

COME USARE I COMANDI/EFFETTI DI UN TRACKER

(<http://fby.develer.com>)

Perfetto se siete arrivati sin qui vuol dire che:

- 1 - Provenite dalla Lezione 1, quindi suppongo che la cosa vi interessi veramente!
- 2 - Gia' siete a conoscenza del funzionamento di un tracker ma volete darvi una rinfrescatina speciale sui comandi.

Comunque sia ripartiamo da dove eravamo rimasti, precisamente dall'invito a munirsi di tracker e di strumenti. Bene se provando vi siete trovati in difficolta' vi invito a riprovare adesso sotto la mia guida.

Avete un tracker sotto mano?

(ad esempio il FastTracker 2 che vi consiglio vivamente)

Una volta lanciato il programma vi troverete subito davanti a quella fatidica schemata con tante tracce e tanti numerelli. Bene. Intanto bisogna pensare a caricare in memoria qualche strumento. Generalmente in questi trackers c'e' sempre un menu inerente ad operazioni con il disco, perciò cercate qualcosa tipo **Disk Operation** o roba del genere. Ci siete? Adesso cercate bene e su questo stesso sito troverete una discreta libreria di strumenti **FBY Samples Library**... niente di esilarante ma quello che vi serve per cominciare a fare qualcosa... Ok, una volta caricati un po' di samples potete immergervi subito nella composizione...

... come direte? semplicemente usando la vostra tastiera come una vera e propria tastiera musicale. Ogni tasto infatti (escluso tasti di funzione, tasti speciali e tastierino numerico) rappresenta una nota.

Generalmente in un tracker la tastiera e' mappata cosi':

- Dalla "Z" alla "M" le note dell'Ottava inferiore
- Dalla "A" alla "J" le note "diesis" dell'Ottava inferiore
- Dalla "Q" alla "U" le note dell'Ottava superiore
- Dal tasto "1" al tasto "7" le note "diesis" dell'Ottava superiore

Usate perciò i tasti sopra indicati per scrivere le note... niente pero' accadrà se non attivate il modo di **Editing**. Generalmente basta premere lo Spazio per attivarlo e ripremerlo per disattivarlo, per verificare se siete in Editing oppure no basta vedere (ad esempio sul FastTracker2) se i bordi dello schermo sono grigi (Attivo) o neri (Passiv... ehmm...Disattivo).

Bene. Adesso vi lascio in pace a compiere i primi passi...

R O N F . . . R O N F . . . R O N F . . . R O N F . . . R O N F . . .

Ehm.... eh? Avete gia' provato? volete altre nozioni? azz. neanche il tempo di schiacciare un pisolino... vabe', andiamo avanti....

Una volta poi trascorsa questa fase dovrete iniziare ad usare qualche effettuccio, per rendere i vostri esperimenti piu' simili possibile ad un brano vero e proprio. Ecco perciò la lista degli effetti piu' comuni che potrete trovare e quindi utilizzare su di un tracker:

- 1 - Portamento UP
- 2 - Portamento DOWN
- 3 - Portamento A NOTA
- 4 - Vibrato
- 5 - Portamento A NOTA + Slide di Volume
- 6 - Vibrato + Slide di Volume
- 7 - Tremolo
- 8 - Inutilizzato
- 9 - Play con Offset
- A - Slide Volume
- B - Pattern Jump
- C - Volume
- D - Pattern Breack
- E - Effetti Secondari
- F - Velocita' (Speed + Tempo)

N.B. - L'ordine nel quale mi accingo ad illustrarvi il loro funzionamento non sara' quello numerico, ma piuttosto quello piu' consono e favorevole ad una comprensione lineare e semplice degli stessi.

Cosa e' tutta questa roba? Be' di sicuro moolto interessante, ma vedrete... cercate di leggere e capire le righe seguenti e magari provateli anche direttamente sul tracker. Non tutti sono cosi' facili ed immediati da usare, vi conviene percio' cominciare da quelli piu' semplici ad esempio quelli inerenti al controllo dei volumi.

