

 **CUBASE ELEMENTS₉**

 **CUBASE AI₉**

 **CUBASE LE₉**

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Traduzione: Filippo Manfredi

Il presente PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap visivi. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Tutti i diritti riservati.

Indice

7	Introduzione	87	Tracce instrument
7	Documentazione indipendente dalla piattaforma	92	Tracce MIDI
7	Informazioni sulla documentazione	97	Traccia campionatore (solo Cubase Elements)
8	Convenzioni	101	Traccia arranger
9	Comandi da tastiera	103	Traccia accordi
10	Dettaglio delle funzioni	105	Tracce canale FX
11	Configurazione del sistema	109	Tracce cartella
11	Configurazione audio	110	Tracce canale gruppo
19	Configurazione MIDI	115	Traccia marker
22	Collegamento di un sincronizzatore	116	Traccia righello
22	Configurazione video	117	Traccia video
23	Connessioni VST	119	Gestione delle tracce
23	La finestra Connessioni VST	119	Aggiunta delle tracce
24	Rinomina degli ingressi e delle uscite delle periferiche hardware utilizzate	121	Rimuovere le tracce
25	Aggiungere dei bus di ingresso e uscita	122	Spostare le tracce nell'elenco tracce
26	Preset per i bus di ingresso e di uscita	122	Rinominare le tracce
27	Il monitoraggio	122	Colorare le tracce
27	Modificare la configurazione dei bus	123	Visualizzare le immagini delle tracce
29	Finestra progetto	125	Impostare l'altezza delle tracce
30	Visualizzare/nascondere le aree	126	Selezionare le tracce
30	Area di progetto	127	Duplicare le tracce
40	Area sinistra	127	Disabilitare le tracce (solo Cubase Elements)
46	Area inferiore	127	Organizzare le tracce nelle tracce cartella
51	Area destra	128	Gestione dell'audio sovrapposto
55	Focus della tastiera nella finestra progetto	128	Come vengono visualizzati gli eventi nelle tracce cartella
57	Operazioni di zoom nella finestra progetto	128	Modificare la visualizzazione degli eventi nelle tracce cartella
60	La funzione snap	129	Preset traccia
63	Cursore reticolo	134	Parti ed eventi
63	Finestra di dialogo Storia delle modifiche	134	Eventi
65	Gestione dei progetti	138	Parti
65	Creazione di nuovi progetti	139	Tecniche di editing per parti ed eventi
65	Hub	151	Operazioni di editing negli intervalli di selezione
67	Assistente del progetto	151	Definire un intervallo di selezione
67	Un cenno sui file di progetto	153	Modificare gli intervalli di selezione
68	Un cenno sui file dei modelli	156	Riproduzione e trasporto
69	Finestra di dialogo Impostazioni progetto	156	Barra di trasporto
73	Apertura dei file di progetto	158	Menu Trasporto
74	Salvataggio dei file di progetto	163	Trasporto
75	Ritornare all'ultima versione salvata	164	Localizzatori sinistro e destro
75	Scegliere una posizione per il progetto	165	Impostare la posizione del cursore di progetto
76	Rimozione dei file audio non utilizzati	166	Scorrimento automatico
76	Creazione di progetti indipendenti	166	Formati tempo
79	Tracce	167	Punch-in e punch-out
79	Impostazioni dell'Inspector	168	Metronomo
80	Impostazioni dei controlli traccia	170	La funzione Inseguì
82	Tracce audio		

171	Tastiera virtuale	292	Silenzio
171	Registrare il MIDI utilizzando la tastiera virtuale	292	Inversione stereo
172	Opzioni della tastiera virtuale	293	Modifica della durata
173	Registrazione	294	Congela le modifiche
173	Metodi di registrazione di base	295	Individua silenzio
176	Monitoraggio	298	Analisi spettrale
178	Specifiche di registrazione audio	300	Statistiche
183	Specifiche di registrazione MIDI	301	Gli algoritmi di modifica della durata
189	Tempo di registrazione rimanente	304	Editor dei campioni
189	Bloccare la registrazione	306	Barra degli strumenti
190	Quantizzazione MIDI e audio	310	Linea info
190	Funzioni di quantizzazione	310	Linea della vista d'insieme
191	Quantizzare l'inizio degli eventi MIDI	311	Inspector dell'Editor dei campioni
192	Quantizzare la lunghezza degli eventi MIDI	312	Righello
192	Quantizzare la fine degli eventi MIDI	313	Display delle forme d'onda
192	Quantizzare l'inizio degli eventi audio	315	Operazioni di editing negli intervalli di selezione
193	Pannello di quantizzazione	318	Elenco delle regioni
200	Dissolvenze e dissolvenze incrociate	321	Punto di snap
200	Dissolvenze basate sugli eventi	323	Hitpoint
204	Creare delle dissolvenze basate sulle clip	323	Calcolo degli hitpoint
206	Dissolvenze incrociate	326	Navigare tra gli hitpoint nella finestra progetto
209	Dissolvenze e dissolvenze incrociate automatiche	326	Porzioni
213	Traccia arranger (solo Cubase Elements)	328	Creazione di una mappa della quantizzazione groove
213	Aggiungere eventi arranger nella traccia arranger	328	Creazione dei marker
214	Editor arranger	329	Creazione delle regioni
218	Configurare una catena arranger e aggiungere degli eventi	329	Creazione degli eventi
220	Modalità salto	329	Creazione di note MIDI
222	Adattare la musica al video	331	Editor delle parti audio
223	Marker	332	Barra degli strumenti
223	Marker di posizione	337	Linea info
223	Marker di ciclo	337	Il righello
224	Finestra Marker	337	Le corsie
228	Traccia marker	338	Operazioni
229	Importare ed esportare i marker	341	Controllare la riproduzione dei campioni con le tracce campionatore (solo Cubase Elements)
231	MixConsole	341	Creazione delle tracce campionatore
231	La MixConsole nell'area inferiore	342	Sampler Control
232	Finestra della MixConsole	351	Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni
265	Effetti audio	354	Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST Instrument
265	Effetti in insert ed effetti in mandata	355	Pool
267	Effetti in insert	355	Finestra del Pool
272	Effetti in mandata	359	Lavorare con il Pool
276	Effetti di dithering (solo Cubase Elements)	374	MediaBay
276	Pannello di controllo degli effetti	374	MediaBay nell'area destra
278	Preset degli effetti	375	Finestra MediaBay
283	La finestra Informazioni sui plug-in	389	Lavorare con MediaBay
286	Processamento e funzioni audio	392	Lavorare con le finestre collegate a MediaBay
286	Impostazioni e funzioni comuni	394	Lavorare con i database del disco
287	Involuppo	396	Impostazioni di MediaBay
288	Fade-in e fade-out	397	Comandi da tastiera di MediaBay
289	Guadagno	398	Automazione
289	Fondi con gli appunti	398	Registrare le azioni eseguite
290	Noise Gate	398	Curve di automazione
291	Normalizza	399	Linea di valore statico
291	Inversione di fase	399	Scrittura/lettura dell'automazione
291	Rimuovi DC Offset		
292	Ricampionamento		
292	Invertire		

399	Dati delle parti MIDI e automazione delle tracce	541	Voicing
400	Scrittura dei dati di automazione	543	Convertire gli eventi accordo in note MIDI
402	Modificare gli eventi di automazione	544	Controllare la riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi
405	Tracce di automazione	547	Assegnazione di voci alle note
407	VST Instrument	548	Estrarre gli eventi accordo da materiale MIDI
407	Aggiunta dei VST Instrument (non in Cubase LE)	549	Registrare gli eventi accordo con una tastiera MIDI
408	Creazione delle tracce instrument	550	Chord pad
408	La sezione VST Instrument nell'area destra (non in Cubase LE)	550	Chord pad
409	Finestra VST Instrument (non in Cubase LE)	553	Menu funzioni
409	Barra degli strumenti della scheda VST Instrument (non in Cubase LE)	553	Operazioni preliminari
410	Controlli dei VST Instrument (non in Cubase LE)	554	Chord Assistant
411	Preset per i VST instrument	555	Assegnare gli accordi ai chord pad
413	Riprodurre i VST Instrument	557	Spostare e copiare i chord pad
415	Alcuni cenni sulla latenza	558	Riproduzione e registrazione degli accordi
415	Opzioni di importazione e di esportazione	559	Impostazioni dei Chord Pad – Controllo remoto
417	Controlli rapidi VST (non in Cubase LE)	562	Impostazioni dei Chord Pad – selezione del tipo di musicista
420	Installazione e gestione dei plug-in	565	Impostazioni dei Chord Pad – Layout dei pad
420	Installazione dei plug-in VST	566	Preset dei chord pad
420	Plug-in manager	567	Creare degli eventi dai chord pad
423	Creazione di una nuova collezione di effetti	568	Modifica del tempo e del tempo in chiave
424	Controllare Cubase in remoto	568	Modalità di tempo del progetto
424	Configurazione	568	Editor della traccia tempo
426	Operazioni	570	Impostare dei cambi di tempo per i progetti
427	Il dispositivo di controllo generico	572	Impostare un tempo fisso per un progetto
432	Il Remote Control Editor (solo Cubase Elements)	574	Calcolatore del tempo
438	Apple Remote (solo Macintosh)	574	Impostare la definizione in funzione del tempo
439	Parametri in tempo reale	576	Esportazione di un mixdown audio
439	Parametri delle tracce MIDI	577	Esecuzione di un mixdown verso dei file audio
439	Parametri MIDI	577	Canali disponibili per l'esportazione
444	I valori di trasposizione e velocity nella linea info	578	Posizione file
445	Utilizzare le periferiche MIDI	580	Formato file
445	Periferiche MIDI – impostazioni generali e gestione delle patch	587	Uscita motore audio
452	Processamento MIDI	588	La sezione Importa nel progetto
452	Funzioni MIDI e parametri MIDI	589	Post processo
452	Su cosa agiscono le funzioni MIDI?	590	Sincronizzazione
453	Trasposizione	590	Introduzione
453	Rendere permanenti le impostazioni	591	Timecode (riferimento di posizione)
455	La funzione Dissolvi parte	592	Sorgenti di clock (riferimenti di velocità)
457	La funzione Ripeti loop	593	La finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto
457	Altre funzioni MIDI	596	Operazioni sincronizzate
462	Gli Editor MIDI	597	Lavorare con il sistema VST System Link
462	Funzioni comuni negli editor MIDI	601	Attivare il sistema VST System Link
469	Editor dei tasti	609	Video
480	Operazioni nell'Editor dei tasti	609	Compatibilità dei file video
497	Editor delle partiture	610	Frame rate
504	Operazioni con l'Editor delle partiture	610	Periferiche di uscita video
512	Editor delle percussioni	611	Operazioni preliminari per la creazione di progetti video
525	Operazioni nell'Editor delle percussioni	613	Operazioni preliminari per la riproduzione del video
529	Drum map	616	Video editing
535	Funzioni per lavorare con gli accordi	618	ReWire (non in Cubase LE)
535	Traccia accordi	618	Introduzione
536	Eventi accordo	618	Avvio e uscita
540	Eventi scala	619	Attivare i canali ReWire
		620	Utilizzo dei controlli di trasporto e tempo
		620	Gestione dei canali ReWire

621	Assegnare il MIDI via ReWire
621	Considerazioni e limitazioni
622	Comandi da tastiera
622	Introduzione
623	Configurare i comandi rapidi da tastiera
626	Definire i tasti di modifica per gli strumenti della barra degli strumenti
627	I comandi da tastiera di default
638	Gestione dei file
638	Importare l'audio
643	Esportare e importare file MIDI standard
647	Esportare e importare loop MIDI
648	Personalizzazione
648	Utilizzare le opzioni delle Impostazioni
649	Aspetto
652	Applicare i colori nella finestra progetto
657	Dove vengono salvate le impostazioni?
659	Ottimizzazione
659	Ottimizzare le prestazioni audio
663	Preferenze
663	La finestra di dialogo Preferenze
665	Aspetto
665	Modifica
673	Editor
674	Riquadro di visualizzazione degli eventi
678	Generale
679	MIDI
683	MediaBay
684	Indicatori
685	Registrazione
686	Trasporto
688	VST
691	Video
692	Indice analitico

Introduzione

La documentazione si riferisce ai seguenti prodotti Steinberg: Cubase Elements, Cubase AI e Cubase LE.

Le funzioni che sono disponibili esclusivamente in Cubase Elements e non in Cubase AI o in Cubase LE sono indicate chiaramente. Gli screenshot sono stati presi da Cubase Elements.

Documentazione indipendente dalla piattaforma

La presente documentazione è relativa ai sistemi operativi Windows e Mac OS.

Le funzioni e le impostazioni che sono specifiche per una di queste piattaforme sono indicate in maniera chiara. In tutti gli altri casi, le descrizioni e le procedure riportate nella documentazione sono valide sia per Windows che per Mac OS.

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

- Gli screenshot sono stati catturati da Windows.
- Alcune funzioni disponibili nel menu **File** in Windows sono disponibili nel menu del nome del programma in Mac OS.

Informazioni sulla documentazione

La documentazione è costituita da diversi documenti. È possibile consultarli direttamente online o scaricarli dalla sezione **steinberg.help**. Per visitare la pagina **steinberg.help**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Digitare `www.steinberg.help` nella barra degli indirizzi del proprio browser internet.
- Nel programma, selezionare **Aiuto > Aiuto di Cubase**.

Guida rapida

Tratta i seguenti argomenti senza entrare nei dettagli:

- Requisiti di sistema, procedura di installazione e attivazione della licenza.
- Configurazione del sistema.

Manuale Operativo

Si tratta del documento di riferimento principale di Cubase che contiene le descrizioni dettagliate delle operazioni, dei parametri, delle funzioni e delle diverse tecniche di utilizzo del programma.

Periferiche di controllo remoto

Riporta un elenco delle periferiche di controllo remoto MIDI supportate.

Riferimento dei plug-in

Descrive le funzionalità e i parametri dei plug-in VST e dei VST instrument inclusi.

HALion Sonic SE

Descrive le funzionalità e i parametri del VST instrument incluso HALion Sonic SE.

Groove Agent SE

Descrive le funzionalità e i parametri del VST instrument incluso Groove Agent SE.

Convenzioni

Nella documentazione fornita si fa ampio utilizzo di elementi tipografici e mark-up per strutturare al meglio e rendere più accessibili le informazioni.

Elementi tipografici

I seguenti elementi tipografici contrassegnano le diverse fasi e situazioni descritte di seguito.

PREREQUISITI

Indicano le azioni da completare o le condizioni da soddisfare prima di poter avviare una procedura.

PROCEDURA

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

IMPORTANTE

Fornisce informazioni in merito a situazioni o casi specifici che potrebbero avere effetti vari sul sistema, sulle unità hardware collegate, o che potrebbero causare un rischio di perdita di dati.

NOTA

Fornisce informazioni riguardo ad alcuni aspetti che è utile prendere in considerazione.

ESEMPIO

Riporta un esempio.

RISULTATO

Mostra il risultato di una procedura.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Fornisce informazioni riguardo alle azioni o ai processi da eseguire a seguito del completamento della procedura.

LINK CORRELATI

Riporta un elenco degli argomenti correlati che è possibile trovare all'interno della documentazione.

Markup

Il testo in grassetto indica il nome di un menu, un'opzione, una funzione, una finestra di dialogo, una finestra, ecc.

ESEMPIO

Per aprire il menu **Funzioni**, fare clic su **Menu funzioni** nell'angolo superiore-destro della **MixConsole**.

Se il testo in grassetto è separato da un simbolo 'maggiore di', ciò indica una sequenza di diversi menu da aprire.

ESEMPIO

Selezionare **Progetto** > **Aggiungi traccia**.

Comandi da tastiera

Molti dei comandi da tastiera (chiamati spesso anche scorciatoie da tastiera) predefiniti, fanno uso dei cosiddetti tasti modificatori, alcuni dei quali differiscono a seconda del sistema operativo utilizzato.

Ad esempio, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Annulla** è **Ctrl-Z** in Windows e **Cmd-Z** in Mac OS. Quando nel presente manuale sono descritti i comandi da tastiera con dei tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima il tasto modificatore per Windows, nel modo seguente:

- Tasto modificatore per Windows/Tasto modificatore per Mac OS-comando

ESEMPIO

Ctrl/Cmd-Z significa: premere **Ctrl** in Windows o **Cmd** in Mac OS, quindi premere **Z**.

Dettaglio delle funzioni

Configurazione del sistema

Per poter utilizzare Cubase è necessario configurare il proprio sistema audio e, se necessario, anche il sistema MIDI.

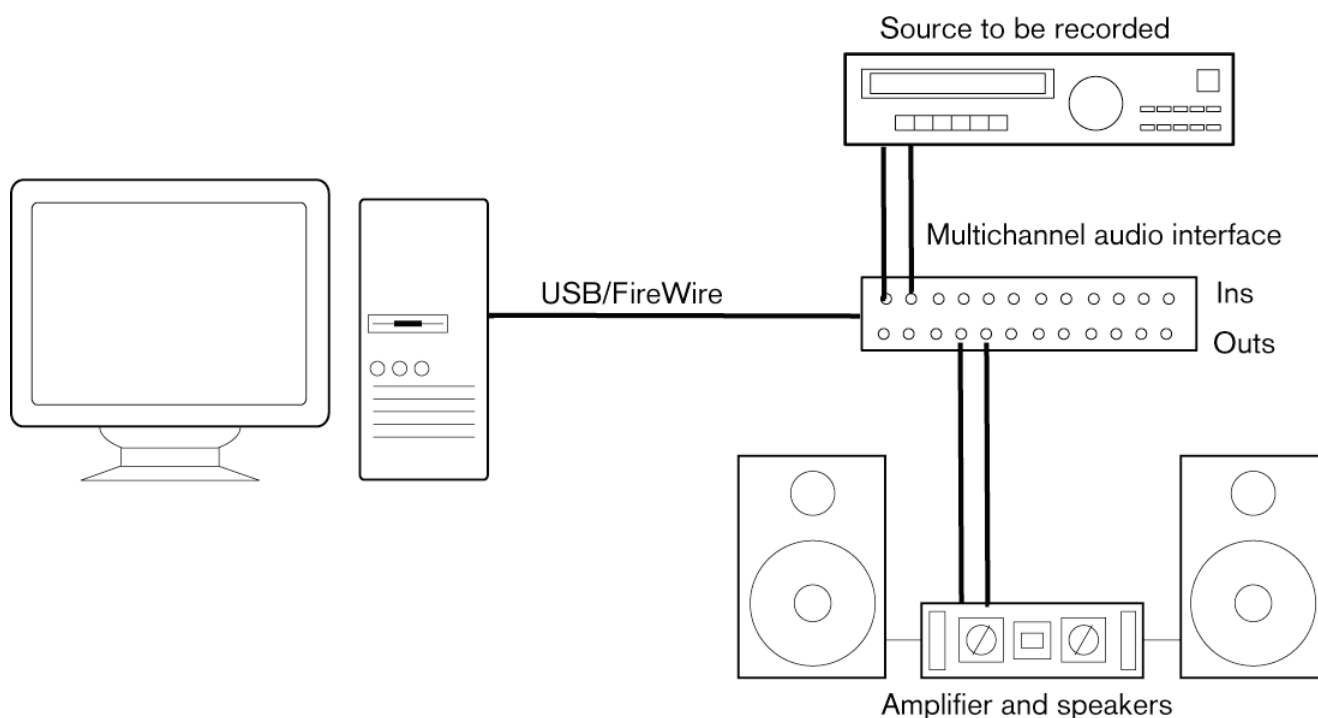
Configurazione audio

IMPORTANTE

Assicurarsi che tutte le apparecchiature siano spente prima di effettuare qualsiasi connessione.

Configurazione di ingresso e uscita stereo semplice

Se si utilizzano esclusivamente un ingresso e un'uscita stereo da Cubase, è possibile collegare il proprio hardware audio, ad esempio gli ingressi della scheda o dell'interfaccia audio, direttamente alla sorgente d'ingresso e connettere invece le uscite a un amplificatore e ai relativi altoparlanti.



Connessioni audio

La configurazione del sistema utilizzato dipende da numerosi diversi fattori, ad esempio dal tipo di progetto che si intende creare, dalle apparecchiature esterne che si ha intenzione di utilizzare, oppure dalle periferiche hardware installate nel computer utilizzato. Di conseguenza, le sezioni

che seguono costituiscono solo alcuni esempi che non possono trattare per ovvi motivi tutte le situazioni possibili.

Le modalità corrette di connessione delle proprie apparecchiature e quindi anche l'utilizzo di connessioni digitali o analogiche, dipendono dalla configurazione utilizzata.

Livelli di registrazione e ingressi

Quando si collegano i vari dispositivi, assicurarsi che impedenze e livelli di sorgenti audio e ingressi coincidano. È importante utilizzare i corretti tipi di ingressi al fine di evitare registrazioni distorte o rumorose. Per i microfoni ad esempio, possono essere utilizzati diversi ingressi, come il livello di linea consumer (-10 dBV) o professionale (+4 dBV).

Talvolta è possibile regolare le caratteristiche degli ingressi direttamente dall'interfaccia audio o dal relativo pannello di controllo. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica fornita con l'hardware audio.

IMPORTANTE

Cubase non consente la regolazione del livello d'ingresso per i segnali che arrivano all'hardware audio, poiché questi sono gestiti in modo diverso dalle varie schede. La regolazione dei livelli d'ingresso si esegue da un'applicazione particolare inclusa con la periferica hardware o dal relativo pannello di controllo.

Connessioni word clock

Se si utilizza una connessione audio digitale, può essere necessaria anche la predisposizione di un collegamento word clock tra l'hardware audio e i dispositivi esterni. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica fornita con l'hardware audio.

IMPORTANTE

Fare attenzione a configurare correttamente la sincronizzazione word clock; in caso contrario potrebbero verificarsi problemi di click e crepitii all'interno delle proprie registrazioni.

Selezionare un driver audio

La selezione di un driver audio consente a Cubase di comunicare con la relativa periferica hardware audio. Generalmente, all'avvio di Cubase si apre una finestra di dialogo che consente di selezionare un driver; è comunque possibile selezionare il driver per la propria periferica audio come descritto di seguito.

NOTA

Sui sistemi operativi Windows si raccomanda di accedere alla periferica hardware utilizzata mediante un driver ASIO sviluppato in maniera specifica per quella periferica. Se non è installato alcun driver ASIO, contattare il produttore dell'unità hardware audio per ottenere informazioni sui driver ASIO disponibili. Se non sono disponibili driver ASIO specifici, è possibile usare il Driver ASIO generico a bassa latenza.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **VST Audio System**.
3. Aprire il menu a tendina **Driver ASIO** e selezionare il driver relativo alla periferica audio utilizzata.
4. Fare clic su **OK**.

Configurazione delle periferiche hardware audio

PREREQUISITI

È stato selezionato un driver per la periferica hardware audio utilizzata.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco **Periferiche** sulla sinistra, selezionare il driver scelto per aprire le relative impostazioni.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire il pannello di controllo relativo alla propria periferica hardware audio:
 - In Windows, fare clic su **Pannello di controllo**.
 - In Mac OS, fare clic su **Open Config App**.
Questo pulsante è disponibile solo per alcuni dispositivi hardware. Se nel proprio sistema non dovesse essere presente, consultare la relativa documentazione.

NOTA

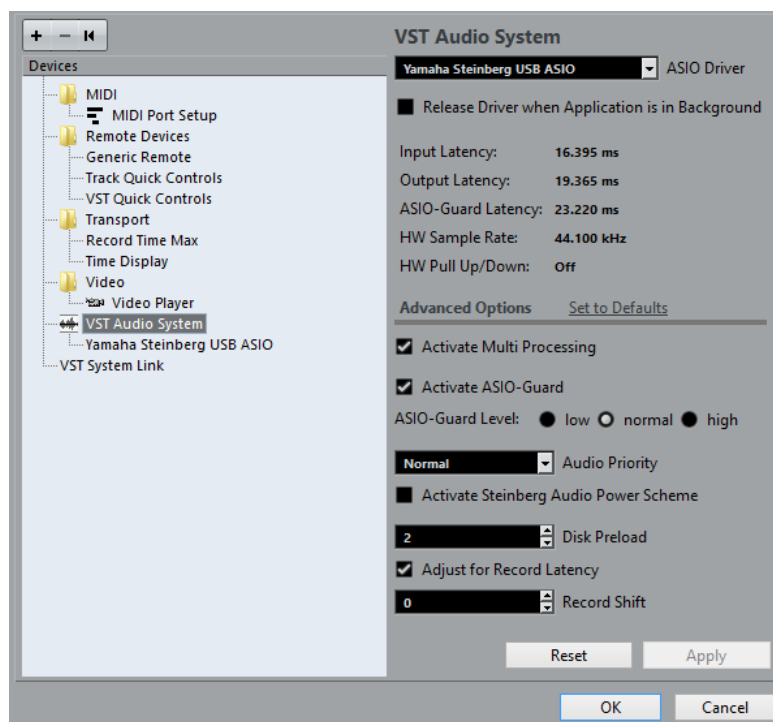
Il pannello di controllo viene fornito dal produttore dell'unità hardware audio ed è diverso per ciascuna marca e modello di interfaccia. Steinberg fornisce comunque i pannelli di controllo per il driver ASIO generico a bassa latenza (solo Windows).

-
4. Configurare la propria periferica audio in base alle indicazioni fornite dal costruttore.
-

VST Audio System

Nella sezione **VST Audio System** è possibile selezionare un driver ASIO per il proprio dispositivo hardware audio.

- Per aprire la sezione **VST Audio System**, selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche** e selezionare l'opzione **VST Audio System** nell'elenco **Periferiche** sulla sinistra.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Driver ASIO

Consente di selezionare un driver.

Rilascia driver quando l'applicazione è in background

Rilascia il driver e consente la riproduzione delle altre applicazioni attraverso la periferica audio utilizzata anche quando Cubase è in fase di esecuzione.

Latenza d'ingresso

Visualizza la latenza in ingresso della periferica hardware audio utilizzata.

Latenza di uscita

Visualizza la latenza in uscita della periferica hardware audio utilizzata.

Latenza ASIO-Guard

Visualizza la latenza ASIO-Guard.

Frequenza di campionamento dell'hardware

Visualizza la frequenza di campionamento della periferica hardware audio utilizzata.

Pull-up/down dell'hardware

Visualizza lo stato di pull up/down della periferica hardware audio utilizzata.

Imposta su default

Consente di ripristinare le impostazioni predefinite.

Attiva il multi-processing

Consente di distribuire il carico di processamento in maniera equa su tutte le CPU disponibili. Ciò fa in modo che Cubase possa sfruttare appieno la potenza combinata di più processori.

Attiva ASIO-Guard

Attiva la funzione ASIO-Guard. Questa opzione è disponibile solamente se si attiva la funzione **Attiva il multi-processing**.

Livello ASIO-Guard

Consente di impostare il livello ASIO-Guard. Più alto è il livello, maggiore sarà la stabilità e il livello di performance complessive del processamento audio. Valori elevati portano tuttavia a un aumento della latenza ASIO-Guard e del consumo di memoria.

Priorità audio (solo Windows)

Si raccomanda di impostare questo parametro su **Normale** se si lavora con materiale audio e MIDI. Se non si utilizza materiale MIDI, è possibile impostarlo su **Boost**.

Attiva schema di potenza audio di Steinberg

Se questa opzione è attivata, vengono disattivate tutte le modalità di risparmio energetico del sistema che hanno un impatto sul processamento in tempo reale. Si noti che questa funzione provoca un aumento del carico di processamento sul sistema e che è efficace solamente per valori di latenza molto bassi.

Precaricamento del disco

Consente di specificare quanti secondi di audio vengono pre-caricati nella RAM prima di avviare la riproduzione. Questa funzione consente di ottenere una riproduzione più omogenea.

Adatta alla latenza della registrazione

Se questa opzione è attivata, nel corso della registrazione vengono tenuti in considerazione i valori di latenza dei plug-in.

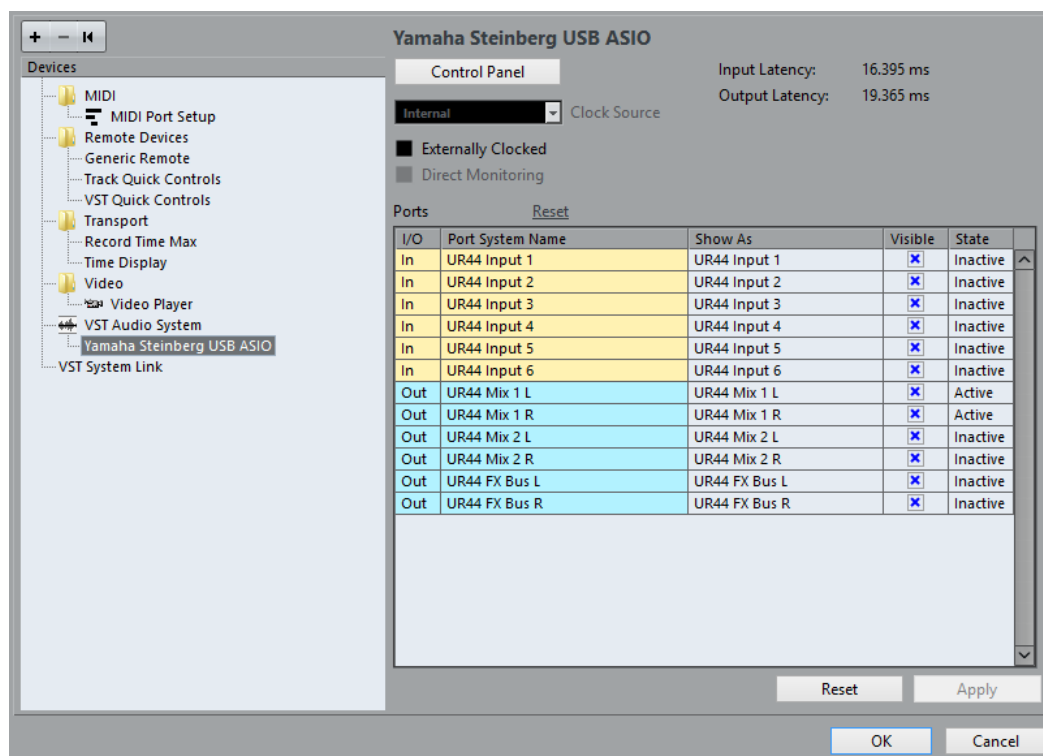
Spostamento della registrazione

Consente di spostare le registrazioni del valore specificato.

Configurazione dei driver ASIO

Questa sezione consente di configurare il proprio driver ASIO.

- Per aprire la sezione di configurazione del driver ASIO, selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche** e selezionare il driver audio dall'elenco **Periferiche** sulla sinistra.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Pannello di controllo

Apri il pannello di controllo della periferica hardware audio.

Latenza d'ingresso

Visualizza la latenza d'ingresso del driver audio.

Latenza di uscita

Visualizza la latenza di uscita del driver audio.

Sorgente di clock

Consente di selezionare una sorgente di clock.

Sincronizzato a un clock esterno

Attivare questa opzione se si utilizza una sorgente di clock esterna.

Monitoraggio diretto

Attivare questa opzione se si desidera eseguire il monitoraggio attraverso la propria periferica audio e controllarlo da Cubase.

Reinizializza

Consente di reinizializzare tutti nomi e gli stati di visibilità delle porte.

I/O

Lo stato di ingresso/uscita delle porte.

Porta

Il nome di sistema della porta.

Visualizza come

Consente di rinominare la porta. Questo nome viene utilizzato nei menu a tendina **Assegnazione ingresso** e **Assegnazione uscita**.

Visibile

Consente di attivare/disattivare le porte audio.

Stato

Lo stato della porta audio.

Utilizzo di sorgenti di clock esterne

Se si sta utilizzando una sorgente di clock esterna, è necessario dire a Cubase che sta ricevendo dei segnali di clock esterni e che deve derivare la sua velocità da questa sorgente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare la pagina relativa al driver della periferica hardware audio utilizzata.
3. Attivare l'opzione **Sincronizzato a un clock esterno**.

RISULTATO

Cubase deriva ora la propria velocità dalla sorgente esterna.

NOTA

Per garantire una corretta riproduzione e registrazione dell'audio è necessario impostare la frequenza di campionamento del progetto sulla stessa frequenza di campionamento del segnale di clock in entrata.

Quando si verifica un errore di frequenza di campionamento, il campo **Formato di registrazione** nella linea di stato viene evidenziato in un colore diverso. Cubase accetta un errore di frequenza di campionamento e la velocità di riproduzione sarà di conseguenza maggiore o minore.

Utilizzo di più applicazioni audio contemporaneamente

È possibile consentire ad altre applicazioni di eseguire la riproduzione attraverso la periferica audio utilizzata anche quando Cubase è in fase di esecuzione.

PREREQUISITI

Le altre applicazioni audio che hanno accesso alla periferica hardware audio sono impostate in modo da rilasciare il driver audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare la pagina **VST Audio System**.
3. Attivare **Rilascia driver quando l'applicazione è in background**.

RISULTATO

L'applicazione che ha il focus è in grado di accedere all'unità hardware audio.

Configurazione delle periferiche hardware audio

La maggior parte delle schede audio dispone di una o più applicazioni dedicate che consentono un buon livello di personalizzazione e di gestione del dispositivo.

Le impostazioni sono generalmente raggruppate in un pannello di controllo che può essere aperto direttamente da Cubase, oppure separatamente quando Cubase non è in funzione. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica fornita con l'hardware audio.

Le impostazioni includono:

- Selezione degli ingressi/uscite attivi.
- Configurazione della sincronizzazione a una sorgente di clock.
- Attivazione/disattivazione del monitoraggio via hardware.
- Impostazione dei livelli di ciascun ingresso.
- Impostazione dei livelli delle uscite, in modo da adattarle ai dispositivi utilizzati per il monitoraggio.
- Selezione dei formati digitali d'ingresso e uscita.
- Impostazione dei buffer audio.

Supporto plug and play per le periferiche ASIO

Le periferiche hardware Steinberg della serie UR supportano la funzionalità plug and play all'interno di Cubase. Queste periferiche possono essere collegate e accese anche quando l'applicazione è in funzione. Cubase utilizza automaticamente il driver della serie UR e rimappa di conseguenza le connessioni VST.

Steinberg non può comunque garantire che ciò funzioni anche con altri tipi di periferiche hardware. Se non si ha la certezza che la propria periferica supporti la funzionalità plug and play, si consiglia di consultare la relativa documentazione.

IMPORTANTE

Se viene collegato o scollegato un dispositivo che non supporta il plug and play mentre il computer è acceso, potrebbero verificarsi dei danni alle apparecchiature.

Configurazione delle porte di ingresso e uscita

Una volta selezionato e configurato il driver per la propria periferica audio, è necessario specificare gli ingressi e le uscite da utilizzare.

PREREQUISITI

È stato selezionato un driver per la periferica hardware audio utilizzata.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco **Periferiche** sulla sinistra, selezionare il driver scelto per aprire le relative impostazioni.
3. Definire le impostazioni desiderate.
4. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei driver ASIO](#) a pag. 15

Configurazione dei bus audio

Per trasferire l'audio da e verso una periferica hardware, Cubase utilizza un sistema di bus di ingresso e uscita.

- I bus di ingresso consentono di inviare l'audio dagli ingressi dell'hardware audio a Cubase. Ciò significa che l'audio viene sempre registrato attraverso uno o più bus di ingresso.
- I bus di uscita consentono di inviare l'audio da Cubase alle uscite dell'hardware audio. Ciò significa che l'audio viene sempre riprodotto attraverso uno o più bus di uscita.

Una volta configurati i bus di ingresso e uscita interni, è possibile collegare la propria sorgente audio (ad esempio un microfono) all'interfaccia audio e avviare la registrazione, la riproduzione e il mixaggio.

LINK CORRELATI

[Connessioni VST](#) a pag. 23

Monitoraggio

In Cubase, monitorare un segnale significa ascoltarlo nel corso della registrazione.

Sono disponibili le seguenti modalità di monitoraggio:

- Esternamente, ascoltando il segnale prima che questo raggiunga Cubase.
- Tramite Cubase.
- Utilizzando la funzione ASIO Direct Monitoring.
Quest'ultima rappresenta una combinazione degli altri metodi.

LINK CORRELATI

[Monitoraggio esterno](#) a pag. 177

[Monitoraggio tramite Cubase](#) a pag. 176

[ASIO Direct Monitoring](#) a pag. 177

Configurazione MIDI

IMPORTANTE

Spegnere tutte le periferiche prima di effettuare qualsiasi connessione.

PROCEDIMENTO

1. Collegare le proprie periferiche MIDI (tastiere, interfacce MIDI) al computer.
 2. Installare i relativi driver.
-

RISULTATO

È possibile utilizzare le proprie periferiche MIDI in Cubase.

Connessioni MIDI

Per riprodurre e registrare dei dati MIDI dalla propria periferica MIDI, ad esempio una tastiera MIDI, è necessario collegare le porte MIDI.

Collegare la porta MIDI di uscita della propria periferica MIDI alla porta MIDI di ingresso del dispositivo hardware audio utilizzato. In tal modo, la periferica MIDI può inviare i dati MIDI da riprodurre o registrare all'interno del computer.

Collegare la porta MIDI di ingresso della propria periferica MIDI alla porta MIDI di uscita del dispositivo hardware audio utilizzato. In tal modo, i dati MIDI possono essere inviati da Cubase alla periferica MIDI. È così possibile ad esempio registrare le proprie performance, modificare i dati MIDI in Cubase, quindi riprodurli sulla tastiera e registrare l'audio in uscita dalla tastiera per ottenere una performance più precisa.

Visualizzare o nascondere le porte MIDI

È possibile specificare se una porta MIDI deve essere elencata nei menu a tendina MIDI all'interno del programma.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**, selezionare **Configurazione porte MIDI** dall'elenco **Periferiche** a sinistra.
 3. Per nascondere una porta MIDI, disattivare la relativa colonna **Visibile**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Configurare l'opzione All MIDI Inputs

Quando si registra del materiale MIDI, è possibile specificare quale singolo ingresso MIDI deve essere usato da ciascuna traccia MIDI in registrazione. È comunque sempre possibile registrare qualsiasi dato MIDI da un qualsiasi ingresso MIDI. È possibile specificare quali ingressi sono inclusi quando per una traccia MIDI si seleziona l'opzione **All MIDI Inputs**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**, selezionare **Configurazione porte MIDI** dall'elenco **Periferiche** a sinistra.
3. Attivare l'opzione **In 'All MIDI Inputs'** per una porta.

NOTA

Anche se è collegata un'unità MIDI di controllo remoto, assicurarsi di disattivare l'opzione **In 'All MIDI Inputs'** per quell'ingresso MIDI. In tal modo è possibile evitare che vengano registrati accidentalmente dei dati dal controllo remoto quando è selezionata l'opzione **All MIDI Inputs** per una traccia MIDI.

-
4. Fare clic su **OK**.
-

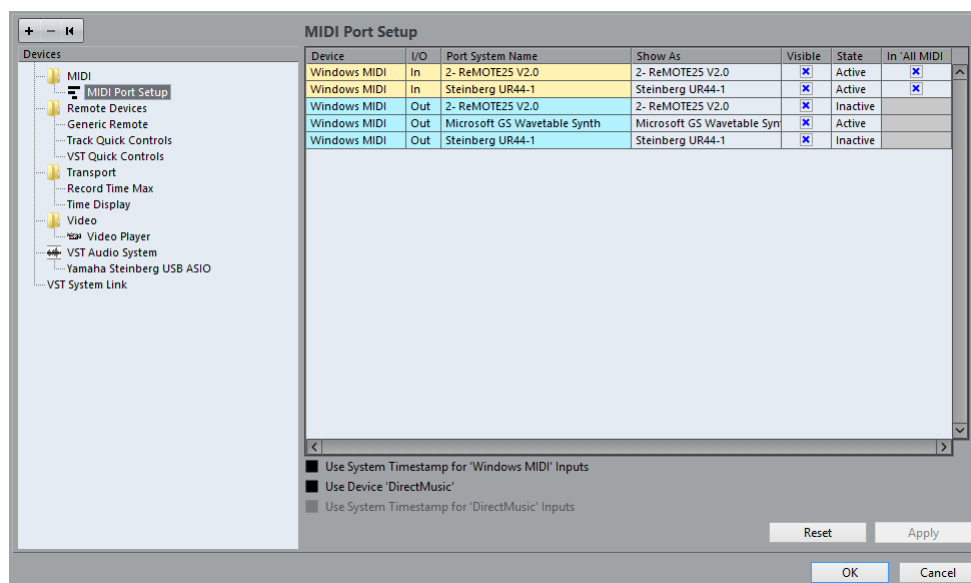
RISULTATO

Quando si seleziona l'opzione **All MIDI Inputs** dal menu **Assegnazione ingresso** di una traccia MIDI nell'Inspector, la traccia MIDI utilizza tutti gli ingressi MIDI specificati nella sezione **Configurazione porte MIDI**.

Configurazione delle porte MIDI

La sezione **Configurazione porte MIDI** nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche** mostra le periferiche MIDI collegate e consente di configurarne le porte.

- Per aprire la sezione **Configurazione porte MIDI**, selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche** e attivare l'opzione **Configurazione porte MIDI** nell'elenco **Periferiche** sulla sinistra.



Vengono visualizzate le seguenti colonne:

Periferica

Mostra le periferiche MIDI collegate.

I/O

Lo stato di ingresso/uscita delle porte.

Porta

Il nome di sistema della porta.

Visualizza come

Consente di rinominare la porta. Questo nome viene utilizzato nei menu a tendina **Assegnazione ingresso** e **Assegnazione uscita**.

Visibile

Consente di attivare/disattivare le porte MIDI.

Stato

Lo stato della porta MIDI.

In 'All MIDI Inputs'

Consente di registrare i dati MIDI da tutti gli ingressi MIDI.

NOTA

Disattivare questa opzione se si utilizzano delle periferiche di controllo remoto.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Utilizza il timestamp del sistema per gli ingressi 'Windows MIDI'

Attivare questa opzione nel caso in cui si verificassero problemi costanti di timing, come ad esempio delle note spostate. Se questa opzione è attivata, come riferimento temporale viene utilizzato il timestamp di sistema.

Utilizza la periferica 'DirectMusic'

Se non si utilizza una periferica dotata di driver DirectMusic, è possibile lasciare disattivata questa opzione. In tal modo vengono migliorate le performance complessive del sistema.

Utilizza il timestamp del sistema per gli ingressi 'DirectMusic'

Attivare questa opzione nel caso in cui si verificassero problemi costanti di timing, come ad esempio delle note spostate. Se questa opzione è attivata, come riferimento temporale viene utilizzato il timestamp di sistema.

Supporto plug and play per le periferiche MIDI USB

Cubase supporta la funzionalità plug and play per le periferiche MIDI USB. Queste periferiche possono essere collegate e accese anche quando l'applicazione è in funzione.

Collegamento di un sincronizzatore

Quando si utilizza Cubase con una piastra a nastro esterna, è quasi sempre necessario aggiungere al sistema un sincronizzatore.

IMPORTANTE

Assicurarsi che tutte le apparecchiature siano spente prima di effettuare qualsiasi connessione.

Per maggiori informazioni sulle modalità di collegamento e configurazione del proprio sincronizzatore, fare riferimento alla relativa documentazione.

LINK CORRELATI

[Sincronizzazione](#) a pag. 590

Configurazione video

Cubase riproduce i file video in numerosi formati, tra cui AVI, QuickTime o MPEG. Come motore di riproduzione viene utilizzato QuickTime. I formati che possono essere riprodotti dipendono dai codec video installati sul proprio sistema.

Sono disponibili diversi modi per riprodurre il video, ad esempio senza alcuna periferica hardware particolare, mediante una porta FireWire, oppure utilizzando delle schede video dedicate.

Se si dispone di un particolare dispositivo hardware video, installarlo e configurarlo seguendo attentamente le indicazioni fornite dal costruttore.

NOTA

Prima di utilizzare l'hardware video con Cubase, si raccomanda di testarne l'installazione utilizzando le applicazioni di utility fornite con l'hardware stesso e/o mediante l'applicazione QuickTime Player.

LINK CORRELATI

[Video](#) a pag. 609

[Periferiche di uscita video](#) a pag. 610

Connessioni VST

Per poter eseguire la riproduzione e la registrazione in Cubase è necessario configurare dei bus di ingresso e uscita nella finestra **Connessioni VST**.

Il tipo di bus specifico da utilizzare dipende dalla configurazione hardware audio utilizzata, dal sistema audio impiegato e dai progetti utilizzati.

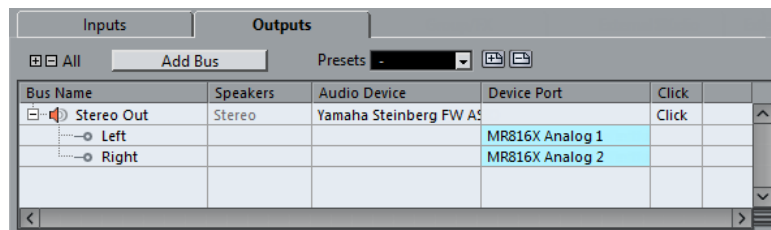
La finestra Connessioni VST

La finestra **Connessioni VST** consente di configurare i bus di ingresso e uscita.

- Per aprire la finestra **Connessioni VST**, selezionare **Periferiche > Connessioni VST**.

Le schede Ingressi/Uscite

Le schede **Ingressi** e **Uscite** consentono di configurare i bus di ingresso e di uscita.



Sopra l'elenco dei bus sono disponibili le seguenti opzioni:



+/- Tutto

Apri/chiude tutti i bus nell'elenco dei bus.

Aggiungi bus

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi bus di ingresso** in cui è possibile creare una nuova configurazione per il bus.

Preset

Apri il menu **Preset** in cui è possibile selezionare dei preset di configurazione dei bus. Il comando **Salva**  consente di salvare una configurazione di un bus sotto forma di preset. Il comando **Elimina**  consente di eliminare il preset selezionato.

Per l'elenco dei bus sono disponibili le seguenti colonne:

Nome bus

Riporta un elenco dei bus. Fare clic sul nome di un bus per selezionarlo o rinominarlo.

Altoparlanti

Indica la configurazione degli altoparlanti (mono, stereo) di ciascun bus.

Periferica audio

Visualizza il driver ASIO selezionato.

Porta periferica

Mostra quali ingressi e uscite fisiche della propria periferica hardware audio sono in uso da parte del bus. Per visualizzare tutti i canali altoparlante, espandere il menu relativo al bus. Se questo è invece richiuso, sarà visibile solamente la prima porta utilizzata da quel bus.

Il menu a tendina **Porta periferica** visualizza il numero di bus che sono connessi a una determinata porta. I bus sono visualizzati tra parentesi quadre accanto al nome della porta.

In tal modo possono essere visualizzate fino a tre assegnazioni dei bus. Se è stato definito un numero maggiore di connessioni, ciò viene indicato da un numero alla fine del nome della porta.

Ad esempio, »Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)« indica che la porta Adat 1 è già assegnata a 3 bus stereo più 2 bus aggiuntivi.

Click (solo pagina Uscite)

È possibile assegnare il click del metronomo a uno specifico bus di uscita.

Rinomina degli ingressi e delle uscite delle periferiche hardware utilizzate

Prima di configurare i propri bus è consigliabile rinominare gli ingressi e le uscite di default dell'unità hardware audio utilizzata, in modo da poter trasferire senza problemi dei progetti tra computer e configurazioni audio differenti.

Ad esempio, se si porta il proprio progetto in un altro studio, le apparecchiature hardware audio disponibili potrebbero essere di un altro tipo o modello; tuttavia, se ci si accorda con il proprietario dell'altro studio per l'utilizzo di nomi identici per gli ingressi e le uscite, Cubase si occuperà automaticamente di correggere gli ingressi e le uscite per i propri bus.

NOTA

Se si apre un progetto che è stato creato su un altro computer e i nomi delle porte non coincidono (o la configurazione delle porte non è la stessa), appare la finestra di dialogo **Porte mancanti**. Tramite questa finestra è possibile riassegnare manualmente le porte usate nel progetto in base a quelle disponibili sul proprio computer.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nella pagina **VST Audio System** assicurarsi che siano selezionati i driver corretti per il proprio dispositivo hardware audio.
In tal caso, la propria scheda audio viene riportata nell'elenco **Periferiche** che si trova a sinistra della finestra **Impostazioni periferiche**.
 3. Nell'elenco delle periferiche, selezionare la propria scheda audio.
Le porte d'ingresso e uscita disponibili sull'hardware audio sono elencate sulla destra.
 4. Nella colonna **Visualizza come**, fare clic sul nome di una porta e inserire un nuovo nome.
 5. Ripetere i passaggi precedenti fino a quando sono state rinominate tutte le porte necessarie.
 6. Fare clic su **OK**.
-

LINK CORRELATI

[Riassegnare le porte mancanti](#) a pag. 74

Nascondere le porte

È possibile nascondere le porte che non sono attualmente in uso. Le porte nascoste non vengono visualizzate nella finestra **Connessioni VST**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nell'elenco delle periferiche, selezionare la propria scheda audio.
 3. Nella colonna **Visibile**, disattivare le porte che si desidera nascondere.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Attivazione e disattivazione delle porte (solo Mac)

Sui sistemi operativi Mac è possibile specificare quali porte di ingresso e uscita sono effettivamente attive. Ciò consente ad esempio di usare l'ingresso microfonico al posto dell'ingresso di linea o di disattivare l'ingresso o l'uscita della scheda audio.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente per le periferiche audio integrate, per le periferiche audio USB standard e per un determinato numero di altre schede audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nell'elenco delle periferiche, selezionare la propria scheda audio.
 3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
 4. Attivare/disattivare le porte desiderate.
 5. Fare clic su **OK**.
-

Aggiungere dei bus di ingresso e uscita

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Connessioni VST**, fare clic sulla scheda **Ingressi** o sulla scheda **Uscite**.
 2. Fare clic su **Aggiungi bus**.
 3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi bus di ingresso**, configurare il bus.
 4. Facoltativo: Digitare un nome per il bus.
Se non si specifica alcun nome, il bus viene nominato in base alla configurazione canale.
 5. Fare clic su **Aggiungi bus**.
Il nuovo bus viene aggiunto all'elenco dei bus.
 6. Per ciascun canale altoparlante nel bus, fare clic nella colonna **Porta periferica** e selezionare una porta della periferica hardware audio utilizzata.
-

Impostare il bus di uscita di default (main mix)

Il bus **main mix** è il bus di uscita di default al quale viene automaticamente assegnato qualsiasi nuovo canale audio, gruppo o FX. Se è disponibile un solo bus, questo viene automaticamente utilizzato come bus di uscita di default.

PREREQUISITI

Aggiungere un bus di uscita.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Connessioni VST**, fare clic-destro sul bus di uscita che si intende utilizzare come bus di uscita di default.
2. Selezionare **Imposta <nome del bus> come main mix**.

RISULTATO

Il bus selezionato viene utilizzato come bus di default. Il bus impostato come **main mix** viene indicato da un'icona altoparlante accanto al nome.

Preset per i bus di ingresso e di uscita

Per le configurazioni dei bus di ingresso e uscita è possibile utilizzare diversi tipi di preset.

- Diverse configurazioni di bus standard.
- Dei preset creati automaticamente su misura per la propria specifica configurazione hardware.

Ad ogni avvio, Cubase analizza le uscite e gli ingressi fisici di cui è dotato il dispositivo hardware audio utilizzato e crea una serie di preset hardware-dipendenti.

- I propri preset personalizzati.


NOTA

È possibile creare dei preset di default per le configurazioni dei bus di ingresso e uscita. Se si crea un nuovo progetto vuoto, vengono applicati questi preset di default. Per creare un preset di default, salvare le proprie configurazioni dei bus di ingresso e uscita preferite sotto il nome **Default**. Se non sono stati definiti dei preset di default, quando si crea un nuovo progetto vuoto viene applicata l'ultima configurazione dei bus di ingresso e uscita utilizzata.

Salvare un preset di configurazione dei bus

È possibile salvare le proprie configurazioni dei bus di ingresso e uscita sotto forma di preset.

PROCEDIMENTO


1. Selezionare **Periferiche > Connessioni VST**.
2. Impostare la propria configurazione per un bus.
3. Fare clic su **Salva** .
4. Nella finestra di dialogo **Digitare il nome del preset**, inserire un nome.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il preset sarà disponibile nel menu **Preset**.

Eliminare un preset di configurazione dei bus

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Connessioni VST**.
2. Dal menu **Preset**, selezionare il preset che si intende eliminare.
3. Fare clic su **Elimina** .

RISULTATO

Il preset viene eliminato.

Il monitoraggio

Per il monitoraggio viene utilizzato il bus di uscita di default (**main mix**). Nella **MixConsole** è possibile regolare il livello del monitoraggio.

LINK CORRELATI

[Impostare il bus di uscita di default \(main mix\)](#) a pag. 26

Modificare la configurazione dei bus

Dopo aver configurato tutti i bus necessari per un progetto, è possibile modificarne i nomi e cambiare l'assegnazione delle porte. La configurazione dei bus viene salvata con il progetto.

Rimuovere i bus

PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Connessioni VST**, fare clic-destro su un bus nell'elenco e selezionare **Rimuovi bus**.
Per questa operazione si può anche selezionare il bus e premere **Backspace**.

Modificare l'assegnazione delle porte

È possibile modificare l'assegnazione delle porte dei bus nella finestra **Connessioni VST**.

- Per modificare l'assegnazione di una porta, fare clic sulla colonna **Porta periferica** in corrispondenza di un bus e selezionare una nuova porta.
- Per assegnare delle porte differenti ai bus selezionati, aprire il menu a tendina **Porta periferica** per la prima voce selezionata, premere **Shift** e selezionare una porta della periferica.
Tutti i bus seguenti vengono collegati automaticamente alla successiva porta disponibile.
- Per assegnare la stessa porta a tutti i bus selezionati, aprire il menu a tendina **Porta periferica** per la prima voce selezionata, premere **Shift-Alt** e selezionare una porta della periferica.

Rinomina di più bus contemporaneamente

È possibile rinominare contemporaneamente tutti i bus selezionati usando dei numeri incrementali o delle lettere.

- Per usare dei numeri incrementali, selezionare i bus che si desidera rinominare e inserire un nuovo nome per uno dei bus, seguito da un numero.

Ad esempio, se si hanno 8 ingressi che si desidera rinominare nella forma »In 1, In 2, ..., In 8«, selezionare tutti i bus e inserire il nome `In 1` per il primo bus. Tutti gli altri bus vengono quindi rinominati automaticamente.

- Per utilizzare le lettere dell'alfabeto, selezionare i bus che si desidera rinominare e inserire un nuovo nome per uno dei bus, seguito da uno spazio e da una lettera maiuscola.

Ad esempio, se si hanno 3 canali FX che si desidera rinominare nella forma »FX A, FX B e FX C«, selezionare tutti i canali e inserire il nome `FX A` per il primo di essi. Tutti gli altri canali vengono rinominati automaticamente. L'ultima lettera che può essere utilizzata è la Z. Se si hanno più voci selezionate rispetto alle lettere disponibili, le voci rimanenti vengono saltate.

NOTA

È possibile avviare l'operazione di rinomina da qualsiasi posizione nell'elenco. La rinomina viene avviata a partire dal bus di cui si modifica il nome, procede verso il basso nell'elenco e quindi prosegue dall'alto, fino a quando sono stati rinominati tutti i bus.

Identificare le assegnazioni delle porte esclusive

Per determinati tipi di canali, l'assegnazione delle porte è esclusiva.

Una volta che una porta è stata assegnata a un bus o a un canale, essa non andrebbe assegnata a nessun altro bus, dal momento che il collegamento del primo bus verrebbe altrimenti interrotto.

