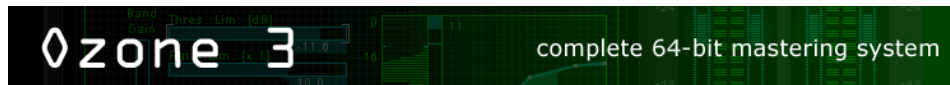


# OZONE FOR DUMMIES

BREVE TUTORIAL INTRODUTTIVO PER CHI VUOLE AVVICINARSI A



di  
**VU-METER**  
[tetra.m@libero.it](mailto:tetra.m@libero.it)

*Qualche precisazione: non ho la pretesa di fare un manuale alla stregua dell'ottima guida rilasciata dal produttore del programma, che scende con dovizia di particolari su di ogni singolo aspetto del programma ed oltre, dando consigli su come equalizzare una cassa o un rullante. Vorrei solo dare la possibilità a coloro che non conoscono Ozone di poterlo aprire e cominciare a smanettare, per poi farsi una cultura più approfondita dello stesso in proprio, sulla base delle proprie esperienze oppure scaricando dal sito **iZotope** (<http://www.izotope.com/products/audio/ozone/>) la guida sopra citata. Consiglio ai più smaliziati pertanto di non soffermarsi a questo mio lavoretto, che invece è rivolto a coloro che di fronte alla prima schermata di Ozone dichiarerebbero: "Che è 'sta schermata, una pay per view porno?"*

Ozone è fatto di sei blocchi fondamentali:

**Equalizzatore, Riverbero, Loudness maximizer, Harmonic exciter, Multiband dynamics (compressore), Stereo Imaging.**

## 1. EQUALIZZATORE

L'acceso e spento si possono ottenere o cliccando su Active sotto la voce "Paraphrastic Equalizer" oppure da dentro l'equalizzatore con il classico "Bypass". Aprendo l'equalizzatore (cliccando quindi sulla "pallina" accanto al nome) notiamo che i filtri sono rappresentati da delle freccette verdi poste una con la punta verso l'altra. Sono otto e poggiano su di una riga rossa (rappresenta la curvatura del nostro equalizzatore). Se ne clicchiamo uno noteremo aprirsi un "rettangolino" verde (stile mirino). Questo rettangolino è variabile nelle dimensioni e serve a farci scegliere se la curvatura del filtro è più o meno violenta (è quindi la regolazione del Q). In alto notiamo 4 pulsanti: **Show Info, Snapshot, Analog, 1x**.



### 1.1 Show Info

Il primo dà accesso ad una finestra all'interno della quale possiamo configurare i nostri filtri sia come tipo-

logia che come guadagno: *frequenza e Q*. In pratica da qui si fanno una gran parte delle operazioni fattibili anche con il mouse dall'equalizzatore, in più una importante che si può invece fare solo da qua: la scelta della *tipologia del filtro*.

### 1.2 Snapshot

Il pulsante che segue, Snapshot, è davvero particolare. In pratica apre un menù dove è possibile scattare delle fotografie del vostro equalizzatore e serve a comparare le differenze tra una equalizzazione ed un'altra, mentre vi correggete. Non solo, può darvi anche alcune linee guida per aiutarvi a migliorare l'aspetto della vostra equalizzazione. Se cliccate su "Show" nel reparto "Pink Guide", vi appare una linea rosa che disegna il grafico "ideale" per poter far suonare le vostre composizioni come quelle professionali presenti sui dischi e sui classici cd del mercato discografico.

### 1.3 Analog

Se si clicca su questo pulsante esso varia a rotazione fra: *Analog, Digital, Matching*. In pratica sono i modi in cui l'equalizzatore lavora. In pratica, il *Digital* è più pulito e dà un tipo di taglio più "chirurgico", l'*Analog* è più caldo, ma più "gonfio", meno preciso. Il *Matching* è invece una specie di gioco che serve a poco, in pratica si ripromette di far suonare la vostra composizione come un'altra composizione (famosa o no) da voi scelta. Questa funzione, se non si vuole dare lo stesso colore alle canzoni del proprio album, è abbastanza inutile e comunque viene utilizzata molto poco.