Ma ecco gli effetti piu' comuni nel dettaglio:

-
- **1 - Portamento UP (*)**

Sintassi:

Dal valore 100 al valore 1FF
Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Agisce sul tono della nota, maggiorandolo di un ToT (questo dipende dall'intensita' che decidete di applicargli, da 00 (nulla) a FF) con un effetto di **Slide**. L'arco di tempo di durata di uno slide rientra sempre **entro il secondo** (anche se l'intensita' e' FF...)

Esempio:

```
00 | C-2 10.102 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
```

Porta la nota C-2 (Do) a D-2 (Re)

- **2 - Portamento DOWN (*)**

Sintassi:

Dal valore 200 al valore 2FF
Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Agisce anche questo sul tono della nota con la stesse regole del Portamento UP, ma semplicemente opera al contrario portando verso il basso (sempre con lo slide) il tono della nota effettata.

Esempio:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.202 |
03 | --- 00.000 |
```

Porta la nota C-2 (Do) a B-1 (Si)

Si puo' vedere dall'esempio come l'effetto sia applicabile anche a nota gia' suonata.
(questa e' una ripetizione a scanso di equivoci, vedi SINTASSI...)

Ovviamente se il suono della nota stessa finisce alla riga 01, non sentiremo nessuno slide... :))

- **3 - Portamento A NOTA (*)**

Sintassi:

Dal valore 300 al valore 3FF

Si applica non in presenza della nota suonata.

Descrizione:

Ulteriore effetto che agisce sul tono della nota questa volta in modo piu' intelligente e sofisticato. Si deve prima di tutto scrivere la nota verso la quale si vuole portare il tono della nota suonata. Dopo di che si deve specificare la velocita' con la quale tale nota va raggiunta. Questo permette oltre a fare dei Portamenti molto precisi, anche di defidare la dinamica dell'effetto di Slide, ovvero, se farlo lento e molto strisciato, oppure veloce, od addirittura impercettibile, piu' simile ad una **Acciacatura** . Puo' capitare invece che il valore da voi immesso sia troppo basso e che non si riesca a raggiungere la nota desiderata. Provare per credere.

Ma facciamo un po' di esempi che quest'effetto merita di essere compreso nel dettaglio:

Esempio1:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | D-2 10.309 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

In questo caso ne viene fuori che la nota D-2 viene raggiunta con un effetto pieno di slide...

Esempio2:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | D-2 10.303 |
05 | --- 00.303 |
06 | --- 00.303 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

Come vedete si puo' anche disporre l'effetto su piu' linee senza dover ripetere la nota se linee effettate sono contigue. La nota viene raggiunta anche in questo caso ma con

un'effetto di slide piu' rallentato e lungo...

Esempio3:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | D-2 10.303 |
05 | --- 00.300 |
06 | --- 00.300 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

Il precedente esempio si poteva scrivere anche cosi'... L'intensita' totale dello slide e' sempre "09", dato che nel caso in cui si mette l'effetto 3 senza intensita' (00) viene applicata l'intensita' dell'effetto 3 precedente la cui pero' fosse diversa da 0. Tosta questa e'? :)

Esempio4:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | D-2 10.3FF |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

La nota viene raggiunta velocissimamente e ne scaturisce un effetto di acciaccatura.

Esempio5:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | C-3 10.309 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

Azvolò! Pretendere di raggiungere il Do dell'ottava superiore con solo "09" di intensita' mi sembra un po' illusorio... 8^)
Provare almeno con "20" di intensita' ...

Nota bene

Se quando scrivete la nota (quella di destinazione del tono) cancellate il numero dello strumento (in questo caso era il 10...) c'e' un ulteriore **Feature**, ovvero quella di poter mantenere il volume della nota precedente.
Ma facciamo un esempio:

```

00 | C-2 10.C22 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | C-3 00.309 | -- Non c'e' piu' il numero dello strumento
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |

```

In questo caso il volume della nota viene "mantenuto" a 22, altrimenti sarebbe stato riportato a 40.

• 4 - VIBRATO

Sintassi:

Velocita' - dal valore 400 al valore 4F0
 Intensita' - dal valore 400 al valore 40F
 Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Effetto che agisce, anche se piu' sensibilmente degli altri, sul tono della nota. (quindi sulla frequenza dello strumento) L'effetto di Vibrato (si dice cosi' anche in inglese) lo conoscerete tutti ovviamente percio' passo direttamente agli esempi.

Esempio:

```

00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.473 |
03 | --- 00.400 |
04 | --- 00.400 |
05 | --- 00.400 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |

```

Semplice esempio di un effetto di Vibrato di media velocita'(7) ed intensita(3) piuttosto bassa (della serie lo sentite appena...) Come vedete basta scrivere il valore una sola volta e poi ripetere il 4 finche' si vuole che l'effetto abbia efficacia. Per chiarezza: in questo caso l'effetto comincia alla riga 2 e termina alla riga5.

• 7 - TREMOLO

Sintassi:

Velocita' - dal valore 700 al valore 7F0
 Intensita' - dal valore 700 al valore 70F
 Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

L'utilizzo e' uguale a quello del Vibrato, semplicemente con la differenza che il Tremolo opera sul Volume anziche' sul Tono. Ovvio!

Esempio:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.773 |
03 | --- 00.700 |
04 | --- 00.700 |
05 | --- 00.700 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

Non c'e' niente da dire, tutto come sopra...

- **8 - Non Utilizzato**

- **9 - Play con OF-SET**

Sintassi:

Si applica in presenza di nota.

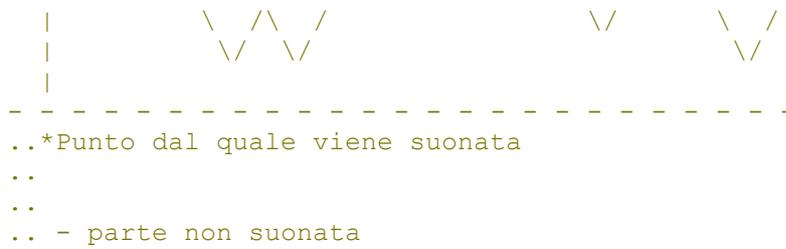
Descrizione:

Questo effetto e' molto particolare. C'e' chi lo ritiene inutile e chi si diverte ad utilizzarlo per la coasualita' dei risultati... :I Bene. Vuol dire semplicemente che la nota viene suonata non dal proprio reale inizio, ma un po' piu' in la...

Esempio1:

```
00 | C-2 10.901 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```





La nota viene suonata poco dopo l'inizio "reale".
 Come se qualcuno avesse tagliato via un pezzettino della forma d'onda.
 Viene mutato sensibilmente il **Timbro** dello strumento.

Esempio2:

```
00 | C-2 10.928 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

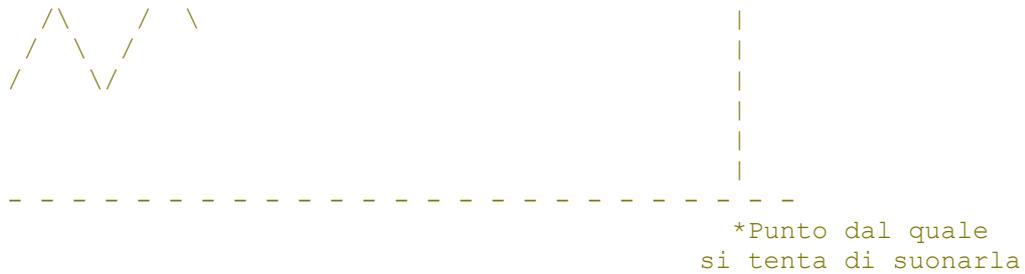


Ancora una variazione del timbro, questa volta notevole...

Nota bene1

```
00 | C-2 10.988 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```





Nel caso in cui lo strumento sia di breve durata ed il valore di of-set troppo elevato probabilmente non udiremo nulla (della serie voglio suonare lo strumento da un punto nel quale e' gia'terminato...)