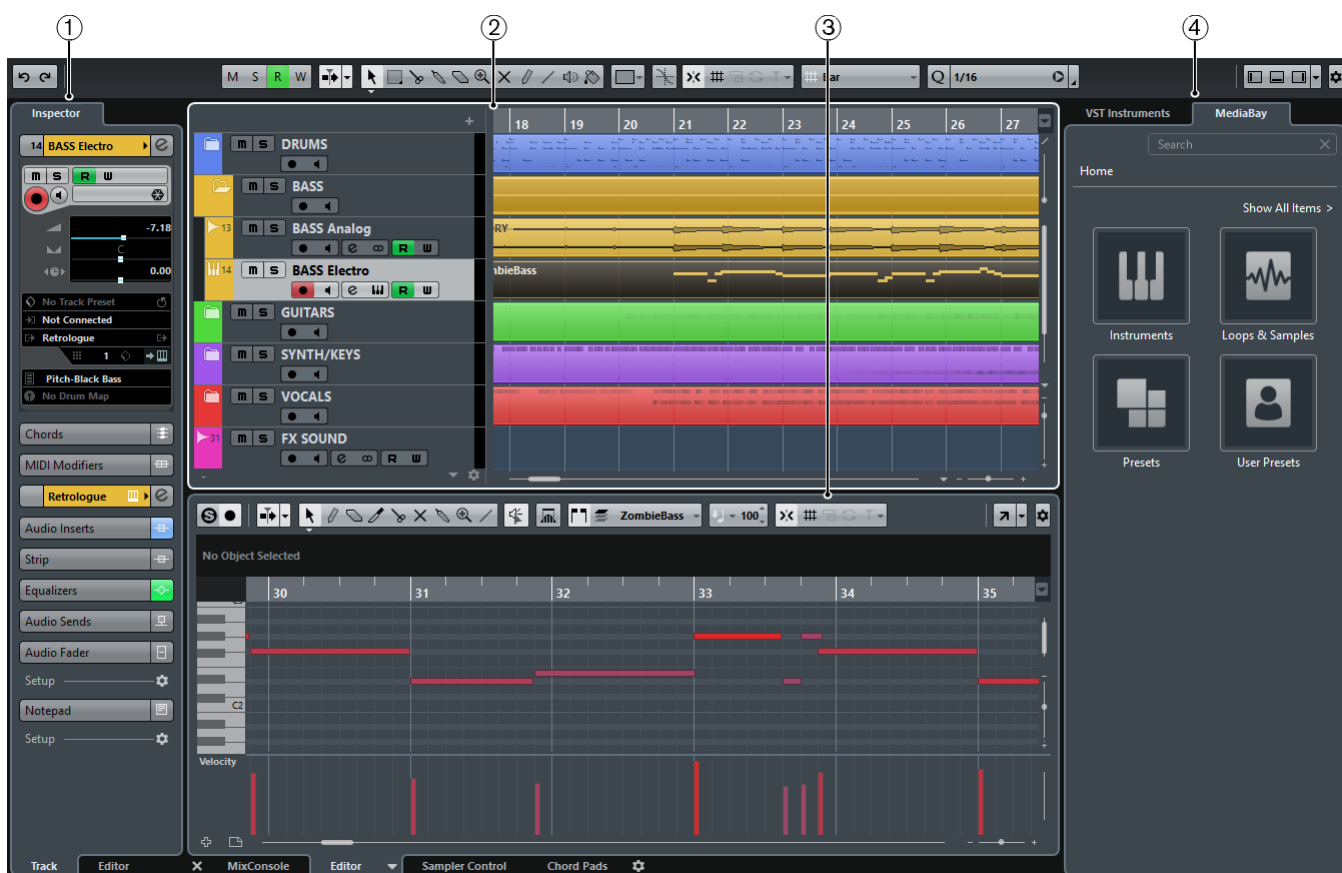
Le porte corrispondenti sono contrassegnate nella finestra **Connessioni VST** del menu a tendina **Porta periferica**.

Finestra progetto

La **finestra progetto** offre una panoramica complessiva del progetto e consente di navigare ed eseguire delle operazioni di editing su larga scala.

Ciascun progetto dispone di una propria **finestra progetto**. La **finestra progetto** viene visualizzata ogni volta che si apre un progetto o se ne crea uno nuovo.

- Per aprire un progetto, selezionare **File > Apri**.
- Per creare un nuovo progetto, selezionare **File > Nuovo progetto**.



La **finestra progetto** è suddivisa in varie aree:

1. Area sinistra

L'area sinistra visualizza l'**Inspector** delle **Tracce** per la traccia selezionata o l'**Inspector** dell'**Editor** per l'editor nell'area inferiore.

2. Area di progetto

L'area di progetto visualizza la barra degli strumenti, l'elenco tracce contenente tutte le tracce, il riquadro di visualizzazione degli eventi contenente le parti e gli eventi del progetto e il righello della **finestra progetto**.

Nella barra degli strumenti è inoltre possibile attivare/disattivare la linea di stato, la linea info, la linea della vista d'insieme e la sezione di trasporto.

3. Area inferiore

L'area inferiore visualizza i **Chord Pad**, l'**Editor**, il **Sampler Control** (solo Cubase Elements) e la **MixConsole**.

4. Area destra

L'area destra contiene il rack **VST Instrument** (non in Cubase LE) e il rack **MediaBay**.

LINK CORRELATI

[Area di progetto](#) a pag. 30

[Area sinistra](#) a pag. 40

[Area inferiore](#) a pag. 46




[Area destra](#) a pag. 51

[Barra degli strumenti](#) a pag. 31

Visualizzare/nascondere le aree

È possibile visualizzare/nascondere le diverse aree della **finestra progetto** in base alle proprie necessità.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare/nascondere l'area sinistra, fare clic su **Visualizza/nascondi l'area sinistra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.
 - Per visualizzare/nascondere l'area inferiore, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.
 - Per visualizzare/nascondere l'area destra, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.

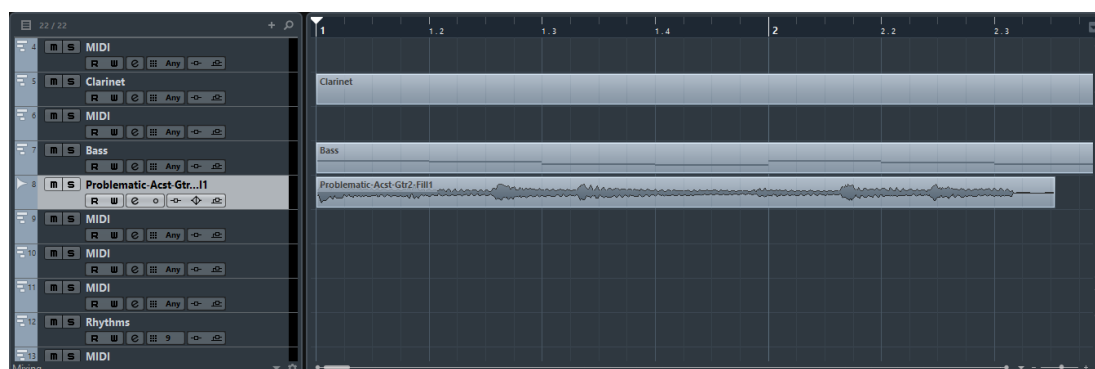
NOTA

L'area di progetto è sempre visualizzata.

Area di progetto

L'area di progetto è il cuore della **finestra progetto** e non può essere nascosta.

L'area di progetto contiene l'elenco tracce e il riquadro di visualizzazione degli eventi con il righello. È inoltre possibile attivare/disattivare la linea di stato, la linea info, la linea della vista d'insieme e la sezione di trasporto per l'area di progetto.



LINK CORRELATI

- [Elenco tracce](#) a pag. 34
- [Riquadro di visualizzazione degli eventi](#) a pag. 35
- [Righello](#) a pag. 35
- [Linea di stato](#) a pag. 37
- [Linea info](#) a pag. 37
- [Linea della vista d'insieme](#) a pag. 38
- [Trasporto](#) a pag. 38

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie che consentono di aprire varie impostazioni e funzioni del progetto.

- Per visualizzare/nascondere la barra degli strumenti, aprire il menu contestuale facendo clic-destro in un'area vuota della barra degli strumenti e attivare gli strumenti di lavoro che si desidera visualizzare. Per visualizzare tutti gli strumenti di lavoro, selezionare **Mostra tutto**.

NOTA

Il numero di elementi che sono visualizzati sullo schermo dipende anche dalla dimensione della finestra progetto e dalla risoluzione dello schermo.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Attiva il progetto



NOTA

Questo pulsante è disponibile solamente se è aperto più di un progetto.

Consente di attivare un progetto.

Storia del progetto



Consente di annullare/ripetere le azioni eseguite nella **finestra progetto**.

Forza compensazione ritardo



Consente di ridurre al minimo gli effetti di latenza causati dalla compensazione del ritardo.

Divisore sinistro



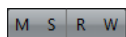
Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Finestre delle sezioni Media e MixConsole



Questi pulsanti consentono di aprire o chiudere **MediaBay**, il **Pool** e la **MixConsole**.

Pulsanti di stato



Questi pulsanti visualizzano gli stati mute, solo, ascolto e automazione.

Scorrimento automatico



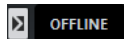
Consente di mantenere visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Pulsanti di trasporto



Visualizza i controlli di trasporto principali.

Stato della sincronizzazione esterna



Consente di attivare/disattivare la sincronizzazione esterna e di aprire la finestra di dialogo **Imposta sincronizzazione progetto**.

Controlli arranger



Visualizza i controlli per la traccia arranger.

Pulsanti degli strumenti di utility



Visualizza una serie di pulsanti relativi ai diversi tipi di operazioni di editing eseguibili nell'area di progetto.

Menu colore



Consente di definire i colori del progetto.

Comandi di spinta



Consente di spingere o ritoccare eventi o parti.

Aggancia ai punti di zero



Se questa opzione è attivata, quando si dividono e ridimensionano gli eventi audio vengono individuati i punti di zero.

Snap attivato/disattivato



Consente di attivare/disattivare la funzione Snap (allineamento) in modo da limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale solamente su determinate posizioni.

Tipo di snap



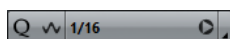
Consente di specificare a quali posizioni si desidera che vengano allineati gli eventi.

Tipo di griglia



Consente di specificare un tipo di griglia per la funzione Snap. Questa funzione ha effetto solamente se il parametro **Tipo di snap** è impostato su una delle opzioni "griglia".

Quantizza



Consente di spostare a posizioni musicali rilevanti il materiale audio o MIDI registrato.

Indicatore di performance



Visualizza gli indicatori relativi al tempo di utilizzo ASIO e al carico di trasferimento dell'hard disk.

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra



Consente di visualizzare o nascondere l'area sinistra, l'area inferiore e l'area destra della **finestra progetto**. Il menu a tendina **Configura il layout della finestra** consente di visualizzare o nascondere la linea di stato, la linea info, la linea della vista d'insieme e la sezione **Trasporto**.

Configura la barra degli strumenti



Apri un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti (Editor delle partiture) sono visibili.

LINK CORRELATI

[Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti](#) a pag. 33

[Tipi di modalità operative della funzione snap](#) a pag. 61

[Traccia arranger \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 213

[Marker](#) a pag. 223

[Automazione](#) a pag. 398

[Sincronizzazione](#) a pag. 590

Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti

I divisori sinistro e destro della barra degli strumenti consentono di vincolare la posizione di specifici strumenti di lavoro al lato sinistro o destro della barra degli strumenti, in modo che questi siano sempre visualizzati.

Tutti gli altri elementi vengono visualizzati al centro della barra degli strumenti. Quando si riduce l'ampiezza della **finestra progetto**, questi elementi della barra degli strumenti vengono nascosti in successione uno dopo l'altro. Se si aumenta l'ampiezza, gli elementi vengono nuovamente visualizzati.

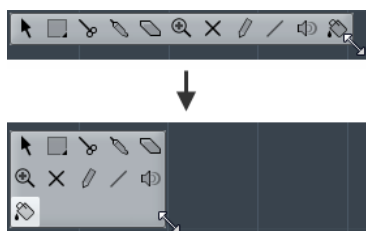
Casella degli strumenti

La casella degli strumenti rende disponibili gli strumenti di lavoro (detti anche tools) presenti nella barra degli strumenti alla posizione del puntatore del mouse. Essa può essere aperta al

posto dei menu contestuali standard all'interno del riquadro di visualizzazione degli eventi e negli editor.

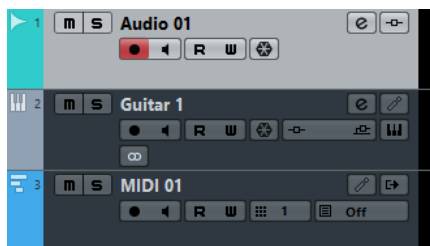


- Per attivare la casella degli strumenti (toolbox), aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica > Strumenti** e attivare l'opzione **Fare clic-destro per aprire un toolbox**.
- Per aprire la casella degli strumenti, fare clic-destro nel riquadro di visualizzazione degli eventi o in un editor.
Se la funzione **Fare clic-destro per aprire un toolbox** è disattivata, si apre invece il menu contestuale.
- Per aprire il menu contestuale al posto della casella degli strumenti, premere un qualsiasi tasto modificatore e fare clic-destro nel riquadro di visualizzazione degli eventi o in un editor.
Se la funzione **Fare clic-destro per aprire un toolbox** è disattivata, premere un qualsiasi tasto modificatore per aprire la casella degli strumenti al posto del menu contestuale.
- Per modificare il numero di righe secondo cui gli strumenti sono organizzati nella casella degli strumenti, tenere premuto il tasto destro del mouse nella casella degli strumenti stessa fino a quando il puntatore del mouse diventa a forma di doppia freccia e trascinare verso il basso o verso destra.



Elenco tracce

L'elenco tracce visualizza le tracce utilizzate nel progetto. Quando viene aggiunta e selezionata una traccia, per questa traccia l'elenco tracce conterrà le impostazioni e i campi relativi ai nomi.



- Per definire i controlli visibili per ciascun tipo di traccia, fare clic-destro sull'elenco tracce e aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dei controlli traccia**.

LINK CORRELATI

[Impostazioni dei controlli traccia](#) a pag. 80

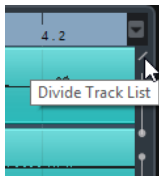
Dividere l'elenco tracce

È possibile dividere l'elenco tracce in un elenco tracce superiore e in uno inferiore. Questi elenchi possono avere dei controlli di zoom e scorrimento indipendenti.

La divisione dell'elenco tracce è utile ad esempio quando si lavora con una traccia video insieme a molte tracce audio; in tal modo è possibile posizionare la traccia video nell'elenco tracce

superiore e scorrere le tracce audio separatamente nell'elenco tracce inferiore, in modo che queste possano essere organizzate e ordinate in relazione con il video.

- Per dividere l'elenco tracce, selezionare **Progetto > Dividi elenco tracce**.
É anche possibile fare clic su **Dividi elenco tracce** nell'angolo superiore-destro della **finestra progetto**, sotto il righello.

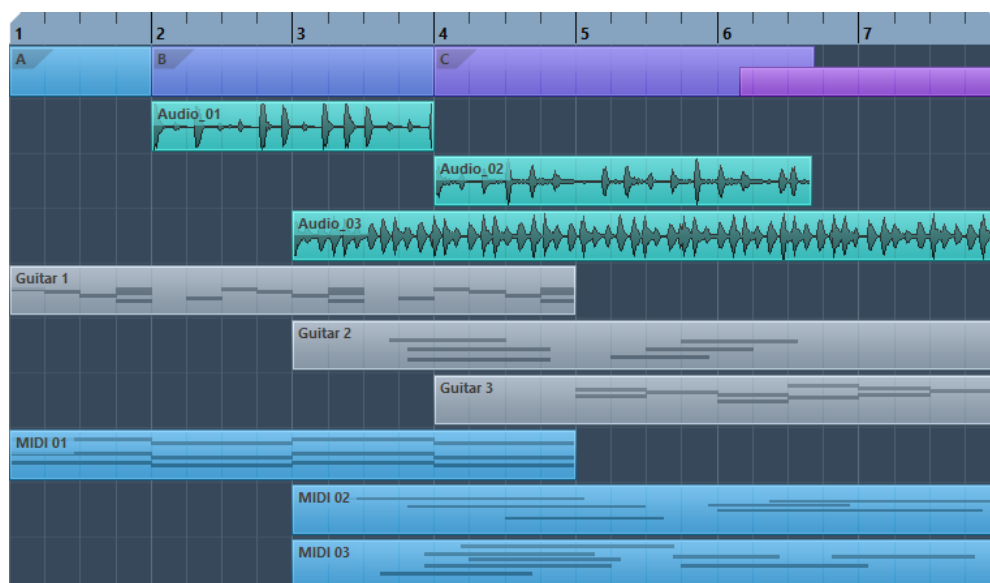


Le tracce video, marker o arranger vengono spostate automaticamente nell'elenco tracce superiore. Tutti gli altri tipi di tracce vengono spostati nell'elenco tracce inferiore.

- Per spostare qualsiasi tipo di traccia dall'elenco tracce inferiore a quello superiore e viceversa, fare clic-destro sulla traccia desiderata nell'elenco tracce e selezionare l'opzione **Sposta nell'altra sezione dell'elenco tracce** dal menu contestuale.
- Per ridimensionare la parte superiore dell'elenco tracce, fare clic e trascinamento sul divisore tra le due sezioni dell'elenco tracce.
- Per tornare a un elenco tracce unico, fare nuovamente clic sul pulsante **Dividi elenco tracce**.

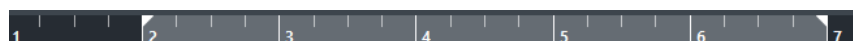
Riquadro di visualizzazione degli eventi

Il riquadro di visualizzazione degli eventi mostra le parti e gli eventi utilizzati nel progetto posizionati lungo la linea del tempo.



Righello

Il righello visualizza la linea del tempo e il formato di visualizzazione del progetto.



Inizialmente, il righello della **finestra progetto** utilizza il formato di visualizzazione specificato nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

- Per selezionare un formato di visualizzazione indipendente per il righello, fare clic sul pulsante freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.
- Per impostare globalmente il formato di visualizzazione per tutte le finestre, utilizzare il menu a tendina relativo al formato di visualizzazione primario nella barra di trasporto o tenere premuto **Ctrl/Cmd** e selezionare un formato di visualizzazione in un righello qualsiasi.

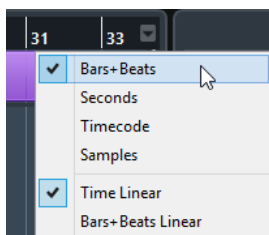
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni progetto](#) a pag. 69

Formato di visualizzazione del righello

È possibile selezionare un formato di visualizzazione per il righello.

- Per selezionare un nuovo formato di visualizzazione, fare clic sul pulsante freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.



La selezione effettuata ha effetto sui formati di visualizzazione del tempo nelle aree che seguono:

- Righello
- Linea info
- Valori delle descrizioni comando di posizione

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Misure e movimenti

Misure, movimenti, note da un sedicesimo e tick. Di default, ciascuna nota da un sedicesimo corrisponde a 120 tick. Per modificare questo valore, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI** e regolare il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI**.

Secondi

Ore, minuti, secondi e millisecondi.

Timecode

Ore, minuti, secondi e fotogrammi. Il numero di fotogrammi (frame) al secondo (fps) viene definito nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto** tramite il menu a tendina **Frame rate**. Per visualizzare i subframe, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Trasporto** e attivare l'opzione **Mostra subframe del timecode**.

Campioni

I campioni.

Tempo lineare

Imposta il righello lineare col tempo.

Misure lineari

Imposta il righello in formato lineare con misure e movimenti.

Linea di stato

La linea di stato visualizza le impostazioni più importanti relative al progetto.

Per attivare la linea di stato, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea di stato**.



Nella linea di stato sono visualizzate le seguenti informazioni:

Record Time Max	1823 hours 32 mins	Record Format	44.1 kHz - 24 Bit	Project Frame Rate	30 fps	Project Pan Law	Equal Power
-----------------	--------------------	---------------	-------------------	--------------------	--------	-----------------	-------------

Ingressi audio/Uscite audio

Questi campi sono visualizzati nel caso in cui le porte della periferica audio utilizzata non siano collegate. Fare clic per aprire la finestra di dialogo **Connessioni VST** e collegare le porte.

Registrazione max.

Visualizza il tempo che si ha ancora a disposizione per la registrazione in relazione alle proprie impostazioni di progetto e allo spazio su hard disk disponibile. Fare clic in questo campo per visualizzare in una finestra separata il tempo di registrazione rimanente.

Formato di registrazione

Visualizza la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit usati per la registrazione. Fare clic in questo campo per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Frame rate progetto

Visualizza la frequenza di campionamento usata nel progetto. Fare clic in questo campo per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Legge di ripartizione stereo del progetto

Visualizza le impostazioni correnti relative alla legge di ripartizione stereo (pan law). Fare clic in questo campo per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Linea info

La linea info visualizza una serie di informazioni relative all'evento o alla parte selezionati nell'area di progetto.

Name	Start	End	Length	Offset	Mute	Transpose	Velocity
Groove Agent ONE 01	9. 1. 1. 0	11. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	-1. 1. 2. 69	-	0	0

Per attivare la linea info, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea info**.



Operazioni di modifica nella linea info

Nella linea info è possibile modificare quasi tutti i dati relativi agli eventi o alle parti utilizzando le normali procedure di editing.

Se si selezionano più eventi o parti, la linea info viene visualizzata in un altro colore e vengono mostrate solamente le informazioni relative al primo elemento nella selezione. Si applicano le seguenti regole:

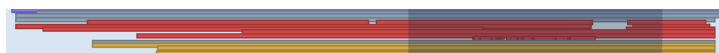
- Le modifiche dei valori sono applicate a tutti gli elementi selezionati, in relazione ai valori correnti.
Se sono stati ad esempio selezionati due eventi audio, di cui il primo ha una lunghezza pari a 1 misura e il secondo pari a 2 misure, portando il valore nella linea info a 3, il primo evento viene ridimensionato su 3 misure mentre il secondo su 4.
- Le modifiche dei valori vengono applicate in senso assoluto ai valori correnti se si preme **Ctrl/Cmd** mentre si esegue una modifica nella linea info.
Nell'esempio precedente, ciò significa che entrambi gli eventi vengono ridimensionati su 3 misure.

NOTA

Per cambiare il modificatore, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica > Modificatori dei tools** e selezionare un nuovo modificatore nella categoria **Linea info**.

Linea della vista d'insieme

La linea della vista d'insieme consente di eseguire delle operazioni di zoom e di raggiungere altre sezioni del progetto.



Per attivare la linea della vista d'insieme, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea della vista d'insieme**.



Nella linea della vista d'insieme, gli eventi e le parti vengono visualizzati sotto forma di box. Un rettangolo indica la sezione del progetto visualizzata nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento orizzontale nel riquadro di visualizzazione degli eventi, ridimensionare il rettangolo trascinandone i bordi.
- Per navigare nelle altre sezioni del riquadro di visualizzazione degli eventi, trascinare il rettangolo verso sinistra o destra, oppure fare clic nella parte superiore della linea della vista d'insieme.

Trasporto

L'area **Trasporto** consente di visualizzare le funzioni di trasporto in un'area integrata e fissa della **finestra progetto**.



- Per attivare l'area **Trasporto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e attivare l'opzione **Trasporto**.



- Per visualizzare/nascondere i diversi strumenti di lavoro, aprire il menu contestuale del **Trasporto** facendo clic-destro in un'area vuota dell'area **Trasporto** e attivare gli strumenti che si desidera visualizzare. Per visualizzare tutti gli strumenti di lavoro, selezionare **Mostra tutto**.

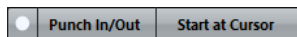
Sono disponibili le seguenti opzioni:

Forza compensazione ritardo



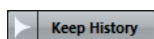
Consente di ridurre al minimo gli effetti di latenza causati dalla compensazione del ritardo.

Modalità di registrazione comuni



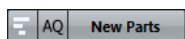
Consente di determinare ciò che accade se si fa clic sul pulsante **Registra** nel corso di una registrazione audio o MIDI.

Modalità di registrazione audio



Consentono di selezionare ciò che accade quando si effettua una registrazione sopra degli eventi audio esistenti.

Modalità di registrazione MIDI



Consentono di selezionare ciò che accade quando si effettua una registrazione sopra delle parti MIDI esistenti.

Divisore sinistro



Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Indicatore di performance



Visualizza gli indicatori relativi al tempo di utilizzo ASIO e al carico di trasferimento dell'hard disk.

Localizzatori

Consente di raggiungere la posizione dei localizzatori sinistro o destro e di impostare questi localizzatori in forma numerica.

Punti di punch

Consente di impostare i punti di punch-in e di punch-out che determinano le posizioni di inizio e fine della registrazione.

Trasporto principale

Visualizza i controlli di trasporto principali.

Display del tempo

Visualizza le opzioni del display del tempo.

Tempo e Tempo in chiave

Consente di attivare/disattivare la traccia tempo e di impostare in forma numerica il valore del tempo e il primo valore di tempo in chiave.

Click + Preconteggio + Sincronizzazione esterna

Consente di attivare/disattivare il click del metronomo, il preconteggio per il click del metronomo e la sincronizzazione esterna.

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Attività in ingresso/uscita



Consente di monitorare i segnali MIDI in ingresso/uscita, i segnali audio in ingresso/uscita e di controllare il livello di uscita.

LINK CORRELATI

[Modalità di registrazione comuni](#) a pag. 175

[Modalità di registrazione audio](#) a pag. 180

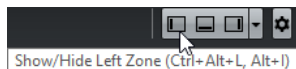
[Modalità di registrazione MIDI](#) a pag. 187

[Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti](#) a pag. 33

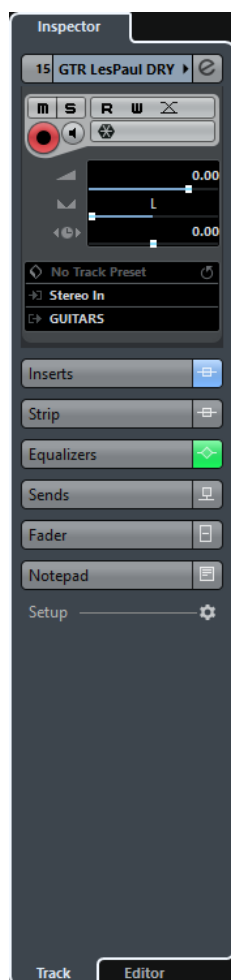
Area sinistra

L'area sinistra della **finestra progetto** consente di visualizzare l'**Inspector**.

Per visualizzare/nascondere l'area sinistra, fare clic su **Visualizza/nascondi l'area sinistra** nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.



L'area sinistra visualizza l'**Inspector**.



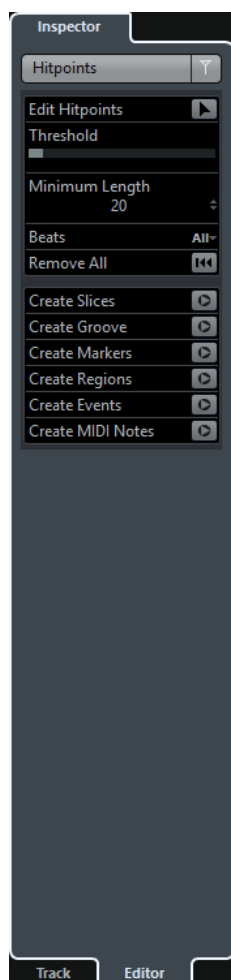
LINK CORRELATI
[Inspector](#) a pag. 41

Inspector

L'**Inspector** consente di visualizzare i controlli e i parametri relativi sia alla traccia selezionata nell'elenco tracce, che all'evento o alla parte visualizzati nell'editor nell'area inferiore.

In fondo all'area sinistra si trovano due linguette: **Tracce** ed **Editor**.

- Fare clic sulla linguetta **Tracce** per aprire l'**Inspector** delle **Tracce** per la traccia selezionata.
- Fare clic sulla linguetta **Editor** per aprire l'**Inspector** dell'**Editor** per l'evento o la parte visualizzati nell'editor nell'area inferiore.



LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 42


[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

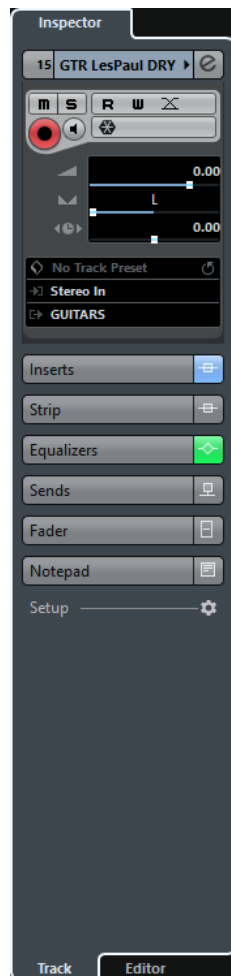
[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 50

Apertura dell'Inspector delle tracce

L'**Inspector** delle **Tracce** visualizza una serie di controlli e parametri relativi alla traccia selezionata nell'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/nascondi l'area sinistra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'**Area sinistra**.
2. In fondo all'area sinistra, fare clic sulla linguetta **Tracce**.



RISULTATO

Si apre l'**Inspector** delle **Tracce** per la traccia selezionata nell'elenco tracce. Se è selezionata più di una traccia, vengono visualizzati i controlli e i parametri relativi alla traccia più in cima tra quelle selezionate.


Apertura dell'Inspector dell'Editor

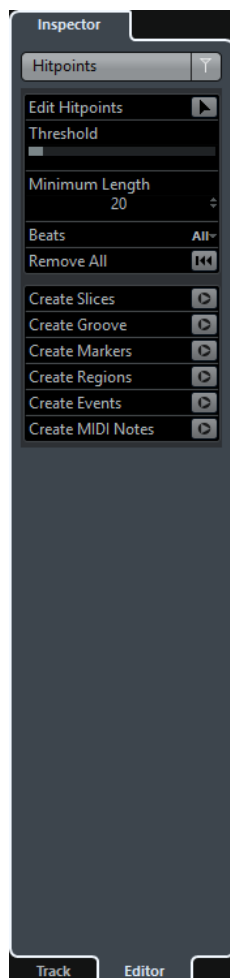
L'**Inspector** dell'**Editor** visualizza i controlli e i parametri relativi all'evento o alla parte visualizzati nell'editor nell'area inferiore.

PREREQUISITI

Nell'area inferiore è visualizzato l'**Editor dei campioni**, l'**Editor dei tasti**, l'**Editor delle percussioni** o l'**Editor delle partiture**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/nascondi l'area sinistra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'**Area sinistra**.
2. In fondo all'area sinistra, fare clic sulla linguetta **Editor**.



RISULTATO

Si apre l'**Inspector** dell'**Editor** per l'evento o la parte visualizzati nell'editor nell'area inferiore.

NOTA

L'**Inspector** dell'**Editor** contiene delle informazioni solamente se l'area inferiore visualizza un editor. In caso contrario è vuoto.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 50

Le sezioni dell'Inspector

L'**Inspector** delle **Tracce** e l'**Inspector** dell'**Editor** sono divisi in varie sezioni, ciascuna delle quali contiene una serie di controlli relativi alle tracce, agli eventi o alle parti.

Non tutte le sezioni dell'**Inspector** sono visualizzate di default. Le sezioni effettivamente disponibili dipendono dal tipo di traccia, evento o parte selezionati e dalle impostazioni che sono state definite nella finestra di dialogo delle impostazioni per l'**Inspector** delle **Tracce**/l'**Inspector** dell'**Editor**.

- Per aprire/chudere le sezioni, fare clic sui relativi nomi.
L'apertura di una sezione causa la chiusura delle altre sezioni.
- Per aprire una sezione senza chiudere le altre, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul nome della sezione desiderata.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni dell'Inspector a pag. 45](#)

[L'Inspector delle tracce audio a pag. 83](#)

[L'Inspector delle tracce instrument a pag. 87](#)

[L'Inspector delle tracce MIDI a pag. 92](#)

[L'Inspector delle tracce campionatore a pag. 97](#)

[L'Inspector della traccia arranger a pag. 101](#)

[L'Inspector della traccia marker a pag. 115](#)

[L'Inspector della traccia video a pag. 117](#)


[Inspector dell'Editor dei tasti a pag. 477](#)

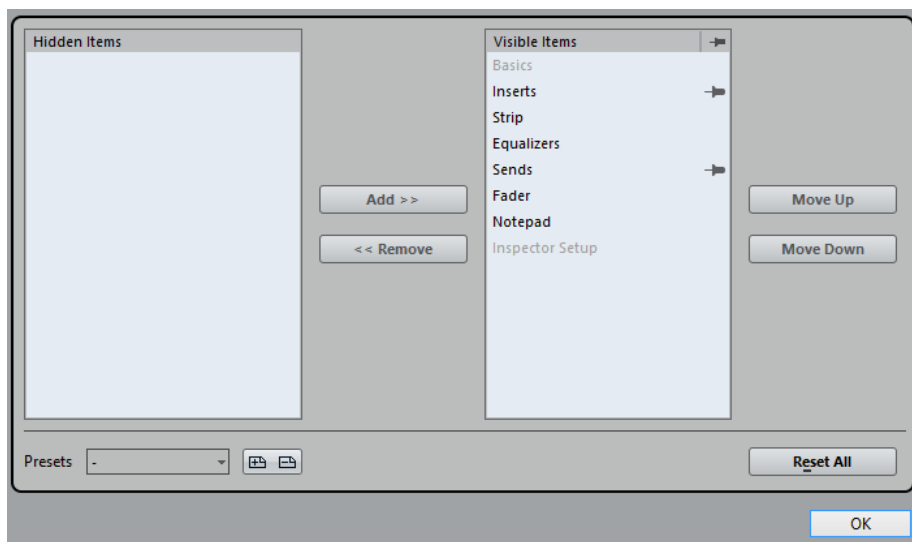
[Inspector dell'Editor delle percussioni a pag. 521](#)


[Inspector dell'Editor dei campioni a pag. 311](#)

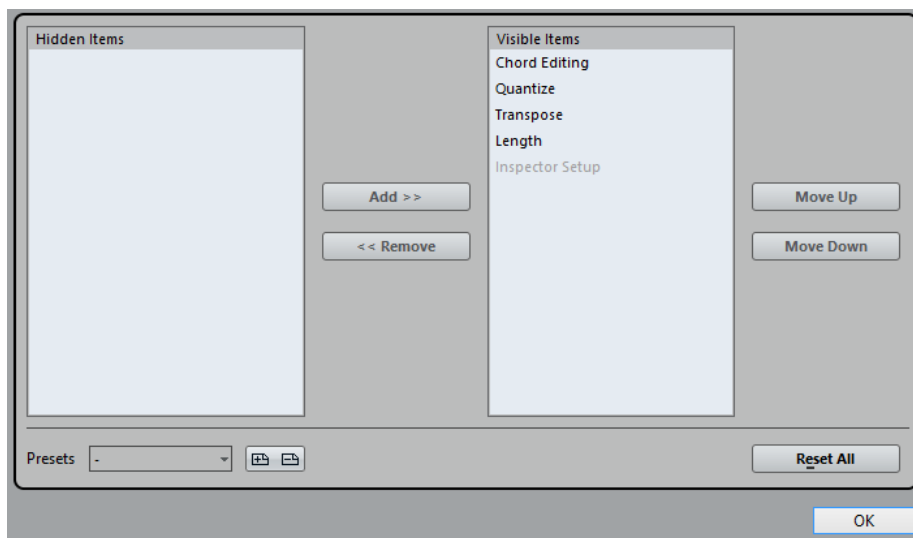
Finestra di dialogo Impostazioni dell'Inspector

La finestra di dialogo relativa alle impostazioni dell'**Inspector** consente di definire quali sezioni sono disponibili nell'**Inspector** delle **Tracce** e nell'**Inspector** dell'**Editor**.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'Inspector per le tracce**, fare clic su **Configura l'Inspector**  nell'**Inspector** delle **Tracce**, quindi selezionare **Impostazioni...** dal menu a tendina.



- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'Inspector per l'editor**, fare clic su **Configura l'Inspector**  nell'**Inspector** dell'**Editor**, quindi selezionare **Impostazioni...** dal menu a tendina.



Elementi nascosti

Visualizza le sezioni che sono nascoste nell'**Inspector**.

Elementi visibili

Visualizza le sezioni che sono visibili nell'**Inspector**.

Blocca (icona puntina)

Se si attiva la funzione **Blocca** facendo clic sulla colonna con l'icona a forma di puntina per una sezione, viene bloccato lo stato di apertura/chiusura della sezione dell'**Inspector** selezionata.

Aggiungi

Consente di spostare un elemento selezionato nell'elenco delle sezioni nascoste, all'interno dell'elenco delle sezioni visibili.

Rimozione

Consente di spostare un elemento selezionato nell'elenco delle sezioni visibili, all'interno dell'elenco delle sezioni nascoste.

Sposta su/Sposta giù

Consente di modificare l'ordine di una voce nell'elenco delle sezioni visibili.

Preset

Consente di salvare le configurazioni delle sezioni dell'**Inspector** sotto forma di preset.

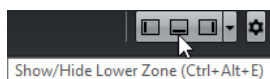
Reinizializza tutto

Consente di ripristinare le impostazioni predefinite delle sezioni dell'**Inspector**.

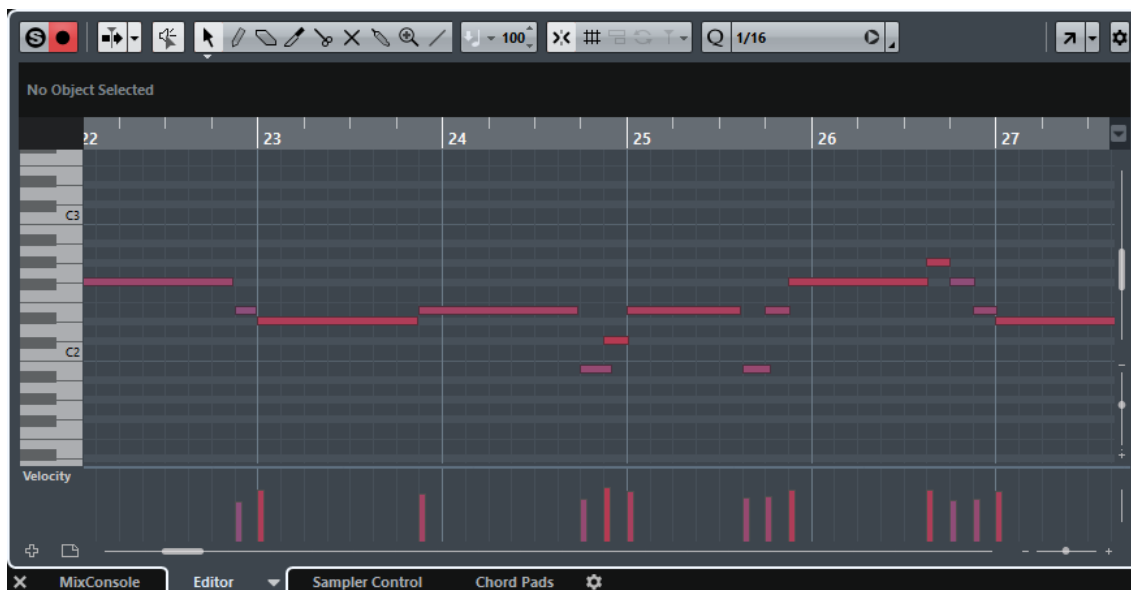
Area inferiore

L'area inferiore della **finestra progetto** consente di visualizzare finestre ed editor specifici in un'area integrata e fissa della **finestra progetto** stessa. Questa funzionalità è utile ad esempio se si lavora su sistemi a singolo schermo e computer portatili.

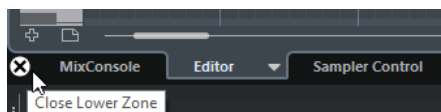
Per visualizzare/nascondere l'area inferiore, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore** nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.



L'area inferiore visualizza le seguenti linguette: **Chord Pad**, **MixConsole**, **Sampler Control** (solo Cubase Elements) ed **Editor**.



Per chiudere l'area inferiore, fare clic sul pulsante **Chiudi l'area inferiore** a sinistra delle linguette delle schede.



LINK CORRELATI

[Apertura dei chord pad](#) a pag. 48

[Apertura della MixConsole nell'area inferiore](#) a pag. 48

[Apertura del Sampler Control \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 49

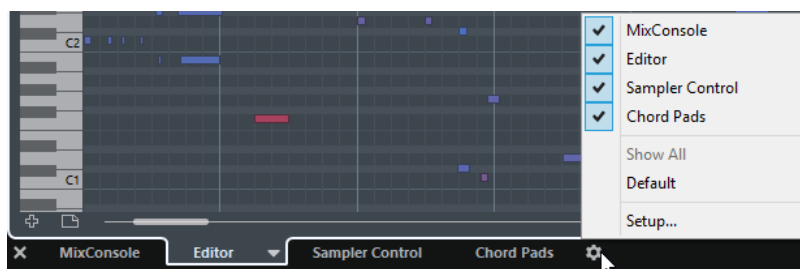
[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 50

Configurazione dell'area inferiore

Nell'area inferiore sono visualizzate le linguette **MixConsole**, **Editor**, **Sampler Control** (solo Cubase Elements) e **Chord Pad**. È possibile modificare l'ordine delle linguette e nascondere quelle relative alle schede non necessarie.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Configura l'area inferiore** nella parte inferiore-destra dell'area inferiore.



2. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare/disattivare le opzioni presenti nel menu a tendina per visualizzare/nascondere le schede dall'area inferiore.
- Selezionare **Impostazioni** per aprire una finestra di dialogo in cui è possibile attivare/disattivare le schede e cambiarne la posizione.

NOTA

Nella sezione **Preset** di questa finestra di dialogo è inoltre possibile salvare un preset relativo alla configurazione delle schede che è stata definita.


RISULTATO

Le schede nell'area inferiore vengono visualizzate in base alla configurazione impostata.

Apertura dei chord pad

I **Chord pad** consentono di suonare gli accordi e di modificare i relativi voicing e tensioni.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'area inferiore.
2. In fondo all'area inferiore, fare clic sulla linguetta **Chord pad**.

RISULTATO

Si apre la scheda **Chord pad**.


LINK CORRELATI

[Chord pad](#) a pag. 550

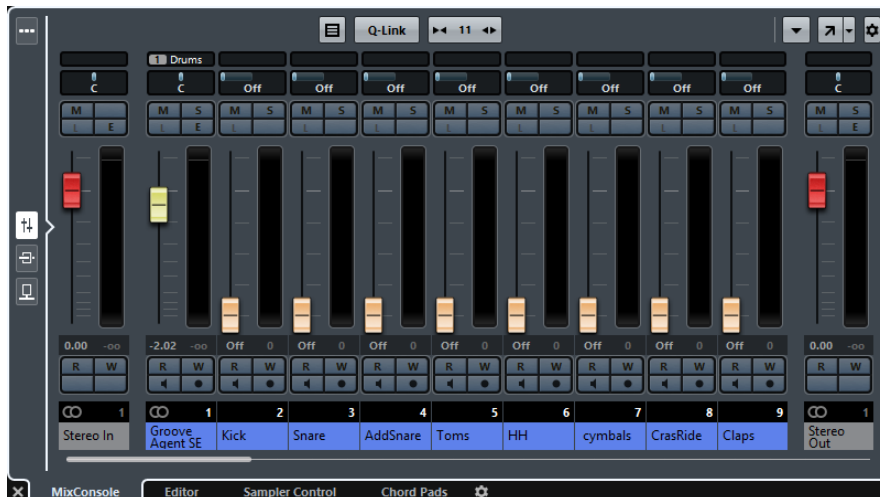
Apertura della MixConsole nell'area inferiore

La **MixConsole** nell'area inferiore consente di eseguire tutte le procedure di mixaggio di base direttamente dall'area inferiore della **finestra progetto** e di visualizzare contemporaneamente il contesto delle proprie tracce e dei relativi eventi.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'area inferiore.
 2. In fondo all'area inferiore, fare clic sulla scheda **MixConsole**.
-

RISULTATO



La **MixConsole** viene aperta nell'area inferiore.


LINK CORRELATI

[La MixConsole nell'area inferiore](#) a pag. 231

Apertura del Sampler Control (solo Cubase Elements)

Il **Sampler Control** consente di visualizzare e modificare la forma d'onda di un campione audio in una traccia campionatore.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'area inferiore.
2. In fondo all'area inferiore, fare clic sulla linguetta **Sampler Control**.



RISULTATO

Si apre il **Sampler Control**.

LINK CORRELATI

[Controllare la riproduzione dei campioni con le tracce campionatore \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 341


Apertura dell'Editor nell'area inferiore

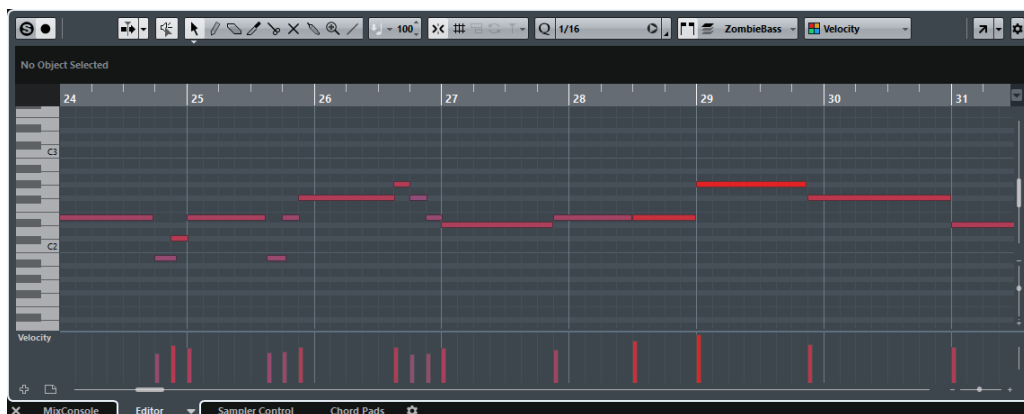
L'**Editor** nell'area inferiore consente di eseguire le procedure di editing sugli eventi direttamente dall'area inferiore della **finestra progetto** e di visualizzare contemporaneamente il contesto delle proprie tracce e dei relativi eventi.

NOTA

Come impostazione predefinita, facendo doppio-clic su un evento/una parte audio o su una parte MIDI nel riquadro di visualizzazione degli eventi oppure selezionando l'evento/la parte desiderati e premendo **Invio**, si apre l'editor corrispondente nell'area inferiore della **finestra progetto**. Se si utilizza un comando di un menu si apre una finestra dell'editor separata. È possibile modificare questo comportamento del programma nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Editor**).

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'area inferiore.
2. In fondo all'area inferiore, fare clic sulla linguetta **Editor**.
3. Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare una parte MIDI.
 - Selezionare un evento audio.
 - Selezionare una parte audio.



RISULTATO

A seconda dell'evento o della parte selezionati, l'area inferiore visualizza l'**Editor delle parti audio**, l'**Editor dei campioni** oppure uno degli editor MIDI.

NOTA

Per cambiare l'editor MIDI predefinito, selezionare **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, quindi selezionare un'opzione dal menu a tendina **Editor MIDI predefinito**.

NOTA

Se si apre l'editor e non è selezionato alcun evento o parte, l'editor nell'area inferiore sarà vuoto.

LINK CORRELATI

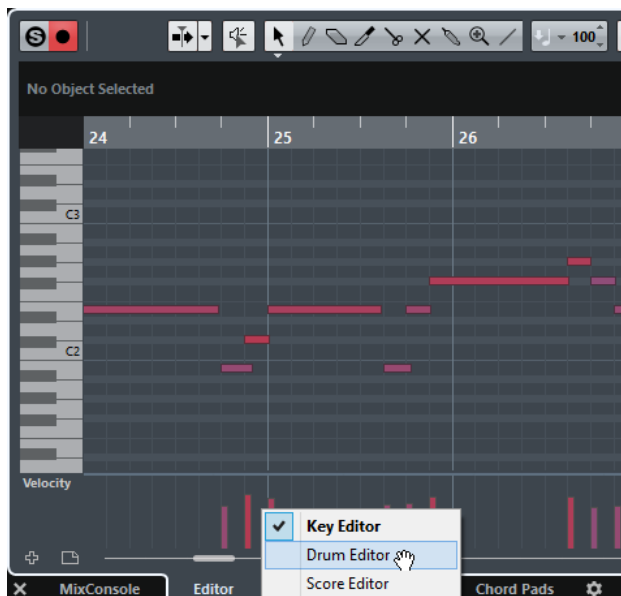
[Selezionare un editor MIDI diverso](#) a pag. 51

Selezionare un editor MIDI diverso

La parte MIDI che è aperta nell'editor nell'area inferiore può essere visualizzata in un editor MIDI diverso. Per eseguire questa operazione, non serve necessariamente modificare l'editor MIDI predefinito.

PROCEDIMENTO

1. Nella scheda **Editor** dell'editor nell'area inferiore, fare clic su **Seleziona l'editor MIDI**.
2. Selezionare un editor dal menu a tendina.



RISULTATO

La parte MIDI viene visualizzata nell'editor selezionato.

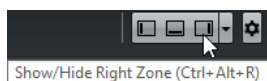
NOTA

Questa selezione è temporanea. La volta successiva che si apre la parte MIDI, viene utilizzato l'editor MIDI predefinito.

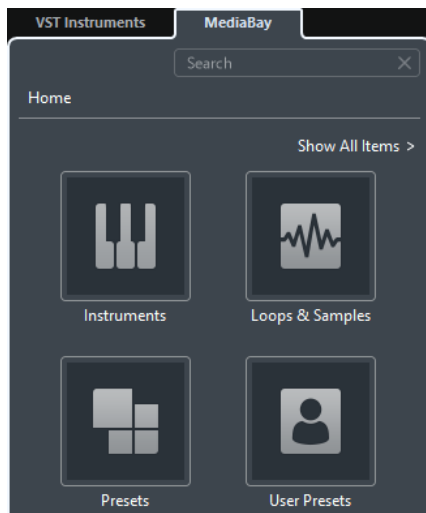
Area destra

L'area destra della **finestra progetto** consente di visualizzare il rack **VST Instrument** e il rack **MediaBay** (non in Cubase LE).

Per visualizzare/nascondere l'area destra, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra** nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.



In cima all'area destra si trovano due linguette: **VST Instrument** e **MediaBay**.



LINK CORRELATI


[La sezione VST Instrument nell'area destra](#) a pag. 52

[MediaBay nell'area destra](#) a pag. 54

Apertura della scheda VST Instrument nell'area destra (non in Cubase LE)

È possibile visualizzare la scheda **VST Instrument** nell'area destra della **finestra progetto**. Questa funzionalità consente di aggiungere e modificare dei **VST instrument** e contemporaneamente visualizzare il contesto delle proprie tracce e dei relativi eventi.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'**Area destra**.
2. Fare clic sulla linguetta **VST Instrument** in cima all'area destra.

RISULTATO

La scheda **VST instrument** viene aperta nell'area destra della **finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[La sezione VST Instrument nell'area destra](#) a pag. 52

[VST Instrument](#) a pag. 407

La sezione VST Instrument nell'area destra

La sezione **VST Instrument** nell'area destra della **finestra progetto** consente di aggiungere e modificare i **VST Instrument** nel contesto della **finestra progetto**.

Sono disponibili le seguenti sezioni:



- **Track**
Visualizza il VST Instrument associato a una traccia instrument.
- **Rack**
Visualizza un VST Instrument.

Sono disponibili i seguenti controlli:



1. **Aggiungi un VSTi da una traccia**
Apri la finestra di dialogo **Aggiungi traccia instrument** che consente di selezionare un VSTi e aggiungere una traccia instrument ad esso associata.
2. **Trova instrument**
Apri un selettore che consente di trovare un VST instrument caricato.
3. **Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sull'instrument precedente/successivo**
Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument precedente/successivo.
4. **Visualizza/nascondi tutti i controlli rapidi VST**
Visualizza/nasconde i controlli rapidi di default per tutti i VSTi caricati.
5. **Impostazioni**
Apri il menu **Impostazioni** in cui è possibile attivare/disattivare le modalità di seguito descritte:
 - La funzione **Visualizza i controlli rapidi VST solamente per uno slot** consente di visualizzare i controlli rapidi VST in maniera esclusiva per il VSTi selezionato.
 - La funzione **Il canale MIDI segue la selezione della traccia** fa in modo che il selettore del **canale** segua la selezione della traccia MIDI nella finestra **progetto**. Utilizzare questa modalità se si sta lavorando con dei VSTi multi-timbrici.
 - La funzione **Il controllo in remoto dello slot che ha il focus per i controlli rapidi VST segue la selezione della traccia** fa in modo che il focus per il controllo in remoto dei controlli rapidi VST segua la selezione della traccia.


LINK CORRELATI

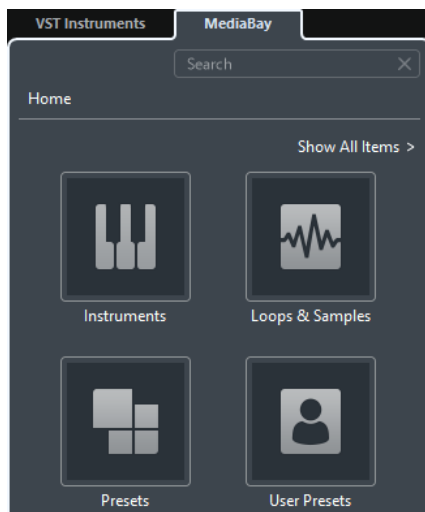
[Finestra VST Instrument \(non in Cubase LE\)](#) a pag. 409

Apertura di MediaBay nell'area destra

È possibile visualizzare **MediaBay** nell'area destra della **finestra progetto**. In questo modo è possibile vedere il contesto delle proprie tracce e degli eventi quando si trascinano gli eventi audio, le parti MIDI o i preset instrument nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** per attivare l'**Area destra**.
2. In cima all'area destra, fare clic sulla linguetta **MediaBay**.



RISULTATO

MediaBay viene aperta nell'area destra della **finestra progetto**.

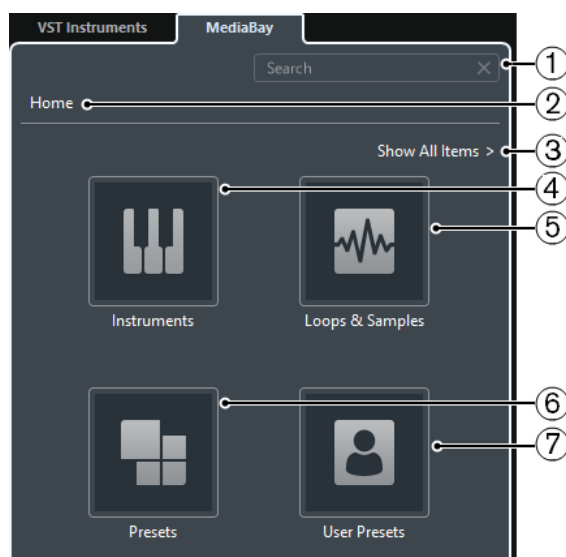
LINK CORRELATI

[MediaBay nell'area destra](#) a pag. 54

[MediaBay](#) a pag. 374

MediaBay nell'area destra

MediaBay nell'area destra della **finestra progetto** consente di trascinare eventi audio, parti MIDI o preset instrument e rilasciarli all'interno del riquadro di visualizzazione degli eventi. Sono qui elencati i contenuti di fabbrica di Steinberg e qualsiasi collezione di contenuti di Steinberg installata.



MediaBay è suddivisa in diverse sezioni:

- 1. Cerca**
Consente di cercare i file multimediali per nome o per attributo.
- 2. Home**
Consente di tornare alla visualizzazione iniziale.
- 3. Visualizza tutti gli elementi**
Consente di visualizzare l'elenco dei risultati per il riquadro selezionato. Se non è selezionato alcun riquadro, vengono visualizzati tutti i file multimediali che sono contenuti nella **Posizione di navigazione** selezionata.
- 4. Riquadro Instruments**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset dei VST Instrument inclusi.
- 5. Riquadro Loop e campioni**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i loop audio, i loop MIDI o i suoni, ordinati per collezione di contenuti.
- 6. Riquadro Preset**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset traccia, i preset strip, i preset della catena degli effetti e i preset degli effetti VST.
- 7. Riquadro Preset utente**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset traccia, i preset strip, i banchi di pattern, i preset della catena degli effetti, i preset degli effetti VST e i preset dei VST instrument che sono elencati nella cartella **VST Sound > Contenuti utente**.

LINK CORRELATI

[Sezione Posizione di navigazione](#) a pag. 377

[MediaBay nell'area destra](#) a pag. 374

[MediaBay](#) a pag. 374

Focus della tastiera nella finestra progetto

Le diverse aree della **finestra progetto** possono essere controllate utilizzando i comandi da tastiera. Per assicurarsi che un comando da tastiera agisca su un'area specifica, è necessario verificare che l'area scelta abbia il focus della tastiera.

Le seguenti aree della **finestra progetto** possono avere il focus della tastiera:

- Area di progetto
- Area sinistra
- Area inferiore
- Area destra

Se un'area ha il focus della tastiera, il bordo che la circonda viene evidenziato in un colore specifico.

NOTA

È possibile modificare il colore del bordo dell'area focalizzata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Aspetto-Colori-Generale**).

LINK CORRELATI

[Area di progetto](#) a pag. 30

[Area sinistra](#) a pag. 40

[Area inferiore](#) a pag. 46

[Area destra](#) a pag. 51

[Finestra progetto](#) a pag. 29

Attivazione del focus della tastiera per un'area specifica

È possibile attivare il focus della tastiera per un'area specifica tramite clic con il mouse e utilizzando i comandi da tastiera.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per attivare un'area, cliccarci sopra.
 - Per attivare l'area successiva, premere **Tab**. In tal modo è possibile scorrere in ciclo tra le diverse aree.
 - Per attivare l'area precedente, premere **Shift-Tab**.

NOTA

L'editor nell'area inferiore ottiene automaticamente il focus della tastiera se si fa doppio-clic su un evento o una parte nel riquadro di visualizzazione degli eventi, se si seleziona un evento o una parte e si preme **Invio**, oppure se si utilizzano i comandi da tastiera per aprire l'area inferiore.

RISULTATO

Il focus della tastiera viene attivato per l'area desiderata e il bordo dell'area viene evidenziato.

NOTA

L'area di progetto e l'area inferiore dispongono di barre degli strumenti e linee info separate. Se si utilizza la barra degli strumenti o la linea info per una di queste aree, l'area corrispondente ottiene automaticamente il focus.

LINK CORRELATI

[Aspetto-Colori](#) a pag. 650

Operazioni di zoom nella finestra progetto

È possibile eseguire le operazioni di zoom (aumento/riduzione del fattore di ingrandimento) nella **finestra progetto** secondo le tecniche standard.