### 1.4 1x

Cliccando su questo pulsante, esso varia a rotazione tra vari parametri ed altri non è che uno zoom, da utilizzare per quando dovete lavorare in modo preciso, dove non potete permettervi di sbagliare una singola onda o linea dell'equalizzazione.

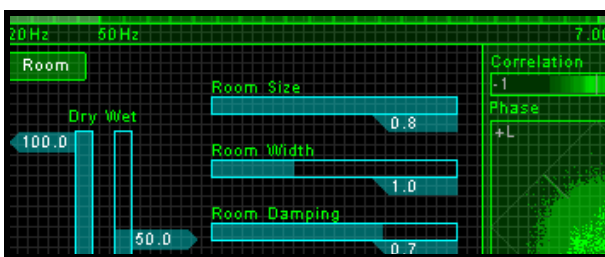
Se vi trovate a dover correggere il vostro mix verso l'alto o il basso per più di 5 db, probabilmente avete sbagliato qualcosa in fase di miraggio e quindi vi consigliamo di fare un passo indietro e di sistemare bene le cose nel mixaggio.

Per fare correzioni di colore ai vostri mix, usate il più possibile il "Compressore Multibanda" per dare corpo ai bassi, l'"Exciter" per dare brillantezza, invece di delegare all'equalizzatore questi compiti che in genere sono i più ricercati.

Nella parte inferiore invece, ci sono dei pulsanti presenti in tutte quante le finestre di Ozone. C'è il classico *Reset*, l'*History*, il *Solo*, il *Bypass*. Poi abbiamo il *Graph* e l'ovvio *Options*. Il *Graph* è abbastanza importante e in pratica apre una finestra dove vedrete la vostra "catena" di effetti. Avete inoltre la possibilità di muoverli e metterli nella sequenza che preferite, tranne quelli dentro al riquadro verde che sono quelli gli effetti multibanda e possono essere scambiati di posto soltanto tra di loro. L'*Options* infine è evidente che dia la possibilità di agire sui parametri base del programma, in particolare la possibilità di avere analizzatori di spettro di tipologie differenti, ma ci sono anche altre caratteristiche interessanti. Configurate Ozone come meglio credete!

## 2 . RIVERBERO

Il riverbero è stato implementato per poter dare una pennellata generale post-mix, al fine teorico di dare la medesima sensazione di ambientazione all'intero mixaggio. Il consiglio è quello di non utilizzarlo, se volete sperimentarlo fate delle prove. Ad ogni modo ci sono due tipologie selezionabili di riverbero: *Plate*, *Room* e le varie regolazioni del caso, come sempre nei riverberi tradizionali, forse una in più di alcuni riverberi che comunemente usiamo: *Reverber Width*.

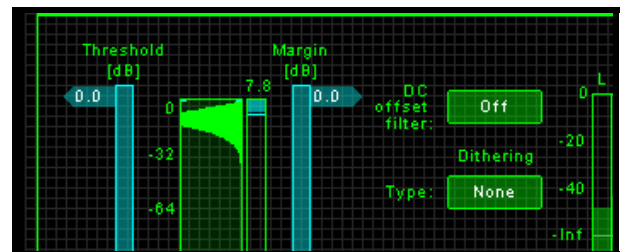


Dopo l'ampiezza della stanza, possiamo perfino sceglierne l'altezza. Poi sulla sinistra abbiamo il classico controllo per miscelare il segnale effettato ed il segnale originale. Sulla destra c'è una specie di analizzatore di spettro dell'immagine stereofonica che dipinge un riquadro mentre il vostro brano è in play e si azzerà, cioè cancella il dipinto, ogni volta che ciccate nel riquadro. Subito sotto c'è un pulsantino: *Show Channel Ops*, che se cliccato dà la possibilità di scegliere se passare dalla modalità Stereo o Mono, invertire la fase, "switchare" il bilanciamento da Left a Right.

Nella parte superiore fa la sua apparizione l'analizzatore di spettro precedentemente incontrato, ma in versione ridotta.