Nota bene2

```

00 | C-2 10.C2A|
01 | --- 00.000|
02 | --- 00.000|
03 | --- 00.000|
04 | --- 00.000|
05 | F-2 00.910| -- Non c'e' il numero dello strumento
06 | --- 00.000|
07 | --- 00.000|
08 | --- 00.000|

```

Come l'effetto 3 se si non viene messo "00" al posto del numero dello strumento, la nota verra suonata al volume della nota precedente. In questo caso la nota F-2 viene suonata a volume "2A".

- **A - Slide di VOLUME (*)**

Sintassi:

Intensita' di crescita - dal valore A00 al valore AF0
Intensita' di diminuzione - dal valore A00 al valore A0F
Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Benone. Questo e' un gran bell'effetto. Volume si scrive in inglese come in italiano ma si pronuncia diversamente (vaium), non rientra percio' tra quelle parole come portamento, allegretto, etcc, che sono usate anche all'estero e "realmente" italiane. Ok. Questo centra poco lo so... cosa fa questo effetto? Semplice e bello. Incrementa o decrementa il volume (vedi SINTASSI) di un TOT a seconda dell'intensita' che gli si applica.

Esempio1:

```

00 | C-2 10.000|
01 | --- 00.000|
02 | --- 00.A07|
03 | --- 00.000|
04 | --- 00.000|
05 | --- 00.000|

```

```

06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |

```

Il volume viene abbassato da "40" (ricordo che... se non c'e' scritto niente accanto alla nota viene applicato il volume massimo/originario) a circa "10" abbastanza drasticamente, se lo strumento di per se e' abbastanza lungo ne potrebbe venir fuori un effetto tipo quello di "reverbero"...

Esempio2:

```

00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.A0F |
03 | --- 00.000 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |

```

Il volume viene drasticamente a zero!

Nota bene (da visionare dopo aver letto il funzionamento dell'effetto "C")

00 E-2 10.C40	00 E-2 10.C40
01 --- 00.000	01 --- 00.000
02 --- 00.A07	02 --- 00.C10
03 --- 00.000	03 --- 00.000
04 E-2 10.C40	04 E-2 10.C40
05 --- 00.000	05 --- 00.000
06 --- 00.A07	06 --- 00.C10
07 --- 00.000	07 --- 00.000
08 --- 00.000	08 --- 00.000

Con l'effetto "A"

Con l'effetto "C"

Allora. La questione qui e' delicata. Apparentemente i risultati di questa comparazione potrebbero sembrare identici, con entrambi i metodi si arriva ad un volume finale di "10". Questo e' vero' ma mentre con l'effetto "C" si passa direttamente dal volume 40 al volume 10 (con uno stacco netto e non troppo bello a sentirsi) con l'effetto "A" vengono toccati tutti i valori intermedi di volume tra quello "originario" e quello da "raggiungere", con un conseguente senso di fluidita' e morbidezza notevole. Si puo' parlare in questo caso di **Fade** di Volume.

- **B - Pattern JUMP**

Sintassi:

Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Salto di Pagina (tradotto pari pari). Molto semplicemente serve per saltare ad un altro pattern nella sequence ordinata. Come per il Pattern Break, la riga sulla quale si trova l'effetto e' l'ultima ad essere suonata.

- **C - VOLUME**

Sintassi:

Dal valore C00 al valore C40

Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.

Descrizione:

Questo e' sicuramente il comando principale ed anche il piu' utilizzato. 64 livelli di volume (ricordo che tutti i numeri sono esadecimali percio 40H...) sono per adesso il massimo che un tracker puo' offrire e devo dire non e' per niente male! L'utilizzo dell'effetto e' molto semplice e riassumibile con un solo esempio.