Si noti che:

- Quando si utilizza lo strumento **Ingrandimento** (lente d'ingrandimento) il risultato che si ottiene dipende dall'opzione **Modalità standard dello strumento ingrandimento: solo ingrandimento orizzontale**. Per accedere a questa opzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Modifica > Tools**.

Se questa opzione è attivata e si traccia un rettangolo di selezione con lo strumento **Ingrandimento**, la finestra viene ingrandita solo in senso orizzontale e l'altezza della traccia non cambia. Se l'opzione è disattivata, la finestra viene ingrandita in senso sia orizzontale che verticale.

- Quando si utilizzano i cursori di ingrandimento verticali, le tracce vengono scalate in senso relativo.

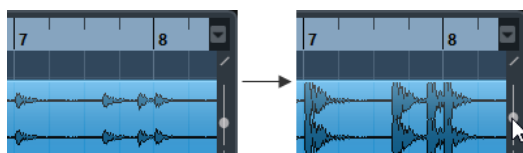
Se sono state effettuate delle modifiche all'altezza di una qualsiasi traccia vengono mantenute le differenze di altezza relative.

- Se l'opzione **Ingrandisci durante il posizionamento nella scala temporale** è attivata, è possibile regolare il fattore di ingrandimento facendo clic nella metà inferiore del righello ed eseguendo un trascinamento verso l'alto o verso il basso tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Per accedere a questa opzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Trasporto**.

Trascinare verso l'alto per ridurre l'ingrandimento e verso il basso per aumentarlo.

- Per ingrandire il contenuto di parti ed eventi in senso verticale, utilizzare il cursore di ingrandimento della forma d'onda situato nell'angolo superiore-destro del riquadro di visualizzazione degli eventi.

Questa funzione è utile soprattutto per visualizzare con maggiore dettaglio dei passaggi audio a basso volume.



IMPORTANTE

Per avere una lettura approssimativa del livello degli eventi audio osservandone le forme d'onda, questo cursore deve essere completamente in basso; in caso contrario, alcune parti delle forme d'onda ingrandite potrebbero essere scambiate per audio in clipping.

- Se l'opzione **Ingrandimento rapido** è attivata, il contenuto di parti ed eventi non verrà ridisegnato e aggiornato in maniera continua quando si esegue uno zoom manuale. Il contenuto viene invece ridisegnato solamente una volta terminata la modifica del fattore di ingrandimento. Attivare l'opzione **Ingrandimento rapido** se il ricalcolo dell'immagine su schermo risulta lento sul proprio sistema. Per accedere a questa opzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Modifica**.

NOTA

È possibile collegare il cursore e il fattore di ingrandimento del progetto con l'editor nell'area inferiore.

Sotto menu Ingrandimento

Il sotto menu **Ingrandimento** contiene una serie di opzioni relative alle operazioni di zoom eseguibili all'interno della **finestra progetto**.

- Per aprire il sotto menu **Ingrandimento**, selezionare **Modifica > Ingrandimento**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Aumenta/Riduci ingrandimento

Aumenta/riduce il fattore di ingrandimento di uno step, centrando l'operazione sul cursore di progetto.

Visualizza l'intero progetto

Riduce l'ingrandimento fino a rendere visibile l'intero progetto. Con intero progetto si intende la linea del tempo dall'inizio del progetto fino alla durata definita nella finestra **Impostazioni progetto**.

Ingrandisci selezione

Aumenta il fattore di ingrandimento in senso orizzontale e verticale in modo che la selezione corrente occupi interamente lo schermo.

Ingrandisci selezione (oriz.)

Aumenta il fattore di ingrandimento in senso orizzontale in modo che la selezione corrente occupi tutto lo schermo.

Ingrandisci sull'evento

Questa opzione è disponibile nell'**Editor dei campioni** e in alcuni editor MIDI.

Aumenta/Riduci ingrandimento verticale

Aumenta/riduce il fattore di ingrandimento di uno step in senso verticale.

Aumenta/Riduci ingrandimento tracce

Aumenta/riduce il fattore di ingrandimento per le tracce selezionate di uno step in verticale.

Ingrandisci tracce selezionate

Aumenta il fattore di ingrandimento sulle tracce selezionate in senso verticale e minimizza l'altezza di tutte le altre tracce.

Annulla/Ripeti ingrandimento

Queste opzioni consentono di annullare/ripetere l'ultima operazione di ingrandimento effettuata.

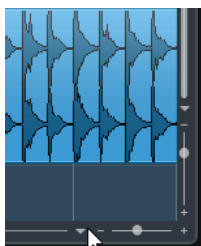
LINK CORRELATI

[Sotto menu Ingrandimento](#) a pag. 314

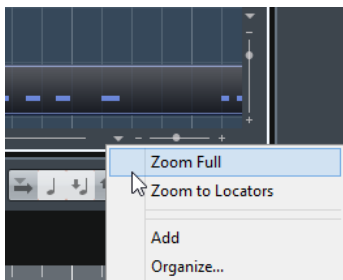
Preset di zoom

È possibile creare dei preset di zoom per l'impostazione di diverse configurazioni di ingrandimento. Si può creare ad esempio un preset in cui nella **finestra progetto** viene visualizzato l'intero progetto e un altro con un alto fattore di ingrandimento per effettuare delle operazioni di editing di precisione. Il menu a tendina **Preset di zoom** consente di selezionare, creare e organizzare questo tipo di preset.

- Per aprire il menu a tendina **Preset di zoom**, fare clic sul pulsante che si trova a sinistra del controllo di ingrandimento orizzontale.



La parte superiore del menu elenca i preset di ingrandimento disponibili.



- Per salvare l'impostazione di ingrandimento corrente sotto forma di preset, aprire il menu a tendina **Preset di zoom** e selezionare **Aggiungi**. Nella finestra di dialogo **Digitare il nome del preset** che si apre, inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.
- Per selezionare e applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina **Preset di zoom**.
- Per ridurre il fattore di ingrandimento in modo che sia visibile l'intero progetto, aprire il menu a tendina **Preset di zoom** e selezionare l'opzione **Visualizza l'intero progetto**. Viene così visualizzato il progetto dall'inizio fino alla durata definita nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.
- Per eliminare un preset, aprire il menu a tendina **Preset di zoom** e selezionare l'opzione **Organizza**. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare il preset dall'elenco e fare clic su **Elimina**.
- Per rinominare un preset, aprire il menu a tendina **Preset di zoom** e selezionare l'opzione **Organizza**. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare il preset dall'elenco e fare clic su **Rinomina**. Nella finestra di dialogo che si apre, digitare un nuovo nome per il preset. Fare clic su **OK** per chiudere le finestre di dialogo.

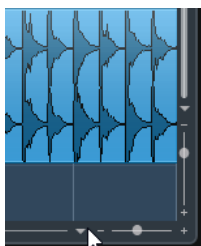
IMPORTANTE

I preset di zoom sono globali per tutti i progetti, sono cioè disponibili in tutti i progetti che vengono aperti o creati.

Aumentare l'ingrandimento tra i marker di ciclo

È possibile aumentare il fattore di ingrandimento nell'area ricompresa tra i marker di ciclo nel progetto.

- Per eseguire un ingrandimento su un marker di ciclo, fare clic sul pulsante a sinistra del controllo di ingrandimento orizzontale per aprire il menu a tendina **Preset di zoom** e selezionare il marker di ciclo desiderato.



La parte centrale del menu a tendina **Preset di zoom** elenca tutti i marker di ciclo che sono stati aggiunti al progetto.

NOTA

Nel menu sono disponibili solamente i marker di ciclo creati nel progetto corrente.

Se si seleziona un marker di ciclo, il riquadro di visualizzazione degli eventi viene ingrandito fino a ricomprendere l'area del marker.

Nel menu a tendina **Preset di zoom** non è possibile modificare i marker di ciclo.

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 224

Storia dell'ingrandimento

È possibile annullare e ripetere le operazioni di ingrandimento effettuate. Si può quindi aumentare/ridurre il fattore di ingrandimento più volte e tornare facilmente al fattore di zoom dal quale si è iniziato.

Per annullare e ripetere le operazioni di ingrandimento, seguire le indicazioni fornite di seguito:

- Per annullare l'ingrandimento, selezionare **Modifica > Ingrandimento > Annulla ingrandimento** oppure fare doppio-clic con lo strumento ingrandimento (icona lente d'ingrandimento).
- Per ripetere l'ingrandimento, selezionare **Modifica > Ingrandimento > Ripeti ingrandimento** o premere **Alt** e fare doppio-clic con lo strumento ingrandimento.

La funzione snap

La funzione **Snap** (letteralmente "allinea") è particolarmente utile per individuare delle posizioni esatte nel corso delle operazioni di editing all'interno della **finestra progetto**. Questa funzione agisce limitando il movimento e il posizionamento in senso orizzontale su determinate posizioni della griglia. Le operazioni su cui ha effetto la funzione **Snap** comprendono lo spostamento, la copia, il disegno, il ridimensionamento, la separazione, la selezione degli intervalli, ecc.

- Per attivare/disattivare la funzione **Snap**, attivare/disattivare l'icona **Snap** nella barra degli strumenti.



Impostare il punto di snap (solo Cubase Elements)

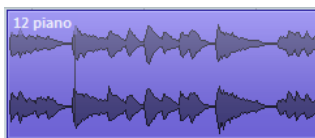
È possibile impostare il punto di snap in qualsiasi posizione dell'evento audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un evento.
2. Collocare il cursore di progetto nella posizione desiderata all'interno dell'evento audio selezionato.
3. Selezionare **Audio > Punto di snap sul cursore**.

RISULTATO

Il punto di snap è impostato alla posizione del cursore. Il punto di snap per un evento è indicato da una linea verticale nella **finestra progetto**.



NOTA


Il punto di snap può essere impostato anche nell'**Editor dei campioni**.

LINK CORRELATI

[Regolare i punti di snap](#) a pag. 322

Aggancia ai punti di zero

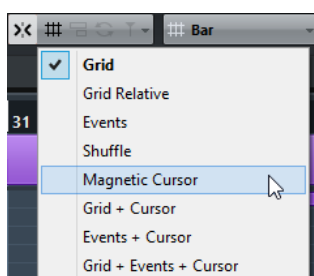
Quando si dividono e si ridimensionano degli eventi audio, improvvise modifiche di ampiezza possono dare origine a problemi di pop e click nell'audio. Per evitare che ciò accada, è possibile attivare la funzione **Aggancia ai punti di zero** per potersi agganciare ai punti in cui l'ampiezza è zero.

- Per attivare la funzione **Aggancia ai punti di zero**, attivare l'opzione **Aggancia ai punti di zero**  nella barra degli strumenti.

Tipi di modalità operative della funzione snap

È possibile scegliere tra diversi tipi di modalità operative della funzione snap per determinare il punto di snap.

- Per selezionare un tipo di snap, aprire il menu a tendina **Tipo di snap**.

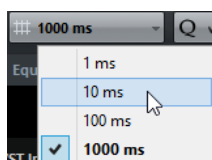


Le opzioni disponibili sono:

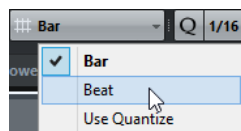
Griglia

Se questa opzione è attivata, i punti di snap vengono definiti mediante il menu a tendina **Tipo di griglia**. Le opzioni disponibili dipendono dal formato di visualizzazione selezionato per il righello.

Se si seleziona **Secondi** come formato del righello, sono disponibili delle opzioni per la griglia basate sul tempo cronologico.



Se si seleziona **Misure e movimenti** come formato del righello, sono disponibili delle opzioni per la griglia basate sul tempo musicale.



Relativa alla griglia

Se questa opzione è attivata, eventi e parti non sono magnetici rispetto alla griglia. La griglia determina invece la dimensione degli step per lo spostamento degli eventi. Ciò significa che un evento spostato mantiene la sua posizione originale rispetto alla griglia.

Ad esempio, se un evento ha inizio alla posizione 3.04.01, la funzione snap è impostata in modalità **Relativa alla griglia** e il menu a tendina **Tipo di griglia** è impostato su **Misura**, è possibile spostare l'evento in step di una misura per raggiungere la posizione 4.04.01, 5.04.01 e così via.

NOTA

Questa funzione si applica solamente quando si trascinano eventi o parti esistenti. Quando invece si creano nuovi eventi o parti, opera come la modalità **Griglia**.

Eventi

Se questa opzione è attivata, le posizioni di inizio e fine degli altri eventi e parti diventano magnetiche. Ciò significa che trascinando un evento in una posizione vicina all'inizio o alla fine di un altro evento, l'evento trascinato viene allineato automaticamente all'inizio o alla fine dell'altro evento.

Anche per gli eventi audio la posizione del punto di snap è magnetica. Sono inclusi gli eventi marker sulla traccia marker.

Shuffle

La modalità Shuffle è utile per cambiare l'ordine di eventi adiacenti. Se vi sono due eventi adiacenti e si trascina il primo evento verso destra oltre il secondo, i due eventi si scambiano di posto.



Lo stesso concetto vale quando si cambia l'ordine di più di due eventi:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Trascinando l'evento 2 oltre l'evento 4...

1	3	4	2	5
---	---	---	---	---

...cambia l'ordine degli eventi 2, 3 e 4.

Cursore magnetico

Questo tipo di griglia rende magnetico il cursore di progetto. Trascinando un evento vicino al cursore lo si allinea alla posizione del cursore.

Griglia + Cursore

Si tratta di una combinazione delle modalità **Griglia** e **Cursore magnetico**.

Eventi + Cursore

Si tratta di una combinazione delle modalità **Eventi** e **Cursore magnetico**.

Eventi + Griglia + Cursore

Si tratta di una combinazione delle modalità **Eventi**, **Griglia** e **Cursore magnetico**.

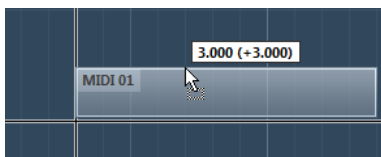
Cursore reticolo

Il cursore reticolo, visualizzato quando si lavora nella **finestra progetto** e negli editor, è uno strumento che facilita la navigazione e le operazioni di editing specialmente quando si ha a che fare con progetti molto ampi.

- Per configurare il cursore reticolo, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Modifica > Strumenti di utility**.
È possibile stabilire i colori per la linea e la mascherina del cursore reticolo, oltre a definirne la larghezza.

Il cursore reticolo funziona come segue:

- Quando è selezionato lo strumento **Selezione oggetto** (o uno dei suoi sotto-strumenti), il cursore reticolo appare nel momento in cui si inizia a spostare/copiare una parte o un evento, oppure quando si utilizzano le maniglie di trim.



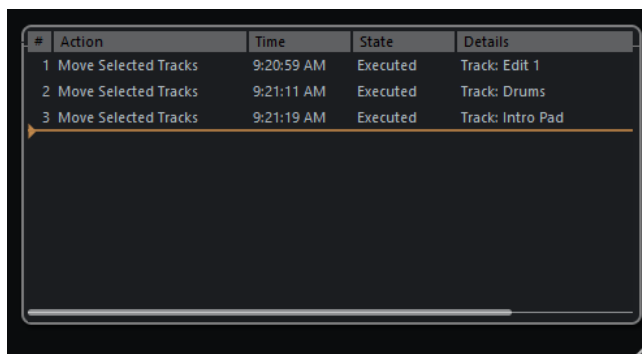
Cross-hair cursor when moving an event.

- Quando è selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, lo strumento **Taglia** o qualsiasi altro strumento che fa uso di questa funzione, il cursore reticolo appare non appena si porta il puntatore del mouse sopra il riquadro di visualizzazione degli eventi.
- Il cursore reticolo è disponibile solo dove il suo utilizzo ha effettivamente senso. Lo strumento **Mute**, ad esempio, non ne fa uso poiché per silenziare un evento è necessario cliccarci direttamente sopra.

Finestra di dialogo Storia delle modifiche

La finestra di dialogo **Storia delle modifiche** contiene un elenco di tutte le modifiche effettuate. In questa finestra è possibile annullare tutte le azioni eseguite nella **finestra progetto** e negli editor.

- Per aprire la finestra di dialogo **Storia delle modifiche**, selezionare **Modifica > Storia**.



#	Action	Time	State	Details
1	Move Selected Tracks	9:20:59 AM	Executed	Track: Edit 1
2	Move Selected Tracks	9:21:11 AM	Executed	Track: Drums
3	Move Selected Tracks	9:21:19 AM	Executed	Track: Intro Pad

La colonna **Azione** visualizza il nome dell'azione, mentre la colonna **Tempo** indica quando tale azione è stata eseguita. Ulteriori dettagli sono visualizzati nella colonna **Dettagli** in cui, tramite doppio-clic, è possibile inserire del nuovo testo.

- Per annullare le azioni, spostare verso l'alto la linea colorata orizzontale fino alla posizione desiderata.
Le azioni possono essere annullate solamente in ordine inverso; ciò significa che l'ultima azione eseguita diventa la prima da annullare.
- Per ripetere un'azione che era stata annullata in precedenza, spostare nuovamente la linea verso il basso all'interno dell'elenco.

NOTA

È inoltre possibile annullare i processi audio o gli effetti plug-in applicati.

Impostazione del numero massimo di annullamenti

È possibile limitare il numero massimo di annullamenti consentiti. Questa funzionalità è utile ad esempio nel caso in cui si dovesse esaurire la memoria.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Generale**.
 2. Impostare il valore desiderato nel campo **Numero massimo di annullamenti**.
-

Gestione dei progetti

I “documenti” di lavoro principali in Cubase sono costituiti dai progetti. Per poter lavorare con il programma è necessario creare e configurare un progetto.

Creazione di nuovi progetti

È possibile creare dei progetti vuoti o dei progetti basati su modelli.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo progetto**.
A seconda delle impostazioni definite, si apre l'**Hub** o l'**Assistente del progetto**.
2. Nella sezione relativa alle opzioni di posizionamento, selezionare dove salvare il nuovo progetto.
 - Per utilizzare la posizione di default, selezionare **Usa posizione di default**.
 - Per scegliere una posizione differente, selezionare **Definisci posizione progetto**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare un nuovo progetto vuoto, fare clic su **Crea vuoto**.
 - Per creare un nuovo progetto da un modello, selezionare il modello desiderato e fare clic su **Crea**.

RISULTATO

Viene creato un nuovo progetto senza nome. Se è stato selezionato un modello, il nuovo progetto si baserà su tale modello e includerà tracce, eventi e impostazioni corrispondenti.

NOTA

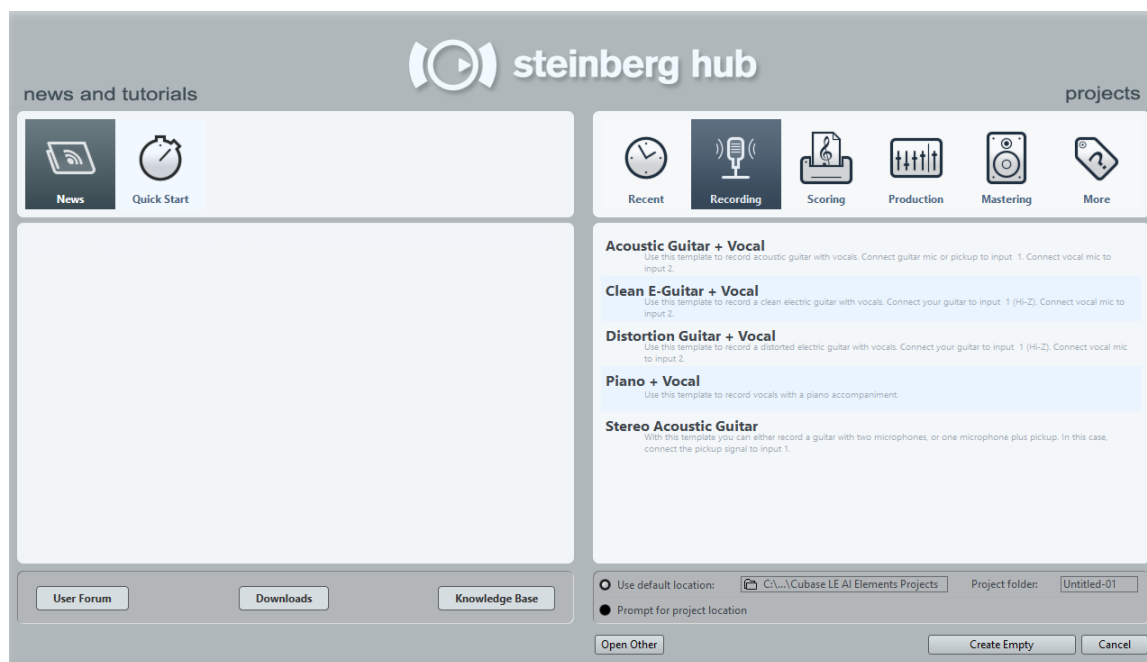
Se si crea un progetto vuoto, vengono applicati i propri preset di default per le configurazioni dei bus di ingresso e uscita. Se non sono stati definiti dei preset di default, vengono applicate le ultime configurazioni utilizzate.

LINK CORRELATI

[Preset per i bus di ingresso e di uscita](#) a pag. 26

Hub

Al lancio di Cubase o quando si creano dei nuovi progetti utilizzando il menu **File**, si apre l'**Hub**. L'**Hub** consente di essere sempre aggiornati sulle ultime novità dal mondo Steinberg e rappresenta un utile strumento per l'organizzazione dei propri progetti. L'Hub è costituito dalla sezione **News and Tutorials** e dalla sezione **Projects**.



La sezione News and Tutorials

La sezione **News and Tutorials** visualizza le news e i video tutorial di Steinberg e contiene i link ai forum degli utenti e alle sezioni download e Knowledge Base.

NOTA

Assicurarsi di disporre di una connessione a internet funzionante per poter avere accesso a questo materiale.

La sezione Projects

La sezione **Projects** consente di creare dei nuovi progetti, vuoti o basati su un modello. In questa sezione può essere inoltre definita la posizione di salvataggio dei progetti, oltre che accedere ai progetti aperti di recente o ai progetti che sono salvati in altre posizioni. Questa sezione offre le stesse funzionalità della finestra di dialogo **Assistente del progetto**.

Barra delle categorie

In questa sezione, i modelli di fabbrica disponibili sono organizzati nelle categorie predefinite **Recording**, **Scoring**, **Production** e **Mastering**.

La categoria **Progetti recenti** contiene un elenco dei progetti aperti di recente.

La categoria **Altro** contiene il modello di progetto di default e tutti i modelli che non sono assegnati a nessuna delle altre categorie.

Elenco dei modelli

Se si fa clic su una delle voci disponibili, l'elenco sotto la barra delle categorie visualizza i modelli disponibili per quella specifica categoria. Tutti i nuovi modelli creati vengono aggiunti in cima all'elenco corrispondente.

Opzioni di posizione

Questa sezione consente di specificare la posizione in cui viene salvato il progetto.

Apri altro

Questo pulsante consente di aprire un qualsiasi tipo di file di progetto nel proprio sistema; il suo utilizzo corrisponde alla funzione del comando **Apri** del menu **File**.

LINK CORRELATI

[Assistente del progetto](#) a pag. 67

Disattivazione dell'Hub

Per avviare Cubase o creare dei nuovi progetti senza che venga aperto l'**Hub**, è possibile disattivarlo.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Preferenze**.
2. Selezionare **Generale** e disattivare l'opzione **Attiva l'Hub**.

RISULTATO

Cubase si avvia senza aprire un progetto specifico e si apre la finestra di dialogo **Assistente del progetto** in cui è possibile creare un nuovo progetto utilizzando il menu **File**. Se si desidera, l'**Hub** può comunque essere aperto dal menu **Hub**.

Assistente del progetto

Quando si disattiva l'**Hub** e si creano dei nuovi progetti, si apre la finestra di dialogo **Assistente del progetto**. Questa finestra di dialogo offre le medesime funzioni della sezione **Projects** dell'**Hub**.

Barra delle categorie

In questa sezione, i modelli di fabbrica disponibili sono organizzati nelle categorie predefinite **Recording**, **Production**, **Scoring** e **Mastering**.

La categoria **Progetti recenti** contiene un elenco dei progetti aperti di recente.

La categoria **Altro** contiene il modello di progetto di default e tutti i modelli che non sono assegnati a nessuna delle altre categorie.

Elenco dei modelli

Se si fa clic su una delle voci disponibili, l'elenco sotto la barra delle categorie visualizza i modelli di fabbrica disponibili per quella specifica categoria. Tutti i nuovi modelli creati vengono aggiunti in cima all'elenco corrispondente.

Opzioni di posizione

Questa sezione consente di specificare la posizione in cui viene salvato il progetto.

Apri altro

Questo pulsante consente di aprire un qualsiasi tipo di file di progetto nel proprio sistema; il suo utilizzo corrisponde alla funzione del comando **Apri** del menu **File**.

Un cenno sui file di progetto

Un file di progetto (estensione *.cpr) rappresenta il documento di riferimento in Cubase. Un file di progetto contiene i riferimenti ai dati dei file multimediali che possono essere salvati nella cartella di progetto.

NOTA

Si raccomanda di salvare i file esclusivamente nella cartella di progetto, sebbene sia possibile salvarli in una qualsiasi altra posizione alla quale si ha accesso.

La cartella di progetto contiene i file di progetto e le seguenti cartelle che vengono create da Cubase in automatico quando necessario:

- Audio
- Edits
- Images
- Immagini delle tracce

Un cenno sui file dei modelli

I modelli possono rappresentare un ottimo punto di partenza per i nuovi progetti. I modelli sono progetti in cui è possibile salvare tutte le impostazioni utilizzate regolarmente, come ad esempio le configurazioni dei bus, le frequenze di campionamento, i formati di registrazione, i layout di base delle tracce, le configurazioni dei VSTi, delle drum map, ecc.

I seguenti tipi di modelli sono disponibili direttamente dall'**Hub**:

- Modelli di fabbrica per scenari specifici. Questi modelli sono elencati nelle categorie **Recording, Scoring, Production** o **Mastering**.
- Il modello di default. Questo modello è riportato nella categoria **Altro**.
- Qualsiasi altro nuovo modello utente che viene creato e salvato. Questi modelli sono riportati nella categoria **Altro**.

I progetti modello non vengono salvati nelle cartelle di progetto, di conseguenza non contengono sotto cartelle o file multimediali.

- Per aprire la posizione per un modello specifico, fare clic-destro sul modello desiderato nell'elenco dei modelli e selezionare **Mostra in Explorer** (solo Windows) o **Mostra in Finder** (Solo Mac OS).

Salvare un file relativo a un modello di progetto

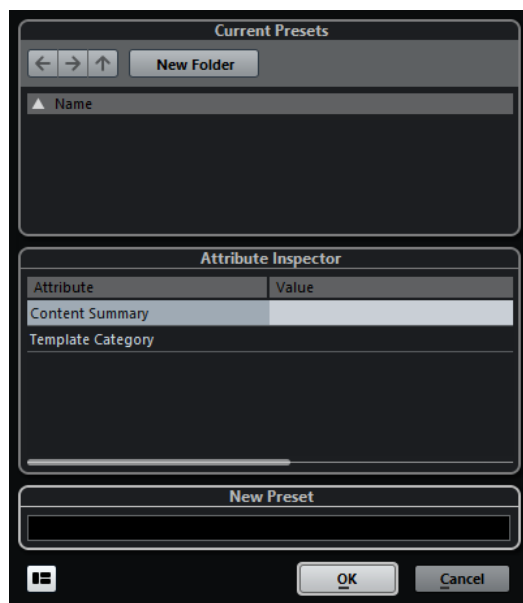
È possibile salvare il progetto corrente sotto forma di modello. Quando si crea un nuovo progetto, sarà quindi possibile selezionare questo modello come punto di partenza.

PREREQUISITI

Rimuovere tutte le clip dal Pool prima di salvare il progetto come modello. Si ha così la certezza che i riferimenti ai dati provenienti dalla cartella di progetto originale vengano eliminati.

PROCEDIMENTO

1. Configurare un progetto.
2. Selezionare **File > Salva come modello**.
3. Nella sezione **Nuovo preset** della finestra di dialogo **Salva come modello**, inserire un nome per il nuovo modello di progetto.



4. Nella sezione **Inspector degli attributi**, fare doppio-clic sul campo **Value** dell'attributo **Content Summary** per inserire una descrizione per il modello.
5. Fare clic sul campo **Value** dell'attributo **Template Category** e selezionare una categoria di modelli dal menu a tendina.
Se non si seleziona una categoria, il nuovo modello verrà elencato nell'**Hub** nella categoria **Altro**.
6. Fare clic su **OK** per salvare il modello.

Rinominare i modelli

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Hub** o nell'**Assistente del progetto**, fare clic-destro su un modello e selezionare **Rinomina**.
2. Nella finestra di dialogo **Rinomina**, inserire un nuovo nome e fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Impostazioni progetto

Nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto** è possibile definire una serie di impostazioni generali per il progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**, selezionare **Progetto > Impostazioni progetto**.
- Per aprire automaticamente la finestra di dialogo **Impostazioni progetto** alla creazione di un nuovo progetto, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Generale** e attivare l'opzione **Avvia le impostazioni quando si crea un nuovo progetto**.

The screenshot shows a 'Project Settings' dialog box with the following fields and controls:

- Author: [Text Field]
- Company: [Text Field]
- Start: 0:00:00:00
- Length: 0:10:00:00
- Frame Rate: 30 fps (dropdown), with a 'Get From Video' button.
- Display Format: Bars+Beats (dropdown)
- Display Offset: 0:00:00:00
- Bar Offset: 0 (spinner)
- Sample Rate: 44.100 kHz (dropdown)
- Bit Resolution: 24 Bit (dropdown)
- Record File Type: Wave File (dropdown)
- Stereo Pan Law: Equal Power (dropdown)
- Volume Max: +6 dB (dropdown)
- HMT Type: None (dropdown)
- HMT Depth: 100 (spinner)
- Buttons: Help, OK, Cancel

IMPORTANTE

Mentre la maggior parte delle **Impostazioni progetto** possono essere modificate in qualsiasi momento, la frequenza di campionamento va impostata direttamente dopo la creazione di un nuovo progetto. Se si modifica successivamente questo valore, sarà necessario convertire tutti i file audio del progetto al nuovo valore affinché possano suonare in maniera corretta.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Autore

Consente di specificare un nome di un autore che viene scritto nel file quando si esportano dei file audio e si attiva l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. È possibile specificare un autore di default nel campo **Nome dell'autore di default**. Per accedere a questo campo, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Generale > Personalizzazione**.

Casa di produzione

Consente di specificare una casa di produzione che viene scritta nel file quando si esportano dei file audio e si attiva l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. È possibile specificare una casa di produzione di default nel campo **Nome della casa di produzione di default**. Per accedere a questo campo, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Generale > Personalizzazione**.

Inizio

Consente di specificare il tempo di inizio del progetto in formato timecode. Questo parametro determina anche la posizione di inizio della sincronizzazione quando ci si sincronizza a delle periferiche esterne.

Lunghezza

Consente di specificare la durata del progetto.

Frame rate

Consente di specificare lo standard del timecode e il frame rate del progetto. Quando si esegue la sincronizzazione a una periferica esterna, questa impostazione deve corrispondere al valore di frame rate di ogni segnale timecode in entrata.

Dal video

Consente di impostare il frame rate del progetto in base al frame rate di un file video importato.

Formato visualizzazione

Consente di specificare il formato di visualizzazione globale utilizzato per tutti i righelli e i riquadri di posizione del programma, tranne che per le tracce righello. È comunque possibile selezionare dei formati di visualizzazione indipendenti per i singoli righelli e riquadri di visualizzazione.

Offset visualizzazione

E consente di specificare un valore di offset (compensazione) per le posizioni temporali che sono visualizzate nei righelli e nei display di posizione, in modo da compensare la posizione iniziale.

Offset misura

Questa impostazione viene utilizzata solamente quando si seleziona il formato di visualizzazione misure e movimenti e consente di specificare un valore di offset (compensazione) per le posizioni temporali che sono visualizzate nei righelli e nei display di posizione, in modo da compensare la posizione iniziale.

Freq. campionamento

Consente di specificare la frequenza di campionamento alla quale il programma registra e riproduce l'audio.

- Se la propria periferica hardware audio è in grado di generare internamente la frequenza di campionamento e si seleziona un valore di frequenza di campionamento non supportato, questo valore viene visualizzato con un colore differente. In questo caso, per poter riprodurre correttamente i propri file audio è necessario selezionare una frequenza di campionamento diversa.
- Se si seleziona una frequenza di campionamento supportata dalla propria periferica hardware ma che è diversa dalla frequenza di campionamento attualmente impostata nella periferica stessa, viene automaticamente impostato il valore di frequenza di campionamento del progetto.
- Se la propria periferica hardware è sincronizzata a un clock esterno e riceve dei segnali di clock esterni, sono accettate delle discordanze nella frequenza di campionamento.

Risoluzione in bit

Consente di specificare la risoluzione dei file audio registrati in Cubase. Selezionare il formato di registrazione in base alla risoluzione in bit impostata nell'unità hardware audio. Le opzioni disponibili sono 16 bit, 24 bit e 32 bit a virgola mobile.

NOTA

- Quando si effettuano delle registrazioni che prevedono l'utilizzo di effetti, la risoluzione in bit andrebbe impostata sul valore 32 bit a virgola mobile. Si evitano in tal modo problemi di clipping (distorsione digitale) nei file registrati, mantenendo al contempo una qualità audio assolutamente pura. Il processing degli effetti e le modifiche di livello o di equalizzazione nel canale di ingresso vengono sempre eseguite internamente con una risoluzione a 32 bit a virgola mobile. Se si effettua una registrazione a 16 o

24 bit, l'audio viene convertito a questa risoluzione inferiore quando verrà scritto su un file. Potrebbe in tal caso verificarsi una degradazione della qualità audio, indipendentemente dall'effettiva risoluzione dell'unità hardware audio utilizzata. Anche se il segnale proveniente dalla periferica audio ha una risoluzione pari a 16 bit, il segnale sarà a 32 bit a virgola mobile dopo che sono stati aggiunti gli effetti al canale di ingresso.

- Più alta è la risoluzione in bit, più grandi sono i file e maggiore è il consumo di risorse dell'hard disk. Se ciò rappresenta un problema, è possibile ridurre il valore del formato di registrazione.

L'opzione Tipo dei file registrati

Consente di specificare il tipo dei file audio registrati in Cubase. Sono disponibili i seguenti tipi di file:

- **Wave:** si tratta di un formato comune sulle piattaforme PC. Per registrazioni di dimensioni superiori a 4 GB viene utilizzato lo standard EBU RIFF. Se si utilizza un disco FAT 32 (non raccomandato), i file audio risultanti vengono automaticamente suddivisi.
- **Wave 64:** un formato sviluppato da Sonic Foundry Inc. Dal punto di vista audio è identico al formato Wave, ma la struttura interna del file ne consente dimensioni molto più grandi e ciò lo rende adatto a registrazioni live di durata particolarmente lunga.
- **Broadcast Wave:** in termini di contenuti audio sono identici ai file Wave regolari, ma con delle stringhe di testo incluse che forniscono una serie di informazioni aggiuntive sul file. Per configurare queste stringhe, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Registrazione > Audio > Broadcast Wave**.
- **AIFF** (Audio Interchange File Format): uno standard definito da Apple Inc. Questi file possono essere utilizzati sulla maggior parte delle piattaforme computer. I file AIFF possono contenere delle stringhe di testo. Per configurare queste stringhe, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Registrazione > Audio > Broadcast Wave**.
- **File FLAC** (Free Lossless Audio Codec): si tratta di un formato open source. I file audio registrati in questo formato hanno in genere dimensioni pari al 50-60% in meno rispetto ai file wave regolari.

NOTA

Se è stato registrato un file wave di dimensioni superiori a 4 GB, è possibile salvarlo come file RF64. Aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Registrazione > Audio**, aprire il menu a tendina **Se la dimensione di registrazione dei file wave è superiore a 4GB** e attivare l'opzione **Usa il formato RF64**. In tal modo non sarà necessario preoccuparsi della dimensione del file nel corso della registrazione. Va tenuto comunque a mente che questo formato non è supportato da tutte le applicazioni.

Legge di ripartizione stereo

Se si imposta il panorama per un canale a sinistra o a destra, la somma del lato sinistro con quello destro è maggiore (il volume è più forte) rispetto alla situazione in cui il panorama di questo canale è impostato al centro. Le modalità selezionabili in questo menu consentono di attenuare i segnali posizionati al centro nel panorama stereo. L'opzione **0 dB** disattiva il panning a potenza costante. L'opzione **Stessa potenza** indica che la potenza del segnale rimane la stessa indipendentemente dall'impostazione del panorama.

Volume max

Consente di specificare il livello massimo dei fader. Come impostazione predefinita, questo valore è impostato a +12 dB. Se si caricano dei progetti creati con una versione di Cubase precedente alla 5.5, questo valore viene impostato sul vecchio valore predefinito di +6 dB.

Tipo HMT (solo MIDI) (solo Cubase Elements)

Consente di specificare una modalità per l'intonazione Hermode delle note MIDI.

Profondità HMT (solo MIDI) (solo Cubase Elements)

Consente di specificare il grado complessivo di riaccordatura.

Apertura dei file di progetto

È possibile aprire uno o più file di progetto contemporaneamente.

IMPORTANTE

Se si apre un progetto che è stato salvato con una versione differente del programma che contiene dei dati relativi a funzioni non disponibili nella versione attualmente utilizzata, tali dati potrebbero andare persi quando si salva il progetto con la versione attuale.

NOTA

- Se si apre un progetto esterno, viene usata l'ultima vista utilizzata che è stata salvata sul proprio computer.
- I progetti esterni vengono collegati automaticamente ai bus di ingresso e uscita. Se si apre un progetto che è stato creato su un computer che presenta una configurazione delle porte ASIO diversa dalla configurazione del computer utilizzato, possono verificarsi delle connessioni audio indesiderate. È possibile disattivare il collegamento automatico dei bus di ingresso e uscita nella finestra di dialogo **Preferenze** della pagina **VST**.


PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
2. Nella finestra di selezione file che si apre, selezionare il progetto che si intende aprire e fare clic su **Apri**.
3. Se si ha già un progetto aperto, verrà chiesto se si desidera attivare il nuovo progetto. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per attivare il progetto, fare clic su **Attiva**.
 - Per aprire il progetto senza attivarlo, fare clic su **No**.Vengono così ridotti i tempi di caricamento dei progetti.

Attivare i progetti

Se si hanno più progetti aperti contemporaneamente in Cubase, solamente uno di questi può essere attivo. Il progetto attivo viene indicato dal pulsante **Attiva progetto** illuminato nell'angolo superiore-sinistro della **finestra progetto**. Se si desidera lavorare a un altro progetto, è necessario attivarlo.

PROCEDIMENTO

- Per attivare un progetto, fare clic su **Attiva progetto** .
-

Apertura di progetti recenti

Per aprire un progetto aperto di recente, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella barra delle categorie dell'**Hub** oppure nella finestra di dialogo **Assistente del progetto**, fare clic su **Progetti recenti**, selezionare un progetto dall'elenco dei progetti e fare clic su **Apri**.
- Selezionare **File > Progetti recenti** e selezionare un progetto aperto di recente.

Riassegnare le porte mancanti

Se si apre un progetto di Cubase che era stato creato su un diverso sistema dotato di periferiche hardware audio differenti, Cubase tenta di individuare degli ingressi e uscite audio corrispondenti per i bus di ingresso/uscita. Se Cubase non è in grado di trovare una corrispondenza per tutti gli ingressi e le uscite audio/MIDI utilizzati nel progetto, si apre la finestra di dialogo **Porte mancanti**.

Questa funzione consente di riassegnare manualmente le porte specificate nel progetto alle porte effettivamente disponibili nel proprio sistema.

NOTA

Per migliorare la ricerca per la corrispondenza degli ingressi e delle uscite audio ai bus di ingresso/uscita, si consiglia di utilizzare dei nomi descrittivi generici per le proprie porte di ingresso e uscita.

LINK CORRELATI

[Rinomina degli ingressi e delle uscite delle periferiche hardware utilizzate](#) a pag. 24

Salvataggio dei file di progetto

È possibile salvare il progetto attivo sotto forma di un file di progetto. Per mantenere i progetti più gestibili possibile, assicurarsi di salvare i file di progetto e tutti i relativi file nelle rispettive cartelle di progetto.

- Per salvare il progetto e specificare un nome per il file e una posizione, aprire il menu **File** e selezionare **Salva con nome**.
- Per salvare il progetto con il nome e la posizione correnti, aprire il menu **File** e selezionare **Salva**.

Un cenno sull'opzione Salvataggio automatico

Cubase è in grado di salvare automaticamente delle copie di backup di tutti i file di progetto aperti che presentano delle modifiche non salvate.

NOTA

Viene eseguito il backup solamente dei file di progetto. Se si desidera includere i file del Pool e salvare il progetto in una posizione differente è necessario usare l'opzione **Backup del progetto**.

Cubase è in grado di salvare automaticamente delle copie di backup di tutti i progetti aperti che presentano delle modifiche non salvate. Per configurare questa funzionalità, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Generale** e attivare l'opzione **Salvataggio automatico**. Le copie

di backup sono chiamate "<nome del progetto>-xx.bak", dove xx è un numero incrementale. Per i progetti non salvati viene eseguito un backup simile denominato "UntitledX-xx.bak", dove X è il numero incrementale dei progetti non salvati. Tutti i file di backup vengono salvati nella cartella di progetto.

- Per specificare ogni quanto tempo verrà creata una copia di backup utilizzare la funzione **Intervallo per il salvataggio automatico**.
- Per specificare il numero di file di backup che vengono creati con la funzione Salvataggio automatico, utilizzare l'opzione **N° max. di file di backup**. Quando viene raggiunto il numero massimo di file di backup, i file esistenti vengono sovrascritti a partire dal file più vecchio.

Salvare i file di progetto come nuova versione

È possibile creare e attivare una nuova versione di un file di progetto attivo. Questa funzione è utile se si stanno sperimentando varie modifiche e arrangiamenti, mantenendo comunque la possibilità di tornare in ogni momento ad una versione precedente del progetto.

Per salvare una nuova versione del progetto attivo, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Salva nuova versione**.
- Premere **Ctrl/Cmd-Alt-S**.

Il nuovo file viene salvato con lo stesso nome del progetto originale e con apposto un numero incrementale. Ad esempio, se il proprio progetto è chiamato »My Project«, le nuove versioni avranno nome »My Project-01«, »My Project-02« e così via.

Ritornare all'ultima versione salvata

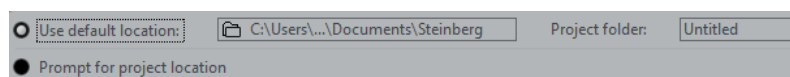
È possibile ritornare all'ultima versione salvata e scartare tutte le modifiche che sono state introdotte.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Ripristina**.
 2. Nel messaggio di allerta che compare, fare clic su **Ripristina**.
Se sono stati registrati o creati dei nuovi file audio da quando è stata salvata l'ultima versione, viene chiesto se si intende eliminare o mantenere tali file.
-

Scegliere una posizione per il progetto

Nell'**Hub** e nell'**Assistente del progetto**, è possibile specificare la posizione di salvataggio di un progetto.



- Per creare un progetto nella posizione di default, selezionare **Usa posizione di default**.
Nel campo **Cartella progetto** è possibile specificare un nome per la cartella di progetto. Se non viene qui specificata una cartella di progetto, il progetto sarà salvato in una cartella chiamata *Senza titolo*.
- Per cambiare la posizione di default del progetto, fare clic nel campo relativo al percorso. Si apre una finestra di selezione file nella quale è possibile specificare una nuova posizione di default.
- Per creare un progetto in una posizione differente, selezionare **Definisci posizione progetto**.

Nella finestra di dialogo che si apre, specificare una posizione e una cartella di progetto.

Rimozione dei file audio non utilizzati

È possibile utilizzare la funzione **Riordina** per individuare ed eliminare i file audio non utilizzati all'interno delle cartelle di progetto presenti sul proprio disco.

PREREQUISITI

Assicurarsi che non sia stato spostato o rinominato nessun file senza avere successivamente aggiornato i file di progetto (in modo da poter utilizzare i nuovi percorsi). Accertarsi inoltre che la cartella di progetto non contenga dei file audio appartenenti a progetti che non sono salvati nella cartella di progetto.

PROCEDIMENTO

1. Chiudere tutti i progetti.
2. Selezionare **File > Riordina**.
3. Fare clic su **Avvia**.
Cubase esegue una scansione degli hard disk per cercare le cartelle di progetto ed elenca tutti i file audio e i file immagine che non sono utilizzati da nessun progetto.

NOTA

È possibile inoltre fare clic su **Cerca nella cartella** per selezionare una cartella specifica a cui applicare la funzione Riordina. Questa operazione è consigliata solamente se si è certi che la cartella non contenga dei file audio che sono utilizzati in altri progetti.

4. Selezionare i file che si intende eliminare e fare clic su **Elimina**.
-

Creazione di progetti indipendenti

Se si intende condividere il proprio lavoro o trasferirlo su un altro computer, il proprio progetto deve essere indipendente.

Le seguenti funzioni consentono di facilitare questa operazione:

- Selezionare **Media > Prepara archivio** per verificare che ciascuna clip che presenta un riferimento nel progetto si trovi nella cartella di progetto e in caso contrario, porvi rimedio.
- Selezionare **File > Backup del progetto** per creare una nuova cartella di progetto in cui salvare il file di progetto e i dati di lavoro necessari. Il progetto originale rimane immutato.

Preparare gli archivi

La funzione Prepara archivio consente di raggruppare tutti i file di riferimento del progetto, in modo da avere la certezza che si trovino tutti nella cartella di progetto. Questa funzione è utile se si intende spostare o archiviare il proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > Prepara archivio**.
Se il progetto contiene dei riferimenti a dei file esterni, verrà chiesto se si intende copiarli nella propria cartella di lavoro. Se è stato applicato un qualsiasi processo, è necessario decidere se si intende congelare le modifiche.
 2. Fare clic su **Proseguì**.
-

RISULTATO

Il proprio progetto è pronto per essere archiviato. È possibile spostare o copiare la cartella di progetto in un'altra posizione.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È necessario copiare nella cartella Audio i file audio che si trovano all'interno della cartella di progetto, oppure salvarli separatamente. Vanno inoltre spostate manualmente le proprie clip video, poiché il progetto contiene solo dei riferimenti ai file video e questi non vengono fisicamente salvati nella cartella di progetto.

Backup dei progetti

È possibile creare una copia di backup del proprio progetto. I backup contengono solamente i dati di lavoro necessari. Tutti i file multimediali, tranne i file provenienti dagli archivi VST Sound, vengono inclusi come copia.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Backup del progetto**.
2. Selezionare una cartella vuota o crearne una nuova.
3. Definire le proprie impostazioni nella finestra di dialogo **Opzioni di backup del progetto** e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Una copia del progetto viene salvata nella nuova cartella. Il progetto originale rimane immutato.

NOTA

I contenuti VST Sound forniti da Steinberg sono protetti dalla copia e non verranno inclusi in alcun progetto backup. Se si desidera utilizzare una copia di backup che fa uso dei contenuti VST Sound su un computer differente, assicurarsi che anche su quel computer siano disponibili i contenuti corrispondenti.

Finestra di dialogo Opzioni di backup del progetto

Questa finestra di dialogo consente di creare una copia di backup del proprio progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di backup del progetto**, selezionare **File > Backup del progetto**.

Nome progetto

Consente di modificare il nome del progetto di cui si esegue il backup.

Mantieni attivo il progetto corrente

Consente di tenere attivo il progetto corrente dopo aver fatto clic su **OK**.

Minimizza file audio

Consente di includere solamente le porzioni dei file audio effettivamente utilizzate nel progetto. In tal modo è possibile ridurre notevolmente la dimensione della cartella di progetto nel caso in cui si stiano utilizzando piccole sezioni di file di ampie dimensioni. Ciò significa anche che non si potranno utilizzare altre porzioni di quei file audio se si continua a lavorare con il progetto nella sua nuova cartella.

Congela le modifiche

Consente di congelare tutte le modifiche e rendere permanenti tutti i processi e gli effetti applicati a ciascuna clip nel Pool.

Rimuovi file non utilizzati

Consente di rimuovere i file non utilizzati ed eseguire il backup solamente dei file effettivamente in uso.

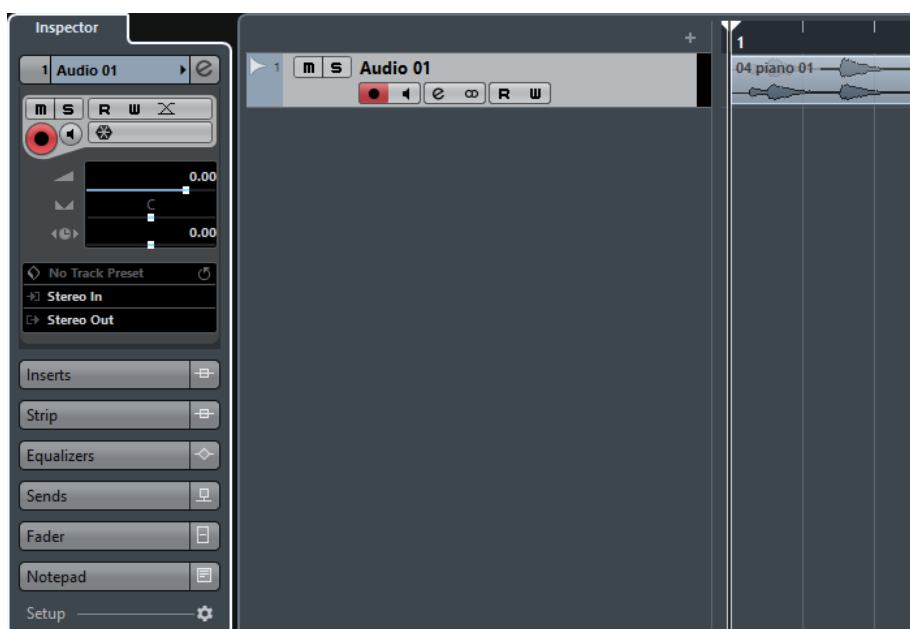
Non effettuare il backup del video

Consente di escludere le clip video presenti nella traccia video o nel Pool del progetto corrente.

Tracce

Le tracce rappresentano gli elementi portanti di un progetto e consentono di importare, aggiungere, registrare e modificare dei dati (parti ed eventi). Le tracce sono riportate sotto forma di elenco dall'alto verso il basso nell'elenco tracce e si estendono in senso orizzontale all'interno della **finestra progetto**. Ciascuna traccia è assegnata a una specifica striscia di canale (channel strip) nella MixConsole.

Se si seleziona una traccia nella **finestra progetto**, i controlli, le impostazioni e i parametri visualizzati nell'Inspector e nell'elenco tracce ne consentono il controllo e la gestione.

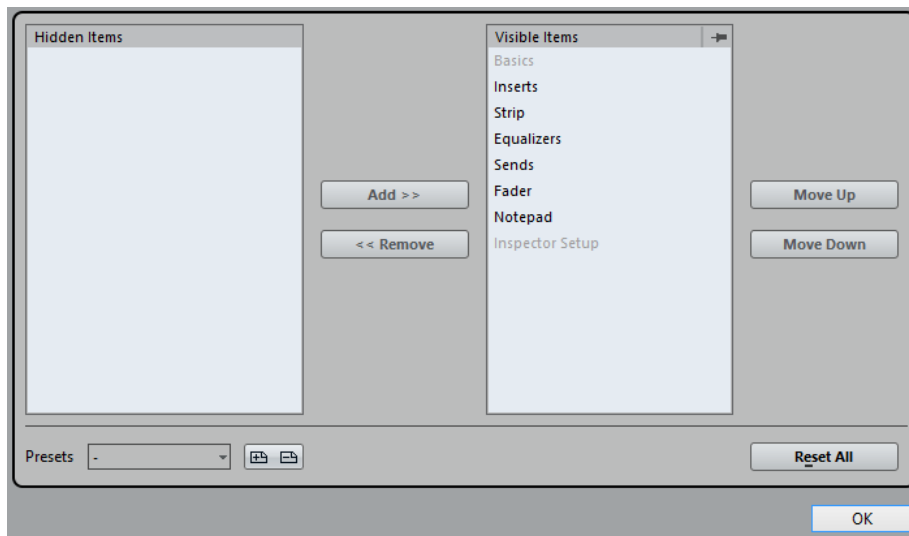


Impostazioni dell'Inspector

Per ciascun tipo di traccia è possibile definire quali sezioni dell'**Inspector** visualizzare. Può inoltre essere specificato l'ordine delle sezioni.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'Inspector**, fare clic su **Configura l'Inspector** e selezionare **Impostazioni...** dal menu a tendina.





Elementi nascosti

Visualizza le sezioni che sono nascoste nell'**Inspector**.

Elementi visibili

Visualizza le sezioni che sono visibili nell'**Inspector**.

Blocca (icona puntina)

Se si attiva la funzione **Blocca** facendo clic sulla colonna con l'icona a forma di puntina per una sezione, viene bloccato lo stato di apertura/chiusura della sezione dell'**Inspector** selezionata.

Aggiungi

Consente di spostare un elemento selezionato nell'elenco delle sezioni nascoste, all'interno dell'elenco delle sezioni visibili.

Rimozione

Consente di spostare un elemento selezionato nell'elenco delle sezioni visibili, all'interno dell'elenco delle sezioni nascoste.

Sposta su/Sposta giù

Consente di modificare l'ordine di una voce nell'elenco delle sezioni visibili.

Preset

Consente di salvare le configurazioni delle sezioni dell'**Inspector** sotto forma di preset.

Reinizializza tutto

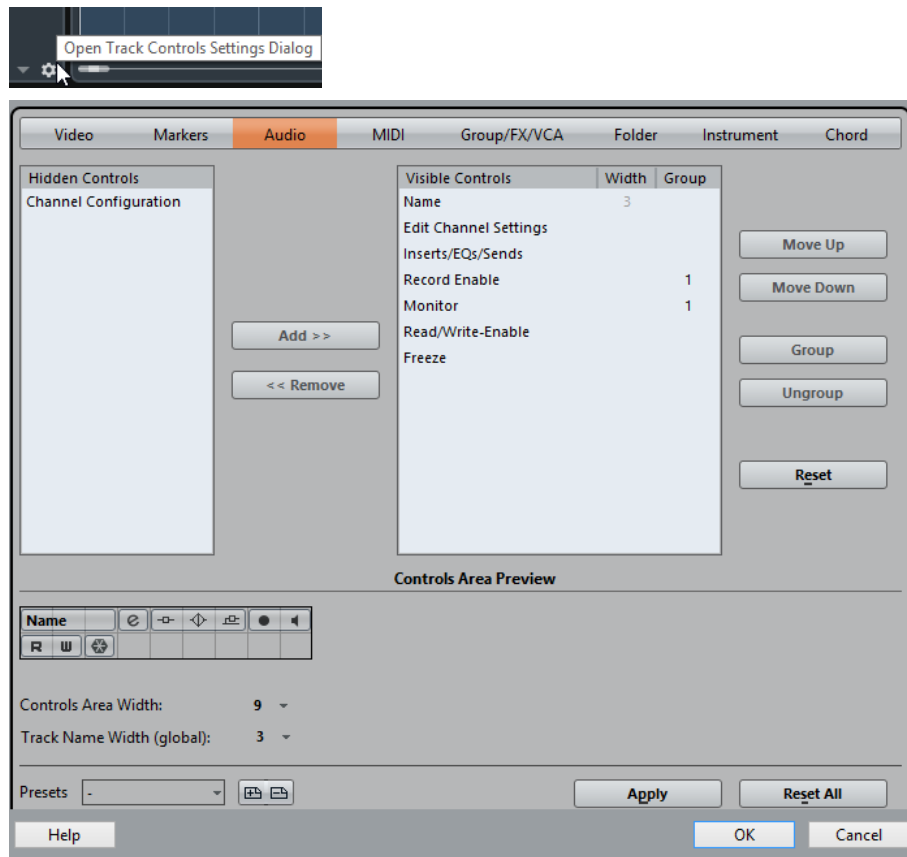
Consente di ripristinare le impostazioni predefinite delle sezioni dell'**Inspector**.

Impostazioni dei controlli traccia

Per ciascun tipo di traccia è possibile configurare i relativi controlli visualizzati nell'elenco tracce. Può essere inoltre specificato l'ordine dei controlli e questi possono essere raggruppati in modo che appaiano sempre adiacenti l'un l'altro.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dei controlli traccia**, fare clic-destro su una traccia nell'elenco tracce e selezionare **Impostazioni dei controlli traccia** dal menu

contestuale, oppure fare clic su **Apri la finestra di dialogo 'Impostazioni dei controlli traccia'** nell'angolo inferiore-destro dell'elenco tracce.



Tipo di traccia

Consente di selezionare il tipo di traccia al quale vengono applicate le impostazioni.

Controlli nascosti

Visualizza i controlli che sono nascosti nell'elenco tracce.

Controlli visibili

Visualizza i controlli che sono visibili nell'elenco tracce.

Ampiezza

Facendo clic su questa colonna è possibile definire la lunghezza massima per il nome della traccia.

Raggruppa

Visualizza il numero del gruppo.

Aggiungi

Consente di spostare un elemento selezionato dall'elenco dei controlli nascosti all'elenco dei controlli visibili.

Rimuovi

Consente di spostare un elemento selezionato dall'elenco dei controlli visibili all'elenco dei controlli nascosti. Possono essere rimossi tutti i controlli tranne **Mute** e **Solo**.

