal registratore di eventi, utilizzate il codec di compressione Sorenson se desiderate ottenere un film di piccole dimensioni. Se desiderate ottenere un film di alta qualità ma di grandi dimensioni, servitevi invece dell'Animation codec. Il compromesso ideale tra questi due sistemi è il Cinepak codec.**
- **Un'ultima cosa, anche se non meno importante: a meno che non abbiate un valido motivo per operare diversamente e purché il vostro sistema sia in grado di gestire una tale impostazione, impostate sempre i synth in modo tale da funzionare a migliaia di colori, in quanto la maggior parte degli effetti è ottimizzata per questa modalità.**



## A

Aereo *88*  
All notes off *76*  
Anteprima (finestra) *35, 82*  
Applica il Clut Dance *83*  
ArKaos Visualizer *8*  
Arresta Clut Dance *83*  
Asferoidi *100*  
Attiva ArKaos *117*  
Automazione *121*

## B

Bandiera sventolante *96*  
Bolla *91*  
Bombo Blaster *86*

## C

Caleidoscopio *90*  
Cambio di tonalità *114*  
Canale MIDI  
    Impostazione *60*  
Carica immagini su PGM change *118*  
Cartella dei film (finestra di dialogo) *61*  
Cattura *109*  
Ciclo colori *87*  
Clut Dance *83*  
Codice di acquisto *10*  
Colore di sfondo *46*  
Colori  
    Finestra *62*  
    Tabelle *62*  
Controller MIDI generati dal mouse *119, 136*  
Controller QuickTime *107*  
Controllo dalla tastiera del computer *119*  
Controllo del sequencer MIDI *119*  
Copia modalità *75*

## D

Diffusione *94*  
Dimensioni *84*  
Dimensioni extra *85*  
Direct Driver (MacOs) *49*  
Disabilita l'elaborazione di sfondo *47, 134*  
Dissolvenza al nero *102*  
Doppio buffering *59*

## E

Effetti  
    Aggiunta di effetti plug-in *79*  
    Assegnazione ai tasti *80*

Commutazione tra le categorie *79*  
Finestra *33, 79*  
Informazioni su *33*  
Interni *83*  
Modifica *81*  
Nessuno *83*  
Plug-in *87*  
Rimozione dai tasti *81*

Effetti plug-in  
    Altri effetti vari *107*  
    Artistici *87*  
    Mondo in 3D *95*  
    Transizioni *102*  
    Video *111*  
Effetto scorrevole *104*

## F

Feedback *77*  
Film  
    All notes off *76*  
    Caricamento nella RAM *76*  
    Compressione *68*  
    Formati *68*  
    Posizionamento sul disco rigido *61*  
    Sfondo *76*  
Filtro *92*  
Finestra dei colori *62*  
Finestra del pannello synth *35*  
Finestra Immagini  
    Apertura *69*  
    Commutazione tra foto e film *71*  
    Informazioni su *32*  
Finestra tastiera patch *34*  
Flusso *91*  
Foto *109*  
Frammenti *98*  
Fuoco *90*

## I

Immagini  
    Assegnazione ai tasti *71*  
    Copia modalità *75*  
    Dimensioni e posizione *74*  
    Feedback *77*  
    Finestra di dialogo di informazioni *74*  
    Formati *67*  
    Importazione *69*  
    Informazioni su *32*  
    Latch *77*  
    Posizionamento sul disco rigido *67*  
    Rimozione dai tasti *73*  
    Rimozione dal synth *70*  
    Visualizzazione *73*

Immagini (finestra)

Informazioni su *32*

Importa

File MIDI *127*

Immagini *69*

Impostazione della tastiera *119*

Impostazione MIDI

Finestra di dialogo (MacOS) *133*

Finestra di dialogo (MacOs) *50, 52*

Finestra di dialogo (Windows) *53, 134*

Informazioni sulla patch (finestra) *65*

Inverti *110*

Inverti colore *110*

Iridescenza *114*

## L

Larsen *93*

Latch *77*

Layer *33*

## M

Manager di subs spazio per sincronizzare la percezione *47, 135*

Memoria

In una patch *65*

Monitoraggio *132*

Memoria (finestra) *132*

Modalità X (Windows) *43*

Modulazione *118*

Monitor

Commutazione automatica delle impostazioni (MacOs) *39*

Impostazione (MacOS - due monitor) *44*

Impostazione (MacOs - un solo monitor) *39*

Impostazione (Windows - due monitor) *45*

Impostazione (Windows - un solo monitor) *42*

Preferiti (MacOs) *40*

Morfosi *89*

Motore di ArKaos

Attivazione *117*

Chiusura *122*

Controllo da un sequencer MIDI *119*

Controllo da una tastiera MIDI *118*

Controllo dalla tastiera del computer *119*

Ottimizzare le prestazioni *47*

Ottimizzazione della performance *134*

Preferiti *47, 134*

Preferiti di avvio *134*

Motore di Arkaos

Informazioni su *35*

## N

Nessuno (effetti) *83*

## O

Offuscamento *103*

Offuscamento del movimento *113*

Oggetti volanti *100*

Omni On *60*

OMS (MacOs) *51*

Ordito *84*

## P

Patch

Assegnazione di effetti a *80*

Assegnazione di immagini a *71*

Commutazione tramite MIDI *118*

Informazioni su *34*

Nome *65*

Selezione *64*

Pitch bend *118*

Pixxicato *112*

PlanetWorks *95*

Plasma *109*

Program Change *118*

## Q

QuickTime (Effetti di) *108*

## R

Registratore di eventi

Cattura di una performance eseguita da un altro programma o da un'altra periferica MIDI *126*

Eliminazione di una registrazione *128*

Importazione di file MIDI *127*

Informazioni su *124*

Registrazione di una performance *125*

Riproduzione di una registrazione *128*

Trasformazione in QuickTime *129*

Registrazione *9*

Ricevi Program Change *118*

Riempì schermo *84*

## S

Saracinesca *105*

Saracinesca II *105*

Schermo

Dimensioni dello ~ *58*

Profondità dello ~ *59*

Scorrimento *106*  
Scorrimento galattico *99*  
Sfondo *76*  
Sistema MIDI  
    Finestra di dialogo (MacOS) *50, 133*  
    Selezione (MacOS) *49*  
Sound Player (MacOS) *107*  
Suddivisione video *111*  
Synth  
    Apri *57*  
    Chiudi *57*  
    Creazione *56*  
    Informazioni su *34, 56*  
    Informazioni sul synth *58*  
    Salva *58*  
    Salva con nome *58*  
Synth dimostrativi *24*

## **T**

Tabelle colori *62*  
Terremoto *111*  
Transizione *104*  
Transizione direzionale *103*  
Trasparente *75*  
Tunnel *88*  
Tunnel 3D *97*  
Turbine *115*  
Turnix *106*  
Turnix 3D *102*

## **U**

Usix 3D *101*

## **V**

Vecchi film *113*  
Velocità *118*  
Visualizza informazioni di caricamento file *46*  
Visualizza statistiche *142*  
VJ *8*  
VMP *8*  
Vortice *85*  
Vortice pixel *88*

## **Y**

Yin & Yang *87*