## 3 . LOUDNESS MAXIMIZER

E'la regolazione che consiglio di tenere sempre come ultima ed in parole povere, è quella regolazione che sistema il guadagno del brano, quando vogliamo dare della "pompa" alle nostre registrazioni e farle suonare tipo in modo "professionale" come su un cd in commercio. Questa regolazione è composta dai parametri: *Threshold* e *Margin* (che è una specie di Gain); sotto poi è possibile selezionare se si vuole adottare la tipologia *Intelligent*, *Soft* o *Brickwall*.

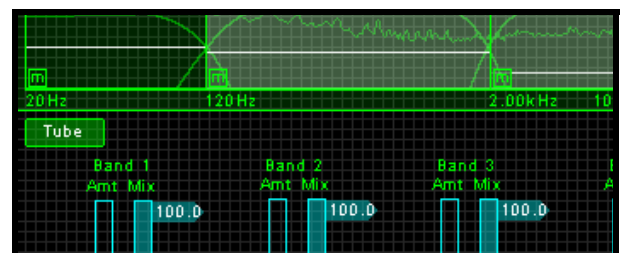


Se è selezionato *Intelligent* la regolazione del rilascio è effettuata in maniera caratteriale, cioè siamo aiutati nella scelta con degli aggettivi che dovrebbero riprodurre delle sensazioni che questo maximizer ci darà. Passiamo dal *Very Fast* e quindi il guadagno più alto fino a *Very Slow*, il più basso, passando attraverso *Smooth*: "liscio, arrotondato e trasparente". Gli altri due algoritmi invece hanno le classiche regolazioni numeriche in millisecondi.

*Soft* è più morbido, mentre *Brickwall* è decisamente più duro. Probabilmente la prima cosa da regolare è il *Threshold*, che tagli appena i picchi più alti del brano per una resa più naturale, poi tutti gli altri parametri buttando sempre un occhio ai vu-meter luminosi principali di Ozone.

## 4 . HARMONIC EXCITER

Questo algoritmo svolge un po' la funzione di dare calore alla frequenza che selezioniamo. La traduzione letterale di Harmonic Exciter infatti sarebbe "eccitatore di armoniche". Possiamo anche immaginarlo come un simulatore di Preamp Valvolare.



Se vi state chiedendo cosa fanno le valvole, sappiate che scaldano il nostro suono, innalzano grandemente le

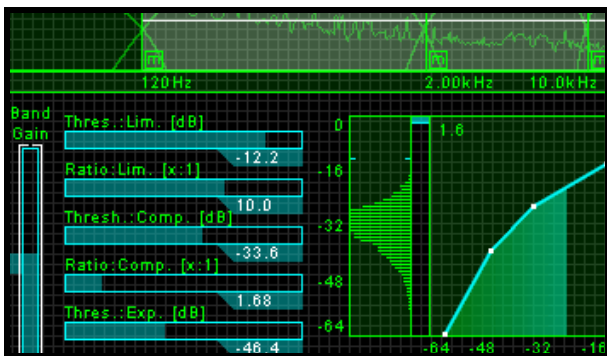
armoniche presenti e “sporcano” un pochino colorando col quel loro tipico carattere qualunque cosa ci passi attraverso saturandolo. Di fatto è scomposto in 4 frequenze, come il compressore e lo stereo imaging.

Le regolazioni sono: il *Delay* che come sarà già noto è il ritardo; l'*Amt* che corrisponde alla quantità di armoniche), il *Mix* che regola il livello delle stesse. Si può inoltre scegliere tra varie tipologie di exciter: *Tube*, *Retro*, *Tape*.

## 5 . MULTIBAND DYNAMICS

Una cosa molto utile è la possibilità che il programma offre di comprimere differientemente su 4 frequenze. Possiamo comprimere solo i bassi e lasciare alterati, o quasi, le frequenze medio-basse, le medio-alte e le alte, tanto per fare un esempio. Questo è un vantaggio, sicuramente. Rispetto a “macchine monobanda” però, bisogna anche farci un po' la mano, pertanto un valido consiglio al fine di imparare ad usare il compressore di Ozone al meglio è quello di sperimentare di persona.