Sposta su/Sposta giù

Consente di modificare l'ordine di una voce nell'elenco dei controlli visibili.

Raggruppa

Consente di raggruppare due o più controlli selezionati nell'elenco dei controlli visibili che sono tra loro adiacenti. In tal modo si ha la certezza che questi siano sempre posizionati uno accanto all'altro nell'elenco tracce.

Separa

Consente di separare i controlli raggruppati nell'elenco dei controlli visibili. Per rimuovere un intero gruppo, selezionare il primo (più in cima) elemento appartenente a quel gruppo e fare clic su **Separa**.

Reinizializza

Consente di ripristinare tutte le impostazioni di default dei controlli traccia per il tipo di traccia selezionato.

Anteprima dell'area dei controlli

Visualizza un'anteprima dei controlli traccia personalizzati.

Ampiezza dell'area dei controlli

Consente di determinare l'ampiezza dell'area dei controlli per il tipo di traccia selezionato. Nella sezione **Anteprima dell'area dei controlli**, quest'area viene visualizzata con una cornice.

Preset

Consente di salvare le impostazioni dei controlli traccia sotto forma di preset. Per richiamare un preset, fare clic su **Cambia preset** nell'angolo inferiore-destro dell'elenco tracce. Il nome del preset selezionato viene visualizzato nell'angolo sinistro.

Ampiezza del nome delle tracce (globale)

Consente di determinare l'ampiezza globale del nome per tutti i tipi di traccia.

Applica

Applica le impostazioni definite.

Reinizializza tutto

Consente di ripristinare tutte le impostazioni di default dei controlli traccia per tutti i tipi di tracce.

Tracce audio

Le tracce audio possono essere utilizzate per registrare e riprodurre gli eventi e le parti audio. Ogni traccia audio dispone di un canale audio corrispondente nella MixConsole. Una traccia audio può avere un numero qualsiasi di tracce di automazione per automatizzare i parametri dei canali, le impostazioni degli effetti, ecc.

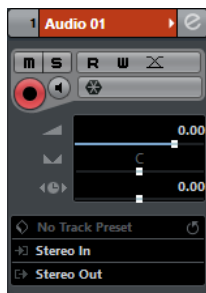
- Per aggiungere una traccia audio al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Audio**.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle tracce](#) a pag. 119

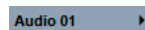
L'Inspector delle tracce audio

L'**Inspector** delle tracce audio contiene una serie di controlli e parametri per la modifica delle tracce audio.



La sezione superiore dell'**Inspector** delle tracce audio contiene le seguenti impostazioni traccia di base:

Nome della traccia



Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Impostazioni dissolvenze automatiche



Apri una finestra di dialogo in cui è possibile regolare una serie di impostazioni relative alle dissolvenze audio per la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Congela il canale audio



Consente di congelare il canale audio.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

Ritardo



Consente di regolare la temporizzazione della riproduzione della traccia.

Carica/Salva/Ricarica preset traccia



Carica o salva un preset traccia o consente di ritornare ai preset di default.

Assegnazione ingresso



Consente di specificare il bus di ingresso della traccia.

Assegnazione uscita

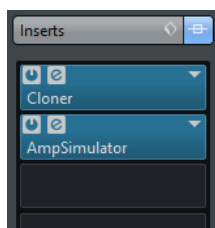


Consente di specificare il bus di uscita della traccia.

Le sezioni dell'Inspector delle tracce audio

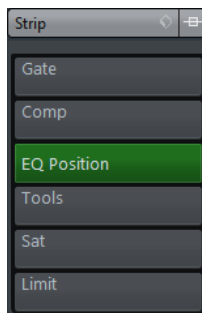
Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, le tracce audio dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

La sezione Insert



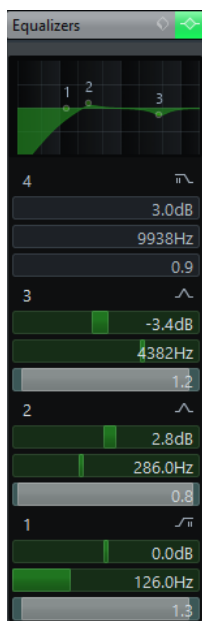
Consente di aggiungere degli effetti in insert alla traccia.

La sezione Strip



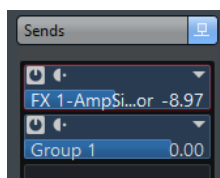
Consente di configurare i moduli channel strip.

La sezione Equalizzatori



Consente di regolare l'equalizzazione della traccia. È possibile avere fino a quattro bande di equalizzazione per ciascuna traccia.

La sezione Mandate



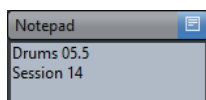
Consente di assegnare la traccia a uno o più canali FX.

La sezione dei fader



Visualizza un duplicato del canale corrispondente nella **MixConsole**.

La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce audio

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le tracce audio.



Nome della traccia

Audio 01

Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Bypassa insert



Bypassa gli insert della traccia.

Bypassa equalizzatori



Bypassa gli equalizzatori della traccia.

Bypassa mandate



Bypassa le mandate della traccia.

Configurazione canale



Visualizza la configurazione canale della traccia.

Congela il canale



Apri la finestra di dialogo **Congela canale - Opzioni** che consente di impostare il tempo **Dim. coda** in secondi.

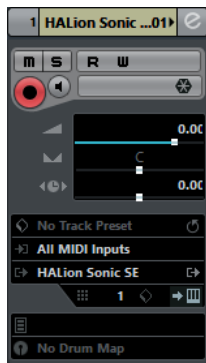
Tracce instrument

È possibile impiegare le tracce instrument per l'utilizzo di VST instrument dedicati. Ciascuna traccia instrument dispone di un canale instrument corrispondente nella **MixConsole**. Una traccia instrument può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

- Per aggiungere una traccia instrument al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.

L'Inspector delle tracce instrument

L'Inspector delle tracce instrument contiene una serie di controlli e parametri per il controllo delle tracce instrument e visualizza alcune delle sezioni che si trovano anche nelle tracce MIDI e nei canali dei VST instrument.



La sezione superiore dell'Inspector delle tracce instrument contiene le seguenti impostazioni traccia di base:

Nome della traccia

HALion Sonic SE ▶

Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Congela il canale instrument



Consente di congelare il VST instrument.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

Ritardo



Consente di regolare la temporizzazione della riproduzione della traccia.

Carica/Salva/Ricarica preset traccia



Carica o salva un preset traccia o consente di ritornare ai preset di default.

Assegnazione ingresso



Consente di specificare il bus di ingresso della traccia.

Attiva le uscite



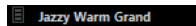
Questo controllo è disponibile solamente se il VSTi dispone di più di un'uscita e consente di attivare una o più di queste uscite.

Modifica instrument



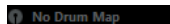
Consente di aprire il pannello del VST instrument.

Programmi



Consente di selezionare un programma.

Drum map

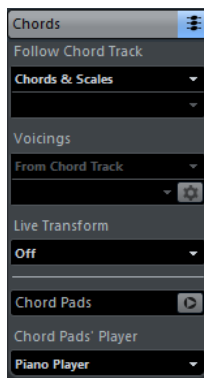


Consente di selezionare una drum map per la traccia.

Le sezioni dell'Inspector delle tracce instrument

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, le tracce instrument dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

La sezione Accordi



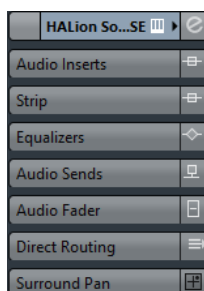
Consente di specificare il modo in cui la traccia segue la traccia accordi.

La sezione Parametri MIDI



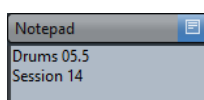
Consente di trasporre o regolare la velocity degli eventi sulle tracce MIDI in tempo reale nel corso della riproduzione.

La sezione Instrument



Visualizza i controlli audio relativi al VST instrument.

La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce instrument

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le tracce instrument.



Mute



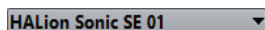
Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Nome della traccia



Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Modifica instrument



Consente di aprire il pannello del VST instrument.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



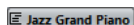
Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Compensazione della latenza ASIO



Sposta tutti gli eventi registrati sulla traccia in relazione al valore di latenza corrente.

Programmi



Consente di selezionare un programma.

Bypassa insert



Bypassa gli insert della traccia.

Bypassa equalizzatori



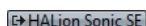
Bypassa gli equalizzatori della traccia.

Bypassa mandate



Bypassa le mandate della traccia.

Instrument



Consente di selezionare un VST instrument.

Configurazione canale



Visualizza la configurazione canale della traccia.

Drum map



Consente di selezionare una drum map per la traccia.

Congela il canale



Apri la finestra di dialogo **Congela canale - Opzioni** che consente di impostare il tempo **Dim. coda** in secondi.

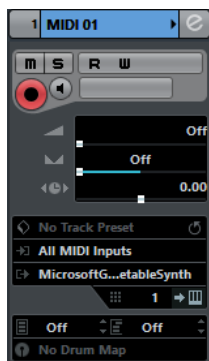
Tracce MIDI

Le tracce MIDI possono essere utilizzate per registrare e riprodurre le parti MIDI. Ciascuna traccia MIDI dispone di un canale MIDI corrispondente nella **MixConsole**. Una traccia MIDI può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

- Per aggiungere una traccia MIDI al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > MIDI**.

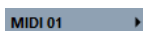
L'Inspector delle tracce MIDI

L'Inspector delle tracce MIDI contiene una serie di controlli e parametri che agiscono sugli eventi MIDI in tempo reale o in fase di riproduzione.



La sezione superiore dell'Inspector delle tracce MIDI contiene le seguenti impostazioni traccia di base:

Nome della traccia



Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Volume MIDI



Consente di regolare il volume MIDI della traccia.

Pan MIDI



Consente di regolare il panorama MIDI della traccia.

Ritardo



Consente di regolare la temporizzazione della riproduzione della traccia.

Carica/Salva/Ricarica preset traccia



Carica o salva un preset traccia o consente di ritornare ai preset di default.

Assegnazione ingresso



Consente di specificare il bus di ingresso della traccia.

Assegnazione uscita



Consente di specificare il bus di uscita della traccia.

Canale



Consente di specificare il canale MIDI.

Modifica instrument



Consente di aprire il pannello del VST instrument.

Selettore banco



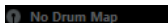
Consente di impostare un messaggio bank select che viene inviato alla propria periferica MIDI.

Selettore programma



Consente di impostare un messaggio program change che viene inviato alla propria periferica MIDI.

Drum map

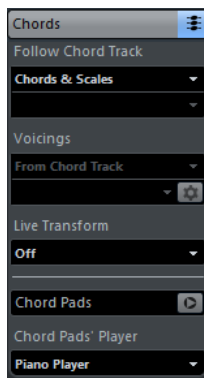


Consente di selezionare una drum map per la traccia.

Le sezioni dell'Inspector delle tracce MIDI

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, le tracce MIDI dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

La sezione Accordi



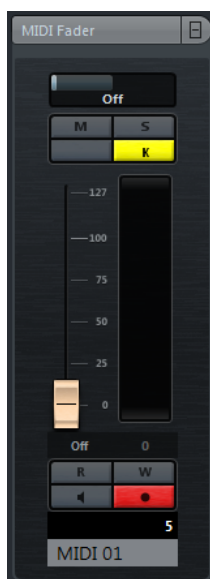
Consente di specificare il modo in cui la traccia segue la traccia accordi.

La sezione Parametri MIDI



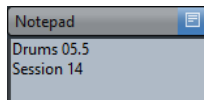
Consente di trasporre o regolare la velocity degli eventi sulle tracce MIDI in tempo reale nel corso della riproduzione.

La sezione Fader MIDI



Visualizza un duplicato del canale corrispondente nella **MixConsole**.

La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce MIDI

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le tracce MIDI.



Sono disponibili i seguenti controlli:

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Nome della traccia



Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Canale



Consente di specificare il canale MIDI.

Leggi automazione



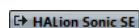
Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



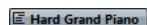
Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Uscita



Consente di specificare l'uscita della traccia.

Programmi

 Hard Grand Piano

Consente di selezionare un programma.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Drum map



Consente di selezionare una drum map per la traccia.

Compensazione della latenza ASIO



Sposta tutti gli eventi registrati sulla traccia in relazione al valore di latenza corrente.

Traccia campionatore (solo Cubase Elements)

Le tracce campionatore possono essere utilizzate per controllare via MIDI la riproduzione dei campioni audio. Ciascuna traccia campionatore dispone di un canale corrispondente nella **MixConsole**. Una traccia campionatore può avere un numero qualsiasi di tracce di automazione.

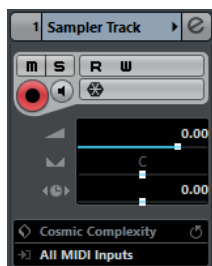
- Per aggiungere una traccia campionatore, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Campionatore**.

LINK CORRELATI

[Creazione delle tracce campionatore](#) a pag. 341

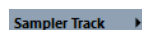
L'Inspector delle tracce campionatore

L'**Inspector** delle tracce campionatore contiene una serie di controlli e parametri per la modifica di questo tipo di tracce.



La sezione superiore dell'Inspector delle tracce campionatore contiene le seguenti impostazioni di base:

Nome della traccia

 Sampler Track

Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Congela il canale instrument



Consente di congelare la traccia campionatore.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

Ritardo



Consente di regolare la temporizzazione della riproduzione della traccia.

Carica/Salva/Ricarica preset traccia



Carica o salva un preset traccia o consente di ritornare ai preset di default.

Assegnazione ingresso

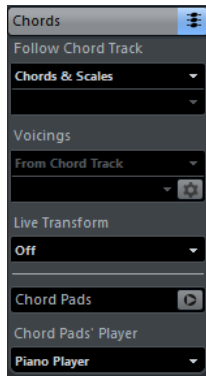


Consente di specificare il bus di ingresso della traccia.

Le sezioni dell'Inspector delle tracce campionatore

Oltre alle impostazioni di base, sempre visualizzate, le tracce campionatore dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive che sono descritte di seguito.

La sezione Accordi



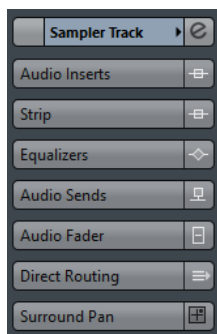
Consente di specificare il modo in cui la traccia segue la traccia accordi.

La sezione Parametri MIDI



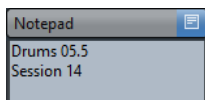
Consente di trasporre o regolare la velocity degli eventi sulle tracce MIDI in tempo reale nel corso della riproduzione.

La sezione Instrument



Visualizza i controlli audio relativi alla traccia campionatore.

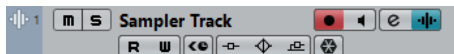
La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce campionatore

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri per la modifica delle tracce campionatore.



Mute



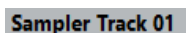
Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Nome della traccia



Fare doppio-click per rinominare la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzione è necessario aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**, e attivare l'opzione **MIDI thru attivo**.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Apri/Chiudi il campionatore

Apri/chiude il **Sampler Control** nell'area inferiore.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Compensazione della latenza ASIO



Sposta tutti gli eventi registrati sulla traccia in relazione al valore di latenza corrente.

Bypassa insert



Bypassa gli insert della traccia.

Bypassa equalizzatori



Bypassa gli equalizzatori della traccia.

Bypassa mandate



Bypassa le mandate della traccia.

Congela il canale



Apri la finestra di dialogo **Congela canale - Opzioni** che consente di impostare il tempo **Dim. coda** in secondi.

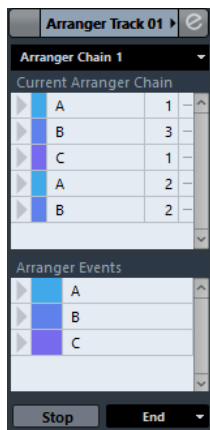
Traccia arranger

La traccia arranger può essere utilizzata per arrangiare e strutturare il progetto, delimitandone delle sezioni e determinandone l'ordine di riproduzione.

- Per aggiungere la traccia arranger al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Arranger**.

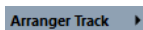
L'Inspector della traccia arranger

L'Inspector della traccia arranger visualizza l'elenco delle catene arranger e degli eventi arranger disponibili.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Nome della traccia



Fare doppio-click per rinominare la traccia.

Modifica



Apri l'**Editor arranger**.

Seleziona catena arranger attiva + Funzione

Arranger Chain 1 ▾

Consente di selezionare la catena arranger attiva in modo da poterla rinominare, crearne una nuova, oppure duplicarla o conformarla.

Catena arranger attuale

Current Arranger Chain

Visualizza la catena arranger attiva.

Eventi arranger

Arranger Events

Riporta un elenco di tutti gli eventi arranger presenti nel proprio progetto. Fare clic sulla freccia relativa a un evento arranger per riprodurlo e avviare la modalità live.

Arresta

Stop

Consente di arrestare la modalità live.

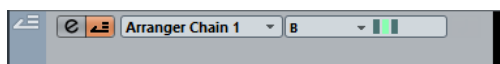
Modalità salto

End ▾

Consente di definire quanto a lungo viene riprodotto l'evento arranger attivo prima di saltare all'evento arranger successivo.

I controlli della traccia arranger

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare la traccia arranger.



Seleziona catena arranger attiva

Arranger Chain 1 ▾

Consente di selezionare la catena arranger attiva.

Voce attuale/Ripetiz.attuale

A ▾

Visualizza l'evento arranger e la ripetizione attivi.

Attiva modalità arranger



Consente di attivare e disattivare la modalità arranger.

Modifica



Apri l'**Editor arranger** per la traccia.

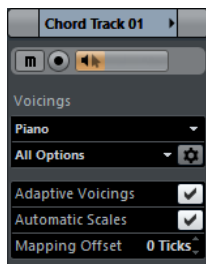
Traccia accordi

È possibile utilizzare la traccia accordi per l'aggiunta al proprio progetto di eventi accordo ed eventi scala. Questi eventi sono in grado di trasformare le altezze di altri eventi.

- Per aggiungere la traccia accordi al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Accordi**.

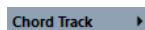
L'Inspector della traccia accordi

L'Inspector della traccia accordi contiene una serie di impostazioni relative agli eventi accordo.



La sezione superiore dell'Inspector delle tracce accordi contiene le seguenti impostazioni:

Nome della traccia



Fare clic per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base.

Mute



Mette in mute la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Feedback acustico



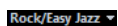
Consente di ascoltare gli eventi nella traccia accordi. Per poter utilizzare questa funzione è necessario selezionare una traccia per l'ascolto nell'elenco tracce.

Libreria di voicing



Consente di impostare una libreria di voicing per la traccia.

Sotto-set della libreria di voicing



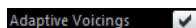
Consente di selezionare un sotto set di una libreria.

Configura i parametri del voicing



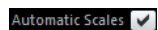
Consente di configurare una serie di parametri per uno specifico schema di voicing.

Voicing adattivi



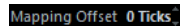
Se questa opzione è attivata, i voicing verranno impostati automaticamente.

Scale automatiche



Se questa opzione è attivata, il programma crea automaticamente degli eventi scala.

Compensazione

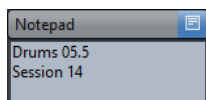


Consente di specificare un valore di compensazione per fare in modo che gli eventi accordo abbiano effetto anche sulle note MIDI che sono state attivate troppo in anticipo (inserire un valore negativo) o troppo in ritardo (inserire un valore positivo).

Le sezioni dell'Inspector della traccia accordi

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, la traccia accordi dispone di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

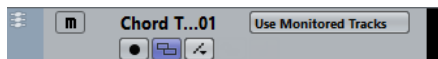
La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli della traccia accordi

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le tracce accordi.



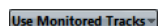
Sono disponibili i seguenti controlli:

Mute



Mette in mute la traccia.

Seleziona la traccia per l'ascolto



Consente di selezionare una traccia per l'ascolto degli eventi accordo.

Abilita la registrazione



Consente di registrare gli eventi accordo.

Risolvi i conflitti di visualizzazione



Consente di visualizzare correttamente tutti gli eventi accordo presenti nella traccia, anche a livelli di ingrandimento orizzontale ridotti.

Visualizza le scale



Consente di visualizzare la corsia delle scale nella parte inferiore della traccia accordi.

Tracce canale FX

Le tracce canale FX possono essere utilizzate per aggiungere degli effetti in mandata. Ciascun canale FX può contenere fino a otto processori di effetti. Se si assegnano le mandate da un canale audio a un canale FX, l'audio viene inviato dal canale audio agli effetti nella traccia canale FX. È possibile posizionare le tracce canale FX in una speciale cartella canale FX, oppure nell'elenco tracce al di fuori di una cartella canale FX. Ciascun canale FX dispone di un canale corrispondente nella MixConsole. Una traccia canale FX può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

- Per aggiungere una traccia canale FX al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Canale FX**.

L'Inspector delle tracce canale FX

L'Inspector delle tracce canale FX visualizza una serie di impostazioni relative al canale effetti. Quando si seleziona invece la traccia cartella, l'Inspector visualizza la cartella e i canali FX in essa contenuti. È possibile fare clic su uno dei canali FX visualizzati nella cartella per fare in modo che l'Inspector visualizzi le impostazioni relative a quel canale FX.



Nome della traccia

FX 1-Chorus

Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

Assegnazione uscita

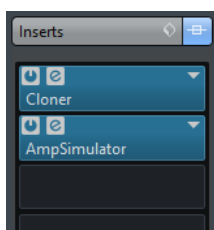


Consente di specificare il bus di uscita della traccia.

Le sezioni dell'Inspector delle tracce canale FX

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, le tracce canale FX dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

La sezione Insert



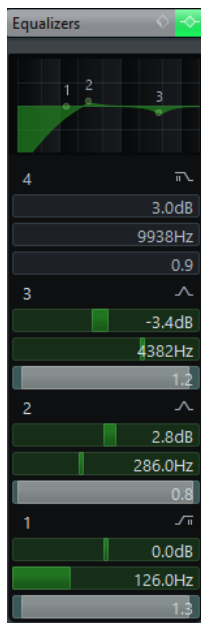
Consente di aggiungere degli effetti in insert alla traccia.

La sezione Strip



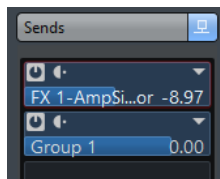
Consente di configurare i moduli channel strip.

La sezione Equalizzatori



Consente di regolare l'equalizzazione della traccia. È possibile avere fino a quattro bande di equalizzazione per ciascuna traccia.

La sezione Mandate



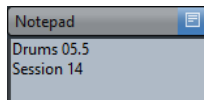
Consente di assegnare la traccia a uno o più canali FX.

La sezione dei fader



Visualizza un duplicato del canale corrispondente nella **MixConsole**.

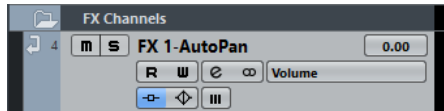
La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce canale FX

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le impostazioni relative agli effetti delle tracce canale FX.



Nome della traccia

FX 2-MonoDelay

Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Mute automazione



Disattiva la funzione di lettura dell'automazione per il parametro selezionato.

Parametri di automazione

Volume -38.2

Consente di selezionare un parametro per l'automazione.

Bypassa insert



Bypassa gli insert della traccia.

Bypassa equalizzatori



Bypassa gli equalizzatori della traccia.

Bypassa mandate



Bypassa le mandate della traccia.

Configurazione canale



Visualizza la configurazione canale della traccia.

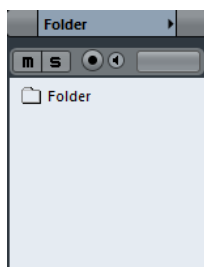
Tracce cartella

Le tracce cartella fungono da contenitori per altre tracce e consentono di facilitare l'organizzazione e la gestione della struttura complessiva delle tracce. Consentono inoltre di modificare contemporaneamente più tracce.

- Per aggiungere una traccia cartella al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Cartella**.

L'Inspector delle tracce cartella

L'Inspector delle tracce cartella visualizza la cartella e le tracce in essa contenute in una struttura articolata analoga a quella di Esplora file/Mac OS Finder. Quando si seleziona una delle tracce visualizzate sotto la cartella, l'Inspector mostra le impostazioni relative a quella traccia.



Nome della traccia



Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor

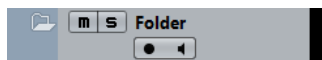


Invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

I controlli delle tracce cartella

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare tutte le tracce contenute in una traccia cartella.

Apri/Chiudi cartella



Visualizza/Nasconde le tracce contenute nella cartella. Le tracce nascoste vengono riprodotte con le modalità consuete.

Nome della traccia



Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitor



Invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Tracce canale gruppo

È possibile utilizzare le tracce canale gruppo per creare un sub mix di più canali audio e applicare a questo sub mix gli stessi effetti. Una traccia canale gruppo non contiene eventi veri e propri ma visualizza le impostazioni e l'automazione del canale gruppo corrispondente.

Tutte le tracce canale gruppo vengono posizionate automaticamente in una speciale cartella canale gruppo nell'elenco tracce per facilitarne la gestione. Ciascuna traccia canale gruppo dispone di un canale corrispondente nella MixConsole. Una traccia canale gruppo può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

- Per aggiungere una traccia canale gruppo al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Canale gruppo**.

L'Inspector delle tracce canale gruppo

L'Inspector delle tracce canale gruppo visualizza una serie di impostazioni relative al canale gruppo.



Nome della traccia



Fare clic una volta per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni traccia di base. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute automazione



Disattiva la funzione di lettura dell'automazione per il parametro selezionato.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

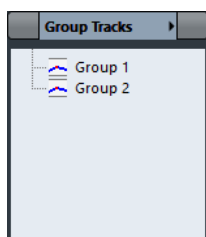
Assegnazione uscita



Consente di specificare il bus di uscita della traccia.

NOTA

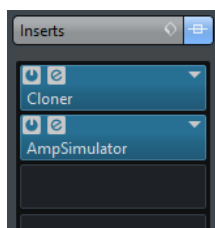
Quando si seleziona invece la traccia cartella, l'Inspector visualizza la cartella e i canali gruppo in essa contenuti. È possibile fare clic su uno dei canali gruppo visualizzati nella cartella per fare in modo che l'Inspector visualizzi le impostazioni per quel canale gruppo.



Le sezioni dell'Inspector delle tracce canale gruppo

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, le tracce canale gruppo dispongono di una serie di sezioni dell'Inspector aggiuntive, descritte di seguito.

La sezione Insert



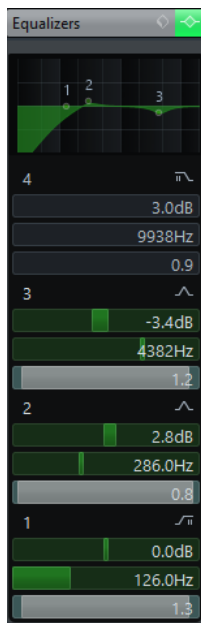
Consente di aggiungere degli effetti in insert alla traccia.

La sezione Strip



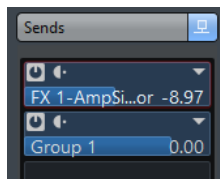
Consente di configurare i moduli channel strip.

La sezione Equalizzatori



Consente di regolare l'equalizzazione della traccia. È possibile avere fino a quattro bande di equalizzazione per ciascuna traccia.

La sezione Mandate



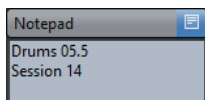
Consente di assegnare la traccia a uno o più canali FX.

La sezione dei fader



Visualizza un duplicato del canale corrispondente nella **MixConsole**.

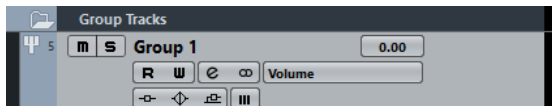
La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli delle tracce canale gruppo

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare le impostazioni relative ai gruppi delle tracce canale gruppo.



Nome della traccia

Group 1

Fare doppio-click per rinominare la traccia.

Modifica



Apre la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solista



Mette in solo la traccia.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Mute automazione



Disattiva la funzione di lettura dell'automazione per il parametro selezionato.

Parametri di automazione

Volume -38.2

Consente di selezionare un parametro per l'automazione.

Bypassa insert



Bypassa gli insert della traccia.

Bypassa equalizzatori



Bypassa gli equalizzatori della traccia.

Bypassa mandate



Bypassa le mandate della traccia.

Configurazione canale



Visualizza la configurazione canale della traccia.

Traccia marker

La traccia marker può essere utilizzata per aggiungere e modificare i marker, utili per contrassegnare e raggiungere rapidamente determinate posizioni nel progetto.

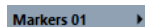
- Per aggiungere la traccia marker al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Marker**.

L'Inspector della traccia marker

L'Inspector della traccia marker visualizza l'elenco dei marker.

Markers		
ID	Position	
[1]	1. 1. 1. 0	
> 1	7. 1. 1. 0	
2	8. 1. 1. 0	
3	9. 1. 1. 0	

Nome della traccia



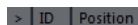
Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Modifica



Apri la finestra **Impostazioni canale** della traccia.

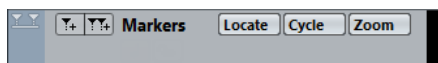
Attributi dei marker



Visualizza i marker, i relativi ID e le posizioni temporali. Fare clic sulla colonna all'estrema sinistra in corrispondenza di un marker per spostare il cursore di progetto alla posizione di quel marker.

I controlli della traccia marker

L'elenco tracce contiene una serie di controlli e parametri che consentono di modificare la traccia marker.



Nome della traccia



Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Raggiungi



Consente di spostare il cursore di progetto alla posizione del marker selezionato.

Ciclo



Consente di selezionare un marker di ciclo.

Ingrandimento



Consente di eseguire un ingrandimento su un marker di ciclo.

Aggiungi marker



Consente di aggiungere un marker di posizione alla posizione del cursore di progetto.

Aggiungi marker di ciclo



Consente di aggiungere un marker di ciclo alla posizione del cursore di progetto.

Traccia righello

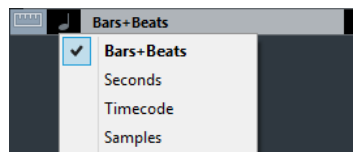
Le tracce righello possono essere utilizzate per visualizzare più righelli con diversi formati di visualizzazione per la linea del tempo. Questi righelli sono completamente indipendenti dal righello principale, così come dai righelli e dai display di posizione delle altre finestre.

- Per aggiungere una traccia righello al progetto selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Righello**.

I controlli della traccia righello

Nell'elenco tracce è possibile modificare il formato di visualizzazione del righello.

Fare clic-destro sul righello per aprire il menu a tendina relativo al formato di visualizzazione.



Sono disponibili i seguenti formati di visualizzazione:

Misure e movimenti

Attiva un formato di visualizzazione in misure, movimenti, note da un sedicesimo e tick. Di default, ciascuna nota da un sedicesimo corrisponde a 120 tick. Per modificare questo valore, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI** e impostare il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI**.

Secondi

Attiva un formato di visualizzazione in ore, minuti, secondi e millisecondi.

Timecode

Attiva un formato di visualizzazione in ore, minuti, secondi e fotogrammi. Il numero di fotogrammi (frame) al secondo (fps) viene definito nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto** tramite il menu a tendina **Frame rate**. Per visualizzare i subframe, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Trasporto** e attivare l'opzione **Mostra subframe del timecode**.

Campioni

Attiva un formato di visualizzazione basato sui campioni.

NOTA

Le tracce righello non vengono influenzate dal formato di visualizzazione definito nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

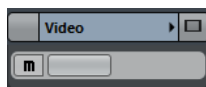
Traccia video

La traccia video può essere utilizzata per riprodurre gli eventi video. I file video vengono visualizzati sotto forma di eventi/clip sulla traccia video, con delle miniature che rappresentano i fotogrammi della pellicola.

- Per aggiungere una traccia video al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Video**.

L'Inspector della traccia video

L'Inspector contiene una serie di parametri per controllare la traccia video.



Mute traccia video

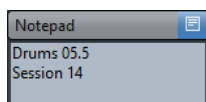


Mette in mute la traccia.

Le sezioni dell'Inspector della traccia video

Oltre alle impostazioni traccia di base che sono sempre visualizzate, la traccia video dispone di una sezione dell'Inspector aggiuntiva, descritta nella sezione che segue.

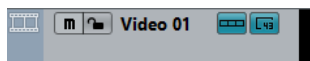
La sezione Blocco note



Consente di inserire delle note di testo relative alla traccia.

I controlli della traccia video

L'elenco tracce contiene una serie di parametri che consentono di modificare la traccia video.



Mute traccia video



Mette in mute la traccia.

Gestione delle tracce

Aggiunta delle tracce

È possibile aggiungere delle tracce dal menu **Progetto**, dal menu contestuale dell'elenco tracce, oppure trascinando dei file da **MediaBay**. Le tracce possono essere aggiunte con o senza preset traccia.

Finestra di dialogo Aggiungi traccia

La finestra di dialogo **Aggiungi traccia** si apre quando si aggiungono dei canali audio, MIDI, gruppo/FX, o delle tracce instrument. Le opzioni disponibili dipendono dal tipo di traccia.

Naviga

Espande la finestra di dialogo e consente di selezionare un preset per la traccia.

Numero

Consente di inserire il numero di tracce che si intende aggiungere.

Effetto

Consente di aggiungere un effetto in mandata alla traccia.

Configurazione

Consente di impostare la configurazione canale. Le tracce relative all'audio possono essere configurate come tracce mono o stereo.

Altoparlanti

Visualizza i nomi degli altoparlanti in relazione alla configurazione della traccia.

Nome della traccia

Consente di specificare un nome per la traccia.

Aggiungi traccia

Aggiunge la traccia e chiude la finestra di dialogo.

Aggiungere delle tracce dal menu Progetto

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia**.
2. Selezionare un tipo di traccia specifico.
3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi traccia**, regolare a piacimento le opzioni per l'aggiunta della traccia.

4. Fare clic su **Aggiungi traccia**.

RISULTATO

Le nuove tracce vengono aggiunte al progetto sotto la traccia selezionata.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi traccia](#) a pag. 119

Aggiungere delle tracce basate sui preset traccia

È possibile aggiungere delle tracce basate sui preset traccia. I preset traccia contengono le impostazioni relative ai suoni e ai canali.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia**.
 2. Selezionare **Utilizza il preset traccia**.
È anche possibile fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Aggiungi traccia usando il preset traccia**.
 3. Nella finestra di dialogo **Scegli il preset traccia**, selezionare il preset desiderato.
Il numero e il tipo di tracce che vengono aggiunte dipende dal preset selezionato.
 4. Fare clic su **Aggiungi traccia**.
-

RISULTATO

Le nuove tracce vengono aggiunte al progetto sotto la traccia selezionata.

LINK CORRELATI


[Finestra di dialogo Aggiungi traccia](#) a pag. 119

[Preset traccia](#) a pag. 129

Aggiungere delle tracce mediante trascinamento dei file da MediaBay

PREREQUISITI

Deve essere soddisfatto uno dei seguenti prerequisiti:

- È aperta **MediaBay**. Per aprire **MediaBay** premere **F5**.
 - È aperta **MediaBay** nell'area destra della **finestra progetto**. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  e fare clic sulla linguetta **MediaBay** per aprirla.
-

PROCEDIMENTO

1. In **MediaBay**, selezionare i file per i quali si intende aggiungere delle tracce.
 2. Trascinare i file nell'elenco tracce.
 - L'indicatore evidenzia la posizione in cui verranno aggiunte le nuove tracce.
 - Se si trascinano nell'elenco tracce più file audio, è possibile decidere se posizionare tutti i file su un'unica traccia o su tracce diverse.
 - Se si trascinano nell'elenco tracce più file audio, si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione** che consente di modificare le opzioni di importazione.
-

RISULTATO

Le nuove tracce vengono aggiunte alla posizione che era stata evidenziata dall'indicatore nell'elenco tracce. I file audio vengono inseriti alla posizione del cursore.

LINK CORRELATI

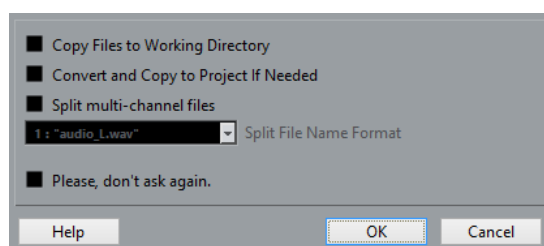
[MediaBay](#) a pag. 374

[MediaBay nell'area destra](#) a pag. 374

[Finestra di dialogo Opzioni di importazione](#) a pag. 121

Finestra di dialogo Opzioni di importazione

La finestra di dialogo **Opzioni di importazione** consente di modificare le opzioni di importazione.



Copia file nella cartella di lavoro

Se questa opzione è attivata, il file viene copiato nella cartella **Audio** del progetto e la clip farà riferimento a questa copia.

Se l'opzione è disattivata, la clip fa riferimento al file originale nella posizione originale e verrà indicata come »esterna« nel **Pool**.

Copia file nella cartella di lavoro

Se questa opzione è attivata, i file vengono copiati nella cartella Audio del progetto e la clip farà riferimento a questa copia.

Se l'opzione è disattivata, la clip fa riferimento ai file originali nella posizione originale e verrà indicata come »esterna« nel Pool.

Converti e copia nel progetto se necessario

Se questa opzione è attivata, i file importati verranno convertiti solamente se la frequenza di campionamento è diversa o se la risoluzione è inferiore rispetto a quella del progetto.

Non chiedere più

Se questa opzione è attivata, i file verranno sempre importati in base alle impostazioni definite, senza che appaia questa finestra di dialogo. Questa opzione può essere ripristinata nella finestra di dialogo Preferenze (pagina **Modifica > Audio**).

Rimuovere le tracce

È possibile rimuovere le tracce selezionate o le tracce vuote dall'elenco tracce.

- Per rimuovere le tracce selezionate, selezionare **Progetto > Rimuovi tracce selezionate** oppure fare clic-destro sulla traccia che si intende rimuovere e, dal menu contestuale, selezionare **Rimuovi tracce selezionate**.

NOTA

Se si eliminano delle tracce che non sono vuote compare un messaggio di allerta. Questo messaggio può essere disattivato. Per riattivarlo, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica** e attivare l'opzione **Visualizza un messaggio di allerta prima di eliminare le tracce non vuote**.

- Per rimuovere le tracce vuote, selezionare **Progetto > Rimuovi tracce vuote**.

Spostare le tracce nell'elenco tracce

È possibile spostare le tracce verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

- Selezionare una traccia e trascinarla verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

Rinominare le tracce

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic sul nome della traccia e digitare un nuovo nome.
2. Premere **Invio**.

Se si desidera che tutti gli eventi presenti sulla traccia ottengano lo stesso nome, tenere premuto uno qualsiasi dei tasti modificatori e premere **Invio**.

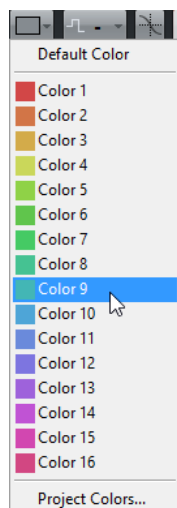
DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se l'opzione **Le parti ottengono i nomi delle tracce** è attivata e si sposta un evento da una traccia a un'altra, l'evento spostato verrà automaticamente rinominato in relazione alla sua nuova traccia di appartenenza. Per accedere a questa opzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Modifica**.

Colorare le tracce

A tutte le nuove tracce viene automaticamente assegnato un colore in relazione alle impostazioni della funzione **Modalità di assegnazione automatica del colore alle tracce**. È comunque possibile modificare manualmente il colore delle tracce.

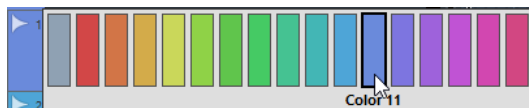
- Per modificare il colore della traccia selezionata, usare il menu a tendina **Seleziona colori** nella barra degli strumenti.



- È possibile inoltre utilizzare il selettore del colore della traccia. Nell'**Inspector**, fare clic sulla freccia a destra del nome della traccia e selezionare un colore.



Nell'elenco tracce, fare **Ctrl/Cmd**-clic nell'area sulla sinistra e selezionare un colore.



- Per decidere quali colori vengono utilizzati per le nuove tracce, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Riquadro di visualizzazione degli eventi > Tracce** e modificare il parametro **Modalità di assegnazione automatica del colore alle tracce**.

LINK CORRELATI

[Applicare automaticamente i colori alle tracce](#) a pag. 653

Visualizzare le immagini delle tracce

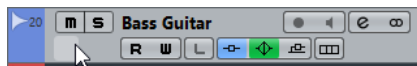
È possibile aggiungere delle immagini alle tracce in modo da poterle riconoscere in modo semplice e immediato. Le immagini delle tracce sono disponibili per le tracce audio, instrument, MIDI, canale FX e canale gruppo.

PREREQUISITI

Regolare l'altezza delle tracce su almeno 2 righe.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su una traccia qualsiasi nell'elenco tracce.
2. Dal menu contestuale dell'elenco tracce, selezionare **Mostra le immagini delle tracce**.



Se si sposta il puntatore del mouse verso sinistra su una traccia, compare un rettangolo evidenziato.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Fare doppio-clic sul rettangolo per aprire il **Browser per le immagini delle tracce** e impostare un'immagine per la traccia.

LINK CORRELATI

[Browser per le immagini delle tracce](#) a pag. 124

Browser per le immagini delle tracce

Il **Browser per le immagini delle tracce** consente di impostare e selezionare delle immagini che possono essere visualizzate nell'elenco tracce e nella MixConsole. Le immagini delle tracce sono utili per riconoscere in maniera rapida e intuitiva le diverse tracce e i canali. È possibile selezionare le immagini dai contenuti di fabbrica, oppure aggiungerne di nuove alla libreria utente.

- Per aprire il **Browser per le immagini delle tracce** per una traccia, fare doppio-clic nel lato inferiore-sinistro dell'elenco tracce.



Fabbrica

Visualizza i contenuti di fabbrica nel browser delle immagini.

Browser delle immagini

Visualizza le immagini che è possibile assegnare alla traccia o al canale selezionati.

Utente

Visualizza i contenuti utente nel browser delle immagini.

Importa

Apri una finestra di selezione file che consente di selezionare delle immagini in formato bmp, jpeg o png e di aggiungerle alla libreria utente.

Rimuovi le immagini selezionate dalla libreria utente

Consente di rimuovere le immagini selezionate dalla libreria utente.

Reinizializza l'immagine corrente

Rimuove l'immagine dalla traccia o dal canale selezionati.

Visualizza/Nascondi anteprima

Apri/chiudi una sezione contenente delle impostazioni aggiuntive relative ai colori e all'ingrandimento.

Anteprima dell'immagine della traccia

Visualizza l'immagine della traccia corrente. Quando si esegue un ingrandimento sull'immagine, è possibile eseguire un trascinamento con il mouse per modificarne la parte visibile.

Colore della traccia

Apri il **Selettore del colore della traccia**. Fare clic sul rettangolo per modificare il colore della traccia.

Intensità

Consente di applicare il colore della traccia all'immagine e regolarne l'intensità.

Ingrandimento

Consente di modificare la dimensione dell'immagine della traccia.

Ruota

Consente di ruotare l'immagine della traccia.

Impostare l'altezza delle tracce

È possibile aumentare l'altezza delle tracce in modo da visualizzare nel dettaglio gli eventi in esse contenute, oppure ridurla per ottenere una migliore panoramica complessiva del progetto.

- Per modificare l'altezza di una singola traccia, fare clic sul suo bordo inferiore nell'elenco tracce e trascinare verso l'alto o il basso.
- Per modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente, tenere premuto **Ctrl/Cmd**, fare clic sul bordo inferiore di una traccia e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per definire il numero di tracce da visualizzare nella **finestra progetto**, utilizzare il menu di ingrandimento delle tracce.
- Per impostare automaticamente l'altezza di una traccia quando la si seleziona, fare clic su **Modifica > Allarga traccia selezionata**.

LINK CORRELATI

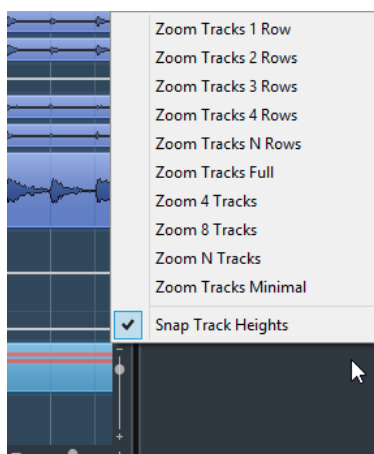
[Menu di ingrandimento delle tracce](#) a pag. 125

[Impostazioni dei controlli traccia](#) a pag. 80

Menu di ingrandimento delle tracce

Il menu relativo all'ingrandimento delle tracce consente di definire il numero di tracce e la relativa altezza nella **finestra progetto**.

- Per aprire il menu di ingrandimento delle tracce nella parte inferiore-destra della **finestra progetto**, fare clic sul pulsante freccia che si trova sopra il controllo di zoom verticale.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Ingrandimento tracce x righe

Imposta l'ingrandimento di tutte le tracce in modo da visualizzare il numero di righe specificato.

Adatta tracce alla finestra progetto

Imposta l'ingrandimento di tutte le tracce in modo da adattare alla **finestra progetto** attiva.

Ingrandimento x tracce

Imposta l'ingrandimento del numero di tracce specificate in modo da adattare alla **finestra progetto** attiva.

Ingrandimento N tracce

Consente di definire il numero di tracce in modo che si adattino alla **finestra progetto** attiva.

Ingrandimento tracce minimo

Imposta l'ingrandimento di tutte le tracce sulla dimensione minima.

Modifica l'altezza delle tracce in step fissi

Quando si ridimensionano le tracce ne viene modificata l'altezza sulla base di incrementi fissi.

Selezionare le tracce

- Per selezionare una traccia, cliccarci sopra.
- Per selezionare più tracce, fare **Ctrl/Cmd**-clic sulle tracce desiderate.
- Per selezionare un intervallo continuo di tracce, fare **Shift**-clic sulla prima e l'ultima traccia dell'intervallo di tracce desiderato.

Le tracce selezionate sono evidenziate nell'elenco tracce.

LINK CORRELATI

[Selezione traccia segue selezione evento](#) a pag. 667

[Scorri verso la traccia selezionata](#) a pag. 671

[Selez. canale/traccia in solo](#) a pag. 671

[Seleziona canale/traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta](#) a pag. 671

Selezionare le tracce con i tasti freccia

È possibile selezionare le tracce e gli eventi utilizzando il tasto **Freccia su** o **Freccia giù** sulla tastiera del computer. I tasti **Freccia su** e **Freccia giù** possono anche essere resi disponibili in forma esclusiva per la sola selezione delle tracce.

- Per rendere i tasti **Freccia su** e **Freccia giù** disponibili in forma esclusiva per la selezione delle tracce, aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica** e attivare l'opzione **Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce**.

Si applicano le seguenti regole:

- Se questa opzione è disattivata e nella **finestra progetto** non è selezionato alcun evento/parte, i tasti **Freccia su** e **Freccia giù** vengono utilizzati per scorrere le tracce nell'elenco tracce.
- Se questa opzione è disattivata e nella **finestra progetto** è selezionato un evento o una parte, i tasti **Freccia su** e **Freccia giù** continuano a essere utilizzati per scorrere le tracce nell'elenco tracce, ma sulla traccia selezionata viene automaticamente selezionato anche il primo evento/la prima parte.
- Se questa opzione è attivata, i tasti **Freccia su** e **Freccia giù** vengono utilizzati solamente per cambiare la selezione delle tracce; la selezione corrente dell'evento o della parte nella **finestra progetto** non viene alterata.

Duplicare le tracce

È possibile duplicare una traccia con tutti i relativi contenuti e impostazioni canale.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Duplica tracce**.

RISULTATO

La traccia duplicata appare sotto quella originale.

Disabilitare le tracce (solo Cubase Elements)

È possibile disabilitare le tracce audio, instrument, MIDI e campionatore che non si intende attualmente riprodurre o processare. Disabilitando una traccia si porta a zero il suo volume e si annulla qualsiasi attività del disco e di processamento.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Disabilita traccia** dal menu contestuale.

RISULTATO

Il colore della traccia cambia e il canale corrispondente nella **MixConsole** viene nascosto.

Per abilitare una traccia disabilitata e ripristinare tutte le relative impostazioni canale, fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Attiva traccia**.

Organizzare le tracce nelle tracce cartella

È possibile organizzare le proprie tracce in cartelle spostandole all'interno delle tracce cartella. Questa funzione consente di eseguire delle operazioni di editing su più tracce in un solo passaggio. Le tracce cartella possono contenere qualsiasi tipo di traccia, incluse altre tracce cartella.

- Per creare una traccia cartella, aprire il menu **Progetto** e, dal sotto menu **Aggiungi traccia**, selezionare **Cartella**.
- Per spostare le tracce in una cartella, selezionarle e trascinarle nella traccia cartella.
- Per rimuovere le tracce da una cartella, selezionarle e trascinarle fuori dalla traccia cartella.
- Per nascondere/visualizzare le tracce contenute in una cartella, fare clic sul pulsante **Apri/Chiudi cartella** relativo alla traccia cartella.
- Per nascondere/visualizzare i dati su una traccia cartella, aprire il menu contestuale relativo alla traccia cartella e selezionare un'opzione dal sotto menu **Visualizza i dati nelle tracce cartella**.
- Per mettere in mute/solo tutte le tracce contenute in una traccia cartella, fare clic sul pulsante **Mute** o **Solo** relativo alla traccia cartella desiderata.

NOTA

Le tracce nascoste vengono riprodotte con le modalità consuete.

Gestione dell'audio sovrapposto

La regola di base per le tracce audio è che ognuna di esse può riprodurre un solo evento audio alla volta. Se due o più eventi si sovrappongono, se ne sentirà solamente uno, cioè quello effettivamente visibile (ad esempio l'ultimo turno di una registrazione in ciclo).

Se si ha una traccia con eventi/regioni che si sovrappongono (impilate), utilizzare uno dei metodi seguenti per selezionare gli eventi/regioni che vengono effettivamente riprodotti:

- Aprire il menu contestuale relativo agli eventi audio nel riquadro di visualizzazione degli eventi e selezionare l'evento o la regione desiderati dal sotto menu **In primo piano** o **Imposta sulla regione**.
Le opzioni effettivamente disponibili dipendono dal fatto che sia stata eseguita una registrazione lineare o una registrazione ciclica, oltre che dalla modalità di registrazione utilizzata. Quando si registra l'audio in modalità ciclica, l'evento registrato viene diviso in regioni, una per ciascuna take.
- Utilizzare la maniglia al centro di un evento impilato e selezionare una voce dal menu a tendina che compare.

Come vengono visualizzati gli eventi nelle tracce cartella

Le tracce cartella chiuse possono visualizzare i dati relativi alle tracce audio, MIDI e instrument in essa contenuti, sotto forma di blocchi di dati o come eventi.

Quando si chiudono le tracce cartella, il contenuto delle tracce in esse incluse viene visualizzato sotto forma di blocchi di dati o come eventi. A seconda dell'altezza della traccia cartella, la visualizzazione degli eventi può essere più o meno dettagliata.

Modificare la visualizzazione degli eventi nelle tracce cartella

È possibile modificare la visualizzazione degli eventi nelle tracce cartella.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla traccia cartella.
2. Nel menu contestuale, selezionare l'opzione **Visualizza i dati nelle tracce cartella**. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Visualizza sempre i dati**
Se questa opzione è attivata, i dettagli degli eventi o i blocchi di dati vengono sempre visualizzati.
- **Non visualizzare mai i dati**
Se questa opzione è attivata, non viene visualizzato nulla.
- **Nascondi i dati quando la traccia è ingrandita**
Se questa opzione è attivata, la visualizzazione degli eventi viene nascosta quando si aprono le tracce cartella.
- **Visualizza i dettagli dell'evento**
Se questa opzione è attivata, vengono visualizzati i dettagli degli eventi. Se questa opzione è disattivata, vengono visualizzati i blocchi di dati.

NOTA

Per modificare queste impostazioni, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Riquadro di visualizzazione degli eventi > Cartelle**.

Preset traccia

I preset traccia sono dei modelli che possono essere applicati a tracce (di nuova creazione o già esistenti) dello stesso tipo.

È possibile creare questi preset praticamente da qualsiasi tipo di traccia (audio, MIDI, instrument, campionatore, gruppo, FX, ecc.). Questi preset contengono varie impostazioni relative ai suoni e ai canali e consentono così in maniera molto rapida di cercare, ascoltare in anteprima, selezionare e modificare dei suoni, oppure di riutilizzare le impostazioni dei canali all'interno dei progetti.

I preset traccia possono essere organizzati in MediaBay,

Preset delle tracce audio

I preset traccia per le tracce audio, gruppo, FX e per i canali VST instrument, canali di ingresso e canali di uscita, includono tutte le impostazioni che definiscono il suono.

È possibile usare i preset di fabbrica come punto di partenza per delle proprie operazioni di modifica personalizzate e salvare come preset le impostazioni audio ottimizzate per uno specifico artista col quale si lavora spesso, da usare per registrazioni future.

Nei preset delle tracce audio vengono salvati i seguenti dati:

- Impostazioni relative agli effetti in insert (inclusi i preset degli effetti VST)
- Impostazioni di equalizzazione
- Volume e pan

NOTA

Per accedere alle funzioni dei preset traccia relative ai canali di ingresso e uscita, attivare i pulsanti **Scrittura** per i canali di ingresso e uscita nella MixConsole. Vengono in tal modo create delle tracce per questi canali nell'elenco tracce.

Preset delle tracce instrument

I preset delle tracce instrument offrono sia funzioni MIDI che funzioni audio e sono la scelta migliore quando si ha a che fare con i suoni di semplici VST Instrument mono timbrici.

Questi tipi di preset possono essere usati ad esempio per ascoltare le tracce oppure per salvare le proprie impostazioni audio preferite. È possibile inoltre estrarre direttamente i suoni questo tipo di preset in modo da poterli utilizzare nelle tracce instrument.

Nei preset delle tracce instrument vengono salvati i seguenti dati:

- Effetti audio in insert
- Impostazioni di equalizzazione audio
- Volume audio e panorama
- Effetti MIDI in insert
- Parametri delle tracce MIDI
- Il VST Instrument utilizzato per la traccia
- Configurazione del pentagramma
- Impostazioni dei colori
- Impostazioni per le drum map

Preset delle tracce MIDI

È possibile utilizzare i preset delle tracce MIDI per i VST instrument multi-timbrici (non in Cubase LE).

Quando si creano dei preset per le tracce MIDI è possibile includere il canale o la patch.

Nei preset delle tracce MIDI vengono salvati i seguenti dati:

- Parametri MIDI (Trasposizione, ecc.)
- Uscite e canali o messaggi Program Change
- Volume e pan
- Configurazione del pentagramma
- Impostazioni dei colori
- Impostazioni per le drum map

Preset multi traccia

I preset multi traccia possono essere ad esempio utilizzati nei casi in cui si eseguono delle registrazioni mediante l'impiego di sistemi che richiedono più microfoni (un drum set, un coro, ecc.) e le tracce risultanti verranno modificate tutte in maniera simile. Inoltre, questi preset possono essere utilizzati quando si lavora con delle tracce su più livelli, dove più tracce vengono utilizzate per generare un determinato suono anziché mediante la manipolazione di una singola traccia.

Se quando si crea un preset si seleziona più di una traccia, le impostazioni relative a tutte le tracce selezionate vengono salvate in un preset multi traccia. I preset multi traccia possono essere applicati solamente se le tracce di destinazione sono dello stesso tipo, numero e ordine di quelle contenute nel preset traccia; di conseguenza, questi preset andrebbero usati quando si ha una situazione ricorrente di tracce e impostazioni simili.

Preset delle tracce campionatore

È possibile usare i preset delle tracce campionatore per riutilizzare, all'interno di progetti futuri o nelle tracce campionatore di nuova creazione, i suoni creati.

Nei preset delle tracce campionatore vengono salvati i seguenti dati:

- Effetti audio in insert
- Impostazioni di equalizzazione audio

- Volume audio e panorama
- Parametri delle tracce MIDI
- Impostazioni dei colori

Preset VST

I preset VST (o preset dei VST instrument) si comportano esattamente come i preset delle tracce instrument. È possibile estrarre i suoni dai preset VST, per poi utilizzarli nelle tracce instrument.

Nei preset dei VST Instrument vengono salvati i seguenti dati:

- VST Instrument
- Impostazioni dei VST Instrument

NOTA

I modificatori, gli insert e le impostazioni di equalizzazione non vengono salvati.

I plug-in degli effetti VST sono disponibili in formato VST 3 e VST 2.

NOTA

In questo manuale, con “preset VST” si intende preset di VST instrument versione 3, a meno che non sia specificato diversamente.

Creazione di un preset traccia

È possibile creare un preset traccia da una traccia singola o da una combinazione di tracce.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare una o più tracce.
2. Nell'elenco tracce, fare clic-destro su una delle tracce selezionate e selezionare **Salva preset traccia**.
3. Nella sezione **Nuovo preset**, inserire un nome per il nuovo preset.

NOTA

È possibile anche definire degli attributi per i preset.

