

SUPERSONICO

BOOM LIBRARY È UN NOME CONOSCIUTO NEL SOUND DESIGN. LA CASA TEDESCA SI È FATTA STRADA NEGLI ANNI CON LIBRERIE DI EFFETTI SONORI DI ALTISSIMA QUALITÀ E ORA SI AFFACCIA AL MERCATO DEI PLUG-IN CON UN NUOVISSIMO E ORIGINALE TOOL PER IL SOUND DESIGN: TURBINE

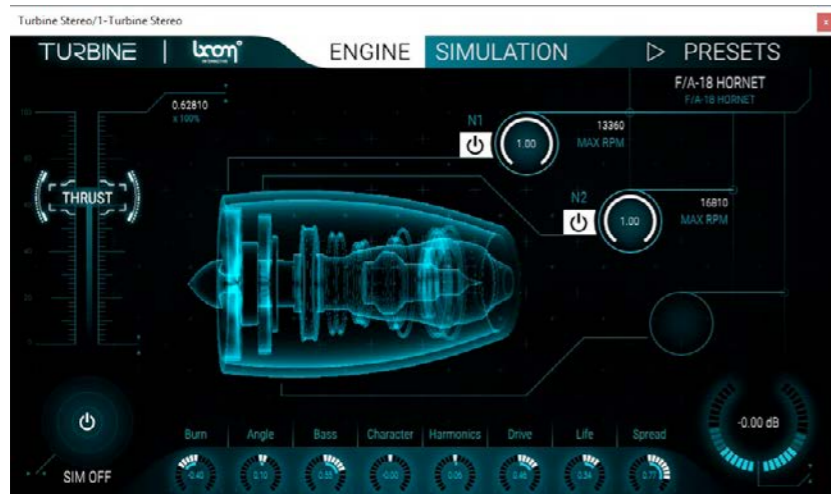
Originalità, in primo luogo: il primo strumento di Boom Library è

un plug-in che permette di emulare motori e turbine, specie di aerei, con il quale possiamo anche disegnare una traiettoria di volo, per una massima flessibilità e massima comodità in poche automazioni. Creare suoni realistici di veicoli, razzi, ma anche sperimentare con veicoli più o meno futuristici, suoni meccanici e riser, è ora molto semplice.

Registrare turbine e motori di aerei è piuttosto complicato e

richiede una notevole esperienza, ma con Turbine abbiamo a disposizione moltissimi engine virtuali basati sui modelli reali, pronti all'uso e con moltissimi parametri con cui modificarli in base alle nostre esigenze. Immaginate di dover sonorizzare un video in cui un aereo vola sopra le nostre teste, oppure di dover ricreare un rapidissimo e reboante passaggio di un caccia militare: non siamo più costretti a basarci su campioni o ad investire ore nella ricerca delle automazioni perfette per ricreare la traiettoria: tutto sarà possibile con un unico tool. Ma Turbine non è solo questo, può





essere impiegato per la creazione di sirene, bot, veicoli di vario genere e molto altro, come testimoniano e suggeriscono i video presenti sul sito di Boom Library (eccone un esempio molto interessante: <https://www.youtube.com/watch?v=vMtmCsjl0B8>). Turbine è disponibile sia per PC che per MAC, in formato VST, AU e AAX, richiede una iLok2 o successiva per la licenza, e il suo prezzo è di 179€.

STRUTTURA E SUONO

L'interfaccia di Turbine presenta tre sezioni principali, a cui possiamo accedere dalle tab nella banda superiore del plug-in: Engine, che ospita i parametri dedicati al suono vero e proprio, come il Thrust, parametro principale per accendere il motore e farlo girare sempre più velocemente, alzando il fader relativo; Simulation, sezione interessantissima nella quale possiamo programmare una complessa traiettoria di volo, e la sezione Preset.

I preset di Turbine sono organizzati molto bene in diverse categorie: veicoli civili e militari,

a loro volta organizzati, ad esempio, in veicoli privati o per il trasporto, in cui compaiono i più celebri, specificandone esattamente nome e modello (avete bisogno di emulare il suono di un Boeing 747 o di un MiG-29? Sono lì, pronti all'uso!) e in una sezione in cui rientrano emulazioni di razzi o di effetti. La peculiarità di questa sezione è che un preset include anche diversi settaggi per la simulazione della rotta e le ER (Early Reflections), concetto sicuramente noto per l'utilizzo nei riverberi: in questo caso, per una migliore resa spaziale, sono simulate le riflessioni su quattro ostacoli differenti, che possiamo liberamente muovere nello spazio, all'interno della sezione Simulation, che possono essere caricate insieme all'engine, oppure, nel caso in cui i valori che abbiamo impostato in precedenza ci soddisfino, essere esclusi dal caricamento, richiamando solamente il motore. Infine, la descrizione particolareggiata per ognuno dei veicoli e dei suoni, fornisce spesso informazioni molto utili riguardo i valori ottimali da impostare per un massimo realismo (nessuno, come al solito, impedisce di sperimentare trasgredendo ai consigli).