In alto notiamo 4 riquadri che rappresentano come Ozone ha tagliato lo spettro sonoro per default, per darci la possibilità di comprimere singolarmente su una banda alla volta. Ciccando su una banda la attiviamo, per cui le regolazioni che andremo a fare si limiteranno a quella. I pulsanti *B* ed *M* compresi all'interno della stessa, altro non sono che rispettivamente il *Bypass* ed il *Mute* di quella specifica frequenza. Possiamo anche riconfigurare i tagli del compressore, trattando i riquadri come finestre, allargandole o restringendole a piacimento.



Scendendo troviamo i classici controlli: *Threshold* del limiter, *Ratio* del limiter, *Threshold* del compressore, *Ratio* del compressore, *Threshold* dell'expander, *Ratio* dell'expander. Accanto c'è un grafico della frequenza selezionata in verticale che ci aiuta visivamente a vedere come stiamo lavorando. Accanto c'è una specie di *Meter* che ci mostra la quantità d'applicazione dell'effetto che state regolando. Ancora più a destra c'è una specie di schermo dove vedete graficamente le regolazioni che state effettuando e il comportamento della banda selezionata a quelle regolazioni, sempre se siete in “modalità” *Play*. Sotto c'è un pulsantino *Show* che apre un menù dov'è possibile regolare i tempi d'attacco e rilascio dei singoli componenti: compressore, limiter, expander. Tutto a sinistra c'è la regolazione

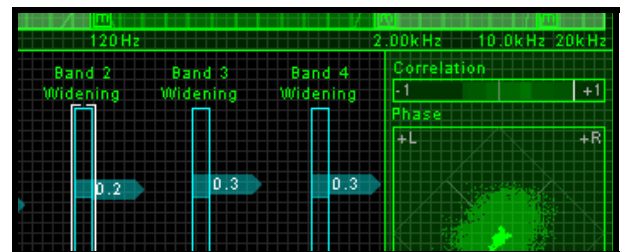
del guadagno che può essere switcchata tra *Global*, in verde, e *Band*, in azzurro .

Si può inoltre dire, anche se non in modo approfondito, che le regole generali sono sempre le stesse, più comprimiamo, più appiattiamo. Con l'opzione del multibanda però, abbiamo la possibilità di giocare tra compressione e guadagno in maniera creativa. Nel senso che comprimendo su una sola frequenza abbiamo la possibilità di schiacciare le dinamiche all'interno di quel taglio di frequenze, così come però di rialzarle dopo, aumentandone il guadagno. In questo modo, invece di ottenere soltanto un livellamento delle dinamiche del brano, otteniamo anche un innalzamento delle frequenze selezionate e in conseguenza, la possibilità di gestire il colore di un mixaggio. Sta all'orecchio di ognuno di noi trovare le giuste regolazioni, perciò non resta che invitarvi a sperimentare voi stessi queste nozioni per approfondirle.

In un certo senso, tutte quelle possibilità di controllo grafico che Ozone ci dà potrebbero aiutarci nel regolare le compressioni, però consiglio vivamente a tutti di non affidarsi troppo all'occhio per effettuare regolazioni che poi saranno apprezzate dall'orecchio.

## 6 . MULTIBAND STEREO IMAGING

In questa sezione potete dare maggiore apertura al vostro mix sulle solite 4 bande. A destra trovate lo schermo che avevamo già incontrato nella sezione Riverbero. Le regolazioni sono davvero intuitive qui.



Naturalmente ci sono dei Preset in Ozone, però un consiglio personale è quello di non affidarsi ai preset, inoltre se volete imparare ad usarlo bene conviene che sperimentiate voi stessi tutte le funzioni del programma per cominciare ad abituare il vostro orecchio alla dinamica di Ozone.

Buon divertimento, e se ci fossero problemi o volete dei chiarimenti contattatemi tranquillamente.

VU-METER  
tetra.m@libero.it

revisione formale  
EASYSOUND  
PETEAU