4. Fare clic su **OK** per salvare il preset e uscire dalla finestra di dialogo.
-

RISULTATO

I preset traccia sono salvati all'interno della cartella dell'applicazione, nella sotto cartella Track Presets. Questi preset vengono salvati in sotto cartelle di default aventi un nome relativo al tipo di traccia: audio, MIDI, instrument e multi.

Creazione di un preset di una traccia campionatore (solo Cubase Elements)

È possibile creare un preset di una traccia campionatore da una traccia campionatore, oppure utilizzando la barra degli strumenti del **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti del **Sampler Control**, fare clic su **Gestione preset** .
2. Fare clic su **Salva preset traccia**.

3. Nella finestra di dialogo **Salva preset traccia**, inserire un nome per il nuovo preset.
 4. Fare clic su **OK** per salvare il preset e uscire dalla finestra di dialogo.
-

RISULTATO

Il nuovo preset della traccia campionatore viene salvato. Il preset viene visualizzato nel campo **Nome del preset** nella linea info. I preset delle tracce campionatore vengono salvati all'interno della cartella dell'applicazione, in una cartella dedicata.

LINK CORRELATI

[Creazione di un preset traccia](#) a pag. 131

Applicare i preset traccia

Quando si applica un preset traccia vengono applicate tutte le impostazioni che sono salvate nel preset.

I preset traccia possono essere applicati solamente alle tracce del loro stesso tipo. Fanno eccezione solo le tracce instrument, per le quali sono disponibili anche i preset VST.

NOTA

- Una volta che è stato applicato un preset traccia non è più possibile annullare le modifiche. Non è possibile rimuovere un preset applicato da una traccia e ritornare allo stato precedente. Se non si è soddisfatti delle impostazioni della traccia è possibile modificarle manualmente, oppure si può procedere con l'applicazione di un altro preset.
 - Se si applicano dei preset VST alle tracce instrument vengono eliminati i modificatori, gli insert e le impostazioni di equalizzazione. Queste impostazioni non vengono salvate nei preset VST.
-

Caricamento dei preset traccia, VST o traccia campionatore

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare una traccia.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Inspector**, fare clic su **Carica preset traccia**.
 - Nell'elenco tracce, fare clic-destro su una traccia e selezionare **Carica preset traccia**.
 - Nella barra degli strumenti del **Sampler Control** fare clic sul pulsante Gestione preset a fianco del campo del nome dei preset, quindi selezionare **Carica preset traccia**.
 3. Nel browser dei preset, selezionare un preset traccia, VST o campionatore.
 4. Fare doppio-clic sul preset per caricarlo.
-

RISULTATO

Il preset viene applicato.

NOTA

È anche possibile trascinare i preset traccia da **MediaBay** o da Esplora file/Mac OS Finder e rilasciarli su una traccia dello stesso tipo.

LINK CORRELATI

[Sezione Filtri](#) a pag. 387

Caricare i preset multi traccia

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare più tracce.

NOTA

I preset multi traccia possono essere applicati solamente se il tipo, il numero e la sequenza sono identici per le tracce selezionate e per il preset traccia.

2. Nell'elenco tracce, fare clic-destro su una traccia e selezionare **Carica preset traccia**.
3. Nel browser dei preset, selezionare un preset multi traccia.
4. Fare doppio-clic sul preset per caricarlo.

RISULTATO

Il preset viene applicato.

Estrarre il suono da un preset traccia instrument o da un preset VST

Per le tracce instrument, è possibile estrarre il suono di un preset traccia instrument o di un preset VST.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia instrument alla quale si intende applicare un suono.
2. Nell'**Inspector**, fare clic su **VST Sound**.
3. Nel browser dei preset, selezionare un preset traccia instrument o un preset VST.
4. Fare doppio-clic sul preset per caricare le relative impostazioni.

RISULTATO

Il VST Instrument e le relative impostazioni (tranne insert, equalizzazione o modificatori) nella traccia esistente sono sostituiti dai dati del preset traccia. Dalla traccia instrument viene rimosso il VST Instrument precedente e viene configurato il nuovo VST Instrument con le relative impostazioni.

Parti ed eventi

Parti ed eventi sono le unità di base in Cubase.

Eventi

In Cubase, la maggior parte dei tipi di evento può essere visualizzata e modificata nelle rispettive tracce specifiche all'interno della **finestra progetto**.

Gli eventi possono essere aggiunti tramite importazione oppure registrandoli.

LINK CORRELATI

[Eventi audio](#) a pag. 134

[Eventi MIDI](#) a pag. 137

Eventi audio

Gli eventi audio vengono creati automaticamente quando si registra o si importa del materiale audio nella **finestra progetto**.

È possibile visualizzare e modificare gli eventi audio nella **finestra progetto** e nell'**Editor dei campioni**.

Un evento audio attiva la riproduzione della clip audio corrispondente. Regolando i valori dei parametri **Offset** e **Lunghezza** per un evento, è possibile determinare quale sezione della clip audio viene riprodotta. La clip audio vera e propria non viene modificata.

LINK CORRELATI

[Finestra progetto](#) a pag. 29

[Editor dei campioni](#) a pag. 304

[File audio e clip audio](#) a pag. 135

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

Creazione di eventi audio

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Registrare dell'audio.
 - Selezionare **File > Importa > File audio** per importare un file audio dal proprio hard disk o da una qualsiasi periferica di archiviazione esterna.
 - Selezionare **File > Importa > CD audio** per importare un file audio da un CD audio.
 - Selezionare **File > Importa > Audio da un file video** per importare l'audio da un file video che si trova sul proprio hard disk o su una qualsiasi periferica di archiviazione esterna.
 - Trascinare un file audio da **MediaBay**, dall'**Editor delle parti audio**, dall'**Editor dei campioni** o dalla finestra **Trova media**, quindi rilasciarlo nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

- Copiare un evento da un altro progetto di Cubase e incollarlo nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

[Importare l'audio](#) a pag. 638

[Importare tracce audio da CD](#) a pag. 639

[Importare l'audio dai file video](#) a pag. 641

[MediaBay](#) a pag. 374

[Editor delle parti audio](#) a pag. 331

[Editor dei campioni](#) a pag. 304

[La finestra Trova media](#) a pag. 364

Creazione di nuovi file dagli eventi

Un evento audio riproduce una sezione di una clip audio, che, a sua volta, fa riferimento ad uno o più file audio sull'hard disk. È comunque possibile creare un nuovo file costituito esclusivamente dalla sezione che viene riprodotta dall'evento.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare uno o più eventi audio.
2. Configurare a piacere fade-in, fade-out e volume per l'evento.
Queste impostazioni vengono applicate al nuovo file.
3. Selezionare **Audio > Converti in file la selezione**.
Un messaggio d'avviso chiede se si intende sostituire o meno l'evento selezionato.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare un nuovo file che contiene solamente l'audio presente nell'evento originale, fare clic su **Sostituisci**.
 - Per creare un nuovo file e aggiungere una clip nel **Pool** per tale file, fare clic su **No**.

RISULTATO

Se è stato fatto clic su **Sostituisci**, viene aggiunta una clip per il nuovo file nel **Pool** e l'evento originale viene sostituito da un nuovo evento che riproduce la nuova clip.

Se è stato fatto clic su **No**, l'evento originale non viene sostituito.

NOTA

È anche possibile applicare la funzione **Converti in file la selezione** alle parti audio. In tal caso, l'audio di tutti gli eventi contenuti nella parte viene combinato in un singolo file audio. Se si seleziona **Sostituisci** quando viene richiesto, la parte viene sostituita da un singolo evento audio che riproduce una clip del nuovo file.

LINK CORRELATI

[Dissolvenze basate sugli eventi](#) a pag. 200

File audio e clip audio

Le operazioni di editing e di processamento che è possibile eseguire in Cubase sono di tipo non-distruttivo.

Quando si modifica o si processa del materiale audio nella **finestra progetto**, il file audio vero e proprio che si trova sull'hard disk non subisce alcuna modifica. Le modifiche apportate vengono invece salvate in una clip audio che viene creata automaticamente in fase di importazione

o durante la registrazione; questa clip farà riferimento al file audio di origine. In tal modo è possibile annullare le modifiche o tornare alla versione originale del file audio.

Se si applica un processo a una sezione specifica di una clip audio, viene creato un nuovo file audio contenente solo questa sezione. Il processo viene applicato solamente al nuovo file audio e la clip audio viene modificata automaticamente in modo che questa faccia riferimento sia al file originale, che al nuovo file processato. Durante la riproduzione, il programma passa dal file originale al file processato alle corrette posizioni. Come risultato si avrà una singola registrazione, con il processamento applicato solamente a una specifica sezione.

In tal modo è possibile annullare il processamento in un secondo tempo e applicare diversi processi a diverse clip audio che fanno riferimento allo stesso file originale.

È possibile visualizzare e modificare le clip audio nel **Pool**.

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 355

[Regioni audio](#) a pag. 136

[Sostituzione delle clip negli eventi](#) a pag. 136

Sostituzione delle clip negli eventi

È possibile sostituire le clip negli eventi audio.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Tenere premuto **Shift**, trascinare un file audio da Esplora file/Mac OS Finder, quindi rilasciarlo sull'evento.
 - Fare clic su una clip nel **Pool**, tenere premuto **Shift**, quindi rilasciare la clip sull'evento.

RISULTATO

La clip nell'evento viene sostituita. Le modifiche all'evento rimangono comunque immutate. Se la nuova clip è più breve rispetto alla clip sostituita, la lunghezza dell'evento viene adattata di conseguenza. Se la nuova clip è più lunga rispetto alla clip sostituita, la lunghezza dell'evento rimane la stessa.

LINK CORRELATI

[Inserimento delle clip in un progetto mediante trascinamento](#) a pag. 360

Regioni audio

Cubase consente di creare delle regioni all'interno di una clip audio per contrassegnare le sezioni rilevanti.

È possibile visualizzare le regioni audio nel **Pool**. Le regioni audio possono essere create e modificate nell'**Editor dei campioni**.

NOTA

Se si intende usare un file audio in diversi contesti o se si desidera creare numerosi loop da un file audio, convertire le regioni della clip audio corrispondenti in eventi e suddividerle in file audio separati. Ciò si rende necessario poiché diversi eventi che fanno riferimento alla stessa clip hanno accesso alle stesse informazioni della clip.

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 355

[Regioni audio](#) a pag. 136

[Elenco delle regioni](#) a pag. 318

Operazioni eseguibili con le regioni

Le regioni sono delle sezioni all'interno di una clip.

Le regioni possono essere create e modificate in maniera ottimale nell'**Editor dei campioni**. Tuttavia, per accedere alle seguenti opzioni, selezionare **Audio > Avanzato**.

Evento o intervallo come regione

Questa opzione è disponibile quando sono selezionati uno o più eventi audio o intervalli di selezione. Crea una regione nella clip corrispondente le cui posizioni d'inizio e fine sono determinate dalle posizioni d'inizio e fine dell'evento o dell'intervallo di selezione nella clip.

Converti regioni in eventi

Questa opzione è disponibile se è selezionato un evento audio le cui clip contengono regioni all'interno dei limiti dell'evento. Questa funzione rimuove l'evento originale e lo sostituisce con gli eventi posizionati e dimensionati in relazione alle regioni.

LINK CORRELATI

[Creare eventi audio dalle regioni](#) a pag. 321

Eventi MIDI

Gli eventi MIDI vengono creati automaticamente quando si registrano o si importano dei dati MIDI nella **finestra progetto**.

L'**Editor in-place** consente di visualizzare e modificare gli eventi MIDI nella **finestra progetto**. Gli eventi MIDI possono comunque essere visualizzati e modificati anche nell'**Editor dei tasti**, nell'**Editor delle percussioni**, nell'**Editor elenco** o nell'**Editor delle partiture**.

LINK CORRELATI

[Finestra progetto](#) a pag. 29

[Editor dei tasti](#) a pag. 469

[Editor delle percussioni](#) a pag. 512

[Editor delle partiture](#) a pag. 497

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

Creazione di eventi MIDI

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Registrare dei dati MIDI.
 - Selezionare **File > Importa > File MIDI** per importare un file MIDI dal proprio hard disk.
 - Trascinare un file MIDI da Esplora file/Mac OS Finder, da uno degli editor MIDI o da **MediaBay**, quindi rilasciarlo nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
 - Copiare un evento da un altro progetto di Cubase e incollarlo nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

[Importare i file MIDI](#) a pag. 646

[Gli Editor MIDI](#) a pag. 462

[MediaBay](#) a pag. 374

Parti

Le parti sono dei contenitori di eventi MIDI o audio, oltre che di tracce.

LINK CORRELATI

[Parti audio](#) a pag. 138

[Parti MIDI](#) a pag. 138

[Parti cartella](#) a pag. 138

Parti audio

Le parti audio sono dei contenitori di eventi audio. Se si intende trattare più eventi audio come un'unica entità all'interno della **finestra progetto**, è possibile convertire gli eventi desiderati in una parte.

Le parti audio possono essere create nei modi seguenti:

- Selezionare lo strumento **Disegna** e tracciare un riquadro nella traccia audio.
- Premere **Alt**, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e tracciare un riquadro nella traccia arranger.
- Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare doppio-clic su una traccia audio, tra i localizzatori sinistro e destro.
- Selezionare più eventi audio su una traccia audio e scegliere **Audio > Converti eventi audio in parti**.

NOTA

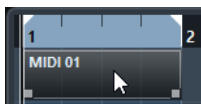
Per fare apparire nuovamente sulla traccia gli eventi come oggetti indipendenti, selezionare la parte ed usare la funzione **Audio > Dissolvi parte**.

Parti MIDI

Una parte MIDI viene creata automaticamente quando si effettua una registrazione. La parte contiene gli eventi registrati.

È comunque possibile creare delle parti MIDI vuote nei modi seguenti:

- Selezionare lo strumento **Disegna** e tracciare un riquadro nella traccia MIDI.
- Premere **Alt**, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e tracciare un riquadro nella traccia MIDI.
- Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare doppio-clic su una traccia MIDI, tra i localizzatori sinistro e destro.



Parti cartella

Una parte cartella è una rappresentazione grafica degli eventi e delle parti presenti nelle tracce contenute all'interno della cartella.

Le parti cartella indicano la posizione temporale e la posizione verticale delle tracce. Le parti cartella mostrano anche gli eventuali colori usati per le parti.

Qualsiasi operazione di modifica eseguita su una parte cartella ha effetto su tutti gli eventi e le parti in essa contenuti. Le tracce contenute in una cartella possono essere modificate come un'unica entità.

NOTA

Se si desidera modificare le singole tracce all'interno di una cartella, è possibile fare doppio-clic sulla parte cartella. Si aprono in tal modo gli editor per gli eventi e le parti che si trovano nelle tracce considerate.

LINK CORRELATI

[Colorare note ed eventi](#) a pag. 463

Tecniche di editing per parti ed eventi

Questa sezione descrive le diverse tecniche di editing che è possibile eseguire nella **finestra progetto**. Dove non espressamente indicato, tutte le descrizioni valgono sia per gli eventi che per le parti, sebbene per comodità si utilizzerà sempre il termine "evento".

Nella **finestra progetto** è possibile modificare gli eventi utilizzando le seguenti tecniche:

- Selezionando e utilizzando uno degli strumenti di lavoro (tools) disponibili nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.

NOTA

Alcuni di questi strumenti offrono delle funzioni aggiuntive attivabili tramite la pressione di tasti modificatori. I tasti modificatori predefiniti possono essere personalizzati nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica-Modificatori dei tools**).

- Mediante l'apertura del menu **Modifica** e la selezione di una delle funzioni disponibili.
- Modificando i valori nella linea info.
- Utilizzando un comando da tastiera.

NOTA

La funzione **Snap** viene tenuta in considerazione.


LINK CORRELATI

[Modifica - Modificatori dei tools](#) a pag. 672

Anteprima di parti ed eventi audio

È possibile ascoltare un'anteprima di parti ed eventi audio nella **finestra progetto** utilizzando lo strumento **Riproduci**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Riproduci** .
2. Fare clic nella posizione dalla quale si desidera avviare la riproduzione e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse.

RISULTATO

Viene riprodotta la traccia cliccata, a partire dalla posizione di clic. La riproduzione viene arrestata al rilascio del pulsante del mouse.



NOTA

Per l'anteprima viene utilizzato il bus **Main mix**.

Scrubbing

Lo strumento **Scrub** consente di individuare delle posizioni specifiche all'interno degli eventi mediante l'esecuzione della riproduzione in avanti o indietro.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Riproduci** .
2. Fare nuovamente clic su **Riproduci** per aprire un menu a tendina.
3. Selezionare **Scrub** .
4. Fare clic sull'evento desiderato e tenere premuto il pulsante del mouse.
5. Eseguire un trascinamento verso sinistra o destra.

RISULTATO

Il cursore di progetto si sposta di conseguenza e l'evento viene riprodotto. La velocità e l'altezza della riproduzione dipendono dalla velocità con la quale si muove il mouse.

NOTA

Gli effetti in insert vengono bypassati quando si esegue lo scrubbing mediante l'utilizzo del mouse.


Lo strumento Scrub

Le operazioni di scrubbing possono spesso appesantire il sistema. Se si dovessero verificare dei problemi di riproduzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto-Scrub**) e disattivare l'opzione **Usa modalità scrub in alta qualità**. Viene in tal modo ridotta la qualità del ricampionamento, ma la funzione di scrubbing comporta ora un carico più ridotto sul processore, in particolare in progetti molto ampi.

Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto-Scrub**), è anche possibile regolare il volume della funzione **Scrub**.

Selezione mediante lo strumento Selezione oggetto

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Selezione oggetto** .
2. Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, fare clic sugli eventi che si desidera selezionare.

NOTA

È possibile anche utilizzare i tasti **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra**, **Freccia destra** sulla tastiera del computer per selezionare l'evento sulla traccia superiore o inferiore, oppure l'evento precedente o successivo sulla stessa traccia.

Sotto menu Seleziona

Se è selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, il sotto menu **Seleziona** contiene delle opzioni specifiche per la selezione degli eventi nella **finestra progetto**.

- Per aprire il sotto menu **Seleziona**, selezionare **Modifica > Seleziona**.

Tutto

Seleziona tutti gli eventi nella **finestra progetto**.

Niente

Deseleziona tutti gli eventi.

Inverti

Inverte la selezione. Tutti gli eventi selezionati vengono deselezionati e vengono invece selezionati tutti gli eventi che non lo erano.

In loop

Seleziona tutti gli eventi parzialmente o completamente ricompresi tra i localizzatori sinistro e destro.

Dall'inizio al cursore

Seleziona tutti gli eventi che iniziano a sinistra del cursore di progetto.

Dal cursore alla fine

Seleziona tutti gli eventi che terminano a destra del cursore di progetto.

Altezza note uguale - tutte le ottave/stessa ottava

Queste funzioni sono disponibili negli editor MIDI e nell'**Editor dei campioni**.

Seleziona controller nell'intervallo nota

Questa funzione è disponibile negli editor MIDI.

Tutto sulle tracce selezionate

Seleziona tutti gli eventi sulla traccia selezionata.

Eventi sotto il cursore

Seleziona automaticamente tutti gli eventi nelle tracce selezionate che vengono toccati dal cursore di progetto.

Seleziona evento

Questa funzione è disponibile nell'**Editor dei campioni**.

Lato sinistro/destro della selezione al cursore

Queste funzioni vengono utilizzate solamente per la modifica di un intervallo selezionato.

NOTA

Quando è selezionato lo strumento **Selezione intervallo**, il sotto menu **Seleziona** contiene delle funzioni differenti.


LINK CORRELATI

[Opzioni per gli intervalli di selezione](#) a pag. 151

[Operazioni di editing negli intervalli di selezione](#) a pag. 315

Rimozione degli eventi

PROCEDIMENTO

- Per rimuovere un evento dalla **finestra progetto** eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Cancella**  e fare clic sull'evento desiderato.

- Selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Elimina**.
 - Selezionare gli eventi desiderati e premere **Backspace**.
-

Spostamento degli eventi

Gli eventi possono essere spostati utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto**.
- Utilizzare lo strumento **Spinta**.
- Selezionare **Modifica > Sposta in** e scegliere una delle opzioni disponibili.
- Selezionare l'evento e modificare la posizione di inizio nella linea info.

LINK CORRELATI

[Spostamento mediante lo strumento Selezione oggetto](#) a pag. 142

[Spostamento mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 142

[Sotto menu "Sposta in"](#) a pag. 143

[Eseguire degli spostamenti tramite la linea info](#) a pag. 143

Spostamento mediante lo strumento Selezione oggetto

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Selezione oggetto** .
2. Fare clic sugli eventi che si desidera spostare e trascinarli in una nuova posizione.

NOTA

Gli eventi possono essere trascinati solamente su tracce dello stesso tipo. Se si tiene premuto **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento, è possibile limitare il movimento in senso orizzontale o verticale.

RISULTATO




Gli eventi vengono spostati. Se si spostano più eventi, vengono mantenute le rispettive posizioni relative.

NOTA

Per evitare di spostare in maniera accidentale degli eventi quando vi si clicca sopra nella **finestra progetto**, la risposta che si ottiene quando si sposta un evento mediante trascinamento è leggermente ritardata. Questo ritardo può essere regolato utilizzando il parametro **Ritardo nel trascinamento** (**File > Preferenze > Modifica**).

Spostamento mediante i pulsanti di spinta

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla barra degli strumenti della **finestra progetto** e attivare i **Comandi di spinta**.
I pulsanti di spinta diventano disponibili nella barra degli strumenti.

 2. Selezionare gli eventi che si desidera spostare e fare clic su **Sposta a sinistra**  o **Sposta a destra** .
- Gli eventi o le parti selezionati vengono spostati.
-

Sotto menu “Sposta in”

Se è selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, il sotto menu **Sposta in** contiene una serie di opzioni per lo spostamento degli eventi in posizioni specifiche della **finestra progetto**.

- Per aprire il sotto menu **Sposta in**, selezionare **Modifica > Sposta in**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Cursore

Sposta l'evento selezionato alla posizione del cursore di progetto. Se sono stati selezionati più eventi sulla stessa traccia, gli eventi che seguono mantengono le rispettive posizioni relative.

Origine

Sposta gli eventi selezionati alle rispettive posizioni in cui sono stati registrati in origine.

Primo piano/In fondo

Sposta gli eventi selezionati rispettivamente in primo o in secondo piano. Questa funzione è utile se sono presenti degli eventi audio sovrapposti e si desidera riprodurre un altro evento.

Eeguire degli spostamenti tramite la linea info

PROCEDIMENTO

1. Selezionare l'evento che si desidera spostare.
2. Nella linea info, fare doppio-clic sul campo **Inizio** e inserire un nuovo valore per l'inizio dell'evento.

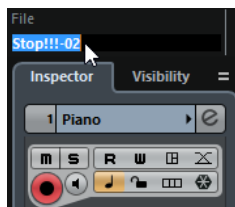
RISULTATO

L'evento viene spostato del valore impostato.

Rinominare gli eventi

PROCEDIMENTO

- Eeguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi desiderati e digitare un nuovo nome nel campo **Nome** della linea info.



- Cambiare il nome della traccia, tenere premuto un tasto modificatore e premere **Invio** per assegnare a tutti gli eventi il nuovo nome della traccia.

Ridimensionamento degli eventi

É possibile ridimensionare gli eventi spostandone le relative posizioni di inizio e fine.

Per ridimensionare gli eventi, è possibile utilizzare gli strumenti **Selezione oggetto**, **Trim** o **Scrub**.

IMPORTANTE

Quando si ridimensionano gli eventi, i dati di automazione non vengono presi in considerazione.

LINK CORRELATI

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Dimensioni normali a pag. 144](#)

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto a pag. 144](#)

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con modifica durata a pag. 145](#)

[Ridimensionamento degli eventi con lo strumento Trim a pag. 145](#)


[Ridimensionamento degli eventi con lo strumento Scrub a pag. 146](#)

[La funzione snap a pag. 60](#)

Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Dimensioni normali

È possibile spostare il punto di inizio o di fine di un evento senza modificarne il contenuto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Selezione oggetto** .
2. Fare nuovamente clic sullo strumento **Selezione oggetto** e selezionare **Dimensioni normali** dal menu a tendina.
3. Fare clic e trascinare l'angolo inferiore sinistro o destro dell'evento.



RISULTATO

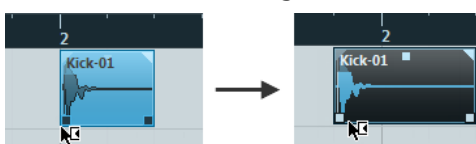
L'evento viene ridimensionato e, a seconda dell'entità del trascinamento, viene rivelata una porzione più o meno consistente del suo contenuto. Se sono selezionati più eventi, questi vengono tutti ridimensionati allo stesso modo.

Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto

È possibile spostare il punto di inizio o di fine di un evento e spostarne il contenuto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Selezione oggetto** .
2. Fare nuovamente clic sullo strumento **Selezione oggetto** e selezionare **Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto** dal menu a tendina.
3. Fare clic e trascinare l'angolo inferiore sinistro o destro dell'evento.



RISULTATO

L'evento viene ridimensionato e il contenuto segue di conseguenza la modifica effettuata. Se sono selezionati più eventi, questi vengono tutti ridimensionati allo stesso modo.

Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento **Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con modifica durata**

È possibile spostare il punto di inizio o di fine di un evento e comprimerne/stirarne il contenuto in modo da adattarlo alla nuova durata dell'evento.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Selezione oggetto** .
2. Fare nuovamente clic sullo strumento **Selezione oggetto** e selezionare **Cambio di dimensioni con modifica durata** dal menu a tendina.
3. Fare clic e trascinare l'angolo inferiore sinistro o destro dell'evento.

RISULTATO

La parte viene allungata o compressa per adattarla alla nuova durata.

- Se si ridimensionano delle parti MIDI, gli eventi nota vengono stirati/compressi (spostati e ridimensionati).
La compressione/stiramento viene applicata anche ai dati dei controller.
- Se si ridimensionano delle parti audio, gli eventi vengono spostati e la durata dei file audio di riferimento viene modificata in modo da adattarsi alla nuova durata.
Se sono selezionati più eventi, questi vengono tutti ridimensionati allo stesso modo.






Ridimensionamento degli eventi con lo strumento **Trim**

È possibile spostare il punto di inizio o di fine degli eventi in base al valore definito nel menu a tendina **Tipo di griglia**.

PREREQUISITI

Lo strumento **Selezione oggetto** è impostato in modalità **Dimensioni normali** o **Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla barra degli strumenti della **finestra progetto** e attivare i **Comandi di spinta**.
I pulsanti di spinta diventano disponibili nella barra degli strumenti.

2. Selezionare l'evento desiderato.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Adatta l'inizio a sinistra** .
 - Fare clic su **Adatta l'inizio a destra** .
 - Fare clic su **Adatta la fine a sinistra** .
 - Fare clic su **Adatta la fine a destra** .



RISULTATO

La posizione di inizio o fine degli eventi selezionati viene spostata della quantità definita nel menu a tendina **Tipo di griglia**.

Ridimensionamento degli eventi con lo strumento Scrub

È possibile eseguire lo scrubbing di un evento quando se ne sposta il punto di inizio o di fine.

PROCEDIMENTO



1. Fare clic su **Riproduci** .
2. Fare nuovamente clic su **Riproduci** per aprire un menu a tendina.
3. Selezionare **Scrub** .
4. Fare clic e trascinare l'angolo inferiore sinistro o destro dell'evento.

RISULTATO

L'evento viene ridimensionato e si ottiene un riscontro acustico durante il trascinamento.

Separazione degli eventi

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Separa**  e fare clic sull'evento che si desidera separare.
 - Selezionare **Selezione oggetto** , tenere premuto **Alt** e fare clic sull'evento desiderato.
 - Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui si desidera separare gli eventi, quindi selezionare **Modifica > Funzioni > Separa al cursore**.

NOTA

Gli eventi selezionati vengono separati alla posizione del cursore di progetto. Se non è selezionato alcun evento, vengono separati tutti gli eventi su tutte le tracce che si incrociano con il cursore di progetto.

- Impostare i localizzatori sinistro e destro alle posizioni in cui si desidera separare gli eventi, quindi selezionare **Modifica > Funzioni > Separa loop**.

NOTA

Gli eventi selezionati vengono separati su tutte le tracce alle posizioni dei localizzatori sinistro e destro. Se non è selezionato alcun evento, vengono separati tutti gli eventi su tutte le tracce che si incrociano con i localizzatori.

RISULTATO

Gli eventi vengono separati.



NOTA

Se si separa una parte MIDI in modo che la posizione di separazione intersechi una o più note MIDI e se è attivata l'opzione **Separa eventi MIDI** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica-MIDI**), le note intersecate vengono separate e si creano delle nuove note all'inizio della seconda parte. Se questa opzione è disattivata, le note restano nella prima parte ma sporgono alla fine della parte stessa.

Incollaggio degli eventi

Nella **finestra progetto** è possibile incollare due o più eventi che si trovano sulla stessa traccia.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Incolla**  e fare clic sull'evento che si desidera incollare all'evento successivo.
 - Selezionare **Incolla** , tenere premuto **Alt**, quindi fare clic sull'evento che si desidera incollare a tutti gli eventi successivi.

RISULTATO

Gli eventi vengono incollati tra loro.

NOTA

Se si suddivide prima un evento e successivamente se ne incollano nuovamente le parti, viene creato un evento; in tutti gli altri casi viene creata una parte.

Incollaggio degli eventi

È possibile incollare gli eventi dagli appunti.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Funzioni > Incolla all'origine** per incollare l'evento alla stessa posizione dalla quale è stato tagliato o copiato.
 - Selezionare gli eventi desiderati, selezionare la traccia in cui si desidera incollarli, quindi selezionare **Modifica > Funzioni > Incolla relativamente al cursore** per incollare l'evento mantenendo la sua posizione relativa rispetto al cursore di progetto.

RISULTATO

Se si incolla un evento audio, questo viene inserito nella traccia selezionata e posizionato in modo che il relativo punto di snap sia allineato con la posizione del cursore.

Se la traccia selezionata è del tipo sbagliato, l'evento viene inserito sulla rispettiva traccia originale.

Duplicazione degli eventi

Nella **finestra progetto** è possibile duplicare gli eventi selezionati.

PROCEDIMENTO

- Selezionare l'evento desiderato ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Modifica > Funzioni > Duplica**.
 - Tenere premuto **Alt** e trascinare l'evento in una nuova posizione.

NOTA

Se si tiene premuto anche **Ctrl/Cmd**, la direzione del movimento viene limitata in senso orizzontale o verticale:

RISULTATO

Una copia dell'evento selezionato viene creata e posizionata dopo l'originale. Se sono selezionati più eventi, questi vengono tutti copiati come un'unica entità e sono mantenute le distanze relative tra gli eventi.

NOTA

Se si duplicano degli eventi audio, le copie fanno sempre riferimento alla stessa clip audio.

Ripetizione degli eventi

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Funzioni > Ripetizione** per aprire la finestra di dialogo **Ripeti eventi**, da cui è possibile creare varie copie reali o condivise degli eventi selezionati.
 - Selezionare gli eventi desiderati, tenere premuto **Alt** e fare clic sulla maniglia che si trova nell'angolo inferiore-destro dell'ultimo evento selezionato, quindi eseguire un trascinamento verso destra per creare una copia reale.
 - Spostare il puntatore del mouse al centro del bordo destro dell'evento in modo che il puntatore diventi a forma di mano, quindi fare clic ed eseguire un trascinamento verso destra per creare una copia reale.
 - Selezionare gli eventi desiderati, tenere premuto **Alt-Shift** ed eseguire un trascinamento verso destra per creare una copia reale.
 - Spostare il puntatore del mouse al centro del bordo destro dell'evento in modo che il puntatore diventi a forma di mano, tenere premuto **Shift**, quindi fare clic ed eseguire un trascinamento verso destra per creare una copia condivisa.

NOTA

L'operazione di ripetizione mediante trascinamento funziona solamente se l'altezza della traccia è di almeno 2 righe.

LINK CORRELATI

[Copie condivise](#) a pag. 149

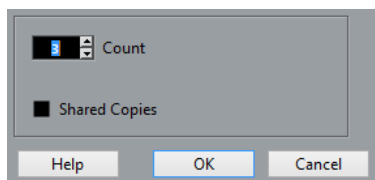
[La finestra di dialogo Ripeti eventi](#) a pag. 148

[Impostare l'altezza delle tracce](#) a pag. 125

La finestra di dialogo Ripeti eventi

La finestra di dialogo **Ripeti eventi** consente di creare più copie reali o condivise degli eventi selezionati.

- Per aprire la finestra di dialogo **Ripeti eventi**, selezionare **Modifica > Funzioni > Ripeti**.



- **Numero**
Consente di specificare quante volte l'evento deve essere ripetuto.
- **Copie condivise**
Attivare questa opzione per creare una copia condivisa.

LINK CORRELATI

[Copie condivise](#) a pag. 149

Copie condivise

Le copie condivise sono utili se si desidera creare delle copie che vengono automaticamente modificate nello stesso modo in cui viene modificato l'evento originale.

È possibile convertire una copia condivisa in una copia reale selezionando **Modifica > Funzioni > Converti in copia reale**. Viene creata una nuova versione della clip che può essere modificata in modo indipendente. La nuova clip viene automaticamente aggiunta al **Pool**.

LINK CORRELATI

[Ripetizione degli eventi](#) a pag. 148

[La finestra di dialogo Ripeti eventi](#) a pag. 148

Riempi loop

È possibile creare un numero desiderato di copie tra i localizzatori sinistro e destro.

- Selezionare **Modifica > Funzioni > Riempi loop** per creare varie copie a partire dal localizzatore sinistro fino al localizzatore destro.
L'ultima copia viene automaticamente accorciata in modo che termini alla posizione del localizzatore destro.

Scivolamento dei contenuti degli eventi

È possibile spostare il contenuto di un evento senza cambiarne la posizione nella **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

- Tenere premuto **Alt-Shift**, fare clic sull'evento desiderato ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra.

RISULTATO

Il contenuto dell'evento viene spostato.


NOTA

Non è possibile far scivolare un evento audio oltre l'inizio o la fine della relativa clip audio. Se l'evento riproduce l'intera clip, non è possibile eseguire alcuno scivolamento.

Silenziare (mettere in mute) gli eventi

Gli eventi possono essere messi in mute nella **finestra progetto**. Gli eventi in mute possono essere modificati con le procedure consuete (ad eccezione della regolazione delle dissolvenze), ma non vengono riprodotti.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Mute**  e fare clic sugli eventi desiderati, oppure tracciare un rettangolo di selezione intorno ad essi.
 - Selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Mute**.

RISULTATO

Gli eventi vengono messi in mute e disattivati.



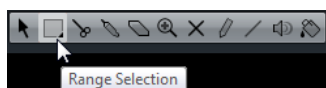
È possibile rimuovere lo stato di mute dagli eventi selezionandoli e scegliendo **Modifica > Togli mute**. È possibile modificare lo stato di mute degli eventi selezionati facendo **Shift**-clic su di essi.

Operazioni di editing negli intervalli di selezione

Le operazioni di editing eseguibili nella Finestra **Progetto** non sono necessariamente limitate alla gestione di intere parti ed eventi. Si può infatti lavorare anche con gli intervalli di selezione, i quali sono indipendenti dai limiti degli eventi, delle parti o delle tracce.

Definire un intervallo di selezione

- Per definire un intervallo di selezione, trascinare il mouse con lo strumento **Selezione intervallo**.



Quando è selezionato lo strumento **Selezione intervallo**, è possibile scegliere diverse opzioni di selezione dal menu **Modifica > Seleziona**.

- Per definire un intervallo di selezione che ricomprenda un evento, fare doppio-clic sull'evento desiderato con lo strumento **Selezione intervallo**.
- Per definire un intervallo di selezione che ricomprenda più eventi, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sugli eventi desiderati in successione.
- Per aprire un evento ricompreso in un intervallo di selezione e andare quindi a modificarlo nell'**Editor dei campioni**, cliccarci sopra due volte.

LINK CORRELATI

[Opzioni per gli intervalli di selezione](#) a pag. 151

Opzioni per gli intervalli di selezione

Se è selezionato lo strumento **Selezione intervallo**, il sotto menu **Seleziona** contiene delle opzioni specifiche per la selezione degli intervalli nella **finestra progetto**.

- Per aprire il menu relativo alle opzioni per gli intervalli di selezione, selezionare lo strumento **Selezione intervallo**, quindi andare su **Modifica > Seleziona**.

Tutto

Definisce una selezione che comprende tutte le tracce, dall'inizio del progetto alla fine. È possibile definire la lunghezza della traccia mediante l'impostazione **Lunghezza** della finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Niente

Rimuove l'intervallo di selezione corrente.

Inverti

Inverte la selezione. Tutti gli eventi selezionati vengono deselezionati e vengono invece selezionati tutti gli eventi che non lo erano. Questa funzione viene utilizzata solamente per la selezione degli eventi.

In loop

Definisce una selezione tra i localizzatori sinistro e destro, su tutte le tracce.

Dall'inizio al cursore

Definisce una selezione su tutte le tracce dall'inizio del progetto alla posizione del cursore di progetto.

Dal cursore alla fine

Definisce una selezione su tutte le tracce, dalla posizione del cursore di progetto alla fine del progetto.

Altezza tonale uguale – Tutte le ottave

Questa funzione richiede che sia selezionata una singola nota e consente di selezionare tutte le note di questa parte che presentano la stessa altezza in qualsiasi ottava della nota selezionata.

Altezza tonale uguale – Stessa ottava

Questa funzione richiede che sia selezionata una singola nota e consente di selezionare tutte le note di questa parte che presentano la stessa altezza e la stessa ottava della nota selezionata.

Seleziona controller nell'intervallo nota

Seleziona i controller entro l'intervallo della nota.

Tutto sulle tracce selezionate

Seleziona tutti gli eventi sulla traccia selezionata. Questa funzione viene utilizzata solamente per la selezione degli eventi.

Eventi sotto il cursore

Seleziona tutti gli eventi nelle tracce selezionate che vengono toccati dal cursore di progetto.

Seleziona evento

Questa opzione è disponibile nell'**Editor dei campioni**.

Lato sinistro della selezione sul cursore

Sposta il lato sinistro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto.

Lato destro della selezione al cursore

Sposta il lato destro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni progetto](#) a pag. 69

[Selezione mediante lo strumento Selezione oggetto](#) a pag. 140

[Sotto menu Seleziona](#) a pag. 140

Selezionare gli intervalli per più tracce

È possibile definire degli intervalli di selezione che ricomprendano più tracce; analogamente, si possono escludere delle tracce da un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

1. Definire un intervallo di selezione dalla prima all'ultima traccia.

2. Premere **Ctrl/Cmd** e fare clic nell'intervallo di selezione sulle tracce che si desidera escludere dalla selezione stessa.
-

Modificare gli intervalli di selezione

Regolare la dimensione degli intervalli di selezione

Esistono vari modi per regolare la dimensione di un intervallo di selezione:

- Trascinandone i bordi con il mouse.
Il puntatore assume la forma di una doppia freccia quando si trova su un bordo di un intervallo di selezione.
- Tenendo premuto **Shift** e facendo clic.
Il bordo più vicino dell'intervallo di selezione si sposta alla posizione di clic.
- Regolando le posizioni Inizio o Fine dell'intervallo di selezione sulla linea info.
- Utilizzando i pulsanti Trim nella barra degli strumenti.
I pulsanti Trim a sinistra spostano l'inizio dell'intervallo di selezione, mentre quelli a destra ne spostano la fine. I bordi si spostano del valore specificato nel menu a tendina **Griglia**.

NOTA

I pulsanti Trim si trovano nella sezione dei **Comandi di spinta**, di default non visibili nella barra degli strumenti.

- Utilizzando i comandi **Sposta a sinistra** e **Sposta a destra** nella barra degli strumenti.
Questi pulsanti spostano l'intero intervallo di selezione verso sinistra o verso destra. L'entità del movimento dipende dal formato di visualizzazione selezionato e dal valore specificato nel menu a tendina **Griglia**.

IMPORTANTE

Il contenuto della selezione non viene spostato. L'utilizzo dei comandi **Sposta a sinistra/Sposta a destra** corrisponde a regolare l'inizio e la fine dell'intervallo di selezione nello stesso tempo e dello stesso valore.

NOTA

I pulsanti di spostamento si trovano nella sezione dei **Comandi di spinta**, di default non visibili nella barra degli strumenti.

- Per ritagliare tutti gli eventi o le parti che si trovano parzialmente all'interno dell'intervallo di selezione, selezionare **Modifica > Intervallo > Ritaglia**.
Gli eventi completamente all'interno o fuori dall'intervallo di selezione o non sono influenzati.

LINK CORRELATI

[I menu contestuali delle impostazioni](#) a pag. 648

Spostare e duplicare gli intervalli di selezione

- Per spostare un intervallo di selezione, fare clic e trascinarlo con il mouse ad una nuova posizione.
Il contenuto dell'intervallo di selezione si sposta alla nuova posizione. Se l'intervallo interseca eventi o parti, questi vengono separati prima dello spostamento, in modo che la funzione abbia effetto solo sulle sezioni all'interno dell'intervallo di selezione.
- Per duplicare un intervallo di selezione tenere premuto **Alt** e trascinare il mouse.

Si possono anche utilizzare le funzioni Duplica, Ripetizione e Riempi loop che sono disponibili per la duplicazione degli eventi.

LINK CORRELATI

[Duplicazione degli eventi](#) a pag. 147

Tagliare, copiare e incollare gli intervalli di selezione

È possibile tagliare, copiare e incollare gli intervalli di selezione utilizzando le funzioni del menu **Modifica**. Si possono inoltre usare le opzioni **Taglia tempo** e **Incolla tempo**.

Taglio

Taglia i dati dell'intervallo di selezione e li sposta negli appunti. Nella Finestra **Progetto**, l'intervallo di selezione è sostituito da uno spazio traccia vuoto (gli eventi a destra dell'intervallo di selezione mantengono le proprie posizioni).

Copia

Copia i dati dell'intervallo di selezione negli appunti.

Incolla

Incolla i dati contenuti negli appunti alla posizione d'inizio e nella prima traccia della selezione corrente. Gli eventi esistenti nelle tracce rimangono alle proprie posizioni originali.

Incolla all'origine

Incolla i dati degli appunti alle relative posizioni originali. Gli eventi esistenti nelle tracce rimangono alle proprie posizioni originali.

Questa opzione è disponibile nel menu **Modifica > Funzioni**.

Taglia tempo

Taglia l'intervallo di selezione e lo colloca negli appunti. Gli eventi a destra dell'intervallo rimosso si spostano a sinistra per riempire il vuoto.

Questa opzione è disponibile nel menu **Modifica > Intervallo**.

Incolla tempo

Incolla l'intervallo di selezione dagli appunti alla posizione d'inizio e nella prima traccia della selezione corrente. Gli eventi esistenti si spostano per far spazio ai dati incollati.

Questa opzione è disponibile nel menu **Modifica > Intervallo**.

Incolla tempo all'origine

Incolla l'intervallo di selezione dagli appunti alla relativa posizione di origine. Gli eventi esistenti si spostano per far spazio ai dati incollati.

Questa opzione è disponibile nel menu **Modifica > Intervallo**.

Copia globale

Copia tutto ciò che si trova nell'intervallo di selezione.

Questa opzione è disponibile nel menu **Modifica > Intervallo**.

Eliminare i dati negli intervalli di selezione

- Per sostituire i dati presenti all'interno degli intervalli di selezione eliminati con dello spazio vuoto, selezionare **Modifica > Elimina** o premere **Backspace**.

Gli eventi a destra dell'intervallo mantengono le rispettive posizioni.

- Per rimuovere l'intervallo di selezione e fare in modo che gli eventi a destra si spostino verso sinistra per riempire lo spazio vuoto, selezionare **Modifica > Intervallo > Elimina tempo**.

Separare gli intervalli di selezione

- Per separare qualsiasi evento o parte che viene intersecato dai bordi dell'intervallo di selezione, selezionare **Modifica > Intervallo > Separa**.

Inserimento del silenzio

È possibile inserire degli spazi traccia vuoti dall'inizio dell'intervallo di selezione. La durata del silenzio equivale a quella dell'intervallo di selezione.

- Per inserire del silenzio, selezionare **Modifica > Intervallo > Inserisci silenzio**.
Gli eventi a destra della posizione d'inizio dell'intervallo di selezione vengono spostati verso destra per fare spazio. Gli eventi intersecati dall'inizio dell'intervallo di selezione sono separati e la sezione di destra si sposta verso destra.

Riproduzione e trasporto

Questo capitolo descrive i diversi metodi disponibili per controllare le funzioni di riproduzione e trasporto.

LINK CORRELATI

[Trasporto](#) a pag. 686

Barra di trasporto

La **Barra di trasporto** contiene le funzioni di trasporto principali oltre a molte altre opzioni relative alla riproduzione e alla registrazione.

- Per visualizzare la barra di trasporto, selezionare **Trasporto > Barra di trasporto** o premere **F2**.

Le diverse sezioni della barra di trasporto

La **Barra di trasporto** è suddivisa in diverse sezioni che è possibile visualizzare o nascondere attivando le opzioni corrispondenti dal relativo menu contestuale.

- Per visualizzare tutte le sezioni della **Barra di trasporto**, fare clic-destro in un punto qualsiasi della **Barra di trasporto** e selezionare **Mostra tutto**.

Sono disponibili le seguenti sezioni:

Tastiera virtuale



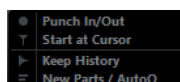
Consente di riprodurre e registrare delle note MIDI mediante l'utilizzo della tastiera del computer o di un mouse.

Indicatori di performance



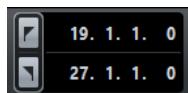
Visualizza il carico di processamento audio e la velocità di trasferimento dell'hard disk.

Modalità di registrazione



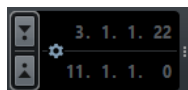
Determina ciò che accade alle proprie registrazioni e a qualsiasi evento esistente sulla traccia in fase di registrazione. Questa sezione contiene anche le funzioni di quantizzazione automatica della registrazione MIDI.

Localizzatori



Consente di raggiungere la posizione dei localizzatori sinistro o destro e di impostare questi localizzatori in forma numerica.

Punti di punch



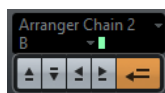
Consente di attivare/disattivare le funzioni **Punch-in** e **Punch-out**.

Trasporto principale



Visualizza i controlli di trasporto di base, oltre alle opzioni di visualizzazione del tempo.

Arranger (solo Cubase Elements)



Visualizza le funzioni arranger.

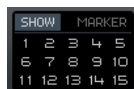
Tempo e Tempo in chiave



Consente di attivare/disattivare la traccia tempo e il click del metronomo e di impostare in forma numerica il valore del tempo e il primo valore del tempo in chiave.

La sezione a destra dei campi valore consente di attivare/disattivare la sincronizzazione esterna e il click del metronomo durante il preconteggio. È possibile nascondere/visualizzare questa sezione facendo clic sui punti sul divisore.

Marker



Visualizza le funzioni di base relative ai marker.

Attività MIDI



Consente di monitorare i segnali MIDI in ingresso e in uscita.

Attività audio



Consente di monitorare i segnali audio in ingresso e in uscita.

Controllo del livello audio



Visualizza gli indicatori di clipping e consente di controllare il livello in uscita.

LINK CORRELATI

[Trasporto](#) a pag. 686

[Trasporto - Scrub](#) a pag. 688

Menu Trasporto

Il menu **Trasporto** contiene varie funzioni di trasporto, oltre a una serie di altre opzioni relative alla riproduzione e alla registrazione.

Barra di trasporto

Barra di trasporto

Apri la **Barra di trasporto**.

Trasporto

Inizio

Avvia la riproduzione.

Arresta

Arresta la riproduzione.

Avvia/Arresta

Avvia/Arresta la riproduzione.

Ciclo

Attiva/Disattiva la modalità ciclo.

Registrazione

Attiva/Disattiva la modalità registrazione.

Riavvolgimento

Sposta indietro la posizione.

Avanti

Sposta avanti la posizione.

Riavvolgimento rapido

Sposta indietro la posizione a velocità maggiore.

Avanti veloce

Sposta avanti la posizione a velocità maggiore.

Cursore indietro

Sposta la posizione del cursore di progetto verso sinistra.

Cursore in avanti

Sposta la posizione del cursore di progetto verso destra.

Inserisci la posizione del cursore di progetto

Consente di inserire manualmente la posizione del cursore di progetto.

Inserisci il tempo

Consente di inserire manualmente il tempo.

Inserisci il tempo in chiave

Consente di inserire manualmente il tempo in chiave.

Vai all'inizio del progetto

Sposta la posizione del cursore di progetto all'inizio del progetto.

Vai alla fine del progetto

Sposta la posizione del cursore di progetto alla fine del progetto.

Scambia i formati del tempo (solo Cubase Elements)

Alterna il display del tempo primario e secondario.

Localizzatori

Vai alla posizione del localizzatore sinistro

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del localizzatore sinistro.

Vai alla posizione del localizzatore destro

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del localizzatore destro.

Imposta il localizzatore sinistro alla posizione del cursore di progetto

Imposta il localizzatore sinistro in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

Imposta il localizzatore destro alla posizione del cursore di progetto

Imposta il localizzatore destro in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

Inserisci la posizione del localizzatore sinistro

Consente di inserire manualmente la posizione del localizzatore sinistro.

Inserisci la posizione del localizzatore destro

Consente di inserire manualmente la posizione del localizzatore destro.

Imposta i localizzatori sull'intervallo di selezione

Imposta i localizzatori in modo da includere l'intervallo selezionato.

Scambia le posizioni dei localizzatori sinistro e destro

Consente di scambiare le posizioni dei localizzatori sinistro e destro.

Intervallo di selezione in loop

Attiva la riproduzione dall'inizio della selezione corrente e continua ancora la riproduzione una volta raggiunta la fine della selezione.

Punti di punch

Attiva punch-in

Attiva/disattiva il punch-in.

Attiva punch-out

Attiva/disattiva il punch-out.

Vai alla posizione di punch-in

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza della posizione di punch-in.

Vai alla posizione di punch-out

Sposta la posizione del cursore di progetto alla posizione di punch-out.

Imposta il punch-in alla posizione del cursore di progetto

Sposta la posizione di punch-in in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

Imposta il punch-out alla posizione del cursore di progetto

Sposta la posizione di punch-out in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

Inserisci la posizione di punch-out

Consente di inserire manualmente la posizione di punch-out.

Imposta i punti di punch sull'intervallo di selezione

Consente di impostare le posizioni di punch-in e di punch-out sull'intervallo dell'evento selezionato.

Imposta la posizione del cursore di progetto

Raggiungi l'inizio della selezione

Sposta il cursore di progetto all'inizio della selezione.

Raggiungi la fine della selezione

Sposta il cursore di progetto alla fine della selezione.

Raggiungi marker successivo

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo.

Raggiungi marker precedente

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker precedente.

Raggiungi l'hitpoint successivo

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza dell'hitpoint successivo nella traccia selezionata.

Raggiungi l'hitpoint precedente

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza dell'hitpoint precedente nella traccia selezionata.

Raggiungi evento successivo

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza dell'evento successivo nella traccia selezionata.

Raggiungi evento precedente

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza dell'evento precedente nella traccia selezionata.

Riproduci l'intervallo del progetto

Riproduci dall'inizio della selezione

Attiva la riproduzione dall'inizio della selezione corrente.

Riproduci dalla fine della selezione

Attiva la riproduzione dalla fine della selezione corrente.

Riproduci fino all'inizio della selezione

Attiva la riproduzione due secondi prima dell'inizio della selezione corrente e la arresta all'inizio della selezione stessa.

Riproduci fino alla fine della selezione

Attiva la riproduzione due secondi prima della fine della selezione corrente e la arresta alla fine della selezione stessa.

Riproduci fino al marker successivo

Attiva la riproduzione dalla posizione del cursore di progetto, fermandola al marker successivo.

Riproduci selezione

Attiva la riproduzione dall'inizio della selezione corrente, fermandola alla fine della selezione.

Attiva la traccia tempo

Attiva la traccia tempo

Attiva/Disattiva la traccia tempo.

Modalità di registrazione comuni

Punch in/out

Attiva/Disattiva il punch-in/out.

Re-Record

Attiva/Disattiva la modalità re-record.

Avvia la registrazione alla posizione del cursore di progetto

Attiva/Disattiva l'inizio della registrazione alla posizione del cursore di progetto.

Avvia la registrazione alla posizione del localizzatore sinistro/di punch-in

Attiva/Disattiva l'inizio della registrazione in corrispondenza del localizzatore sinistro.

Modalità di registrazione audio

Queste opzioni consentono di selezionare ciò che accade quando si effettua una registrazione sopra degli eventi esistenti.

Mantieni storia

Mantiene gli eventi esistenti o delle porzioni di questi.

Storia del ciclo + Sostituisci

Sostituisce gli eventi esistenti o delle porzioni di questi con la nuova registrazione. In modalità ciclo, tutte le take della registrazione ciclica corrente vengono mantenute.

Sostituisci

Sostituisce gli eventi esistenti o delle porzioni di questi con l'ultima take.

Modalità di registrazione MIDI

Queste opzioni consentono di selezionare ciò che accade quando si effettua una registrazione sopra delle parti esistenti.

Nuove parti

Mantiene le parti esistenti e salva la nuova registrazione come una nuova parte.

Fondi

Mantiene gli eventi esistenti nelle parti e aggiunge i nuovi eventi registrati.

Sostituisci

Sostituisce gli eventi esistenti nelle parti con la nuova registrazione.

Quantizzazione automatica in registrazione

Attiva la quantizzazione automatica nel corso della registrazione.

Modalità di registrazione ciclica MIDI

Mix

Aggiunge tutto ciò che viene registrato al materiale che è già stato precedentemente registrato.

Sovrascrivi

Sovrascrive tutti i dati MIDI registrati nei turni di registrazione precedenti per tutto il tempo in cui viene suonata una nota MIDI o inviato un qualsiasi messaggio MIDI.

Tieni ultimo

Sostituisce i turni di registrazione precedentemente registrati solamente se è stato completato il nuovo turno.

Impilato

Posiziona ciascun turno del ciclo registrato in una parte MIDI separata e divide la traccia in corsie, una per ciascun turno. Le parti sono collocate una sopra l'altra (impilate), ciascuna su una corsia diversa. Tutte le take tranne l'ultima vengono messe in mute.

Mix-impilato (non in mute)

Come l'opzione Impilato, ma le parti non vengono messe in mute.

Quantizzazione automatica in registrazione

Attiva la quantizzazione automatica nel corso della registrazione.

Registrazione retrospettiva MIDI

Registrazione retrospettiva MIDI

Consente di catturare le note MIDI suonate in fase di arresto o nel corso della riproduzione. Per poter utilizzare questa funzione, è necessario abilitare l'opzione

Registrazione retrospettiva nella finestra di dialogo **Preferenze (Registrazione > MIDI)**.

Impostazioni metronomo

Impostazioni metronomo

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni metronomo**.

Attiva il metronomo

Attiva il metronomo

Attiva/disattiva il click del metronomo.

Imposta sincronizzazione progetto

Imposta sincronizzazione progetto

Apri la finestra di dialogo **Imposta sincronizzazione progetto**.

Attiva la sincronizzazione esterna

Attiva la sincronizzazione esterna

Configura Cubase per la sincronizzazione esterna.

LINK CORRELATI

[Localizzatori sinistro e destro](#) a pag. 164

[Punch-in e punch-out](#) a pag. 167

[Modalità di registrazione comuni](#) a pag. 175

[Modalità di registrazione audio](#) a pag. 180

[Modalità di registrazione MIDI](#) a pag. 187

[Abilitare la registrazione retrospettiva MIDI](#) a pag. 188

[Metronomo](#) a pag. 168

Trasporto

L'area **Trasporto** contiene tutte le funzioni di trasporto in un'area integrata e fissa della **finestra progetto**.

- Per attivare l'area di trasporto, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e attivare l'opzione **Trasporto**.



- Per visualizzare tutti gli elementi di trasporto, fare clic-destro in un'area vuota della sezione di trasporto e selezionare l'opzione **Mostra tutto**.
- Per visualizzare tutti i controlli di una sezione, fare clic sui punti a destra della sezione desiderata ed eseguire un trascinamento completamente verso destra. Per nascondere nuovamente i controlli, eseguire un trascinamento verso sinistra.



LINK CORRELATI

[Trasporto](#) a pag. 38

Localizzatori sinistro e destro

I localizzatori sinistro e destro sono una coppia di marker utilizzabili per impostare i bordi di un ciclo e per specificare le posizioni di punch-in e punch-out. I localizzatori sinistro e destro sono disponibili nella **finestra progetto** oltre che negli editor.



I localizzatori sono indicati nel righello da dei flag (bandierine). L'area ricompresa tra i localizzatori sinistro e destro rappresenta l'intervallo di localizzazione. L'intervallo di localizzazione è evidenziato sia nel righello che nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Il riquadro di visualizzazione degli eventi negli editor MIDI viene evidenziato solamente se l'opzione **Mostra bordi parte** è disattivata.

- Per attivare/disattivare la modalità ciclo, fare clic sull'intervallo di localizzazione nella parte superiore del righello.



NOTA

Se si attiva la modalità ciclo e il localizzatore destro è posizionato prima del localizzatore sinistro, l'intervallo di localizzazione viene saltato nel corso della riproduzione.



LINK CORRELATI

[Registrazione ciclica](#) a pag. 174

[Barra degli strumenti](#) a pag. 470

Configurazione degli intervalli di localizzazione

Gli intervalli di localizzazione possono essere impostati in diversi modi.