Esempio:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
03 | D-3 1C.C00 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.000 |
06 | A-4 0E.C0E |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |
```

Semplice: la nota C-2 ha volume 40. La nota D-3 ha volume zero'. (allora che l'ho scritta a fare?!?) La nota A-4 ha volume 0E. (14 in decimale...)

- **D - Pattern Break**

Sintassi:

Basta scrivere D00...!

Descrizione:

Ovvero Interruzione del Pattern per saltare al successivo nella sequenza dei Pattern. Chiarissimo!
Nota. Viene suonata anche la linea sulla quale l'effetto D e' posto.

Esempio:

```
00 | C-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |
```

```

03 | D-3 1C.C00 |
04 | --- 00.000 |
05 | --- 00.D00 |
06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |

```

Il pattern viene suonato fino alla riga 05 (COMPRESA) e poi si salta al pattern successivo nella sequenza dei pattern.

- **Ex - Vari Effetti Secondari**

Non starei, almeno per questa volta, a soffermarsi su questi effetti, di minore importanza, ma di maggior complessita... (!)

- **F - Speed & Tempo**

Sintassi:

Speed: Dal valore F00 al valore F1F (Minore e' maggiore e' la velocita')
 Tempo: Dal valore F20 al valore FFF (Minore e' minore e' la velocita')

Descrizione:

Il tempo di **default** e' "7D" (125 in decimale).
 (default = se nessuno gli ha dato ancora un valore lui se ne mette uno da solo, tale valore si dice di default...)
 La speed di default e' "06".
 Allora... una definizioncina di Speed e Tempo tanto per diversificarli un po': La **Speed** e' la velocita' di base del brano, mentre il **Tempo** e' la velocita' piu' nel dettaglio... Ovvero, mentre la speed ha solo "32" possibili vaolri sulla scala delle velocita', dalla minima alla massima possibile, il tempo ne ha ben 224. Questo vi fa capire come anche una variazione unitaria del valore di speed puo' essere molto piu' rilevante di una di tempo... ok, ma vediamo con un che ? ? ? ... ma un esempio naturalmente!

Esempio:

```

00 | E-2 10.000 |           00 | E-2 10.000 |
01 | --- 00.000 |           01 | --- 00.000 |
02 | --- 00.000 |           02 | --- 00.000 |
03 | --- 00.000 |           03 | --- 00.000 |
04 | --- 00.F03 |           04 | --- 00.F80 |
05 | --- 00.000 |           05 | --- 00.000 |
06 | --- 00.000 |           06 | --- 00.000 |
07 | --- 00.000 |           07 | --- 00.000 |
08 | --- 00.000 |           08 | --- 00.000 |

```

Incremento di "3" gradi di SPEED Incremento di "3" gradi di TEMPO

Come vedete l'incremento e' lo stesso, ma mentre nel primo caso la velocita' alla linea 04 raddoppia, nel secondo aumenta solo sensibilmente.

- **5 - Portamento A NOTA + Slide di VOLUME (*)**

Sintassi:

Intensita' di crescita - dal valore 500 al valore 5F0
 Intensita' di diminuzione - dal valore 500 al valore 50F
 Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.
 Va utilizzato in conseguenza dell'uso dell'effetto "3".

Descrizione:

Allora, quest'effetto, come anche il successivo che vedrete, e' nato piu' che altro da un esigenza del compositore che disponendo di una sola colonna di effetti si trovava impossibilitato di fare ad esempio uno slide di tono insieme ad un fade di volume... parlando piu' chiaramente non si poteva abbassare il volume ad una nota mentre la si stava gia' alterando con l'effetto di portamento. Ecco, quest'effetto lega due effetti tra di loro: il "3" e l'"A". Vi ricordate cosa fanno questi due effetti? il 3 e' il Portamento a Nota, l'A e' lo Slide di Volume molto sofisticato. Ecco l'effetto "5" agisce come intensita' con la stessa dinamica dell'effetto A, e nello stesso tempo opera anche un Portamento alla nota da voi scelta con l'intensita' che aveva l'ultimo effetto 3 usato. E' per questo che ne la SINTASSI c'e' scritto che DEVE essere stato prima l'effetto 3, altrimenti l'effetto 5 non ha alcun senso... vediamo un po':

Esempio1:

```
00 | E-2 10.C40.000 |
01 | --- 00.000.000 |
02 | E-1 00.302.000 |
03 | --- 00.306.000 |
04 | --- 00.30A.000 |
05 | --- 00.300.501 |
06 | --- 00.300.502 |
07 | --- 00.300.504 |
08 | --- 00.000.000 |
```

Questo e' un caso ipotetico di una traccia con due colonne per gli effetti. La nota E-2 viene portata verso la nota E-1 con effetto "3" di Slide alla linea 05 si sovrappone anche l'effetto di fade, ovvero di abbassamento del volume, che dapprima e' lieve, poi si accentua nelle linee successive mentre l'effetto 3 continua a fare quello che stava facendo (ricordo che in questo caso 300 e' come dire 309...) Sappiamo comunque che non e' possibile avere due colonne per gli effetti su di un comune tracker.

Esempio2:

```
00 | E-2 10.C40 |
01 | --- 00.000 |
02 | E-1 00.302 |
03 | --- 00.306 |
04 | --- 00.30A |
05 | --- 00.501 |
06 | --- 00.502 |
07 | --- 00.504 |
08 | --- 00.000 |
```

Con l'effetto 5 facciamo la stessa cosa utilizzando una sola colonna di effetti. L'effetto 3 continua con l'intensita' dell'ultima linea usata(3A) mentre l'intensita' dell'effetto di volume

viene scritta direttamente accanto al 5 e la dinamica di funzionamento come già detto e' la stessa che vale per l'effetto A. Meglio di così si muore!

- **6 - Vibrato + Slide di VOLUME (*)**

Sintassi:

Intensita' di crescita - dal valore 600 al valore 6F0
 Intensita' di diminuzione - dal valore 600 al valore 60F
 Si applica sia non in presenza che in presenza di nota.
 Va utilizzato in conseguenza dell'uso dell'effetto "4".

Descrizione:

Non c'e' molto da dire su questo. Avete capito come funziona l'effetto precedente? Bene. Questo fa lo stesso ma invece di farlo con il Portamento a Nota, lo fa con il Vibrato.

Esempio:

```
00 | E-2 10.C40 |
01 | --- 00.000 |
02 | E-1 00.472 |
03 | --- 00.400 |
04 | --- 00.400 |
05 | --- 00.601 |
06 | --- 00.600 |
07 | --- 00.600 |
08 | --- 00.000 |
```

Alla riga 02 comincia l'effetto di Vibrato. Alla riga 05 comincia ad abbassarsi il volume (sempre tipo l'effetto A) mentre in simultanea continua l'effetto di Vibrato. Semplicissimo!!

(*) - **IMPORTANTISSIMO**

Tutti gli effetti contraddistinti dall' asterisco(*) hanno un **rendimento diverso** a seconda della velocita' (F) di scansione del pattern... esempio:

Uno effetto di Portamento Up pari a 102 a Speed 06 otterra' lo **stesso risultato** di uno pari a 104 con Speed 03.

In parole povere **al raddoppiare** della VELOCITA' (sia essa la Speed od il Tempo) **si dimezza** l'intensita' dell'effetto usato. Tutto chiaro??

Nel caso di questa lezione numero2 gli effetti sono stato testati ad una Velocita' **Standard**, (Speed=6 - Tempo=7D)

Fiuuuuuu'... anf... anf... un po' d'aria anche per me, spero che questo materiale vi basti per un po', prima che abbiate familiarita' con tutti questi effetti e con l'utilizzo del FastTracker2 ce ne vorra' perciò penso proprio che almeno per un po' avro' tempo di riposare... .. perciò auguratemi Buona Notte, mentre io vi auguro:

BUONA COMPOSIZIONE !!!