La sezione engine è dove controlleremo il suono vero e proprio.

Lo slider Thrust, a sinistra, è il controllo principale: se a 0, Turbine sarà spento, mentre l'incremento dei valori farà girare il motore più velocemente. Qualsiasi valore diverso da 0 attiverà, dunque, Turbine, che continuerà a emettere il suono, senza che Turbine sia



triggerato da una nota MIDI. Immediatamente sotto il Thrust, troviamo lo switch per attivare la simulazione di volo e, a destra nella banda inferiore, numerosi parametri per scolpire il suono modificandone le caratteristiche, come il drive, o il magnifico angle, che permette di ruotare l'angolazione del motore. Alcuni preset, inoltre, utilizzeranno più stage, definiti dai knob N, nella parte destra della sezione engine. Modificare il comportamento della turbina a bassa, media e alta pressione, intervenendo sul volume della relativa sezione, aumentandone o diminuendone il numero massimo di RPM, o, più drasticamente, disattivandola, muterà radicalmente il suono, facendoci allontanare, più o meno intenzionalmente, dalla fedele emulazione del motore.

La sezione di simulazione della rotta, infine, permette di creare una traiettoria di movimento in tre direzioni (lungo l'asse X, Y e Z) e dunque di impostare movimenti anche piuttosto complessi che, per esempio, si adattino all'immagine e restituiscano un suono realistico. L'interfaccia assomiglia a un radar, all'interno del quale possiamo sperimentare con le traiettorie, prima

“Turbine è un plug-in davvero innovativo, siamo abbastanza certi che qualcosa del genere, fino ad oggi, non fosse presente”

di scrivere le automazioni, muovendo il piccolo cursore a freccia bianco, come preferiamo.

Basterà caricare Turbine su di una traccia instrument e sperimentare con le automazioni sul Thrust, per sentirlo in azione: a simulazione spenta, il suono è molto chiaro e gli effetti del parametro Thrust molto evidenti (il motore aumenterà di potenza); attivando la simulazione di traiettoria, invece, sarà interessante sperimentare con le automazioni del movimento lungo i tre assi.



IN PROVA

Turbine è un plug-in davvero innovativo, siamo abbastanza certi che qualcosa del genere, fino ad oggi, non fosse presente. Questo tool semplificherà non di poco complesse operazioni di sound design, restituendo un suono perfettamente naturale e articolato. Colpiscono, in primo luogo, la qualità del suono e della programmazione, davvero impressionante e la varietà di parametri sui quali intervenire nella sezione Engine, che potranno drasticamente alterare l'emulazione di partenza e non ci legheranno strettamente a modelli di veicoli realistici, un punto a favore della flessibilità; in secondo luogo, la meravigliosa sezione Simulation, con la quale in pochissimi secondi possiamo creare whoosh estremi, rapidissime traiettorie e fragorosi passaggi, effetti e transizioni. Molto apprezzabile anche il manuale, agile ed essenziale, con una interessante sezione di Tips and Tricks, utilissimi suggerimenti per l'uso. Il corredo di video sul sito di Boom Library, inoltre, permette di comprenderne le funzioni molto rapidamente.

CONCLUSIONI

Simulazioni di motori e di volo sono l'obiettivo, centrato, di Turbine ma non solo: giocando con il Thrust, infatti, riusciremo ad allontanarci anche di molto dalle gigantesche turbine e a ottenere suoni estremamente sperimentali. Resta, tuttavia, un plug-in dedicato a uno scopo piuttosto preciso e che sicuramente meglio si adatta al suono per l'immagine. Il prezzo, almeno per chi scrive, potrebbe essere un po' più basso per una maggiore diffusione negli ambienti del sound design.



**ESEMPI
AUDIO**



- 01_AutomazioneThrust
- 01_FlightPath

INFO
BOOM LIBRARY
www.boomlibrary.com
Prezzo: **179⁰⁰ €**