Per impostare l'intervallo di localizzazione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla parte superiore del righello ed eseguire un trascinamento verso destra.
- Selezionare un intervallo o un evento e selezionare **Trasporto > Localizzatori > Imposta i localizzatori sull'intervallo di selezione**.
- Fare doppio-clic su un marker di ciclo.
- Premere **P**.

Per spostare l'intervallo di localizzazione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic, tenere premuto il pulsante del mouse, quindi eseguire un trascinamento verso sinistra o destra nella parte superiore del righello.

Per creare un nuovo intervallo di localizzazione in un intervallo, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Ctrl/Cmd-Alt** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra nella parte superiore del righello.

Per impostare entrambi i localizzatori alla più vicina posizione di snap (allineamento), seguire le seguenti indicazioni:

- Premere **Ctrl/Cmd-Alt** e fare clic alla posizione desiderata nella parte superiore del righello.

Impostazione della posizione dei localizzatori

La posizione dei localizzatori può essere impostata in diversi modi.

Per impostare la posizione dei localizzatori, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la maniglia sinistra nella parte superiore del righello.
- Trascinare la maniglia destra nella parte superiore del righello.
- Premere **Ctrl/Cmd** e fare clic alla posizione desiderata nella parte superiore del righello per impostare il localizzatore sinistro.
- Premere **Alt** e fare clic alla posizione desiderata nel righello per impostare il localizzatore destro.
- Regolare il valore **Posizione localizzatore sinistro/destro** nella **Barra di trasporto**.

Per impostare la posizione dei localizzatori alla posizione del cursore di progetto, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Ctrl/Cmd** e, sul tastierino numerico, premere **1** per impostare il localizzatore sinistro.
- Premere **Ctrl/Cmd** e, sul tastierino numerico, premere **2** per impostare il localizzatore destro.
- Premere **Alt** e fare clic su **Vai al localizzatore sinistro/destro** nella **Barra di trasporto**.

Impostare la posizione del cursore di progetto

Sono disponibili diversi modi per impostare la posizione del cursore di progetto, cioè per portarsi a specifiche posizioni temporali all'interno della **finestra progetto**.

- Utilizzando le funzioni di trasporto principali.
- Facendo clic o trascinamento nella parte inferiore del righello.
- Utilizzando le funzioni presenti nel sotto menu **Imposta la posizione del cursore di progetto** del menu **Trasporto**.
- Facendo clic in una sezione vuota del riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Affinché questa funzione abbia effetto, è necessario attivare l'opzione **Sposta il trasporto con un clic in uno spazio vuoto** nella finestra di dialogo **Preferenze** della pagina **Trasporto**.

- Utilizzando i localizzatori.
- Utilizzando i marker.
- Solo Cubase Elements: Utilizzando le funzioni arranger.
- Utilizzando i comandi da tastiera.

LINK CORRELATI

[Le diverse sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 156

[Righello](#) a pag. 35

[Menu Trasporto](#) a pag. 158

[Trasporto](#) a pag. 686

[Localizzatori sinistro e destro](#) a pag. 164

[Marker](#) a pag. 223

[Traccia arranger \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 213

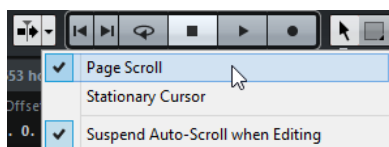
[Comandi da tastiera](#) a pag. 622

Scorrimento automatico

La funzione **Scorrimento automatico** consente di mantenere visibile il cursore di progetto nella finestra nel corso della riproduzione.

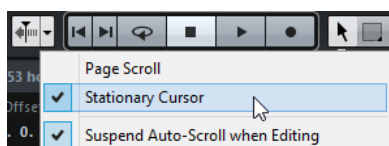
Se si attiva la funzione **Scorrimento automatico** nella barra degli strumenti della **finestra progetto** o di uno degli editor, è possibile selezionare una delle seguenti modalità:

Scorrimento pagina



Il cursore di progetto si sposta dal lato sinistro al lato destro della finestra. Quando il cursore raggiunge il lato destro della finestra, il righello e il cursore di progetto saltano all'inizio del lato sinistro della finestra e così via. Questo comportamento è paragonabile a girare una pagina di un libro.

Cursore statico



Il cursore di progetto viene mantenuto al centro della finestra e il righello scorre in maniera continua verso sinistra.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 31

Interrompere lo scorrimento automatico in fase di editing

Per fare in modo che la visualizzazione della **finestra progetto** non cambi durante la riproduzione mentre sono in corso delle operazioni di editing, attivare l'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing**.

L'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing** si trova a destra del pulsante **Scorrimento automatico**.

Se questa opzione è attivata, lo scorrimento automatico viene sospeso non appena si fa clic in un punto del riquadro di visualizzazione degli eventi durante la riproduzione, fino all'arresto della riproduzione o fino a quando si fa nuovamente clic su **Scorrimento automatico**.

Come riscontro visivo, il pulsante **Scorrimento automatico** cambia colore.

Formati tempo

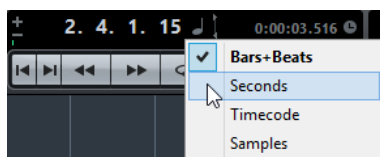
È possibile impostare diversi formati tempo.

Selezionare il formato tempo primario

Nella **Barra di trasporto** è possibile selezionare il formato tempo primario. Si tratta del formato di visualizzazione globale utilizzato da tutti i righelli e i riquadri di posizione del programma, tranne che nelle tracce righello.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione di trasporto principale della **Barra di trasporto**, fare clic su **Sel.formato tempo primario**.
2. Selezionare un formato tempo dal menu a tendina.



Per selezionare il formato tempo primario è inoltre possibile selezionare **Progetto > Impostazioni progetto > Formato visualizzazione**.

RISULTATO

Il formato tempo viene aggiornato di conseguenza nella **Barra di trasporto**, in tutti i righelli e in tutti i display di posizione.

Display del tempo indipendenti (solo Cubase Elements)

È possibile visualizzare dei display del tempo che sono indipendenti dal formato di visualizzazione globale.

Per selezionare un display del tempo indipendente, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nel righello della **finestra progetto** o di qualsiasi editor, fare clic sul pulsante freccia a destra del righello.
- Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Righello** per aggiungere una traccia righello, quindi fare clic-destro sul righello.
- Nella sezione **Trasporto principale** della **Barra di trasporto**, fare clic su **Sel.formato tempo secondario**.

LINK CORRELATI

[Righello](#) a pag. 35

[Traccia righello](#) a pag. 116

Punch-in e punch-out

I punti di punch-in e punch-out non sono altro che una coppia di marker utilizzabili per eseguire operazioni di punch-in e di punch-out nelle proprie registrazioni. La posizione di punch-in determina la posizione di inizio della registrazione, mentre la posizione di punch-out ne imposta la posizione di fine.

È possibile attivare le operazioni di punch-in e punch-out attivando i pulsanti corrispondenti nella **Barra di trasporto**.

La posizione di punch-in viene vincolata alla posizione del localizzatore sinistro, mentre la posizione di punch-out sulla posizione del localizzatore destro. I campi per la definizione della posizione di punch non sono disponibili.

LINK CORRELATI

[Attivare la registrazione automaticamente](#) a pag. 174

[Arrestare la registrazione](#) a pag. 174

Metronomo

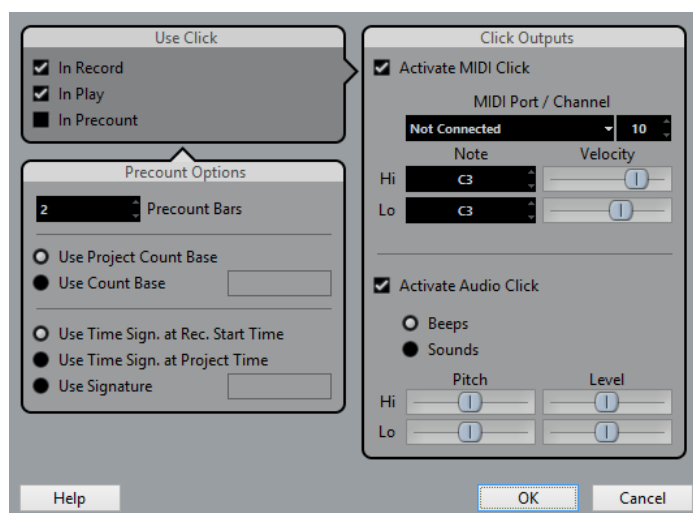
È possibile utilizzare il click del metronomo come riferimento temporale. I due parametri che regolano la temporizzazione del metronomo sono il tempo e il tempo in chiave.

- Per attivare il click del metronomo, attivare l'opzione **Metronomo/Click** nella **Barra di trasporto**.
È inoltre possibile selezionare **Trasporto > Attiva il metronomo** oppure utilizzare i comandi da tastiera corrispondenti.
- Per configurare il metronomo, selezionare **Trasporto > Impostazioni metronomo**.

Impostazioni metronomo

Le impostazioni per la configurazione del metronomo si trovano nella finestra di dialogo **Impostazioni metronomo**.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni metronomo**, selezionare **Trasporto > Impostazioni metronomo**.



Sezione Opzioni metronomo

Nella sezione **Usa il click** sono disponibili le seguenti opzioni:

In registrazione

Consente di attivare il click del metronomo durante la registrazione.

In riproduzione

Consente di attivare il click del metronomo durante la riproduzione.

Durante il preconteggio

Consente di attivare un conteggio su base musicale che verrà riprodotto quando si avvia la registrazione a partire dalla modalità arresto.

Sezione Opzioni di pre-conteggio

Nella sezione **Opzioni di pre-conteggio** sono disponibili le seguenti opzioni:

Preconteggio misure

Consente di impostare il numero di misure che vengono contate dal metronomo prima dell'avvio della registrazione.

Lunghezza del clic di progetto

Attivare questa funzione per fare in modo che il metronomo riproduca un click per ciascun movimento, in relazione alla base di conteggio del progetto.

Durata del click

Attivare questa opzione per regolare il ritmo del metronomo. Ad esempio, se si imposta un valore di 1/8, si avranno otto note (due click per movimento).

Usa il tempo in chiave all'avvio della registraz.

Attivare questa opzione per fare in modo che il preconteggio utilizzi automaticamente il tempo in chiave e il tempo impostati alla posizione in cui inizia la registrazione.

Usa il tempo in chiave in base al tempo del progetto

Attivare questa opzione per fare in modo che il preconteggio utilizzi il tempo in chiave impostato nella traccia tempo e che qualsiasi modifica di tempo venga applicata sulla traccia tempo durante il preconteggio.

Usa il tempo in chiave

Consente di impostare un tempo in chiave per il preconteggio. In questa modalità, le modifiche di tempo nella traccia tempo non hanno alcun effetto sul preconteggio.

Sezione Uscite del click

Nella sezione **Uscite del click** sono disponibili le seguenti opzioni:

Attiva click MIDI

Consente di attivare il click MIDI.

Canale/Porta MIDI

Consente di selezionare un'uscita MIDI e un canale per il click MIDI. È inoltre possibile selezionare un VST Instrument precedentemente impostato nella finestra **VST Instrument** (non in Cubase LE).

Nota Hi/Velocity

Consente di impostare il numero di nota MIDI e il valore di velocity per il primo movimento della misura, la nota alta.

Note Lo/Velocity

Consente di impostare il numero di nota MIDI e il valore di velocity per gli altri movimenti, le note basse.

Attiva click audio

Consente di attivare il click audio che viene riprodotto attraverso l'hardware audio.

Beep

Consente di attivare dei beep generati dal programma. Consente di regolare livello e altezza dei beep per il movimento Hi (il primo) e per i movimenti Lo (gli altri) mediante i cursori in basso.

Suoni

Consente di caricare dei file audio per i suoni del metronomo Hi e Lo nei campi Suono in basso. Con i cursori si stabilisce il livello del click.

La funzione Inseguì

La funzione Inseguì fa in modo che gli strumenti MIDI suonino correttamente quando si colloca il cursore di progetto in una nuova posizione e si avvia la riproduzione. Per farlo, il programma trasmette agli strumenti MIDI una serie di messaggi MIDI ogni volta che nel progetto ci si sposta ad una nuova posizione, assicurando così che tutti i dispositivi MIDI siano configurati opportunamente per quanto riguarda eventi Program Change, Controller (come il Volume MIDI), ecc.

ESEMPIO

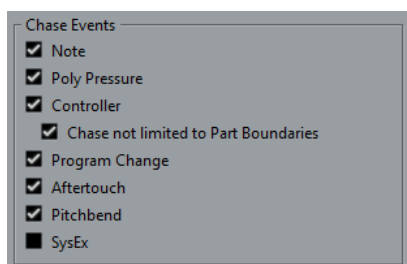
Si ha una traccia MIDI con un evento Program Change inserito all'inizio. Questo evento cambia il suono del synth in un suono di piano.

All'inizio del primo ritornello si trova un altro evento Program Change che modifica il suono dello stesso synth in un suono di archi.

A questo punto si riproduce il brano, il quale inizia con un suono di piano che diventa poi un suono di archi. A metà del ritornello si ferma e si riavvolge ad un punto compreso tra l'inizio ed il secondo Program Change. Il synth continua a suonare gli archi, mentre in realtà in questa sezione dovrebbe esserci un piano.

La funzione **Inseguì** si occupa proprio di questo. Se gli eventi Program Change sono configurati per essere inseguiti, Cubase segue la musica fin dall'inizio, trova il primo evento Program Change e lo trasmette al synth, impostandolo sul suono corretto.

La stessa cosa avviene anche per altri tipi di eventi. Nella finestra di dialogo **Preferenze** della pagina **MIDI**, le impostazioni del parametro **Inseguì eventi** consentono di determinare quali tipi di eventi vengono inseguiti quando ci si porta ad una nuova posizione e si avvia la riproduzione.



LINK CORRELATI

[Inseguì eventi](#) a pag. 679

Tastiera virtuale

La tastiera virtuale consente di riprodurre e registrare delle note MIDI mediante l'utilizzo della tastiera del computer o di un mouse. Questa funzionalità è utile se non si dispone di un dispositivo MIDI esterno e se non si intende inserire le note utilizzando lo strumento Disegna.

Quando viene visualizzata la tastiera virtuale, i comandi da tastiera soliti vengono bloccati, poiché questi sono ora riservati per la tastiera virtuale. Le sole eccezioni sono:

- Salva: **Ctrl/Cmd-S**
- Avvia/Arresta la registrazione: **Num ***
- Avvia/Arresta la riproduzione: **Barra spaziatrice**
- Salta al localizzatore sinistro: **Num 1**
- Elimina: **Canc** o **Backspace**
- Ciclo attivato/disattivato: **Num /**
- Visualizza/Nascondi la barra di trasporto: **F2**
- Visualizza/Nascondi la tastiera virtuale: **Alt-K**

Registrare il MIDI utilizzando la tastiera virtuale

PREREQUISITI

È stata selezionata una traccia MIDI o instrument ed è stata attivata la funzione **Abilita la registrazione**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Tastiera virtuale**.
La tastiera virtuale viene visualizzata nella barra di trasporto.
2. Nella **Barra di trasporto** attivare l'opzione **Registra**.
3. Eseguire una delle seguenti azioni per inserire alcune note:
 - Fare clic sui tasti della tastiera virtuale.
 - Premere i tasti corrispondenti sulla tastiera del computer.

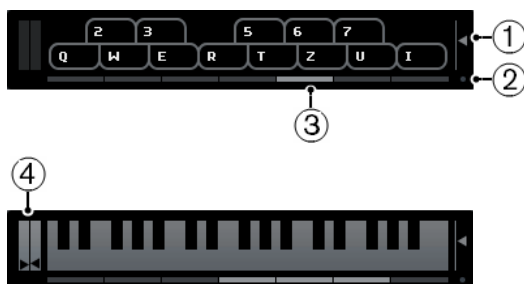
NOTA

È possibile premere più tasti contemporaneamente per inserire delle parti polifoniche. Il numero massimo di note che può essere riprodotto insieme dipende dal sistema operativo e dalla configurazione hardware utilizzati.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Chiudere la tastiera virtuale per rendere nuovamente disponibili tutti i comandi da tastiera.

Opzioni della tastiera virtuale



1. Livello di velocity delle note

Questo cursore consente di regolare il volume della tastiera virtuale. A questo scopo possono essere utilizzati anche i tasti **Freccia su** o **Freccia gi **.

2. Modifica la modalit  di visualizzazione della tastiera virtuale

Questo pulsante consente di passare dalla modalit  di visualizzazione tastiera del computer alla modalit  tastiera di pianoforte e viceversa.

In modalit  tastiera del computer, per inserire le note si possono usare le due file di tasti che sono visualizzate sulla tastiera virtuale.

La tastiera di pianoforte dispone di un range di tasti pi  ampio e consente di inserire pi  di una voce contemporaneamente. A questo scopo pu  essere utilizzato anche il tasto **Tab**.

3. Offset ottava

Questi pulsanti consentono di spostare l'intervallo della tastiera su un'ottava pi  alta o pi  bassa. Si hanno a disposizione sette ottave complete. A questo scopo possono essere utilizzati anche i tasti **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.

4. Cursori Pitchbend/Modulation

Questi cursori sono disponibili solamente in modalit  tastiera di pianoforte. Il display del cursore sinistro visualizza i cambi di pitchbend, il display del cursore destro i cambi di modulazione. Per introdurre una modulazione, fare clic su un tasto ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso. Per introdurre un pitchbend, eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

Registrazione

Cubase consente di registrare sia l'audio che il MIDI.

Eseguire le seguenti operazioni preliminari:

- Configurare, collegare e calibrare la propria periferica hardware audio.
- Aprire un progetto e impostarlo in relazione alle proprie specifiche.
I parametri di configurazione del progetto determinano il formato di registrazione, la frequenza di campionamento, la durata del progetto ecc.; questi parametri hanno un effetto diretto sulle registrazioni audio che vengono effettuate nel corso del progetto.
- Se si ha intenzione di registrare delle parti MIDI, configurare e collegare le proprie apparecchiature MIDI.

LINK CORRELATI

[Configurazione audio](#) a pag. 11

[Configurazione MIDI](#) a pag. 19

Metodi di registrazione di base

Alle registrazioni audio e MIDI si applicano i metodi di registrazione di base.

Abilitare le tracce alla registrazione

Per poter effettuare delle registrazioni, è necessario abilitare alla registrazione le relative tracce.

- Per abilitare alla registrazione una traccia, attivare l'opzione **Abilita la registrazione** nell'elenco tracce, nell'Inspector o nella MixConsole.
- Per abilitare alla registrazione tutte le tracce contemporaneamente, impostare un comando da tastiera per la funzione **Abilita la registrazione per tutte le tracce audio** nella categoria **Mixer** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera** e utilizzarlo.
- Per abilitare alla registrazione delle tracce audio o MIDI quando le si seleziona, attivare le opzioni **Abilita la registrazione nella traccia audio selezionata** o **Abilita la registrazione sulla traccia MIDI selezionata** (**File > Preferenze > Modifica > Progetto e MixConsole**).

NOTA

Il numero preciso di tracce audio che è possibile registrare contemporaneamente dipende dalle prestazioni della CPU e dell'hard disk utilizzati. Attivare l'opzione **Avvisa in caso di sovraccarico dei processi** (**File > Preferenze > VST**) per visualizzare un messaggio di allerta ogni volta che l'indicatore di sovraccarico della CPU si illumina nel corso della registrazione.

LINK CORRELATI

[Modifica - Progetto e MixConsole](#) a pag. 671

[VST](#) a pag. 688

Attivare la registrazione

È possibile attivare la registrazione manualmente o automaticamente.

Attivazione manuale della registrazione

- Per attivare la registrazione, fare clic su **Registra** nella **Barra di trasporto** o nella barra degli strumenti. È anche possibile utilizzare il comando da tastiera corrispondente, di default **Num-***.

La registrazione viene avviata a partire dalla posizione attuale del cursore.

NOTA

Quando si avvia la registrazione in modalità **Arresto**, è possibile farla partire dal localizzatore sinistro attivando l'opzione **Avvia registrazione dal localizzatore sinistro/posizione di punch-in** disponibile nel menu **Trasporto**. Verrà applicato il preconteggio del metronomo.

Attivare la registrazione automaticamente

Cubase è in grado di passare automaticamente dalla riproduzione alla registrazione in una determinata posizione. Questa funzionalità è utile se si ha necessità di sostituire una sezione di una registrazione e si desidera ascoltare il materiale già registrato fino alla posizione di inizio registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Collocare il localizzatore sinistro alla posizione in cui si desidera avviare la registrazione.
2. Attivare il comando **Punch-in** nella **Barra di trasporto**.
3. Avviare la riproduzione da una posizione qualsiasi prima del localizzatore sinistro.

RISULTATO

Quando il cursore di progetto arriva al localizzatore sinistro la registrazione inizia automaticamente.

LINK CORRELATI

[Punch-in e punch-out](#) a pag. 167

Arrestare la registrazione

- Per arrestare la registrazione e la riproduzione, fare clic su **Arresta** nella **Barra di trasporto**, oppure utilizzare il comando da tastiera corrispondente, di default **Num-0**.
- Per arrestare la registrazione e proseguire la riproduzione, fare clic su **Registrazione**, oppure utilizzare il comando da tastiera corrispondente, di default **Num-***.
- Per arrestare automaticamente la registrazione quando il cursore di progetto raggiunge la posizione di punch-out e continuare la riproduzione, attivare il comando **Punch-out** nella **Barra di trasporto**.

LINK CORRELATI

[Punch-in e punch-out](#) a pag. 167

Registrazione ciclica

È possibile eseguire una registrazione in ciclo: ciò significa che una sezione selezionata può essere registrata in maniera ripetuta e con estrema semplicità.

PREREQUISITI

Un ciclo può essere impostato utilizzando i localizzatori sinistro e destro.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Ciclo** nella **Barra di trasporto** per attivare la modalità ciclica.
2. Attivare la registrazione dal localizzatore sinistro, prima del ciclo o al suo interno.
Non appena il cursore di progetto raggiunge il localizzatore destro, salterà indietro al localizzatore sinistro e continuerà a registrare un nuovo turno.

RISULTATO

I risultati della registrazione ciclica dipendono dalla modalità di registrazione selezionata. Differiscono inoltre a seconda che si stia lavorando con materiale audio o MIDI.

LINK CORRELATI

[Localizzatori sinistro e destro](#) a pag. 164

[Registrazione il MIDI](#) a pag. 185

[Registrazione audio](#) a pag. 180

Modalità di registrazione comuni

Le **Modalità di registrazione comuni** determinano ciò che accade se si fa clic su **Registra** nel corso di una registrazione audio o MIDI.

- Per accedere alle modalità di registrazione, selezionare **Trasporto > Modalità di registrazione comuni**.
È possibile accedere alle **Modalità di registrazione comuni** anche facendo clic sulla parte superiore della sezione **Modalità di registrazione** nella **Barra di trasporto**.

Punch in/out

In questa modalità, la registrazione viene arrestata.

Re-Record

In questa modalità, la registrazione viene reinizializzata, gli eventi vengono rimossi e la registrazione viene riavviata a partire esattamente dalla stessa posizione.

Avvia la registrazione al cursore

In questa modalità, la registrazione viene avviata dalla posizione del cursore.

Avvia la registrazione alla posizione del localizzatore sinistro/di punch-in

In questa modalità, la registrazione viene avviata dal localizzatore sinistro.

LINK CORRELATI

[Menu Trasporto](#) a pag. 158

[Le diverse sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 156

Re-Record

PROCEDIMENTO

1. Attivare l'opzione **Trasporto > Modalità di registrazione comuni > Re-Record**.
 2. Avviare la registrazione.
 3. Premere nuovamente **Registrazione** per riavviare la registrazione.
-

RISULTATO

Il cursore di progetto salta indietro alla posizione di partenza della registrazione e la registrazione viene riavviata.

NOTA

Le registrazioni precedenti vengono rimosse dal progetto e non possono essere recuperate mediante il comando **Annulla**; queste rimangono comunque nel **Pool**.

Monitoraggio

In Cubase, monitorare significa ascoltare il segnale in ingresso mentre si prepara la registrazione, oppure nel corso della registrazione stessa.

Sono disponibili le seguenti modalità di monitoraggio:

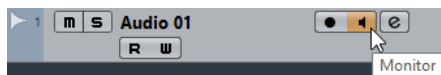
- Tramite Cubase.
- Esternamente, ascoltando il segnale prima che questo raggiunga Cubase.
- Utilizzando la funzione ASIO Direct Monitoring.
Si tratta di una combinazione degli altri due metodi.

Monitoraggio tramite Cubase

Se si utilizza il monitoraggio tramite Cubase, il segnale in ingresso viene miscelato all'audio in riproduzione. Per poter utilizzare questa funzionalità è necessario disporre di una configurazione hardware audio dotata di un basso livello di latenza.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, attivare la funzione **Monitor**.



2. Nella **MixConsole**, regolare il livello del monitoraggio e il panorama.
È possibile aggiungere effetti ed equalizzazione al segnale di monitoraggio utilizzando il canale della traccia. Se si stanno utilizzando degli effetti plug-in con elevati valori di ritardi intrinseci, la funzione di compensazione automatica del ritardo di Cubase causerà l'aumento della latenza. Se ciò rappresenta un problema, è possibile utilizzare la funzione Forza compensazione ritardo nel corso della registrazione.
 3. Selezionare **File > Preferenze > VST**.
 4. Aprire il menu a tendina **Monitoraggio automatico** e selezionare una modalità di monitoraggio.
-

RISULTATO

Il segnale monitorato verrà ritardato in base al valore della latenza, il quale dipende dalla periferica hardware audio impiegata e dai relativi driver. La latenza della propria periferica hardware può essere verificata nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche (Periferiche > Impostazioni periferiche > VST Audio System)**.

LINK CORRELATI

[VST](#) a pag. 688

Monitoraggio esterno

Con la dicitura monitoraggio esterno si intende l'ascolto del segnale in ingresso prima che questo venga inviato a Cubase. Per mixare l'audio riprodotto con il segnale in ingresso è necessario utilizzare un mixer esterno. Il valore di latenza derivante dalla configurazione hardware audio non influenza il segnale di monitoraggio. Quando si utilizza la modalità di monitoraggio esterno non è possibile controllare il livello del segnale di monitoraggio direttamente da Cubase, né aggiungervi effetti VST o equalizzazioni.

PROCEDIMENTO

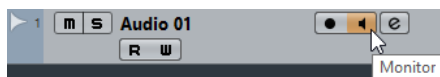
1. Selezionare **File > Preferenze > VST**.
 2. Aprire il menu a tendina **Monitoraggio automatico** e selezionare l'opzione **Manuale**.
 3. Disattivare la funzione **Monitor** in Cubase.
 4. Sul banco di mixaggio utilizzato o nell'applicazione mixer fornita con la propria periferica hardware audio attivare la modalità **Thru** o **Direct Thru** per rimandare indietro l'audio in ingresso.
-

ASIO Direct Monitoring

Se l'unità hardware audio utilizzata è compatibile con il protocollo ASIO 2.0, significa che può supportare la funzionalità ASIO Direct Monitoring. Questa funzione potrebbe essere disponibile anche per delle periferiche hardware audio dotate di driver per Mac OS. In modalità ASIO Direct Monitoring, il monitoraggio viene effettuato tramite la periferica audio hardware e controllato da Cubase. La latenza della periferica hardware audio non influenza il segnale monitorato quando si utilizza la modalità ASIO Direct Monitoring.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, attivare la funzione **Monitor**.



2. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**, selezionare il driver dall'elenco delle **Periferiche** sulla sinistra per visualizzare le relative impostazioni, quindi inserire la spunta nel box **Monitoraggio diretto**.

Se il box di spunta è disattivato, l'unità hardware audio utilizzata (o il relativo driver) non supporta la funzionalità ASIO Direct Monitoring. Per maggiori dettagli contattare il costruttore.

4. Selezionare **File > Preferenze > VST**.
 5. Aprire il menu a tendina **Monitoraggio automatico** e selezionare una modalità di monitoraggio.
 6. Nella MixConsole, regolare il livello del monitoraggio e il panorama.
A seconda della periferica hardware audio utilizzata, questa funzionalità potrebbe non essere disponibile.
-

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile monitorare i livelli di ingresso delle proprie tracce audio, cioè mappare la misurazione dei livelli del bus di ingresso sulle tracce audio abilitate al monitoraggio e osservare così i livelli in ingresso delle tracce audio mentre si lavora nella **finestra progetto**.

- Selezionare **File > Preferenze > Indicatori** e attivare l'opzione **Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio (in monitoraggio diretto)**.

Poiché le tracce riflettono il segnale del bus di ingresso, si potrà osservare lo stesso segnale in entrambe le posizioni. Quando si utilizza la misurazione dei livelli mappata, tutte le funzioni che si applicano alla traccia audio non si riflettono nei relativi indicatori.

NOTA

Quando si utilizzano delle periferiche hardware di Steinberg (della serie MR816) in combinazione con la funzione ASIO Direct Monitoring, il monitoraggio sarà virtualmente senza alcuna latenza. Se si sta utilizzando una periferica audio RME Audio Hammerfall DSP, assicurarsi che la voce pan law nelle preferenze della periferica sia impostata su -3 dB.

LINK CORRELATI

[VST](#) a pag. 688

Monitorare le tracce MIDI

È possibile monitorare tutto ciò che viene suonato e registrato attraverso l'uscita e il canale MIDI selezionati per una traccia MIDI.

PREREQUISITI

La funzione Local Off è attivata sul proprio strumento MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > MIDI**.
2. Assicurarsi che la funzione **MIDI thru attivo** sia attivata.
3. Nell'elenco tracce, attivare la funzione **Monitor**.



RISULTATO

I dati MIDI entranti vengono così echeggiati indietro.

LINK CORRELATI

[MIDI](#) a pag. 679

Specifiche di registrazione audio

Operazioni preparatorie

Selezionare un formato file di registrazione

È possibile definire il formato file di registrazione, cioè la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit e il tipo dei file registrati per i nuovi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Impostazioni progetto**.
2. Definire le impostazioni per i parametri **Frequenza di campionamento**, **Risoluzione in bit** e **Tipo dei file registrati**.

IMPORTANTE

La risoluzione in bit e il tipo di file possono essere modificati in qualsiasi momento, mentre la frequenza di campionamento di un progetto non può essere cambiata successivamente.

LINK CORRELATI

[Creazione di nuovi progetti](#) a pag. 65

Impostare la cartella di registrazione audio

Ciascun progetto di Cubase dispone di una propria cartella di progetto contenente una cartella chiamata **Audio**. Di default, in questa cartella vengono salvati i file audio registrati. Tuttavia, se necessario è possibile selezionare delle cartelle di registrazione indipendenti per ciascuna traccia audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare tutte le tracce alle quali si desidera assegnare la stessa cartella di registrazione.
2. Fare clic-destro su una traccia per aprire il menu contestuale.
3. Selezionare **Imposta cartella di registrazione**.
4. Nella finestra di selezione file, raggiungere la cartella che si intende utilizzare come cartella di registrazione, oppure creare una nuova cartella facendo clic su **Nuova cartella**.
Se si desidera avere cartelle separate per i diversi tipi di materiale audio (parlato, suoni d'ambiente, musica, ecc.) è possibile creare delle sotto-cartelle all'interno della cartella **Audio** del progetto e assegnare le varie tracce alle diverse sotto-cartelle. In questo modo, tutti i file audio resteranno all'interno della cartella di progetto rendendo così più semplice la gestione del progetto.

Preparare una traccia per la registrazione

Creare una traccia e impostare la configurazione canale

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Audio**.
2. Nel campo **Numero**, inserire il numero di tracce che si intende aggiungere.
3. Aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione canale.
4. Facoltativo: Inserire un nome per la traccia.
5. Fare clic su **Aggiungi traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi traccia](#) a pag. 119

Quantità di RAM necessaria per la registrazione

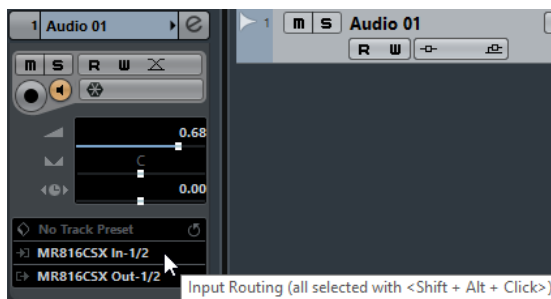
Ciascuna traccia sulla quale viene effettuata una registrazione necessita di un determinato quantitativo di RAM e l'utilizzo di memoria aumenta quanto più aumenta la durata della registrazione stessa. Ciascun canale audio richiede 2,4 MB di RAM per le impostazioni della MixConsole. Il consumo di memoria aumenta oltre che all'aumentare della lunghezza della registrazione, anche all'incremento del valore della frequenza di campionamento e del numero di tracce registrate. Quando si configura un progetto per una registrazione va inoltre considerata la limitazione della RAM eventualmente imposta dal sistema operativo utilizzato.

Selezionare un bus di ingresso per la traccia

Prima di poter effettuare una registrazione su una traccia, è necessario aggiungere e configurare i bus di ingresso necessari e specificare da quali di questi bus la traccia eseguirà la registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** della traccia audio, aprire il menu a tendina **Assegnazione ingresso**.



2. Selezionare un bus di ingresso.

LINK CORRELATI

[Configurazione delle porte di ingresso e uscita](#) a pag. 18

[Configurazione dei bus audio](#) a pag. 19

[L'Inspector delle tracce audio](#) a pag. 83

Registrazione audio

È possibile registrare l'audio utilizzando uno dei metodi di registrazione di base.

Al termine della registrazione, viene creato un file audio nella cartella **Audio** all'interno della cartella di progetto. Nel Pool viene creata una clip audio per il file audio e sulla traccia di registrazione compare un evento audio che riproduce l'intera clip. Infine, viene calcolata un'immagine per la forma d'onda dell'evento audio. Se la registrazione ha una durata piuttosto elevata, tutto ciò può richiedere parecchio tempo.

NOTA

L'immagine della forma d'onda verrà calcolata e visualizzata in tempo reale durante il processo di registrazione. Questo calcolo in tempo reale utilizza una parte della potenza di processamento. Se il processore utilizzato è piuttosto lento o se si sta lavorando a un progetto estremamente pesante in termini di utilizzo di risorse della CPU, selezionare **File > Preferenze > Registrazione > Audio** e disattivare l'opzione **Crea immagine audio durante la registrazione**.

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

[Registrazione ciclica](#) a pag. 174

Modalità di registrazione audio

Selezionando una delle **Modalità di registrazione audio** disponibili è possibile decidere ciò che accade alle proprie registrazioni e a tutti gli eventi esistenti nella traccia su cui si sta effettuando la registrazione. Questa funzione è importante poiché non si registrerà sempre su una traccia vuota. Potrebbero esserci infatti situazioni in cui si esegue una registrazione sopra degli eventi esistenti, specialmente in modalità ciclica.

- Per accedere alle modalità di registrazione, selezionare **Trasporto > Modalità di registrazione audio**.

È possibile accedere alle **Modalità di registrazione audio** anche facendo clic sulla destra del simbolo audio nella sezione **Modalità di registrazione** della **Barra di trasporto**.

Mantieni storia

Gli eventi esistenti o le porzioni di eventi che vengono sovrapposti da una nuova registrazione vengono mantenuti.

Storia del ciclo + Sostituisci

Gli eventi esistenti o le porzioni di eventi che vengono sovrapposti da una nuova registrazione sono sostituiti dalla nuova registrazione. Tuttavia, se si registra in modalità ciclica, tutte le take della registrazione ciclica corrente vengono mantenute.

Sostituisci

Gli eventi esistenti o le porzioni di eventi che vengono sovrapposti da una nuova registrazione sono sostituiti dall'ultima take registrata.

LINK CORRELATI

[Menu Trasporto](#) a pag. 158

[Le diverse sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 156

Registrazione utilizzando degli effetti

Cubase consente di aggiungere degli effetti e/o di regolare l'equalizzazione direttamente nella fase di registrazione. Per farlo, è necessario aggiungere degli effetti in insert e/o regolare l'equalizzazione nel relativo canale di ingresso della MixConsole.

IMPORTANTE

Se si effettua una registrazione con l'utilizzo di alcuni effetti, questi diventano parte integrante del file audio risultante. Non è possibile modificare le impostazioni relative agli effetti dopo la registrazione.

Nel caso in cui si effettui una registrazione con degli effetti, considerare la possibilità di utilizzare il formato a 32-bit a virgola mobile. In tal modo, la risoluzione in bit non verrà ridotta e di conseguenza non vi è quindi rischio di clipping. Inoltre, viene perfettamente preservata la qualità audio. Se si registra nei formati a 16 o 24 bit, il margine disponibile è inferiore; di conseguenza potrebbe verificarsi un clipping se il segnale è troppo elevato.

Annullare una registrazione

Se la registrazione effettuata non è soddisfacente, la si può eliminare.

- Selezionare **Modifica > Annulla**.

Gli eventi appena registrati vengono in tal modo rimossi dalla **finestra progetto** e le clip audio nel Pool vengono spostate nella cartella cestino. Per rimuovere dall'hard disk i file audio registrati, aprire il Pool, fare clic-destro sull'icona **Cestino** e selezionare **Svuota il cestino**.

LINK CORRELATI

[Finestra del Pool](#) a pag. 355

Recupero delle registrazioni audio

Cubase consente di recuperare le registrazioni audio in due diverse situazioni: se è stato specificato un tempo di pre-registrazione audio quando si preme troppo in ritardo il comando **Registrazione** e a seguito di un blocco di sistema nel corso della registrazione.

Specificare un tempo di pre-registrazione audio

È possibile catturare fino a 1 minuto di qualsiasi tipo di segnale audio in entrata che viene riprodotto in fase di arresto o durante la riproduzione, grazie alla capacità di Cubase di catturare l'audio entrante in un buffer di memoria anche quando non ci si trova in fase di registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Registrazione > Audio**.
2. Specificare un tempo (fino a 60 secondi) nel campo **Secondi audio pre-registrazione**. Viene così attivato il buffering dell'ingresso audio, rendendo possibile la pre-registrazione.
3. Assicurarsi che una traccia audio sia abilitata alla registrazione e che riceva l'audio dalla sorgente del segnale.
4. Una volta che è stato suonato del materiale audio che si intende catturare (in modalità arresto o durante la riproduzione), fare clic su **Registrazione**.
5. Arrestare la registrazione dopo alcuni secondi.
Viene così creato un evento audio che inizia alla posizione in cui si trovava il cursore di progetto quando è stata attivata la registrazione. Se ci si trovava in modalità arresto e il cursore era all'inizio del progetto, potrebbe essere necessario spostare l'evento verso destra; se invece si stava suonando insieme al progetto, lasciare l'evento dove si trova.
6. Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e collocare il cursore sul bordo inferiore-sinistro dell'evento in modo che appaia una doppia freccia, quindi fare clic e trascinare verso sinistra.

RISULTATO

L'evento viene ora esteso e viene inserito l'audio riprodotto prima dell'attivazione della registrazione. Ciò significa che se si è suonato durante la riproduzione, le note catturate vengono posizionate esattamente nel punto in cui queste sono state suonate in relazione al progetto.

LINK CORRELATI

[Registrazione - Audio](#) a pag. 685

Recupero delle registrazioni audio dopo un blocco del sistema

Cubase consente di recuperare le registrazioni audio dopo un crash di sistema, ad esempio a seguito di un calo di tensione o di altri imprevisti.

Nel caso in cui si verificasse un crash del computer nel corso di una registrazione, riavviare il sistema e verificare la cartella di registrazione del progetto. Di default, si tratta della sotto cartella **Audio** situata all'interno della cartella di progetto, la quale dovrebbe contenere il file audio registrato, dal momento di avvio della registrazione fino al punto in cui si è verificato il problema.

NOTA

- Questa funzione non costituisce una regola generale garantita da Steinberg. Nonostante il programma sia stato sensibilmente migliorato in modo da riuscire a recuperare le registrazioni audio in caso di problemi del sistema, è sempre possibile che un crash del computer, una mancanza di alimentazione, ecc., possano danneggiare altri componenti del sistema, rendendo impossibile il salvataggio o il recupero dei dati.
 - Si raccomanda di non provocare volontariamente una situazione simile per testare questa funzione. Sebbene i processi interni del programma siano stati perfezionati per far fronte a queste situazioni, Steinberg non garantisce che in seguito a tali anomalie altri componenti del computer non siano stati danneggiati.
-

Specifiche di registrazione MIDI

Operazioni preparatorie

Le operazioni preparatorie descritte nelle sezioni che seguono si focalizzano principalmente sulle periferiche MIDI esterne.

Strumenti e canali MIDI

La maggior parte dei synth MIDI sono in grado di riprodurre più suoni contemporaneamente, ciascuno su un canale MIDI diverso; ciò consente di riprodurre una varietà di suoni (basso, piano ecc.) dallo stesso dispositivo.

Alcune periferiche, come ad esempio i moduli sonori compatibili con lo standard General MIDI, ricevono sempre i dati su tutti e 16 i canali MIDI. Su uno strumento del genere non occorre eseguire particolari configurazioni.

Su altri tipi di strumenti invece, è necessario utilizzare i controlli presenti nel pannello frontale per configurare varie parti, timbri, ecc., in modo che tutti ricevano i dati su un unico canale MIDI.

Per maggiori informazioni, consultare il manuale fornito col proprio strumento MIDI.

Assegnazione dei nomi alle porte MIDI

Capita spesso che gli ingressi e le uscite MIDI vengano visualizzati con nomi estremamente lunghi e complessi. In Cubase è comunque possibile rinominare le proprie porte MIDI con nomi più descrittivi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Configurazione porte MIDI**.
Vengono elencati gli ingressi e le uscite MIDI disponibili. In Windows, la scelta del dispositivo dipende dalla configurazione utilizzata.
3. Fare clic nella colonna **Visualizza come** e inserire un nuovo nome.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

I nuovi nomi delle porte compaiono nei menu **Ingresso MIDI** e **Assegnazione uscita**.

Impostare l'ingresso MIDI

L'ingresso MIDI di una traccia viene definito nell'**Inspector**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia alla quale si intende assegnare un ingresso MIDI.
2. Nella sezione più in cima dell'**Inspector**, aprire il menu a tendina **Assegnazione ingresso** e selezionare un ingresso.
Gli ingressi disponibili nel menu dipendono dal tipo di interfaccia MIDI utilizzata. Se si tiene premuto **Shift-Alt**, l'ingresso MIDI selezionato viene utilizzato per tutte le tracce MIDI selezionate.

NOTA

Selezionando l'opzione **All MIDI inputs**, la traccia riceverà i dati MIDI da tutti gli ingressi MIDI disponibili.

Impostare il canale e l'uscita MIDI

Le impostazioni relative al canale e all'uscita MIDI determinano dove viene inviato il materiale MIDI registrato nel corso della riproduzione. Queste impostazioni sono importanti anche per il monitoraggio del MIDI in Cubase. Il canale e l'uscita MIDI possono essere selezionati nell'elenco tracce o nell'Inspector.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia alla quale si intende assegnare un canale MIDI e un'uscita.
2. Nella sezione più in cima dell'**Inspector**, aprire il menu a tendina **Assegnazione uscita** e selezionare un'uscita.
Le uscite disponibili nel menu dipendono dal tipo di interfaccia MIDI utilizzata. Se si tiene premuto **Shift-Alt**, l'uscita MIDI selezionata viene utilizzata per tutte le tracce MIDI selezionate.
3. Aprire il menu a tendina **Canale** e selezionare un canale MIDI.

NOTA

Se si seleziona il canale MIDI **Qualsiasi**, il materiale MIDI viene assegnato ai canali che sono in uso da parte del proprio strumento MIDI.

Selezionare un suono

È possibile selezionare i suoni direttamente da Cubase "istruendo" il programma affinché invii dei messaggi Program Change e Bank Select alla propria periferica MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia alla quale si intende assegnare un suono.
2. Nell'elenco tracce o nell'**Inspector**, aprire il menu a tendina **Selettore programma** e selezionare un programma.
I messaggi Program Change consentono di accedere a 128 diverse posizioni dei programmi.
3. Se lo strumento MIDI utilizzato dispone di più di 128 programmi, è possibile aprire il menu a tendina **Selettore banco** e scegliere tra i vari banchi disponibili, ciascuno dei quali contenente 128 programmi.

NOTA

I messaggi Bank Select sono riconosciuti in modo diverso dai vari strumenti MIDI. Anche la struttura e la numerazione dei banchi può variare. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica relativa allo strumento MIDI utilizzato.

LINK CORRELATI

[L'Inspector delle tracce MIDI](#) a pag. 92

Registrazione negli editor MIDI

È possibile registrare dei dati MIDI nella parte MIDI che è aperta in uno degli editor MIDI.

PREREQUISITI

È stata selezionata l'opzione **Fondi** o **Sostituisci** come **Modalità di registrazione MIDI**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic nell'editor MIDI in modo che questo venga focalizzato.
 2. Nella barra degli strumenti dell'editor MIDI, attivare l'opzione **Registra nell'editor**.
 3. Eseguire una delle seguenti operazioni per attivare la registrazione:
 - Fare clic su **Registra** nella **Barra di trasporto**.
 - Fare clic su **Registra** nella barra degli strumenti.
-

RISULTATO

I dati MIDI vengono registrati nella parte MIDI che è aperta nell'editor MIDI. Se la registrazione va oltre i bordi della parte, questa viene automaticamente allargata.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 470

Registrazione il MIDI

È possibile registrare il materiale MIDI utilizzando uno dei metodi di registrazione di base.

Al termine della registrazione, nella **finestra progetto** viene creata una parte contenente degli eventi MIDI.

NOTA

Se si esegue una registrazione dal vivo con l'utilizzo di un VST instrument, generalmente si tende a compensare inconsciamente la latenza della scheda audio suonando troppo in anticipo. Di conseguenza, i timestamp vengono anch'essi registrati in anticipo. Se si attiva la funzione **Compensazione della latenza ASIO** nell'elenco tracce, tutti gli eventi registrati vengono spostati e riposizionati in base al valore di latenza corrente.

Le preferenze di seguito elencate agiscono sulla registrazione MIDI:

- Regola durata
- Regola le parti MIDI in base alle misure
- Intervallo di cattura MIDI in ms
- Compensazione della latenza ASIO attiva di default

Queste opzioni sono disponibili nelle pagine **MIDI** e **Registrazione-MIDI** della finestra di dialogo **Preferenze**.

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

[MIDI](#) a pag. 679

[Registrazione - MIDI](#) a pag. 685

Registrazione diversi tipi di messaggi MIDI

È possibile registrare diversi tipi di messaggi MIDI.

- Per specificare quali tipi di eventi vengono registrati, selezionare **File > Preferenze > MIDI > Filtro MIDI** e disattivare le opzioni relative ai tipi di messaggi MIDI che si intende registrare.

LINK CORRELATI

[MIDI - Filtro MIDI](#) a pag. 683

Registrazione delle note MIDI

Quando si preme e si rilascia un tasto sul proprio sintetizzatore o su un'altra tastiera MIDI, vengono registrati i seguenti messaggi:

- Note On (tasto premuto)
- Note Off (tasto rilasciato)
- Canale MIDI

NOTA

In genere, l'informazione relativa al canale MIDI viene sostituita dall'impostazione del canale MIDI della traccia. Tuttavia, se si configura la traccia sul canale MIDI **Qualsiasi**, le note verranno riprodotte sui rispettivi canali originali.

Registrazione di messaggi continui

Pitchbend, aftertouch e controller come modulation wheel, sustain pedal, volume ecc. sono considerati eventi MIDI continui (l'opposto dei messaggi estemporanei tasto su/giù).

È possibile registrare dei messaggi continui insieme alle note oppure in maniera indipendente, cioè dopo o prima di esse.

I messaggi continui possono essere registrati su proprie tracce specifiche, in maniera indipendente dalle note alle quali appartengono. Fino a quando le due tracce sono impostate sulla stessa uscita e canale MIDI, per lo strumento MIDI è come se le due registrazioni fossero state eseguite nello stesso momento.

Registrazione dei messaggi Program Change

Quando si passa da un programma ad un altro sul proprio sintetizzatore o su un'altra tastiera MIDI, viene inviato in uscita via MIDI un numero corrispondente a quel programma sotto forma di messaggio Program Change.

È possibile registrare dei messaggi Program Change insieme alle note o in maniera indipendente, cioè dopo o prima di esse.

I messaggi Program Change possono essere registrati su proprie tracce specifiche, in maniera indipendente dalle note alle quali appartengono. Fino a quando le due tracce sono impostate sulla stessa uscita e canale MIDI, per lo strumento MIDI è come se le due registrazioni fossero state eseguite nello stesso momento.

Registrazione dei messaggi System Exclusive (SysEx)

Si tratta di un tipo di messaggi MIDI speciali, usati per trasmettere dei dati che hanno senso esclusivamente per i dispositivi di un determinato modello e marca.

I messaggi SysEx possono essere usati per trasmettere un elenco di numeri che in un synth definiscono le impostazioni relative a uno o più suoni.

La funzione Reinizializza (Reset)

La funzione **Reinizializza** (che corrisponde al comando MIDI Reset) invia dei messaggi note-off e causa la reinizializzazione dei controller su tutti i canali MIDI. Questa funzione risulta talvolta necessaria nei casi in cui si verificano problemi come note sospese, un vibrato costante, ecc., in particolare quando si esegue il punch-in e il punch-out su registrazioni MIDI che presentano dei dati pitchbend o controller.

- Per eseguire una reinizializzazione MIDI manuale, selezionare **MIDI > Reinizializza**.
- Per fare in modo che Cubase esegua una reinizializzazione MIDI in fase di arresto, selezionare **File > Preferenze > MIDI** e attivare la funzione **Reset in caso di arresto**.

- Per fare in modo che Cubase inserisca un evento reset alla fine della parte registrata, selezionare **File > Preferenze > MIDI** e attivare la funzione **Inserisci eventi 'Reset' alla fine di una registrazione**.
Viene così eseguita una reinizializzazione dei dati relativi a controller come sustain, aftertouch, pitchbend, modulation e breath control. Questa funzione è particolarmente utile se viene registrata una parte MIDI e il pedale del sustain è ancora premuto dopo l'arresto della registrazione, una situazione che solitamente ha come conseguenza il fatto che tutte le parti successive vengano riprodotte con il sustain, poiché il comando di pedal off non era stato registrato.

LINK CORRELATI

[MIDI](#) a pag. 679

Modalità di registrazione MIDI

Mediante la selezione di una **Modalità di registrazione MIDI** è possibile decidere ciò che accade a una qualsiasi parte esistente sulla traccia in cui si sta effettuando la registrazione. Le tracce MIDI possono riprodurre tutti gli eventi nelle parti sovrapposte. Se si registrano diverse parti nelle stesse posizioni o si spostano delle parti in modo che queste si sovrappongano, sarà possibile sentire gli eventi in tutte le parti.

- Per accedere alle modalità di registrazione, selezionare **Trasporto > Modalità di registrazione MIDI**.
È possibile accedere alle **Modalità di registrazione MIDI** anche facendo clic sulla destra del simbolo MIDI nella sezione **Modalità di registrazione** della **Barra di trasporto**.

Modalità di registrazione MIDI

Nuove parti

Le parti esistenti che vengono sovrapposte da una nuova registrazione sono mantenute. La nuova registrazione viene salvata come una nuova parte.

Fondi

Gli eventi esistenti nelle parti che vengono sovrapposte da una nuova registrazione sono mantenute. I nuovi eventi registrati vengono aggiunti alla parte esistente.

Sostituisci

Gli eventi esistenti nelle parti che vengono sovrapposte da una nuova registrazione vengono sostituiti.

NOTA

In modalità **Fondi** o **Sostituisci** è possibile attivare la funzione **Registra nell'editor** per registrare i dati MIDI nell'editor. Per poter utilizzare questa funzione, l'editor deve avere il focus. In caso contrario, i dati vengono registrati nella traccia MIDI nella **finestra progetto**.

Modalità di registrazione ciclica MIDI

Quando si registra del materiale MIDI in modalità ciclica, il risultato che si ottiene dipende non solo dalla modalità di registrazione MIDI scelta, ma anche dalla modalità di registrazione ciclica selezionata nella sezione **Modalità di registrazione ciclica MIDI**.

Mix

Per ciascun turno completato, tutto ciò che viene registrato viene aggiunto a quanto registrato in precedenza. Questa funzione è particolarmente utile per costruire dei pattern ritmici (si può registrare una parte di charleston al primo ciclo, la cassa al secondo ciclo, ecc.).

Sovrascrivi

Per tutto il tempo in cui viene suonata una nota MIDI o inviato un qualsiasi messaggio MIDI, tutti i dati MIDI registrati nei turni di registrazione precedenti verranno sovrascritti a partire da quel punto. Assicurarsi di smettere di suonare prima che inizi il turno successivo. In caso contrario, verrà sovrascritta l'intera take.

Tieni ultimo

Ogni turno completato sostituisce quello registrato in precedenza. Se si disattiva la registrazione o si preme **Arresta** prima che il cursore raggiunga il localizzatore destro, verrà mantenuta la take precedente. Se non si suona o inserisce alcun dato MIDI durante un turno di registrazione, non accade nulla e viene conservata la take precedente.

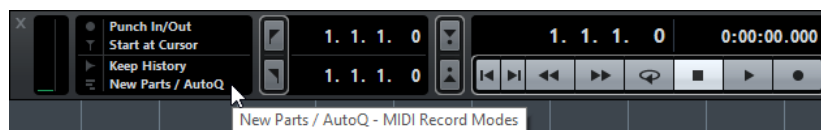
LINK CORRELATI

[Menu Trasporto](#) a pag. 158

[Le diverse sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 156

Quantizzazione delle registrazioni MIDI

Cubase è in grado di quantizzare automaticamente le note MIDI in fase di registrazione.



- Per abilitare la quantizzazione automatica, aprire la **Barra di trasporto** e, nella sezione **Modalità di registrazione**, fare clic sul campo **Modalità di registrazione MIDI** e attivare l'opzione **Quantizzazione automatica**.
Le note registrate vengono automaticamente quantizzate in base alle impostazioni di quantizzazione correnti.

LINK CORRELATI

[Quantizzazione MIDI e audio](#) a pag. 190

[Pannello di quantizzazione](#) a pag. 193

Recupero delle registrazioni MIDI

Cubase consente di recuperare le registrazioni MIDI.

Abilitare la registrazione retrospettiva MIDI

La funzione **Registrazione retrospettiva MIDI** consente di catturare qualsiasi nota MIDI suonata in modalità arresto o durante la riproduzione e trasformarla in una parte MIDI “dopo il fatto”. Ciò è reso possibile grazie al fatto che Cubase è in grado di catturare in un buffer di memoria il materiale MIDI entrante anche quando non ci si trova in fase di registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Registrazione-MIDI**.
 2. Abilitare l'opzione **Registrazione retrospettiva** e specificare un valore per il parametro **Dimensione buffer registrazione retrospettiva**.
Si attiva così il buffering dell'ingresso MIDI.
 3. Nell'elenco delle tracce MIDI, attivare il comando **Abilita la registrazione**.
 4. Suonare del materiale MIDI in modalità arresto o durante la riproduzione.
 5. Selezionare **Trasporto > Registrazione retrospettiva MIDI**.
-

RISULTATO

Il contenuto del buffer MIDI viene trasformato in una parte MIDI nella traccia abilitata alla registrazione e le note catturate vengono posizionate esattamente dove sono state suonate in relazione al progetto.

LINK CORRELATI

[Registrazione - MIDI](#) a pag. 685

Tempo di registrazione rimanente

Il riquadro **Registrazione max.** consente di visualizzare il tempo disponibile rimasto per la registrazione.

51h 25min

Il tempo disponibile dipende dalla configurazione corrente, ad esempio dal numero di tracce abilitate alla registrazione, dalla frequenza di campionamento del progetto e dalla quantità di spazio libero su hard disk.

- Per aprire il riquadro, selezionare **Periferiche > Registrazione max.**

NOTA

Il tempo di registrazione rimanente viene mostrato anche nella linea di stato che si trova sopra l'elenco tracce.

Se si utilizzano delle cartelle di registrazione individuali per salvare le proprie tracce su dischi diversi, il riquadro del tempo rimanente farà riferimento al disco con la minore disponibilità di spazio libero.

Bloccare la registrazione

La funzione **Blocca registrazione** consente di prevenire la disattivazione accidentale della modalità di registrazione.

- Selezionare **File > Comandi da tastiera** e, nella categoria **Trasporto**, assegnare i comandi da tastiera desiderati alle funzioni **Blocca registrazione** e **Sblocca registrazione**.

Se la funzione **Blocca registrazione** è attivata e si desidera entrare in modalità arresto, compare una finestra di dialogo in cui è necessario confermare l'interruzione della registrazione. È anche possibile utilizzare prima il comando da tastiera relativo alla funzione **Sblocca registrazione** e quindi entrare in modalità arresto con le procedure consuete.

NOTA

Un punch-out automatico alla posizione del localizzatore destro verrà ignorata in modalità **Blocca registrazione**.

Quantizzazione MIDI e audio

Quantizzare significa spostare il materiale audio o MIDI registrato, portandolo alla posizione musicalmente rilevante più vicina in una griglia musicale di riferimento. La quantizzazione è una funzione nata per correggere degli errori, ma la si può anche utilizzare in modo creativo.

È possibile quantizzare l'audio e il MIDI in base a una griglia o a un groove.

L'audio e il MIDI possono essere quantizzati contemporaneamente. Tuttavia, ciò che accade esattamente durante il processo di quantizzazione varia tra l'audio e il MIDI:

- La quantizzazione audio agisce sull'inizio degli eventi audio.
- La quantizzazione MIDI può agire sull'inizio degli eventi MIDI in una parte, sulla lunghezza o sulla fine degli eventi MIDI.

NOTA

La quantizzazione si basa sulla posizione originale degli eventi. Si possono quindi sperimentare varie impostazioni senza il rischio di distruggere qualcosa.

LINK CORRELATI

[Quantizzare l'inizio degli eventi audio](#) a pag. 192

[Quantizzare l'inizio degli eventi MIDI](#) a pag. 191

[Quantizzare la lunghezza degli eventi MIDI](#) a pag. 192

[Quantizzare la fine degli eventi MIDI](#) a pag. 192

Funzioni di quantizzazione

Le funzioni di quantizzazione sono disponibili nel menu **Modifica** e nella sezione **Snap/quantizzazione** della barra degli strumenti della **finestra progetto**.

Funzioni di quantizzazione nel menu Modifica

Quantizza

Quantizza l'inizio degli eventi audio o MIDI.

Reinizializza la quantizzazione

Riporta il materiale audio o MIDI al rispettivo stato originale non quantizzato e reinizializza qualsiasi modifica di lunghezza eseguita mediante l'utilizzo del cursore **Modifica lunghezza/Legato** nel **Pannello di quantizzazione**.

Pannello di quantizzazione

Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Quantizzazione avanzata

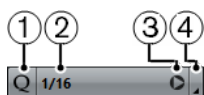
Da questo sotto menu è possibile selezionare le seguenti funzioni:

- **Quantizza la lunghezza degli eventi MIDI**

Taglia la fine degli eventi MIDI selezionati in modo che questi coincidano con il valore del parametro Quantizza la lunghezza. Vengono mantenute le posizioni di inizio.

- **Quantizza la fine degli eventi MIDI**
Sposta la fine degli eventi MIDI verso le posizioni in griglia più vicine.
- **Congela la quantizzazione MIDI**
Rende permanenti le posizioni di inizio e fine degli eventi MIDI. Questa funzione è utile in situazioni in cui si desidera quantizzare le note una seconda volta, basandosi come punto di partenza sulle attuali posizioni quantizzate, piuttosto che sulle posizioni originali.
- **Crea preset della quantizzazione groove**
Crea una mappa della quantizzazione groove basata sugli hitpoint che sono stati creati nell'**Editor dei campioni**.

Funzioni di quantizzazione nella barra degli strumenti della finestra progetto



1. **Quantizzazione iterativa attivata/disattivata**
Attiva/disattiva la quantizzazione iterativa.
2. **Preset di quantizzazione**
Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.
3. **Applica quantizzazione**
Applica le impostazioni di quantizzazione.
4. **Apri pannello di quantizzazione**
Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Quantizzare l'inizio degli eventi MIDI

PREREQUISITI

È stata definita una griglia di quantizzazione nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** della barra degli strumenti della **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nell'**Editor dei tasti**, selezionare gli eventi MIDI che si desidera quantizzare.
 - Nella **finestra progetto**, selezionare una parte MIDI.
2. Selezionare **Modifica > Quantizza**.

RISULTATO

Vengono quantizzati gli inizi degli eventi MIDI selezionati o di tutti gli eventi della parte MIDI selezionata. Gli eventi che non corrispondono a posizioni note esatte vengono spostati alla posizione in griglia più vicina. La lunghezza delle note viene mantenuta.

Quantizzare la lunghezza degli eventi MIDI

PREREQUISITI

È stato definito un valore per il parametro Quantizza la lunghezza nel menu a tendina **Quantizza la lunghezza** che si trova nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nell'**Editor dei tasti**, selezionare gli eventi MIDI che si desidera quantizzare.
 - Nella **finestra progetto**, selezionare una parte MIDI.
2. Selezionare **Modifica > Quantizzazione avanzata > Quantizza la lunghezza degli eventi MIDI**.

RISULTATO

La fine degli eventi MIDI selezionati viene tagliata in modo che gli eventi coincidano con il valore del parametro Quantizza la lunghezza. Vengono mantenute le posizioni di inizio.

NOTA

Se è stata selezionata l'opzione **Collega alla quantizzazione**, gli eventi vengono ridimensionati in base alla griglia che è impostata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**. Le impostazioni **Swing**, **Gruppo Irregolare** e **Intervallo Q** del **Pannello di quantizzazione** vengono tenute in considerazione.

Quantizzare la fine degli eventi MIDI

PREREQUISITI

È stata definita una griglia di quantizzazione nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** della barra degli strumenti della **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nell'**Editor dei tasti**, selezionare gli eventi MIDI che si desidera quantizzare.
 - Nella **finestra progetto**, selezionare una parte MIDI.
2. Selezionare **Modifica > Quantizzazione avanzata > Quantizza la fine degli eventi MIDI**.

RISULTATO

La fine degli eventi MIDI viene spostata alle posizioni in griglia più vicine.

Quantizzare l'inizio degli eventi audio

PREREQUISITI

È stata definita una griglia di quantizzazione nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** della barra degli strumenti della **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare un evento audio, un loop segmentato o una parte audio.

2. Selezionare **Modifica > Quantizza**.

RISULTATO

Il punto di snap dell'evento, o se non è disponibile, l'inizio dell'evento audio, viene quantizzato. Gli inizi degli eventi che non corrispondono a posizioni nota esatte vengono spostati alle posizioni in griglia più vicine.

NOTA

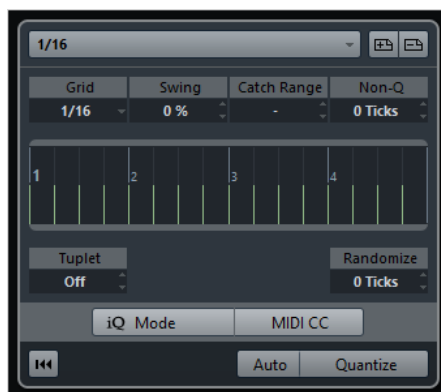
Se si utilizza la funzione **Quantizza** su una parte audio, gli inizi degli eventi all'interno della parte vengono quantizzati.

Pannello di quantizzazione

Il **Pannello di quantizzazione** consente di definire come quantizzare il materiale audio o MIDI, in base a una griglia o a un groove. A seconda del metodo scelto, vengono visualizzati parametri diversi.

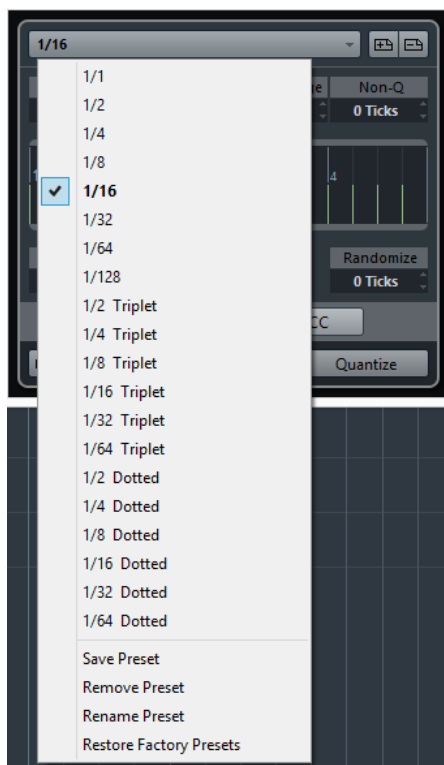
Per aprire il **Pannello di quantizzazione**, eseguire una delle seguenti azioni:

- Fare clic su **Apri pannello di quantizzazione** nella barra degli strumenti.
- Selezionare **Modifica > Pannello di quantizzazione**.



Preset di quantizzazione

In cima al **Pannello di quantizzazione** sono visualizzati i preset di quantizzazione. In questa sezione è possibile caricare e salvare i preset che includono tutte le impostazioni relative alla quantizzazione.



Selezione preset

Consente di selezionare un preset.

Salva preset

Consente di salvare le impostazioni correnti sotto forma di preset, in modo che questi diventino disponibili in tutti i menu a tendina dei **Preset di quantizzazione**.

Rimuovi preset

Consente di rimuovere il preset selezionato.

Rinomina preset

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile rinominare il preset selezionato.

Ripristina i preset di fabbrica

Consente di ripristinare i preset di fabbrica.

Creazione di preset della quantizzazione groove

È possibile creare una mappa della quantizzazione groove basata sugli hitpoint che sono stati creati nell'**Editor dei campioni**.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, fare doppio-clic sull'evento dal quale si desidera estrarre la temporizzazione.
Si apre l'**Editor dei campioni**.
 2. Aprire la sezione **Hitpoint**.
Gli hitpoint relativi all'evento audio vengono rilevati e visualizzati automaticamente.
 3. Fare clic su **Crea groove**.
Viene estratto il groove.
-

RISULTATO

Il groove viene estratto dall'evento audio e reso disponibile nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** che si trova nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Aprire il **Pannello di quantizzazione** e salvare il groove sotto forma di preset.

LINK CORRELATI

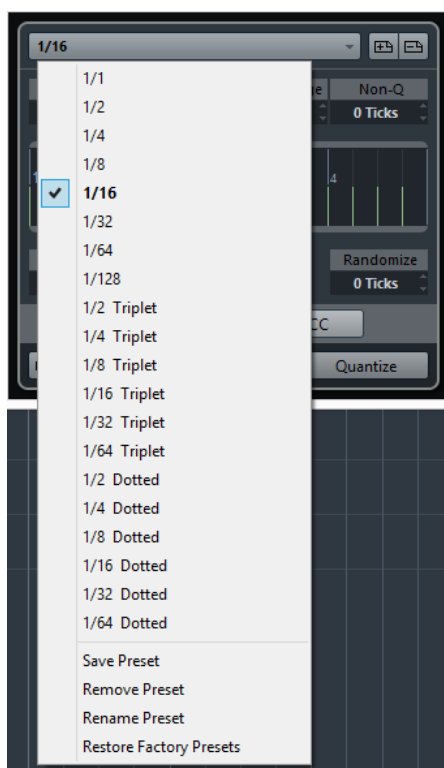
[Creazione di una mappa della quantizzazione groove](#) a pag. 328

[Preset di quantizzazione](#) a pag. 193

Opzioni per la quantizzazione su una griglia musicale

È possibile utilizzare la griglia musicale per quantizzare la musica che è stata registrata.

- Per accedere alle opzioni dedicate alla quantizzazione su una griglia musicale, selezionare un formato tempo musicale dal menu a tendina **Seleziona preset**.



Diventano disponibili le seguenti opzioni:

Griglia

Consente di selezionare il valore di base per la griglia di quantizzazione.

Swing

Ritarda ogni seconda posizione nella griglia, creando un andamento ritmico swing o shuffle.

NOTA

La funzione **Swing** è disponibile solamente se il parametro **Griglia** è impostato su un valore lineare ed è disattivata l'opzione **Gruppo irregolare**.

Intervallo Q

Consente di impostare un valore che determina che la quantizzazione ha effetto solamente sul materiale audio o MIDI entro la distanza dalle linee della griglia impostata. Questa impostazione si riflette nel display della griglia.

Non-quantizzazione

Crea una zona di sicurezza prima e dopo le posizioni di quantizzazione. Se si specifica una distanza in tick (120 ticks = una nota da un sedicesimo), gli eventi che si trovano in questa zona non vengono quantizzati. Ciò consente di mantenere delle lievi variazioni.

Display della griglia

Visualizza la griglia di quantizzazione. Il materiale audio o MIDI quantizzato viene spostato alle posizioni indicate dalle linee verticali della griglia.

Gruppo irregolare

Crea delle griglie ritmicamente più complesse, dividendo la griglia in step più piccoli e dando così origine a dei gruppi irregolari.

Aleatoria

Consente di impostare una distanza in tick per fare in modo che il materiale audio o MIDI venga quantizzato a posizioni casuali, entro la distanza dalla griglia di quantizzazione specificata. In tal modo è possibile ottenere delle lievi variazioni e allo stesso tempo evitare che il materiale audio o MIDI vada a finire troppo lontano dalla griglia.

Modalità iQ

Applica una quantizzazione non perfetta (quantizzazione iterativa) che fa in modo che il materiale audio o MIDI venga spostato in maniera non del tutto precisa alla posizione più vicina nella griglia di quantizzazione. Il valore **Iteratività - Livello** sulla destra determina quanto vicino alla griglia si sposta il materiale audio o MIDI.

NOTA

La quantizzazione iterativa si basa sulle attuali posizioni quantizzate e non sulle posizioni originali degli eventi. È possibile utilizzare ripetutamente la modalità **iQ** per spostare gradualmente il materiale audio o MIDI vicino alla griglia di quantizzazione fino a quando si individua la corretta temporizzazione.

MIDI CC

Sposta automaticamente i controller relativi alle note MIDI (pitchbend, ecc.) con le note quando queste vengono quantizzate.

Reinizializza la quantizzazione

Riporta il materiale audio o MIDI al rispettivo stato originale non quantizzato.

IMPORTANTE

Questa funzione non ha effetto su un evento che è stato spostato manualmente.

Auto

Applica immediatamente qualsiasi modifica alle parti o agli eventi selezionati. Un modo per utilizzare questa funzione consiste nell'impostare la riproduzione in loop e regolare le impostazioni fino a quando si ottiene il risultato desiderato.

Quantizza

Applica le impostazioni definite.

Opzioni per la quantizzazione in base a un groove

È possibile generare una griglia di temporizzazione a partire da una parte MIDI o da un loop audio e utilizzare questo groove per quantizzare la musica registrata. Si può in tal modo ricreare il senso ritmico di questo specifico evento o parte.

Per accedere alle opzioni relative alla funzione di quantizzazione in base a un groove, selezionare una parte MIDI da un loop audio, un evento audio con degli hitpoint, o una parte audio segmentata ed eseguire una delle seguenti azioni:

- Trascinare la parte o l'evento e rilasciarla sul display della griglia al centro del **Pannello di quantizzazione**.
- Selezionare **Modifica > Quantizzazione avanzata > Crea preset della quantizzazione groove**.



Diventano disponibili le seguenti opzioni:

Posizione

Determina la misura in cui la temporizzazione del groove influenza la musica.

Velocity (solo MIDI)

Determina la misura in cui i valori di velocity all'interno del groove influenzano la musica.

NOTA

Non tutti i groove contengono delle informazioni di velocity.

Lunghezza (solo MIDI)

Consente di specificare la misura in cui la lunghezza delle note viene influenzata dal groove.

NOTA

Per le parti di batteria, l'impostazione Lunghezza viene ignorata.

Non-quantizzazione

Consente di creare una zona di sicurezza prima e dopo le posizioni di quantizzazione. Se si specifica una distanza in tick (120 ticks = una nota da un sedicesimo), gli eventi che si trovano in questa zona non vengono quantizzati. Ciò consente di mantenere delle lievi variazioni.

Display della griglia

Visualizza la griglia di quantizzazione. Il materiale audio o MIDI quantizzato viene spostato alle posizioni indicate dalle linee verticali della griglia.

Prequantizzazione

Consente di specificare una griglia musicale sulla quale è possibile quantizzare prima il materiale audio o MIDI. Ciò consente di portare le note più vicine alla relativa destinazione groove.

NOTA

Se si applica ad esempio un groove shuffle a un pattern di note da un sedicesimo, si può impostare un valore di Pre-quantizzazione di 16 per raddrizzare la temporizzazione prima di applicare la quantizzazione groove.

Max. Spostamento

Consente di selezionare un valore nota per specificare una distanza massima entro cui l'audio o il MIDI vengono spostati.

Posiz. originale

Imposta la posizione di inizio originale del materiale quantizzato come punto iniziale della quantizzazione. In tal modo è possibile sincronizzare del materiale il cui inizio non coincide con la prima misura del progetto.

Aleatoria

Consente di impostare una distanza in tick per fare in modo che il materiale audio o MIDI venga quantizzato a posizioni casuali, entro la distanza dalla griglia di quantizzazione specificata. In tal modo è possibile ottenere delle lievi variazioni e allo stesso tempo evitare che il materiale audio o MIDI vada a finire troppo lontano dalla griglia.

Modalità iQ

Applica una quantizzazione non perfetta (quantizzazione iterativa) che fa in modo che il materiale audio o MIDI venga spostato in maniera non del tutto precisa alla posizione più vicina nella griglia di quantizzazione. Il valore **Iteratività - Livello** sulla destra determina quanto vicino alla griglia si sposta il materiale audio o MIDI.

NOTA

La quantizzazione iterativa si basa sulle attuali posizioni quantizzate e non sulle posizioni originali degli eventi. È possibile utilizzare ripetutamente la modalità **iQ** per spostare gradualmente il materiale audio o MIDI vicino alla griglia di quantizzazione fino a quando si individua la corretta temporizzazione.

MIDI CC

Sposta automaticamente i controller relativi alle note MIDI (pitchbend, ecc.) con le note quando queste vengono quantizzate.

Reinizializza la quantizzazione

Riporta il materiale audio o MIDI al rispettivo stato originale non quantizzato.

IMPORTANTE

Questa funzione non ha effetto su un evento che è stato spostato manualmente.

Auto

Applica immediatamente qualsiasi modifica alle parti o agli eventi selezionati. Un modo per utilizzare questa funzione consiste nell'impostare la riproduzione in loop e regolare le impostazioni fino a quando si ottiene il risultato desiderato.

Quantizza

Applica le impostazioni definite.

LINK CORRELATI

[Creazione di preset della quantizzazione groove](#) a pag. 194

Dissolvenze e dissolvenze incrociate

Le dissolvenze consentono di aumentare o ridurre gradualmente il volume all'inizio o alla fine di eventi o clip audio e di creare delle transizioni omogenee.

È possibile creare le seguenti dissolvenze:

- Fade-in/fade-out

I fade-in e i fade-out consentono di aumentare o ridurre gradualmente il volume di eventi o clip audio. I fade-in e i fade-out possono essere basati su eventi o su clip.

Le dissolvenze basate sugli eventi vengono calcolate in tempo reale quando si riproducono degli eventi audio. È possibile creare delle curve delle dissolvenze diverse per più eventi, anche se questi fanno riferimento alla stessa clip audio.

NOTA

Maggiore è il numero di dissolvenze basate sugli eventi applicate, più elevata sarà la potenza di processamento richiesta.

Le dissolvenze basate sulle clip vengono applicate alla clip audio. Gli eventi che fanno riferimento alla stessa clip otterranno le stesse dissolvenze.

- Dissolvenze incrociate

Le dissolvenze incrociate consentono di creare delle transizioni omogenee per gli eventi audio consecutivi sulla stessa traccia. Le dissolvenze incrociate sono sempre basate su eventi.

- Dissolvenze automatiche

Le dissolvenze automatiche consentono di applicare automaticamente dei brevi fade-in e fade-out agli eventi su specifiche tracce audio. È possibile anche applicarle globalmente a tutte le tracce audio. Vengono in tal modo create delle transizioni omogenee tra gli eventi.

LINK CORRELATI

[Dissolvenze basate sugli eventi](#) a pag. 200

[Creare delle dissolvenze basate sulle clip](#) a pag. 204

[Dissolvenze incrociate](#) a pag. 206

[Dissolvenze e dissolvenze incrociate automatiche](#) a pag. 209

Dissolvenze basate sugli eventi

È possibile creare dei fade-in e fade-out basati sugli eventi. Queste dissolvenze vengono calcolate in tempo reale quando si riproducono degli eventi audio. È possibile creare delle curve delle dissolvenze diverse per più eventi, anche se questi fanno riferimento alla stessa clip audio.

Le dissolvenze basate su eventi possono essere create in vari modi:

- Utilizzando le maniglie degli eventi
- Tramite la selezione degli intervalli

Le dissolvenze basate su eventi possono essere modificate nelle finestre di dialogo delle **Dissolvenze**.

LINK CORRELATI

[Creare e modificare le dissolvenze utilizzando le maniglie](#) a pag. 201

[Creare e modificare le dissolvenze mediante l'utilizzo dello strumento Selezione intervallo](#) a pag. 202

[Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi](#) a pag. 203

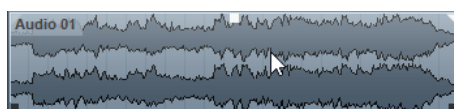
Creare e modificare le dissolvenze utilizzando le maniglie

È possibile creare e modificare dei fade-in e fade-out basati sugli eventi utilizzando le maniglie degli eventi. In tal modo è possibile ottenere un riscontro visivo delle operazioni eseguite e si ha la possibilità di applicare lo stesso tipo di dissolvenza a più eventi selezionati.

PROCEDIMENTO

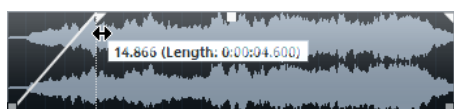
1. Selezionare gli eventi audio per i quali si desidera creare delle dissolvenze e posizionare su uno di essi il puntatore del mouse.

Negli angoli superiore sinistro e destro diventano visibili delle maniglie delle dissolvenze triangolari.



2. Eseguire una delle seguenti azioni:

- Trascinare la maniglia delle dissolvenze sinistra verso destra per creare un fade-in.
- Trascinare la maniglia delle dissolvenze destra verso sinistra per creare un fade-out.



RISULTATO

La dissolvenza viene applicata e visualizzata nella forma d'onda dell'evento. Se si selezionano più eventi, a tutti gli eventi selezionati viene applicata la stessa dissolvenza.

NOTA

È possibile modificare la lunghezza delle dissolvenze in qualsiasi momento trascinando le relative maniglie.

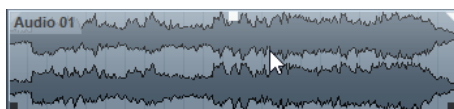
Maniglie degli eventi

Gli eventi audio dispongono di una maniglia per il fade-in e di una maniglia per il fade-out, oltre che di una maniglia del volume. Queste maniglie consentono di modificare in maniera estremamente rapida la lunghezza delle dissolvenze o il volume degli eventi all'interno della **finestra progetto**.

Le maniglie degli eventi diventano visibili se si porta il puntatore del mouse su un evento o se si selezionano degli eventi.

NOTA

Per visualizzare sempre le maniglie degli eventi e le curve delle dissolvenze e non solamente quando si porta il puntatore del mouse sopra gli eventi, nella finestra di dialogo **Preferenze** selezionare **Riquadro di visualizzazione degli eventi** > **Audio** e attivare l'opzione **Mostra sempre le curve di volume degli eventi**.



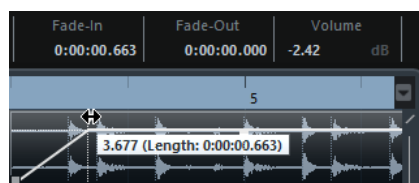
Negli angoli superiore-sinistro e destro si trovano delle maniglie delle dissolvenze triangolari che consentono di modificare la lunghezza del fade-in o del fade-out. Nella parte superiore-centrale si trova una maniglia di forma quadrata che consente di modificare il volume.

- Per modificare la lunghezza del fade-in, trascinare verso destra o sinistra la maniglia che si trova nella parte superiore-sinistra.
- Per modificare la lunghezza del fade-out, trascinare verso sinistra o destra la maniglia che si trova nella parte superiore-destra.
- Per modificare il volume, trascinare verso l'alto o verso il basso la maniglia del volume che si trova nella parte superiore centrale.

Le modifiche alle dissolvenze e al volume si riflettono nella forma d'onda dell'evento e nella linea info.

NOTA

Per modificare il volume dell'evento e le dissolvenze mediante l'utilizzo della rotellina del mouse, nella finestra di dialogo **Preferenze** selezionare **Modifica > Audio** e attivare l'opzione **Utilizza la rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze**. Se si preme **Shift** mentre si muove la rotellina del mouse e si posiziona il puntatore del mouse in un punto qualsiasi nella metà sinistra dell'evento, viene spostato il punto finale del fade-in. Quando il puntatore del mouse si trova invece in un punto qualsiasi nella metà destra, viene invece spostato il punto iniziale del fade-out.



Creare e modificare le dissolvenze mediante l'utilizzo dello strumento Selezione intervallo

È possibile creare e modificare le dissolvenze basate su eventi utilizzando lo strumento **Selezione intervallo**. In tal modo è possibile applicare un fade-in e un fade-out contemporaneamente. L'utilizzo dello strumento **Selezione intervallo** è anch'esso utile se si desidera creare delle dissolvenze per più eventi audio su tracce separate.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, selezionare lo strumento **Selezione intervallo**.
2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per creare un fade-in che inizi all'inizio dell'evento, selezionare un intervallo il cui inizio coincide con l'inizio dell'evento.
 - Per creare un fade-out che termini alla fine dell'evento, selezionare un intervallo il cui termine coincide con la fine dell'evento.
 - Per creare un fade-in e un fade-out, selezionare un intervallo al centro dell'evento.
 - Per creare delle dissolvenze su più tracce, selezionare un intervallo che si estende su più eventi audio in più tracce audio.

3. Selezionare **Audio > Adatta dissolvenza a intervallo**.

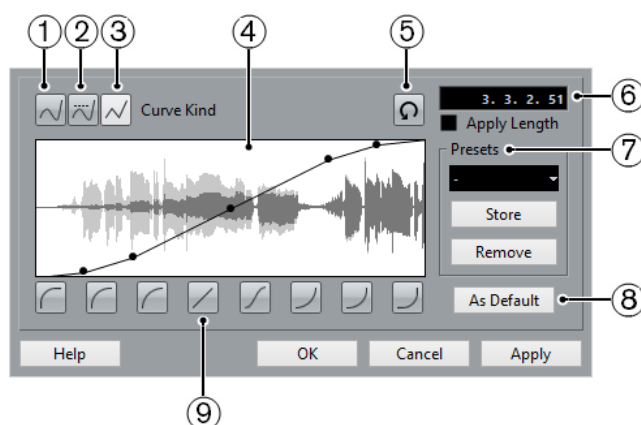
Rimozione delle dissolvenze basate sugli eventi

È possibile rimuovere le dissolvenze basate su eventi per un intero evento o per un determinato intervallo.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per rimuovere le dissolvenze per un evento, selezionare l'evento desiderato con lo strumento **Selezione oggetto**.
 - Per rimuovere le dissolvenze per un intervallo, selezionare l'area della dissolvenza con lo strumento **Selezione intervallo**.
2. Selezionare **Audio > Rimuovi dissolvenze**.

Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi



- Per aprire la finestra di dialogo relativa alle dissolvenze basate su eventi, creare una dissolvenza per uno o più eventi audio, selezionare gli eventi e selezionare **Audio > Apri Editor delle dissolvenze**.

NOTA

Se si selezionano più eventi, è possibile regolare contemporaneamente le curve delle dissolvenze per tutti gli eventi selezionati. È utile ad esempio per applicare lo stesso tipo di fade-in a più di un evento.

Le opzioni disponibili sono:

1. **Interpolazione "Spline"**
Applica una interpolazione di tipo spline alla curva.
2. **Interpolazione "Spline" attenuata**
Applica una interpolazione di tipo spline attenuata alla curva.
3. **Interpolazione lineare**
Applica una interpolazione di tipo lineare alla curva.
4. **Display delle dissolvenze**
Mostra la forma della curva di dissolvenza. La forma d'onda risultante è visualizzata in una tonalità più scura, mentre quella corrente in una tonalità più chiara.
 - Per aggiungere dei punti, fare clic sulla curva.

- Per cambiare la forma della curva, fare clic e trascinare i punti esistenti.
 - Per rimuovere un punto dalla curva, trascinarlo fuori dal display.
5. **Ripristina**
Fare clic su questo pulsante per annullare tutte le modifiche eseguite dall'apertura della finestra di dialogo.
6. **Campo Lunghezza dissolvenza**
Utilizzare questo campo per inserire numericamente le lunghezze delle dissolvenze. Il formato dei valori qui visualizzati è determinato dal display del tempo della **Barra di trasporto**.
- Se si attiva l'opzione **Applica durata**, il valore inserito nel campo **Lunghezza dissolvenza** viene utilizzato quando si fa clic su **Applica** o su **OK**.
 - Se si imposta la dissolvenza corrente come dissolvenza di default, il valore di lunghezza diventa parte delle impostazioni di default.
7. **Preset**
Consente di configurare dei preset per le curve di fade-in o di fade-out.
- Per applicare un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina.
 - Per rinominare il preset selezionato, fare doppio-clic sul nome e digitarne uno nuovo.
 - Per rimuovere un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi**.
8. **Di default**
Fare clic su questo pulsante per salvare le impostazioni correnti come dissolvenza di default.
9. **Pulsanti relativi alla forma delle curve**
Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve di dissolvenza più comuni.

Creare delle dissolvenze basate sulle clip

È possibile creare e modificare dei fade-in e fade-out basati sulle clip. Queste dissolvenze vengono applicate alla clip audio. Gli eventi che fanno riferimento alla stessa clip ottengono le stesse dissolvenze.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare uno o più eventi audio o un intervallo per i quali si intende creare una dissolvenza.
La lunghezza della selezione determina la lunghezza dell'area della dissolvenza.
 2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per creare un fade-in, selezionare **Audio > Processa > Fade in**.
 - Per creare un fade-out, selezionare **Audio > Processa > Fade out**.
 3. Nella finestra di dialogo della dissolvenza corrispondente, fare clic sui pulsanti **Tipo di curva** per specificare una curva di dissolvenza, oppure fare clic e trascinamento con il mouse nel display delle curve per disegnare una curva.
 4. Facoltativo: Fare clic su **Anteprima** per ascoltare l'effetto della dissolvenza specificata sull'evento audio selezionato.
 5. Fare clic su **Processa** per applicare la dissolvenza all'evento audio.
Se altri eventi audio fanno riferimento alla stessa clip, è possibile decidere come procedere.
-

RISULTATO

La dissolvenza viene processata.

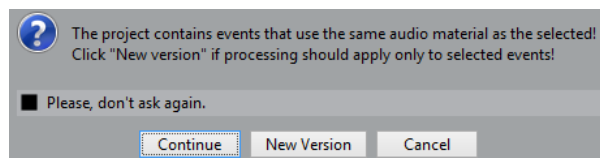
LINK CORRELATI

[Durante il processing di clip condivise](#) a pag. 205

[Finestra di dialogo per le dissolvenze basate sulle clip](#) a pag. 205

Durante il processing di clip condivise

Se più eventi fanno riferimento alla stessa clip audio, questa clip rappresenta una clip condivisa. Se si modifica uno degli eventi che fanno riferimento a una clip condivisa, è possibile decidere se si intende applicare il processamento a tutti gli eventi che si riferiscono a questa clip.



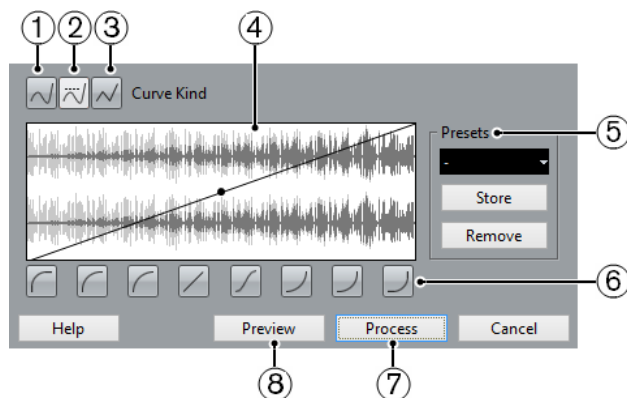
Continua

Fare clic su **Continua** per applicare il processamento a tutti gli eventi che fanno riferimento alla clip audio.

Nuova versione

Fare clic su **Nuova versione** per creare una nuova versione separata della clip audio per l'evento selezionato.

Finestra di dialogo per le dissolvenze basate sulle clip



- Per aprire la finestra di dialogo relativa alle dissolvenze basate sulle clip, selezionare uno o più eventi audio e selezionare **Audio > Processa > Fade in** oppure **Audio > Processa > Fade out**.

NOTA

Se si selezionano più eventi, è possibile regolare contemporaneamente le curve delle dissolvenze per tutti gli eventi selezionati. È utile ad esempio per applicare lo stesso tipo di fade-in a più di un evento.

Le opzioni disponibili sono:

1. **Interpolazione "Spline"**
Applica una interpolazione di tipo spline alla curva.
2. **Interpolazione "Spline" attenuata**

Applica una interpolazione di tipo spline attenuata alla curva.

3. Interpolazione lineare

Applica una interpolazione di tipo lineare alla curva.

4. Display delle dissolvenze

Mostra la forma della curva di dissolvenza. La forma d'onda risultante è visualizzata in una tonalità più scura, mentre quella corrente in una tonalità più chiara.

- Per aggiungere dei punti, fare clic sulla curva.
- Per cambiare la forma della curva, fare clic e trascinare i punti esistenti.
- Per rimuovere un punto dalla curva, trascinarlo fuori dal display.

5. Preset

Consente di configurare dei preset per le curve di fade-in o di fade-out.

- Per applicare un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rinominare il preset selezionato, fare doppio-clic sul nome e digitarne uno nuovo.
- Per rimuovere un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi**.

6. Pulsanti relativi alla forma delle curve

Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve di dissolvenza più comuni.

7. Processa

Applica alla clip la curva di dissolvenza impostata e chiude la finestra di dialogo.

8. Anteprima

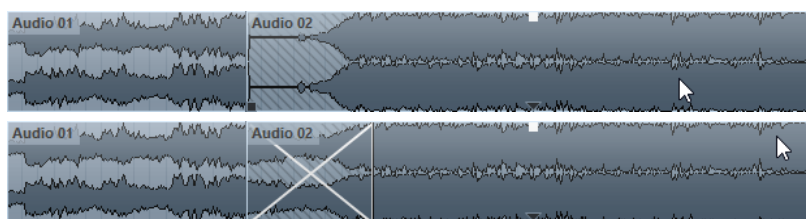
Riproduce la zona di dissolvenza. La riproduzione si ripete fino a quando si fa nuovamente clic sul pulsante.

Dissolvenze incrociate

Le dissolvenze incrociate consentono di creare delle transizioni omogenee per gli eventi audio consecutivi sulla stessa traccia. Le dissolvenze incrociate sono sempre basate su eventi.

È possibile creare delle dissolvenze incrociate solamente se gli eventi consecutivi o le rispettive clip si sovrappongono.

- Se gli eventi audio si sovrappongono, nell'area di sovrapposizione viene applicata una dissolvenza incrociata dalla forma di default (lineare, simmetrica).



NOTA

È possibile modificare la lunghezza e la forma della dissolvenza incrociata di default nell'**Editor delle dissolvenze incrociate**.

- Se le rispettive clip audio si sovrappongono, i due eventi sono ridimensionati in modo che si sovrappongano e viene applicata una dissolvenza incrociata di durata e forma di default nell'area di sovrapposizione.

- Se non si sovrappongono né gli eventi audio, né le clip, non è possibile creare alcuna dissolvenza incrociata.

LINK CORRELATI

[Editor delle dissolvenze incrociate](#) a pag. 207

Creare le dissolvenze incrociate

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per creare una dissolvenza incrociata tra due eventi, selezionare lo strumento **Selezione oggetto**, quindi selezionare due eventi audio consecutivi.
 - Per creare una dissolvenza incrociata su un intervallo selezionato tra due eventi, selezionare lo strumento **Selezione intervallo**, quindi selezionare un intervallo che copra l'area in cui si intende applicare una dissolvenza incrociata.
2. Selezionare **Audio > Dissolvenza incrociata** o utilizzare il comando da tastiera **X**.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene applicata.

Modificare la lunghezza della dissolvenza incrociata

PROCEDIMENTO

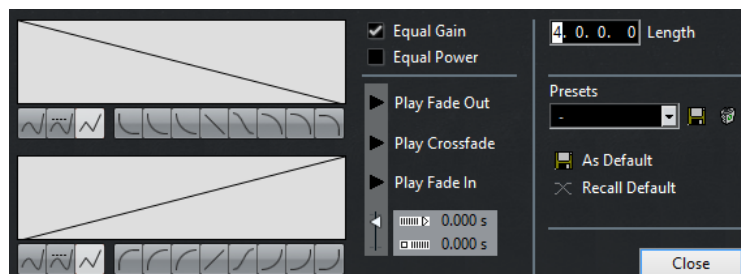
1. Selezionare lo strumento di utility **Selezione intervallo**.
2. Selezionare un intervallo tra due eventi che copra la lunghezza della dissolvenza incrociata che si intende applicare.
3. Selezionare **Audio > Adatta dissolvenza a intervallo**.

RISULTATO

La lunghezza della dissolvenza incrociata viene impostata sull'intervallo selezionato.

Editor delle dissolvenze incrociate

L'**Editor delle dissolvenze incrociate** consente di modificare le dissolvenze incrociate. Questo editor contiene le impostazioni relative alle curve di fade-in e di fade-out, oltre a una serie di impostazioni comuni.



- Per aprire l'**Editor delle dissolvenze incrociate**, selezionare uno o entrambi gli eventi a quali è stata applicata la dissolvenza incrociata, quindi selezionare **Audio > Dissolvenza incrociata**, oppure fare doppio-clic sulla zona della dissolvenza incrociata.

Riquadri di visualizzazione delle curve delle dissolvenze

Visualizza rispettivamente la forma della curva di fade-in e della curva di fade-out.

- Per aggiungere dei punti, fare clic su una curva.
- Per cambiare la forma della dissolvenza, fare clic e trascinare i punti esistenti.
- Per rimuovere un punto, trascinarlo al di fuori del riquadro di visualizzazione.

Pulsanti relativi al tipo e alla forma delle curve

Determinano se la curva della dissolvenza corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'** (pulsante sinistro), l'**Interpolazione 'Spline' attenuata** (pulsante centrale) o l'**Interpolazione lineare** (pulsante destro).



I pulsanti relativi alla forma delle curve permettono di impostare rapidamente le curve di dissolvenza più comuni.



Stesso guadagno

Regola le curve delle dissolvenze in modo tale che la somma delle ampiezze del fade-in e del fade-out sia uguale lungo tutta l'area della dissolvenza incrociata. Questa funzione spesso è adatta per brevi dissolvenze incrociate.

Stessa potenza

Regola le curve delle dissolvenze in modo tale che l'energia (potenza) della dissolvenza incrociata sia costante lungo tutta la regione della dissolvenza.

Le curve del tipo **Stessa potenza** hanno un solo punto curva modificabile. Se è selezionata questa modalità non è possibile modificare la forma della curva.

Pulsanti di riproduzione

- Per ascoltare l'intera dissolvenza incrociata, fare clic su **Diss. incrociata**.
- Per ascoltare la parte del fade-out della dissolvenza incrociata, fare clic su **Fade-out**.
- Per ascoltare la parte del fade-in della dissolvenza incrociata, fare clic su **Fade-in**.

È possibile impostare dei comandi da tastiera per queste funzioni nelle seguenti categorie della finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

Pre-roll e Post-roll

- Per avviare la riproduzione prima dell'area della dissolvenza, attivare l'opzione **Usa pre-roll**.
- Per arrestare la riproduzione dopo l'area della dissolvenza, attivare l'opzione **Usa post-roll**.
- Per regolare il tempo di pre-roll, utilizzare il campo **Valore pre-roll**.
- Per regolare il tempo di post-roll, utilizzare il campo **Valore post-roll**.

Livello ascolto

Consente di impostare il livello di ascolto.

Lunghezza

Specifica la lunghezza dell'area della dissolvenza incrociata. Cubase tenta di "centrare" la dissolvenza incrociata: ciò significa che la modifica di lunghezza verrà applicata in maniera eguale su entrambi i lati. Per poter ridimensionare una dissolvenza incrociata, deve essere possibile ridimensionare l'evento corrispondente.

Per esempio, se l'evento fade-out riproduce già fino alla fine la propria clip audio, il relativo punto di fine non può essere ulteriormente spostato a destra.

Preset

Fare clic su **Salva** a destra del menu a tendina **Preset** per salvare le impostazioni della dissolvenza incrociata, in modo da poterle applicare in un secondo momento ad altri eventi.

- Per rinominare un preset, fare doppio-clic sul nome e digitarne uno nuovo.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Elimina**.

Pulsanti default

Fare clic su **Di default** per salvare le impostazioni correnti come impostazioni di default. Le impostazioni di default vengono utilizzate ogni volta che si creano delle nuove dissolvenze incrociate.

Fare clic su **Richiama default** per applicare le curve e le impostazioni della dissolvenza incrociata di default all'**Editor delle dissolvenze incrociate**.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 622

[Maniglie degli eventi](#) a pag. 201

[Scorrimento automatico](#) a pag. 166

Rimozione delle dissolvenze incrociate

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e selezionare uno degli eventi ai quali è stata applicata la dissolvenza incrociata.
 - Selezionare lo strumento **Selezione intervallo** e selezionare la dissolvenza incrociata che si desidera rimuovere.
 2. Selezionare **Audio > Rimuovi dissolvenze**.
-

RISULTATO

Le dissolvenze incrociate selezionate vengono rimosse.

NOTA

È anche possibile rimuovere una dissolvenza incrociata cliccandoci sopra e trascinandola al di fuori della traccia.

Dissolvenze e dissolvenze incrociate automatiche

Cubase dispone di una funzione chiamata **Dissolvenze automatiche** che può essere impostata globalmente o separatamente per ciascuna traccia audio. Le dissolvenze automatiche consentono di creare delle transizioni più morbide tra gli eventi mediante l'applicazione di fade-in e fade-out di lunghezza compresa tra 1 e 500 ms.

IMPORTANTE

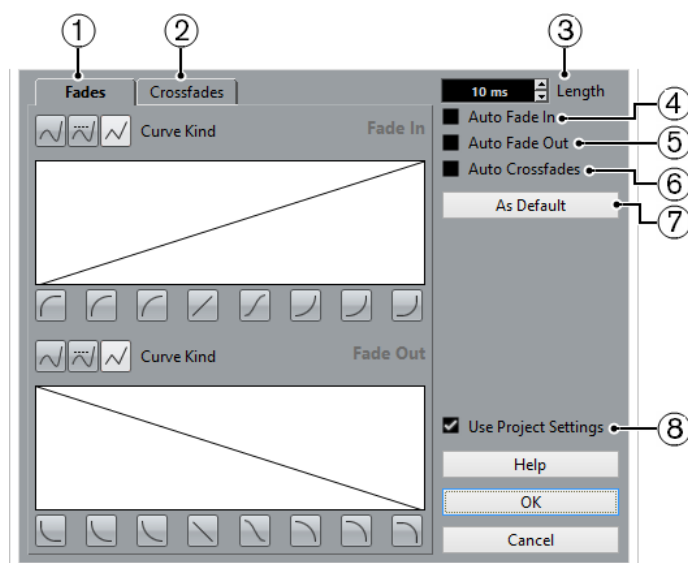
Poiché le dissolvenze basate sugli eventi vengono calcolate in tempo reale nel corso della riproduzione, maggiore è il numero di eventi audio a cui si applicano le dissolvenze automatiche, più elevato sarà il carico sul processore.

NOTA

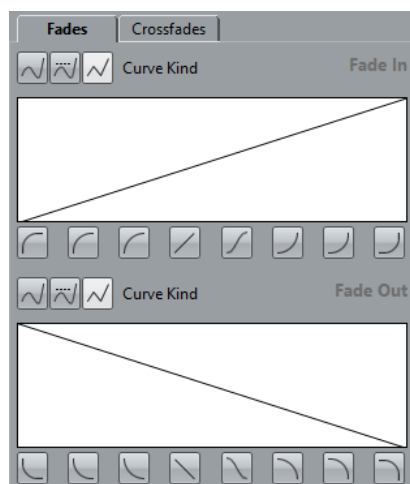
Le dissolvenze automatiche non sono indicate da linee delle dissolvenze.

Finestra di dialogo Dissolvenze automatiche

La finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** consente di configurare delle dissolvenze e delle dissolvenze incrociate automatiche sia per l'intero progetto, che separatamente per ciascuna traccia audio.



- Per aprire la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** globale, selezionare **Progetto > Impostazioni dissolvenze automatiche**.
 - Per aprire la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** per una traccia, fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Impostazioni dissolvenze automatiche**.
1. **Dissolvenze**
- Fare clic su questa scheda per visualizzare le impostazioni relative alle dissolvenze automatiche.

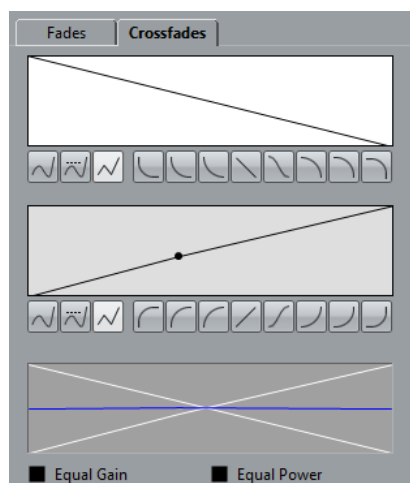


I pulsanti **Tipo di curva** consentono di determinare se la curva della dissolvenza corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'** (pulsante sinistro), l'**Interpolazione 'Spline' attenuata** (pulsante centrale) o l'**Interpolazione lineare** (pulsante destro).

I pulsanti relativi alla forma delle curve permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve più comuni.

2. Dissolvenze incrociate

Fare clic su questa scheda per visualizzare le impostazioni relative alle dissolvenze incrociate automatiche.



Il parametro **Stesso guadagno** consente di regolare le curve delle dissolvenze in modo tale che la somma delle ampiezze di fade-in e fade-out sia uguale lungo tutta l'area della dissolvenza incrociata.

Il parametro **Stessa potenza** consente di regolare le curve delle dissolvenze in modo tale che l'energia (potenza) della dissolvenza incrociata sia costante lungo tutta l'area di dissolvenza.

3. Lunghezza

Consente di specificare la durata delle dissolvenze o delle dissolvenze incrociate automatiche.

4. Fade-in automatico

Consente di attivare dei fade-in automatici.

5. Fade-out automatico

Consente di attivare dei fade-out automatici.

6. Dissolvenze incrociate automatiche

Consente di attivare delle dissolvenze incrociate automatiche.

7. Di default

Consente di salvare le proprie impostazioni come configurazione di default.

8. Usa le impostazioni del progetto

Questa opzione è disponibile solamente se è stata aperta la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** per le singole tracce. Disattivarla per definire e applicare le impostazioni solamente alle singole tracce. Per fare in modo che una traccia con impostazioni individuali relative alle dissolvenze automatiche torni ad utilizzare ancora le impostazioni globali, attivare l'opzione **Usa le impostazioni del progetto**.

Configurare le impostazioni globali per le dissolvenze automatiche

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Impostazioni dissolvenze automatiche**.
Questa opzione apre la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** del progetto.
2. Configurare a piacere le dissolvenze automatiche.
3. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi](#) a pag. 203

[Editor delle dissolvenze incrociate](#) a pag. 207

Configurare le dissolvenze automatiche per le singole tracce

Poiché l'utilizzo delle dissolvenze automatiche comporta un notevole carico sulla CPU, si può decidere di disattivarle globalmente e attivarle solamente per le singole tracce.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce e, dal menu contestuale, selezionare **Impostazioni dissolvenze automatiche**.
 - Selezionare la traccia e, nell'Inspector, fare clic su **Impostazioni dissolvenze automatiche**.

Si apre la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** relativa alla traccia.
 2. Disattivare l'opzione **Usa le impostazioni del progetto**.
Tutte le impostazioni che vengono ora definite vengono applicate solamente alla traccia.
 3. Configurare le dissolvenze automatiche.
 4. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo.
-

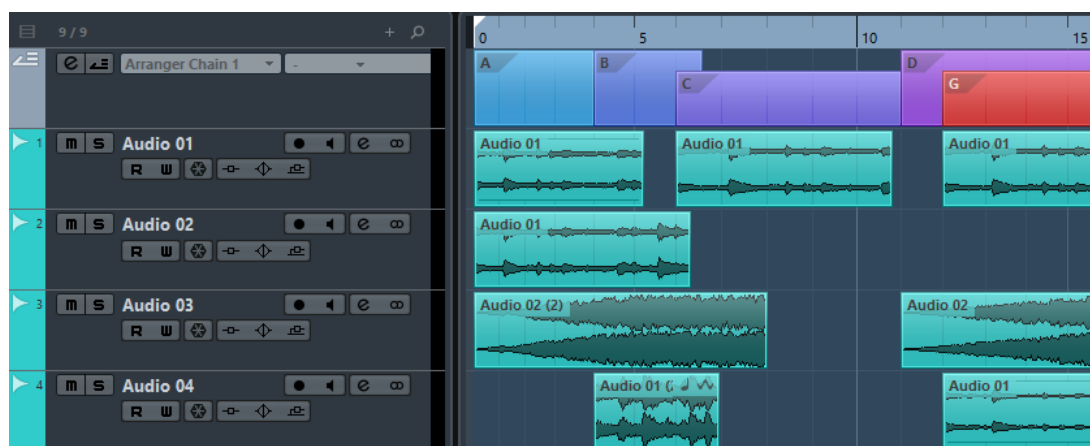
Traccia arranger (solo Cubase Elements)

Le funzioni arranger di Cubase consentono di lavorare in maniera non lineare. L'utilizzo di una traccia arranger permette di specificare come e quando specifiche sezioni del progetto vengono riprodotte, anche nel corso di performance dal vivo. In tal modo non è necessario spostare, copiare e incollare gli eventi nella **finestra progetto**.

NOTA

Un progetto può contenere una sola traccia arranger.

Per utilizzare le funzioni arranger è necessario aggiungere una traccia arranger e definire degli eventi arranger. Gli eventi arranger possono avere lunghezza qualsiasi. Questi eventi possono sovrapporsi tra loro e non sono legati all'inizio o alla fine di eventi e parti esistenti. È possibile ordinarli in un elenco e aggiungere le ripetizioni desiderate.



Gli eventi arranger possono essere modificati per mezzo delle tecniche di editing standard. Le copie degli eventi arranger sono indipendenti dall'evento originale.

È possibile creare più catene arranger attraverso le quali salvare versioni differenti di un brano all'interno di un progetto.

Le catene arranger possono essere appiattite in modo da convertirle in un progetto lineare.

LINK CORRELATI

[Aggiungere eventi arranger nella traccia arranger](#) a pag. 213

[Configurare una catena arranger e aggiungere degli eventi](#) a pag. 218

[Appiattire la catena arranger](#) a pag. 219

Aggiungere eventi arranger nella traccia arranger

Nella traccia arranger è possibile aggiungere degli eventi arranger che definiscono sezioni specifiche del progetto.

PREREQUISITI

La funzione **Snap** è attivata e il parametro **Tipo di snap** è impostato su **Eventi**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Arranger**.
Viene aggiunta la traccia arranger.
2. Selezionare lo strumento **Disegna** e disegnare un evento arranger nella traccia arranger.
Viene aggiunto un evento arranger.
3. Disegnare tutti gli eventi desiderati.

RISULTATO

Gli eventi arranger vengono aggiunti al progetto.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Utilizzare le funzioni dell'**Editor arranger** per organizzare e ordinare gli eventi.

LINK CORRELATI

[Configurare una catena arranger e aggiungere degli eventi](#) a pag. 218

[La funzione snap](#) a pag. 60

[Tipi di modalità operative della funzione snap](#) a pag. 61

Rinominare gli eventi arranger

Quando si aggiungono degli eventi arranger, a questi vengono automaticamente assegnati dei nomi in ordine alfabetico. Questi nomi possono essere modificati in modo da riflettere la struttura del progetto, ad esempio Intro, Ritornello, Bridge.

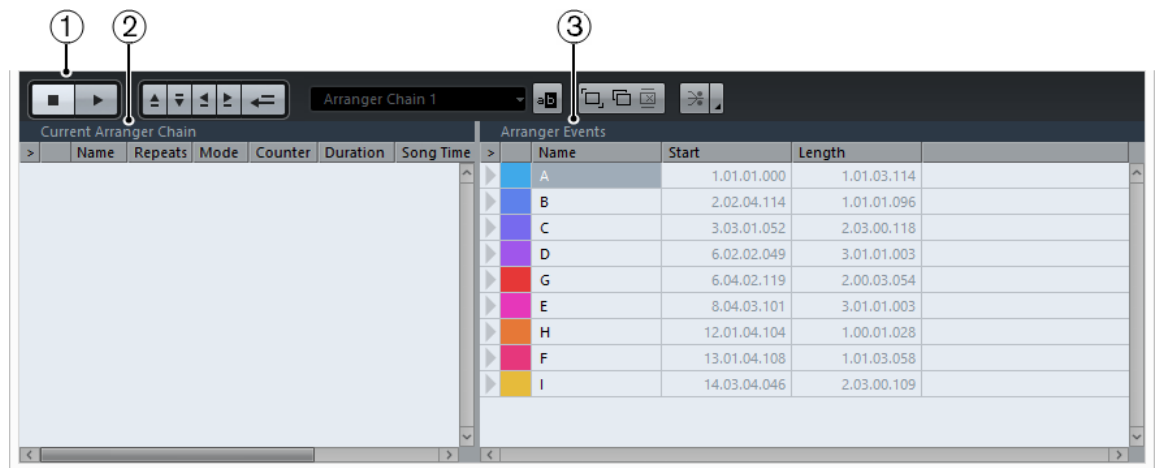
PROCEDIMENTO

1. Selezionare l'evento arranger che si desidera rinominare.
2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Selezionare il nome dell'evento nella linea info.
 - Tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic sul nome nella catena arranger.
3. Inserire un nuovo nome.

Editor arranger

L'**Editor arranger** consente di impostare delle catene arranger.

Per aprire l'**Editor arranger**, fare clic su **e** nell'**Inspector** o nell'elenco tracce.



1. Controlli arranger

Visualizza i pulsanti di trasporto, i pulsanti di trasporto arranger e gli strumenti arranger.

2. Catena arranger attuale

NOTA

Inizialmente la catena arranger è vuota. Per riempirla, è necessario aggiungere degli eventi dall'elenco **Eventi arranger**.

Visualizza l'ordine in cui gli eventi vengono riprodotti, dall'alto verso il basso, e il numero di volte in cui questi vengono ripetuti.

3. Eventi arranger

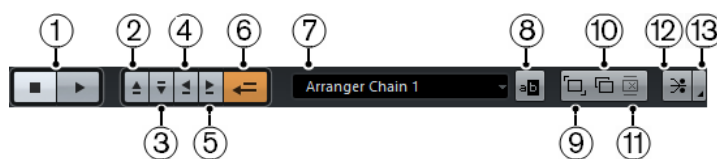
Elenca gli eventi arranger disponibili, nell'ordine in cui questi appaiono sulla linea del tempo.

Controlli arranger

I **Controlli arranger** sono visualizzati nell'**Editor arranger**.

NOTA

Alcuni di questi controlli sono disponibili anche nella sezione **Controlli arranger** della barra degli strumenti della **finestra progetto** e nella **Barra di trasporto**.



1. Arresta/Riproduci

Arresta/avvia la riproduzione.

2. Passaggio precedente della catena

Consente di raggiungere la voce precedente nell'elenco della catena arranger corrente.

3. Passaggio successivo della catena

Consente di raggiungere la voce successiva nell'elenco della catena arranger corrente.

4. Prima ripetizione del passaggio corrente della catena

Consente di raggiungere la prima ripetizione della voce corrente nell'elenco della catena arranger corrente.

5. Ultima ripetizione del passaggio corrente della catena

Consente di raggiungere l'ultima ripetizione della voce corrente nell'elenco della catena arranger corrente.

6. Attiva modalità arranger

Attiva la riproduzione in modalità arranger.

7. Seleziona catena attiva

Consente di selezionare e attivare una catena arranger.

8. Rinomina catena attuale

Consente di rinominare la catena arranger corrente.

9. Crea nuova catena

Crea una nuova catena arranger vuota.

10. Duplica catena attuale

Crea un duplicato della catena arranger corrente contenente gli stessi eventi.

11. Rimuovi catena attuale

Rimuove la catena arranger selezionata. Questa funzione è disponibile solamente se è stata creata più di una catena arranger.

12. Appiattisci

Converte la catena arranger corrente in un progetto lineare.

13. Appiattisci (con opzioni e preferenze)

Consente di configurare le opzioni di appiattimento.

Modalità di ripetizione della catena arranger

L'**Editor arranger** dispone di una funzione che consente di ripetere e riprodurre in loop gli eventi arranger. Questa funzione consente di creare una bozza di struttura di un brano.

Per selezionare una modalità di ripetizione, fare clic sulla colonna **Modalità** nell'elenco **Catena arranger attuale**.

1. Normale

Riproduce la catena arranger esattamente nel modo in cui è stata configurata.

2. Ripeti sempre

Ripete l'evento arranger corrente in loop fino a quando si fa clic su un altro evento nell'**Editor arranger** o fino a quando si fa nuovamente clic su **Riproduci**.

3. Pausa dopo ripetizioni

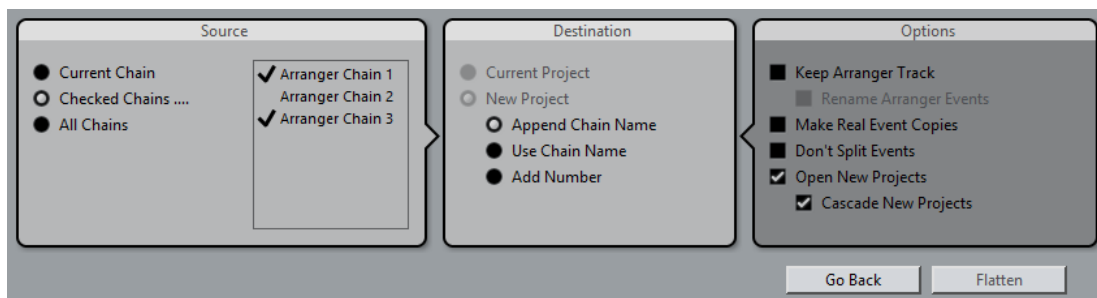
Mette in pausa la riproduzione dopo che tutte le ripetizioni dell'evento arranger corrente sono state riprodotte.

NOTA

Nel corso della riproduzione, la colonna **Contatore** indica quale ripetizione dell'evento è attualmente riprodotta.

Opzioni e preferenze di appiattimento

Per attivare le opzioni di appiattimento (con le quali è possibile letteralmente appiattare un progetto e renderlo lineare), fare clic su **Appiattisci (con Opzioni e preferenze)**.



Nella sezione **Sorgente** è possibile specificare le catene arranger che devono essere appiattite.

Catena attuale

Appiattisce solamente la catena corrente.

Catene verificate

Apri un elenco delle catene arranger disponibili, dal quale è possibile attivare le tracce arranger che si intende appiattire.

Tutte le catene

Appiattisce tutte le catene arranger del progetto corrente.

La sezione **Destinazione** consente di decidere dove deve essere salvato il risultato dell'operazione di appiattimento.

Progetto attuale

Questa opzione è disponibile solamente se il parametro **Sorgente** è impostato su **Catena attuale**. Attivare questa opzione se si desidera salvare la catena appiattita nel progetto corrente.

Nuovo progetto

Consente di appiattire una o più catene in un nuovo progetto con le seguenti opzioni di assegnazione nomi:

- **Aggiungi nome catena**
Aggiunge i nomi delle catene al nome del progetto.
- **Usa nome catena**
Assegna i nomi ai nuovi progetti sulla base delle catene arranger correnti.
- **Aggiungi numero**
Assegna i nomi ai nuovi progetti sulla base dei vecchi nomi, aggiungendo un numero.

La sezione **Opzioni** contiene delle impostazioni aggiuntive.

Mantieni traccia arranger

Mantiene la traccia arranger dopo l'operazione di appiattimento. Attivare **Rinomina eventi arranger** per apporre dei numeri agli eventi.

Effettuare copie degli eventi reali

Consente di creare delle copie reali della traccia arranger anziché delle copie condivise.

Non separare eventi

Esclude le note MIDI che iniziano prima o che hanno lunghezza maggiore rispetto all'evento arranger. Solo le note MIDI che iniziano e terminano all'interno dell'evento arranger vengono prese in considerazione.

Apri nuovi progetti

Crea un nuovo progetto per ciascuna catena arranger appiattita. Se si attiva l'opzione **Nuovi progetti in cascata**, i progetti aperti vengono disposti in cascata.

LINK CORRELATI

[Appiattare la catena arranger](#) a pag. 219

Configurare una catena arranger e aggiungere degli eventi

Nell'**Editor arranger** è possibile configurare le catene arranger e aggiungervi degli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **e** per aprire l'**Editor arranger**.
2. Attivare l'opzione **Attiva modalità arranger**.



3. Eseguire una delle seguenti azioni per aggiungere degli eventi arranger alla catena arranger:
 - Fare doppio-clic su un evento nell'elenco **Eventi arranger**.
 - Selezionare uno o più eventi nell'elenco **Eventi arranger**, quindi fare clic-destro e selezionare **Aggiungi selezionato nella catena arranger**.
 - Trascinare un evento arranger dall'elenco **Eventi arranger** e rilasciarlo nell'elenco **Catena arranger attuale**.
 - Trascinare un evento arranger dalla **finestra progetto** e rilasciarlo nell'elenco **Catena arranger attuale**.
4. Fare clic su **Riproduci**.

RISULTATO

Gli eventi arranger vengono riprodotti nell'ordine specificato all'interno della catena arranger.

LINK CORRELATI

[Modalità di ripetizione della catena arranger](#) a pag. 216

Aggiungere una nuova catena arranger

È possibile creare diverse catene arranger in modo da configurare delle versioni alternative per la riproduzione.

PREREQUISITI

La **Modalità arranger** è attivata.

PROCEDIMENTO

1. Aprire l'**Editor arranger**.
2. Fare clic su **Crea nuova catena**.

RISULTATO

Viene attivata una nuova catena arranger vuota. A seguito di questa operazione compare un nuovo nome nel menu a tendina **Seleziona catena attiva** e un nuovo elenco vuoto **Catena arranger attuale**.

Modificare gli eventi arranger nella catena arranger

Nell'elenco **Catena arranger attuale** è possibile modificare gli eventi arranger.

Possono essere eseguite le seguenti azioni:

- Per selezionare più eventi, fare **Ctrl/Cmd**-clic sugli eventi desiderati o cliccarci sopra tenendo premuto il tasto **Shift**.
- Per spostare gli eventi all'interno dell'elenco, trascinarli verso l'alto o verso il basso.
- Per copiare gli eventi, selezionarli, tenere premuto **Alt** ed eseguire un trascinamento.
- Per ripetere gli eventi, fare clic sulla colonna **Ripetizioni** e inserire il numero di ripetizioni desiderate.
- Per specificare il modo in cui l'evento viene ripetuto, fare clic nella colonna **Modalità** e selezionare una **Modalità di ripetizione** dal menu a tendina.
- Per spostare la posizione di riproduzione all'inizio di un evento, fare clic sulla freccia che si trova a sinistra dell'evento desiderato.
- Per rimuovere un evento dall'elenco, cliccarci sopra col tasto destro e, dal menu contestuale, selezionare **Rimuovi toccato**.
- Per rimuovere più eventi, selezionarli, fare clic-destro e, dal menu contestuale, selezionare **Rimuovi selezionato**.

LINK CORRELATI

[Modalità di ripetizione della catena arranger](#) a pag. 216

Appiattare la catena arranger

Una volta che è stata configurata una catena arranger soddisfacente e per la quale si ha la certezza di non dovere eseguire ulteriori modifiche, è possibile convertirla in un progetto lineare.

PREREQUISITI

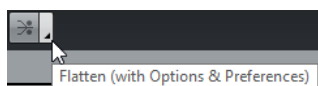
È stata salvata una copia del progetto prima di appiattare la catena arranger.

NOTA

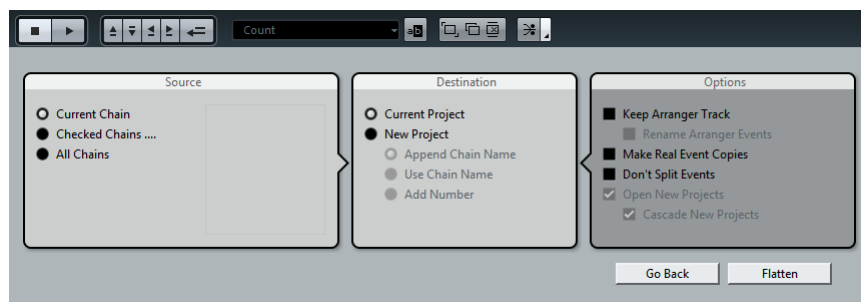
Appiattendo la catena arranger è possibile che eventi e parti vengano rimosse dal progetto. Utilizzare la funzione **Appiattisci** solamente quando non si ha più necessità di effettuare ulteriori modifiche alla traccia/catena arranger. Se non si è sicuri, salvare una copia del progetto prima di appiattare la catena arranger.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la catena arranger che si desidera convertire in un progetto lineare.
2. Facoltativo: Fare clic su **Appiattisci (con opzioni e preferenze)**



3. Facoltativo: Attivare le opzioni di appiattimento desiderate.



NOTA

Se ci si accorge di dover effettuare delle ulteriori modifiche, fare clic su **Indietro**. Le opzioni di appiattimento attivate vengono mantenute.

4. Fare clic su **Appiattisci**.

RISULTATO

Le parti e gli eventi nel progetto vengono riordinati, ripetuti, ridimensionati, spostati e/o eliminati, in modo da corrispondere esattamente alla catena arranger.

Modalità salto

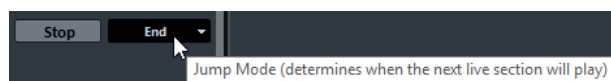
Se è stata configurata un traccia arranger e la si riproduce, si ha accesso dal vivo all'ordine di riproduzione. Ciò consente di riprodurre in loop gli eventi arranger con maggiore flessibilità per quanto riguarda la lunghezza della riproduzione.

PREREQUISITI

È stata configurata una catena arranger ed è attiva la modalità arranger.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Riproduci** per riprodurre il progetto.
2. Nella parte inferiore dell'**Inspector**, aprire il menu a tendina **Modalità salto** e selezionare una delle opzioni.



Questa scelta determina quanto a lungo viene riprodotto l'evento arranger attivo prima di saltare all'evento arranger successivo.

3. Nell'elenco **Eventi arranger** dell'**Inspector**, fare clic sulla freccia a sinistra dell'evento arranger che si desidera attivare.

RISULTATO

L'evento arranger viene riprodotto in loop in base alle impostazioni definite fino a quando si fa clic su un altro evento arranger.

NOTA

È possibile assegnare dei comandi da tastiera per attivare gli eventi arranger nella categoria **Arranger** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- Per interrompere la **Modalità salto**, fare clic su **Arresta**.

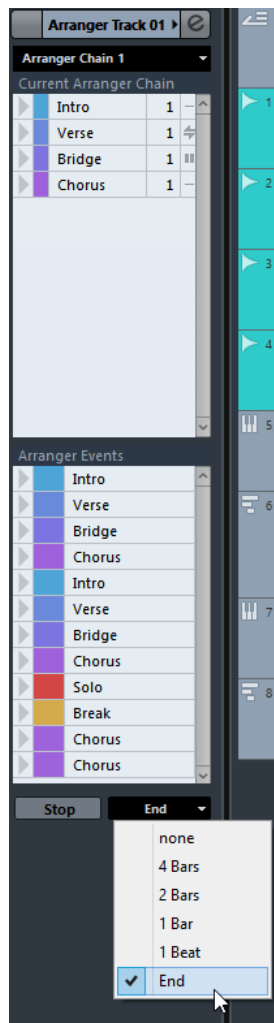
- Per proseguire la riproduzione da un evento arranger specifico, fare clic sull'evento arranger desiderato nell'elenco **Catena arranger attuale**.

LINK CORRELATI

[Opzioni della modalità salto](#) a pag. 221

Opzioni della modalità salto

Il menu a tendina **Modalità salto** consente di definire quanto a lungo viene riprodotto l'evento arranger attivo prima di saltare all'evento arranger successivo.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Niente

Salta immediatamente alla sezione successiva.

4 misure, 2 misure

Salta all'evento arranger successivo dopo 2 o 4 misure. Se l'evento arranger corrente ha lunghezza inferiore a 2 o 4 misure, la riproduzione salta all'evento arranger successivo alla fine dell'evento.

1 misura

Salta alla sezione successiva alla linea della misura successiva.

1 movimento

Salta alla sezione successiva al movimento successivo.

Fine

Riproduce la sezione corrente fino alla fine, quindi salta alla sezione successiva.

Adattare la musica al video

Quando si compone della musica destinata ad un video, è possibile utilizzare gli eventi arranger per riempire con una parte musicale una sezione di video specifica. Di seguito è riportato un esempio di come può essere eseguita questa operazione.

PREREQUISITI

È stato collegato al computer un dispositivo master di sincronizzazione esterno. È stato creato un nuovo progetto vuoto ed è stata aggiunta una traccia MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Creare una parte MIDI che inizi alla posizione 00:00:00:00 e termini alla posizione 00:01:00:00.
2. Creare una parte MIDI che inizi alla posizione 00:01:00:00 e termini alla posizione 00:02:00:00.
3. Creare una parte MIDI che inizi alla posizione 00:02:00:00 e termini alla posizione 00:03:00:00.
4. Nella **Barra di trasporto**, attivare l'opzione **Sync**.
5. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Arranger**.
6. Aggiungere degli eventi arranger in corrispondenza delle posizioni delle parti MIDI.
7. Configurare una catena arranger di tipo A-A-B-B-C-C.
8. Attivare la modalità **Arranger** e fare clic su **Riproduci**.
9. Nel dispositivo master di sincronizzazione esterno, avviare il timecode esterno alla posizione 00:00:10:00.
Nel progetto, viene raggiunta la posizione 00:00:10:00 e viene riprodotta la parte arranger A.
10. Avviare il dispositivo master di sincronizzazione esterno a una posizione che non coincide con il tempo di inizio progetto, ad esempio 00:01:10:00.
Nel progetto, viene raggiunta la posizione 00:01:10:00 e viene riprodotta la parte arranger A.

RISULTATO

Se si posiziona il dispositivo master di sincronizzazione esterno in una posizione che non coincide con il tempo di inizio progetto, Cubase salta automaticamente alla posizione corretta nella traccia arranger.

NOTA

Il riferimento per il timecode esterno può essere il MIDI o qualsiasi altro timecode interpretabile da parte di Cubase.

Marker

I marker vengono utilizzati per individuare e raggiungere rapidamente determinate posizioni all'interno di un progetto. Esistono due tipi di marker: i marker di posizione e i marker di ciclo.

Se in un progetto ci si trova spesso a saltare ad una posizione specifica, è sicuramente utile inserire un marker in quella posizione. I marker possono anche essere utilizzati per definire degli intervalli di selezione oppure per le operazioni di zoom.

I marker si trovano sulla traccia marker.

Marker di posizione

I marker di posizione consentono di salvare una posizione specifica del progetto.

I marker di posizione nella traccia marker vengono visualizzati come eventi marker: linee verticali con la descrizione del marker (se assegnata) e un numero a fianco di esso. Se si seleziona una traccia marker, tutti i relativi marker vengono visualizzati nell'Inspector.

Marker di ciclo

Attraverso la creazione dei marker di ciclo è possibile salvare un numero qualsiasi di posizioni dei localizzatori sinistro e destro come posizioni di inizio e fine di un intervallo e richiamarle facendo doppio-clic sul marker corrispondente.

I marker di ciclo vengono visualizzati in una traccia marker sotto forma di due marker uniti da una linea orizzontale. Questo tipo di marker è l'ideale per salvare determinate sezioni di un progetto.

Mediante la definizione dei marker di ciclo per le diverse sezioni di un brano, ad esempio intro, strofa e ritornello, è possibile raggiungere rapidamente tali sezioni e ripeterle attivando il comando **Ciclo** nella **Barra di trasporto**.

Impostare i localizzatori utilizzando i marker di ciclo

I marker di ciclo rappresentano degli intervalli all'interno di un progetto ed è possibile utilizzarli per spostare i localizzatori sinistro e destro.

PROCEDIMENTO

- Per impostare il localizzatore sinistro sull'inizio del marker di ciclo e il localizzatore destro sulla fine, eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare doppio-clic su un marker di ciclo.
 - Dal menu a tendina **Ciclo** nell'elenco tracce, selezionare un marker di ciclo.

RISULTATO

I localizzatori sinistro e destro vengono spostati in modo da ricomprendere il marker di ciclo.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È ora possibile spostare la posizione del cursore di progetto all'inizio o alla fine del marker di ciclo portando il cursore sul localizzatore corrispondente, oppure utilizzare i marker di ciclo per esportare degli intervalli specifici del proprio progetto mediante la finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**.

Modifica dei marker di ciclo

Quando si modificano dei marker di ciclo in una traccia marker, viene tenuta in considerazione la funzione snap.

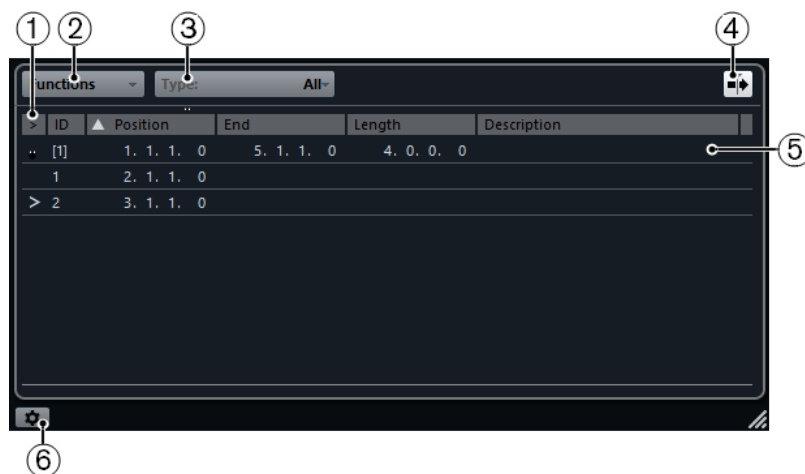
- Per aggiungere un marker di ciclo, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un clic e trascinamento nella traccia marker.
- Per modificare la posizione di inizio/fine di un marker di ciclo, trascinare la maniglia di inizio/fine.
- Per spostare un marker di ciclo in un'altra posizione, trascinare il bordo superiore.
- Per eliminare un marker di ciclo, fare clic con lo strumento **Cancella**.
Tenendo premuto **Alt** mentre si fa clic, vengono eliminati tutti i marker consecutivi.
- Per tagliare un intervallo in un marker di ciclo, selezionare l'intervallo desiderato all'interno dell'area del marker di ciclo e premere **Ctrl/Cmd-X**.
- Per impostare l'inizio o la fine del marker di ciclo selezionato alla posizione del cursore di progetto, selezionare **Progetto > Marker** per aprire la finestra **Marker**, quindi selezionare **Funzioni > Posiziona l'inizio/la fine del marker al cursore**.
- Per impostare i localizzatori sinistro e destro, fare doppio-clic su un marker di ciclo.
- Per eseguire un ingrandimento su un marker di ciclo, premere **Alt** e fare doppio-clic sul marker di ciclo.

Finestra Marker

Nella finestra **Marker** è possibile visualizzare e modificare i marker. I marker presenti nella traccia marker sono visualizzati in un elenco nell'ordine in cui questi compaiono nel progetto.

La finestra **Marker** può essere aperta come segue:

- Selezionando **Progetto > Marker**.
- Andando nella sezione della **Barra di trasporto** relativa ai marker e facendo clic su **Visualizza**.
- Utilizzando un comando da tastiera (di default **Ctrl/Cmd-M**).



1. **Freccia di posizionamento**
Indica quale marker si trova alla posizione del cursore di progetto.
2. **Menu funzioni**
Elenca tutte le funzioni disponibili nella finestra **Marker**.
3. **Tipo di marker**
Consente di specificare il tipo di marker che viene visualizzato nell'elenco dei marker.
4. **Scorrimento automatico col cursore di progetto**
Consente di tenere traccia della freccia di posizionamento, anche se il proprio progetto contiene un numero elevato di marker. Se questa opzione è attivata, la finestra **Marker** scorre automaticamente in modo da mantenere visibile la freccia di posizionamento.
5. **Elenco dei marker**
Visualizza i marker nell'ordine in cui compaiono nel progetto.
6. **Impostazioni dei marker**
Visualizza le impostazioni relative ai marker.

Operazioni di editing nella finestra dei marker

Nella finestra **Marker** è possibile selezionare, modificare, aggiungere, spostare ed eliminare i marker.

- Per selezionare un marker, cliccarci sopra.
- Per modificare un marker selezionato, cliccarci sopra.
Selezionare più marker tramite **Shift** o **Ctrl/Cmd**-clic sopra i marker desiderati.
- Per aggiungere un marker di posizione alla posizione del cursore, selezionare **Funzioni > Inserisci marker**.
Viene aggiunto un marker di posizione alla posizione corrente del cursore nella traccia marker.
- Per aggiungere un marker di ciclo alla posizione del cursore, selezionare **Funzioni > Inserisci marker di ciclo**.
Viene aggiunto un marker di ciclo tra i localizzatori sinistro e destro nella traccia marker.
- Per spostare un marker alla posizione del cursore, selezionare il marker desiderato e selezionare **Funzioni > Sposta i marker al cursore**.
La nuova posizione può anche essere inserita in forma numerica nella colonna **Posizione**. Se viene selezionato un marker di ciclo, l'operazione di spostamento agisce sulla posizione di inizio del marker di ciclo.
- Per rimuovere un marker, selezionarlo e selezionare **Funzioni > Rimuovi marker**.

Navigare nell'elenco dei marker

È possibile navigare all'interno dell'elenco dei marker mediante la tastiera del computer e selezionare le voci premendo **Invio**. Si tratta di un modo rapido e semplice per saltare ai diversi marker in fase di riproduzione o di registrazione.

- Per spostarsi al marker precedente/successivo nell'elenco, premere i tasti **Freccia su/Freccia giù**.
- Per saltare al primo/ultimo marker, premere i tasti **Pagina su/Pagina giù**.

Organizzare e riordinare l'elenco dei marker

È possibile personalizzare la visualizzazione degli attributi dei marker nell'elenco dei marker, classificando o riordinando le colonne.

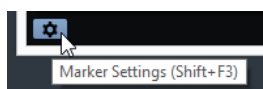
- Per ordinare l'elenco dei marker secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente.
- Per riordinare gli attributi dei marker, trascinare le intestazioni delle colonne corrispondenti.
- Per regolare l'ampiezza di una colonna, posizionare il puntatore del mouse tra due intestazioni delle colonne e trascinare verso sinistra o verso destra.

NOTA

Indipendentemente dall'attributo con cui si effettua la classificazione, il secondo criterio sarà sempre l'attributo posizione.

Impostazioni dei marker

Per accedere alle impostazioni dei marker fare clic sul pulsante corrispondente che si trova nell'angolo in basso a sinistra della finestra **Marker**.



Il ciclo segue il posizionamento sui marker

Questa opzione imposta automaticamente i localizzatori sinistro e destro su un marker di posizione o di ciclo quando ci si porta su quel determinato marker. Ciò è particolarmente utile se si ha bisogno di impostare i localizzatori al volo, ad esempio durante la registrazione per l'esecuzione delle operazioni di punch-in/punch-out.

Visualizza gli ID dei marker sulla traccia marker

Se questa opzione è attivata, nella traccia marker vengono visualizzati gli ID dei marker.

Selezione sincronizzata

Se questa opzione è attivata, la selezione della finestra **Marker** è collegata alla selezione nella **finestra progetto**.

Attributi dei marker

I seguenti attributi dei marker vengono visualizzati nell'elenco dei marker della finestra **Marker**:

Raggiungi

Una freccia indica il marker che si trova alla posizione del cursore di progetto (o più vicino ad esso). Facendo clic su questa colonna, il cursore di progetto viene spostato alla posizione del marker corrispondente. Questa colonna non può essere nascosta.

ID

Questa colonna visualizza i numeri ID dei marker.

Posizione

In questa colonna è possibile visualizzare e modificare le posizioni temporali dei marker (o le posizioni di inizio dei marker di ciclo). Questa colonna non può essere nascosta.

Fine

In questa colonna è possibile visualizzare e modificare le posizioni di fine dei marker di ciclo.

Lunghezza

In questa colonna è possibile visualizzare e modificare la lunghezza dei marker di ciclo.

Descrizione

È qui possibile inserire un nome o una descrizione per i marker.

LINK CORRELATI

[ID dei marker](#) a pag. 227

[Marker di ciclo](#) a pag. 223

Modifica degli attributi

- Per modificare un attributo di un marker, selezionare il marker corrispondente, fare clic sulla colonna dell'attributo desiderato e regolare le impostazioni.
- Per modificare gli attributi di più marker, selezionare i marker e fare clic sul box di spunta dell'attributo desiderato.
Tutti i marker selezionati modificheranno di conseguenza i relativi attributi. Si noti che questa operazione non ha effetto quando si fa clic su un valore timecode o su un campo di testo.

NOTA

Per navigare all'interno dell'elenco degli attributi dei marker è possibile utilizzare anche il tasto **Tab** e i tasti **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra**, **Freccia destra**.

Classificare e riordinare le colonne

È possibile personalizzare la visualizzazione degli attributi dei marker nell'elenco dei marker, classificando o riordinando le colonne.

- Per ordinare l'elenco dei marker secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente.

NOTA

Indipendentemente dall'attributo con cui si effettua la classificazione, il secondo criterio sarà sempre l'attributo posizione.

- Per riordinare gli attributi dei marker, trascinare le intestazioni delle colonne corrispondenti.
- Per regolare l'ampiezza di una colonna, posizionare il puntatore del mouse tra due intestazioni delle colonne e trascinare verso sinistra o verso destra.

ID dei marker

Ogni volta che si aggiunge un marker, a esso viene assegnato automaticamente un numero di ID progressivo, a partire da 1.

Gli ID dei marker di ciclo sono visualizzati tra parentesi quadre, a partire da 1. I numeri ID possono essere modificati in qualsiasi momento – ciò consente di assegnare dei marker specifici a dei comandi da tastiera.

Riassegnare gli ID dei marker

Talvolta, in particolare quando vengono definiti dei marker al volo, può capitare di dimenticarsi di inserire un determinato marker. Se il marker viene aggiunto successivamente, il suo ID non corrisponderà all'effettiva posizione del marker nella traccia marker. Per questo motivo è possibile riassegnare gli ID per tutti i marker su una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra **Marker**.
2. Aprire il menu a tendina **Funzioni** e selezionare le opzioni **Riassegna gli ID dei marker di posizione** o **Riassegna gli ID dei marker di ciclo**.

RISULTATO

Gli ID dei marker del tipo selezionato vengono riassegnati, in modo da corrispondere con l'ordine dei marker nella traccia marker.

Traccia marker

Una traccia marker viene utilizzata per aggiungere e modificare i marker.





1. **Aggiungi marker**
Aggiunge un marker di posizione alla posizione del cursore.
2. **Aggiungi marker di ciclo**
Aggiunge un marker di ciclo alla posizione del cursore.
3. **Menu a tendina Raggiungi**
Se si seleziona un marker di posizione o di ciclo in questo menu a tendina, viene selezionato il marker corrispondente nel riquadro di visualizzazione degli eventi o nella finestra **Marker**.
4. **Menu a tendina Ciclo**
Se si seleziona un marker di ciclo in questo menu a tendina, i localizzatori sinistro e destro vengono impostati sul marker di ciclo corrispondente.
5. **Menu a tendina Ingrandimento**
Se si seleziona un marker di ciclo in questo menu a tendina, la vista viene ingrandita sul marker di ciclo corrispondente.
6. **Evento marker (inattivo)**
Visualizza un evento marker inattivo.
7. **Evento marker (attivo)**
Visualizza un evento marker attivo.
8. **Evento marker di ciclo (inattivo)**
Visualizza un evento marker di ciclo inattivo.
9. **Evento marker di ciclo (attivo)**
Visualizza un evento marker di ciclo attivo.

Aggiungere, spostare e rimuovere la traccia marker

- Per aggiungere una traccia marker al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Marker**.
- Per spostare una traccia marker in un'altra posizione dell'elenco tracce, fare clic e trascinarla verso l'alto o verso il basso.
- Per rimuovere la traccia marker, cliccarci sopra col tasto destro nell'elenco tracce e selezionare **Rimuovi tracce selezionate**.
- Per rimuovere una traccia marker vuota, selezionare **Progetto > Rimuovi tracce vuote**.

In tal modo vengono rimosse anche tutte le altre tracce vuote.

Modifica dei marker nella traccia marker

- Per aggiungere un marker di posizione, fare clic su **Aggiungi marker**  oppure utilizzare lo strumento **Disegna**.
- Per aggiungere un marker di ciclo, fare clic su **Aggiungi marker di ciclo**  oppure utilizzare lo strumento **Disegna**.
- Per selezionare un marker, utilizzare le tecniche standard.
- Per ridimensionare un marker di ciclo, selezionarlo e trascinare le maniglie. Questa operazione può anche essere eseguita in forma numerica nella linea info.
- Per spostare un marker, selezionarlo e trascinarlo. Le posizioni dei marker possono anche essere modificate numericamente nella linea info.
- Per rimuovere un marker, selezionarlo e premere **Canc** oppure utilizzare lo strumento **Cancella**.

Utilizzare i marker per la selezione degli intervalli

I marker possono essere utilizzati insieme allo strumento **Selezione intervallo** per definire degli intervalli di selezione nella **finestra progetto**. Ciò è utile se si desidera definire una selezione che si estende su tutte le tracce nel progetto.

PROCEDIMENTO

1. Impostare i marker all'inizio e alla fine della sezione che si desidera copiare o spostare.
 2. Selezionare lo strumento **Selezione intervallo** e fare doppio-clic sulla traccia marker nell'area ricompresa tra i marker.
Tutto ciò che è contenuto nel progetto, all'interno dei bordi dei marker viene selezionato. Tutte le funzioni di processamento che vengono eseguite agiranno ora solamente sulla selezione.
 3. Fare clic sulla traccia marker nell'intervallo selezionato e trascinare l'intervallo in una nuova posizione.
Se si tiene premuto **Alt** mentre si trascina l'intervallo, viene invece copiata la selezione nella **finestra progetto**.
-

Importare ed esportare i marker

È possibile importare ed esportare i marker e le tracce marker.

I file che seguono possono contenere dei marker:

- File MIDI

Importazione dei marker via MIDI

È possibile importare dei marker di posizione mediante l'importazione di file MIDI contenenti dei marker. Ciò è utile se si desidera utilizzare le tracce marker all'interno di altri progetti, oppure se si intende condividerle con altri utenti di Cubase. Tutti i marker che sono stati aggiunti vengono inclusi nel file MIDI come eventi marker dei file MIDI standard.

- Selezionare **File > Preferenze > MIDI > File MIDI** e assicurarsi che l'opzione **Importa i marker** sia attivata.

Vengono importate le seguenti impostazioni:

- La posizione di inizio dei marker di posizione e dei marker di ciclo

LINK CORRELATI

[Importare i file MIDI](#) a pag. 646

Esportazione dei marker via MIDI

È possibile esportare i propri marker come parte di un file MIDI.

- Per includere tutti i marker nel file MIDI, attivare l'opzione **Esporta i marker** nella finestra di dialogo **Opzioni di esportazione**.

Vengono esportate le seguenti impostazioni:

- La posizione di inizio dei marker di posizione e dei marker di ciclo

NOTA

Per poter esportare i marker attraverso l'esportazione MIDI, il progetto deve contenere una traccia marker.

LINK CORRELATI

[Esportazione dei file MIDI](#) a pag. 643

MixConsole

La **MixConsole** offre un ambiente di lavoro comune per la produzione di mix in stereo e consente di controllare i livelli, il panorama, gli stati di solo/mute, ecc. per i canali audio e MIDI. Inoltre, è possibile configurare l'assegnazione di ingressi e uscite per più tracce o canali contemporaneamente.

É possibile aprire la **MixConsole** in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Mentre la **MixConsole** nell'area inferiore contiene alcune funzionalità di base per il mixaggio, la finestra separata della **MixConsole** offre l'accesso a una serie di funzioni e impostazioni aggiuntive.

LINK CORRELATI

[La MixConsole nell'area inferiore](#) a pag. 231

[Finestra della MixConsole](#) a pag. 232

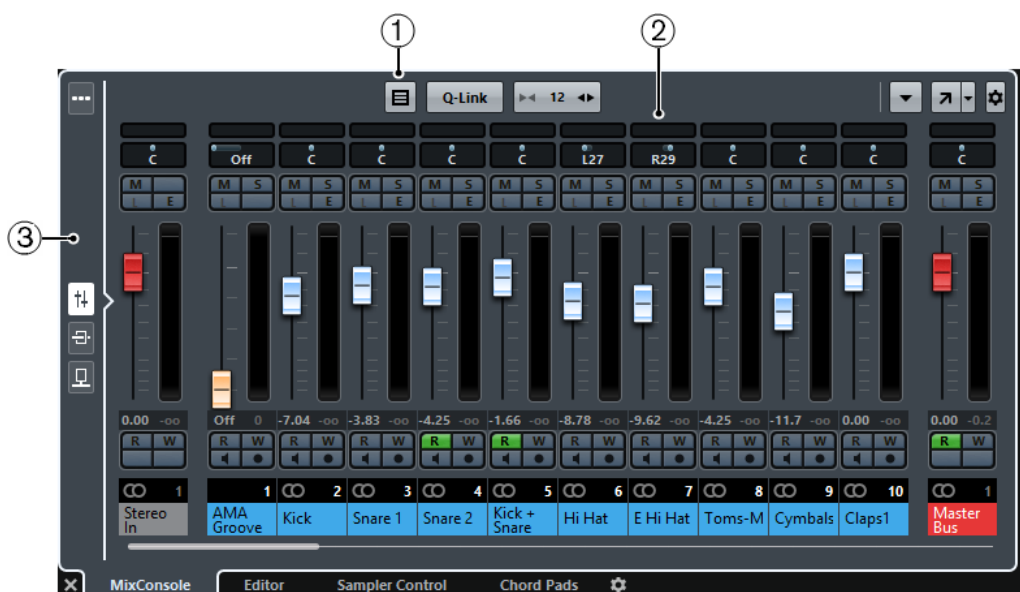
La MixConsole nell'area inferiore

É possibile visualizzare una **MixConsole** nell'area inferiore della **finestra progetto**. Questa funzionalità è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni più importanti della **MixConsole** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**. La **MixConsole** dell'area inferiore rappresenta una **MixConsole** separata che non segue alcuna modifica di visibilità eseguita nella finestra della **MixConsole**.

Per aprire una **MixConsole** nell'area inferiore della **finestra di progetto**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Alt+F3**.
- Selezionare **Periferiche > MixConsole nell'area inferiore**.

La **MixConsole** nell'area inferiore è suddivisa nelle seguenti sezioni:



1. Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e alcune scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

2. Sezione dei fader

La sezione dei fader è sempre visibile e mostra tutti i canali nello stesso ordine dell'elenco tracce.

3. Selettore delle pagine

Consente di selezionare la pagina da visualizzare nella sezione dei fader: i fader dei canali, gli effetti in insert per un canale o gli effetti in mandata. Il pulsante in cima consente di visualizzare/nascondere la barra degli strumenti.

LINK CORRELATI

[La sezione dei fader](#) a pag. 242

[Insert](#) a pag. 252

[Il rack Mandate](#) a pag. 262

[Filtrare i canali in base al tipo](#) a pag. 237

[Collegare i canali](#) a pag. 240

[Menu funzioni](#) a pag. 240

Finestra della MixConsole

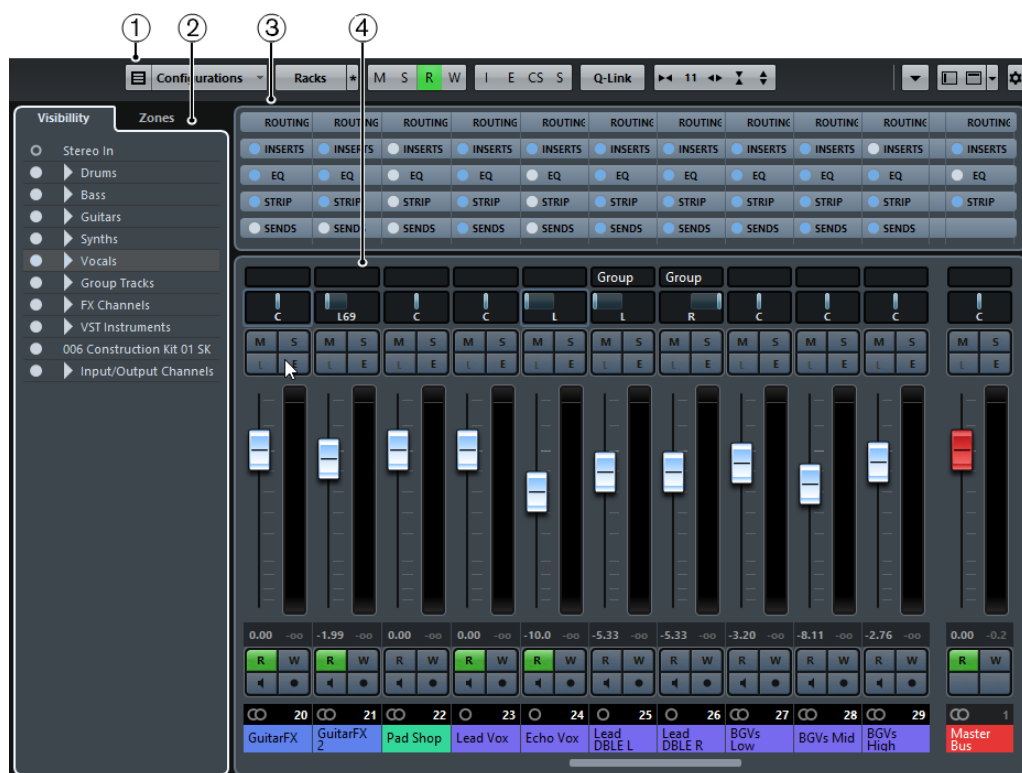
É possibile aprire la **MixConsole** in una finestra separata.

Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire la **MixConsole**:

- Premere **F3**.
- Selezionare **Periferiche > MixConsole**.
- Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, fare clic su **Apri MixConsole**

NOTA

Questa opzione è visibile nella barra degli strumenti solamente se la sezione **Finestre delle sezioni Media e MixConsole** è attivata.



Le sezioni principali della **MixConsole** sono:

1. Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e alcune scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

2. Selettore dei canali

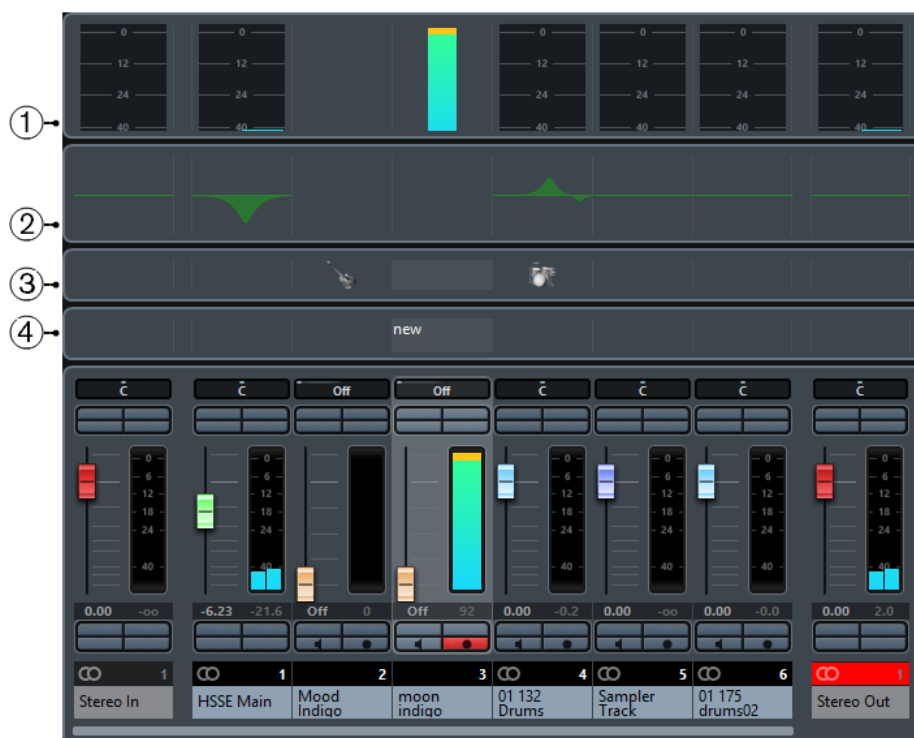
Consente di configurare la visibilità dei canali nella sezione dei fader.

3. Rack dei canali (area superiore)

Consente di visualizzare dei controlli aggiuntivi per i canali.

4. Sezione dei fader

La sezione dei fader è sempre visibile e mostra tutti i canali nello stesso ordine dell'elenco tracce.



Oltre alle sezioni principali, è possibile accedere anche alle seguenti sezioni direttamente dalla finestra della **MixConsole**:

1. Indicatore bridge

Consente di monitorare il livello dei canali.

2. Curva di EQ

Consente di tracciare una curva di equalizzazione. Fare clic nel display della curva per aprire una vista più ampia in cui è possibile modificare i punti curva.

3. Immagini

Apri la sezione **Immagini** dalla quale è possibile aggiungere un'immagine al canale selezionato. Le immagini possono essere di aiuto per identificare rapidamente i propri canali della **MixConsole**.

4. Blocco note

Nella sezione **Blocco note** è possibile inserire note e commenti relativamente a un canale. Ciascun canale dispone di un proprio blocco note.

LINK CORRELATI

[Selezione dei canali](#) a pag. 234

[Barra degli strumenti della MixConsole](#) a pag. 235

[La sezione dei fader](#) a pag. 242

[Rack dei canali](#) a pag. 238

[Browser per le immagini delle tracce](#) a pag. 124

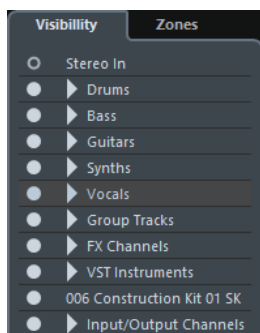
[Aggiunta di note di testo a un canale della MixConsole](#) a pag. 263

Selezione dei canali

Il selettore dei canali contiene le seguenti schede: **Visibilità** che elenca tutti i canali contenuti nel progetto e **Storia** che elenca tutte le modifiche ai parametri della **MixConsole**.

La scheda Visibilità

La scheda **Visibilità** consente di determinare quali canali vengono visualizzati nella **MixConsole** ed è particolarmente utile nel caso in cui si organizzano le proprie tracce in tracce cartella o gruppo.



- Per visualizzare/nascondere i canali, attivare/disattivare i punti.
- Per richiudere/espandere gruppi e cartelle, fare clic sul nome del gruppo o della cartella desiderati.

NOTA

La **MixConsole** nell'area inferiore non segue alcuna modifica di visibilità eseguita nella finestra della **MixConsole** e viceversa.

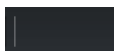
Barra degli strumenti della MixConsole

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e alcune scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

NOTA

La barra degli strumenti della **MixConsole** nell'area inferiore contiene un insieme ridotto di strumenti di lavoro. Sono incluse le seguenti funzioni: **Tipi di filtro dei canali**, **Gruppo di collegamento**, **Palette dello zoom**, **Menu delle funzioni del mixer**, e **Controlli dell'area della finestra**. È possibile visualizzare/nascondere la barra degli strumenti facendo clic su **Visualizza/Nascondi la barra degli strumenti della MixConsole** nell'area inferiore.

Divisore sinistro



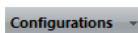
Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Tipi di filtro dei canali



Apri il filtro del canale che consente di visualizzare/nascondere tutti i canali di un determinato tipo.

Configurazioni di visibilità dei canali



Consente di creare delle configurazioni di visibilità, utili per passare rapidamente da un setup di visibilità all'altro.

Seleziona rack



Apri il selettore dei rack tramite il quale è possibile visualizzare/nascondere dei rack specifici.

Impostazioni rack



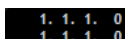
Apri un menu a tendina contenente una serie di impostazioni per i rack.

Vai alla posizione del localizzatore sinistro/destro



Consente di raggiungere la posizione dei localizzatori sinistro/destro.

Posizione localizzatore sinistro/destro



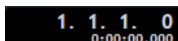
Visualizza la posizione del localizzatore sinistro/destro.

Pulsanti di trasporto



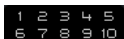
Visualizza i comandi di trasporto.

Display tempo



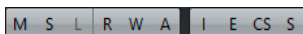
Visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato di tempo selezionato.

Marker



Consente di impostare e raggiungere le posizioni contrassegnate dai marker.

Pulsanti di stato



Consente di impostare gli stati di mute, solo, ascolto e automazione. In questa sezione è inoltre possibile bypassare gli insert, gli equalizzatori, i channel strip e le mandate.

Gruppo di collegamento



Consente di collegare i canali.

Palette dello zoom



Consente di aumentare/ridurre l'ampiezza del canale e l'altezza del rack. È possibile modificare l'ampiezza di tutti i canali, da visualizzabile (stretto) a modificabile (ampio), utilizzando i comandi da tastiera predefiniti **G** e **H**.

Indicatore di performance



Visualizza gli indicatori relativi al tempo di utilizzo ASIO e al carico di trasferimento dell'hard disk.

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Menu delle funzioni del mixer



Apri il **Menu funzioni** che consente di definire una serie di impostazioni nella **MixConsole**.

Controlli dell'area della finestra



Consente di visualizzare o nascondere l'area sinistra, l'area superiore e l'area destra della **MixConsole**. Il menu a tendina **Configura il layout della finestra** consente di visualizzare o nascondere la linea di stato, la linea info e la linea della vista d'insieme.

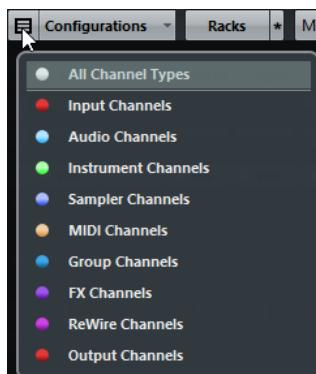
Filtrare i canali in base al tipo

Il filtro relativo ai tipi di canale che si trova nella barra degli strumenti della **MixConsole** consente di determinare quali tipi di canali vengono visualizzati.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Filtra i canali per tipo**.

Apri il filtro dei tipi di tracce.



2. Fare clic su uno dei punti a sinistra per nascondere i canali di quello specifico tipo.

RISULTATO

I canali corrispondenti al tipo filtrato vengono rimossi dalla sezione dei fader e il colore del pulsante **Filtra i canali per tipo** cambia, a indicare che un tipo di canale è nascosto.

Configurazioni di visibilità dei canali

Il pulsante **Configurazioni di visibilità dei canali** nella barra degli strumenti della **MixConsole** consente di creare delle configurazioni di visibilità, utili per passare rapidamente da un'impostazione di visibilità all'altra.

Il pulsante visualizza il nome della configurazione attiva. Un elenco delle configurazioni viene visualizzato non appena si crea almeno una configurazione. Per caricare una configurazione, selezionarla dall'elenco. Le configurazioni di visibilità dei canali vengono salvate con il progetto.

Aggiungi configurazione

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi configurazione** che consente di salvare la configurazione e inserirne un nome.

Aggiorna configurazione

Se si modifica la configurazione attiva, ciò viene indicato da un asterisco a fianco del nome della configurazione. Utilizzare questa funzione per salvare le modifiche alla configurazione attiva.

Rinomina configurazione

Apri la finestra di dialogo **Rinomina configurazione** che consente di rinominare la configurazione attiva.

Elimina configurazione

Consente di eliminare la configurazione attiva.

Sposta la configurazione alla posizione

Questa funzione diventa disponibile se esistono 2 o più configurazioni e consente di modificare la posizione della configurazione attiva nel menu. Si tratta di una funzione particolarmente utile in quanto è possibile assegnare i comandi da tastiera per le prime 8 configurazioni nella categoria **Impostazioni di visibilità di canali e tracce** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

Salvare le configurazioni

Per passare rapidamente da una configurazione di canali a un'altra, è possibile salvare le singole configurazioni. Le configurazioni contengono le impostazioni relative alla visibilità, oltre allo stato visualizza/nascondi dei tipi di canali e dei rack.

PROCEDIMENTO

1. Impostare la configurazione che si intende salvare.
2. Nella barra degli strumenti, fare clic su **Configurazioni**.
3. Dal menu a tendina, selezionare **Aggiungi configurazione**.
4. Nella finestra di dialogo **Aggiungi configurazione**, inserire un nome per la configurazione.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

La configurazione viene salvata ed è possibile richiamarla in qualsiasi momento.

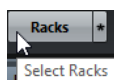
Selettore dei rack

Il selettore dei rack consente di attivare una serie di funzioni della **MixConsole** specifiche, organizzate in rack separati, come ad esempio la gestione delle assegnazioni, degli insert o delle mandate.

Rack dei canali

È possibile attivare e disattivare i diversi rack dei canali nella **MixConsole**.

- Per aprire il selettore dei rack, fare clic su **Seleziona rack**.



In base al tipo di canale, è possibile attivare/disattivare i seguenti rack:

Hardware

Consente di controllare gli effetti dell'unità hardware audio utilizzata. Questo rack è disponibile solamente se è supportato dalla propria unità hardware.

Assegnazione

Consente di configurare le assegnazioni in ingresso e uscita. Per il MIDI può anche essere selezionato il canale MIDI.

Pre (Filtri/Guadagno/Fase) (solo Cubase Elements)

Questo rack contiene i controlli di filtro in ingresso, oltre ai controlli **Fase** e **Guadagno** per i canali relativi all'audio.

Insert

Consente di selezionare gli effetti in insert per il canale.

Equalizzatori (solo canali relativi all'audio)

Consente di impostare l'equalizzazione del canale.

Channel Strip (solo canali relativi all'audio)

Consente di integrare i moduli Channel Strip come Gate, Compressor, EQ, Transformer, Saturator e Limiter, grazie ai quali è possibile arricchire ed elaborare il suono.

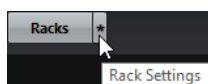
Il rack Mandate

Consente di selezionare gli effetti in mandata per il canale.

Impostazioni rack

Il menu a tendina **Impostazioni rack** consente di definire delle impostazioni per i rack.

- Per aprire il menu a tendina **Impostazioni rack**, fare clic su **Impostazioni rack**.



Rack espanso esclusivo

Visualizza il rack selezionato in maniera esclusiva e richiude gli altri rack.

N° fisso di slot

Visualizza tutti gli slot disponibili per i rack **Insert**, **Mandate**, **Cue** e **Controlli rapidi**.

Collega i rack alle configurazioni

Se questa opzione è attivata, quando si salva o si carica una configurazione viene tenuto conto dello stato dei rack.

Visualizza pre/filtri come <Etichetta e impostazioni combinati> (solo Cubase Elements)

Selezionare **Etichetta e impostazioni combinati** per visualizzare su un'unica linea l'etichetta e le impostazioni.

Selezionare **Etichetta e impostazioni separati** per visualizzare su linee separate l'etichetta e le impostazioni.

Visualizza insert come <Nomi dei plug-in e dei preset>

Selezionare **Nomi dei plug-in** per visualizzare solamente i nomi dei plug-in.

Selezionare **Nomi dei plug-in e dei preset** per visualizzare solamente i nomi dei plug-in e dei preset.

Visualizza tutti i controlli del Channel Strip

Visualizza tutti i controlli disponibili nel rack **Channel Strip**.

Visualizza un solo tipo di Channel Strip

Visualizza solamente un tipo di channel strip alla volta.

Visualizza mandate come <Destinazione e guadagno combinati>

Selezionare **Destinazione e guadagno combinati** per visualizzare su un'unica linea la destinazione e il guadagno.

Selezionare **Destinazione e guadagno separati** per visualizzare la destinazione e il guadagno su linee separate.

Collegare i canali

È possibile collegare in maniera temporanea i canali selezionati. Qualsiasi modifica che viene applicata a un canale si riflette su tutti i canali collegati.

Utilizzo della funzione Quick Link

È possibile attivare la **Modalità collegamento temporaneo** per sincronizzare tutti i parametri toccati dei canali selezionati.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare i canali da collegare.
2. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, attivare il pulsante **Q-Link**.

NOTA

Per collegare temporaneamente i canali è inoltre possibile premere **Shift-Alt**. In questo caso, il collegamento sarà attivo solamente per il tempo in cui si premono i tasti.

3. Modificare i parametri per uno dei canali selezionati.

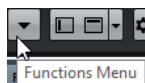
RISULTATO

Le modifiche vengono applicate a tutti i canali selezionati fino a quando non si disattiva il pulsante **Q-Link**.

Menu funzioni

Il menu **Funzioni** contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

- Per aprire il menu **Funzioni**, fare clic su **Menu funzioni** nell'angolo superiore-destro della **MixConsole**.



Scorri verso il canale selezionato

Se questa opzione è attivata e si seleziona un canale nella scheda **Visibilità**, il canale selezionato viene automaticamente visualizzato nella sezione dei **Fader**.

Copia impostazioni del primo canale selezionato

Consente di copiare le impostazioni del primo canale selezionato.

Incolla impostazioni su canali selezionati

Consente di incollare le impostazioni sui canali selezionati.

Ingrandimento

Apri un sotto menu in cui è possibile aumentare o ridurre l'ampiezza del canale e l'altezza del rack.

Apri connessioni VST

Apri la finestra **Connessioni VST**.

Forza compensazione ritardo

Consente di attivare/disattivare la funzione **Forza compensazione ritardo** grazie alla quale è possibile mantenere tutti i canali in perfetta sincronizzazione e compensare automaticamente qualsiasi ritardo derivante dai plug-in VST durante la riproduzione.

Transizione EQ/Filtro

Consente di cambiare la modalità **Transizione EQ/Filtro** da **Dolce** a **Rapida**.

Salva canali selezionati

Consente di salvare le impostazioni per i canali selezionati.

Carica canali selezionati

Consente di caricare le impostazioni per i canali selezionati.

Impostazioni globali indicatori

Apri un sotto menu in cui è possibile definire le impostazioni globali per gli indicatori.

Reinizializza i canali della MixConsole

Consente di reinizializzare le impostazioni relative all'equalizzazione, agli effetti in insert e in mandata per tutti i canali o per i canali selezionati. I pulsanti Solo e Mute vengono disattivati, il fader del volume è impostato a 0 dB e il panorama viene regolato in posizione centrale.

Salvare le impostazioni della MixConsole

È possibile salvare le impostazioni della **MixConsole** per i canali relativi all'audio selezionati nella **MixConsole** e caricarli all'interno di qualsiasi progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare i canali con le impostazioni che si desidera salvare.
2. Selezionare **Funzioni > Salva canali selezionati**.
3. Nella finestra di selezione file, specificare nome e posizione per il file.
4. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO

Le impostazioni per i canali selezionati vengono salvate con estensione file `.vmx`. Non vengono salvate le assegnazioni di ingresso/uscita.

Caricare le impostazioni della MixConsole

È possibile caricare le impostazioni della **MixConsole** che sono state salvate per i canali selezionati.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo stesso numero di canali che erano stati selezionati al momento del salvataggio delle impostazioni della **MixConsole**.

Le impostazioni della **MixConsole** caricate vengono applicate nello stesso ordine in cui queste erano state originariamente salvate. Ad esempio, se erano state salvate le impostazioni per i canali 4, 6 e 8 e queste vengono applicate ai canali 1, 2 e 3, le impostazioni salvate per il canale 4 vengono applicate al canale 1, le impostazioni salvate per il canale 6 vengono applicate al canale 2 e così via.

2. Selezionare **Funzioni > Carica canali selezionati**.
3. Nella finestra di dialogo **Carica canali selezionati**, selezionare `.vmx` e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

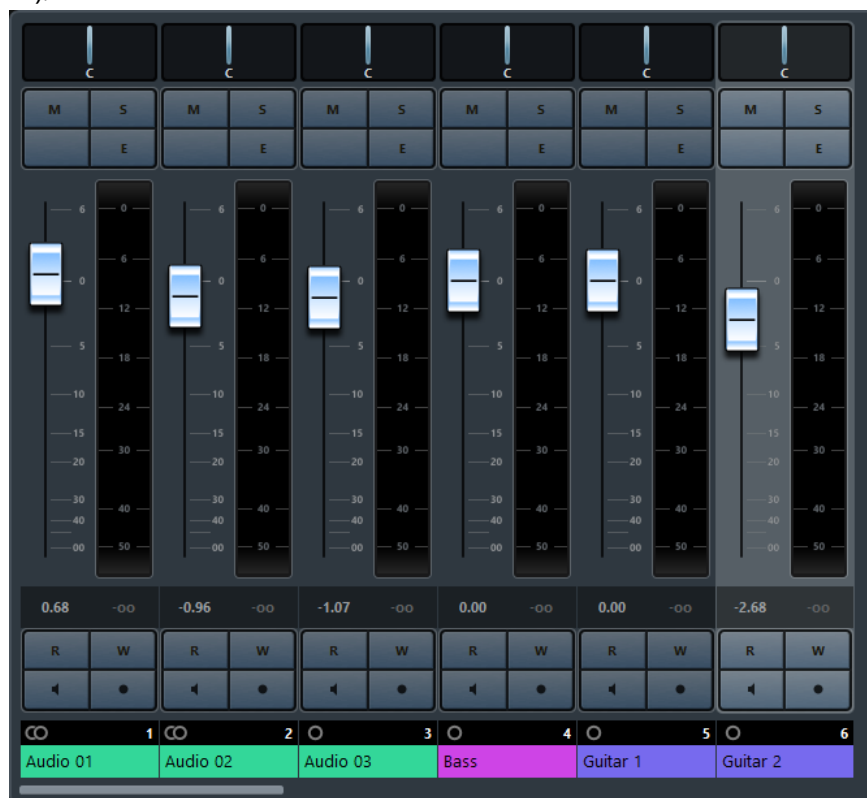
Le impostazioni del canale sono applicate ai canali selezionati.

NOTA

Quando si applicano le impostazioni della **MixConsole** caricate a un numero basso di canali, alcune delle impostazioni salvate non vengono applicate. Poiché le impostazioni salvate vengono applicate da sinistra a destra, come mostrato nella **MixConsole**, le impostazioni relative ai canali all'estrema destra non vengono applicate a nessun canale.

La sezione dei fader

La sezione dei fader costituisce il cuore della **MixConsole**. Questa sezione visualizza i canali di ingresso e di uscita, oltre ai canali audio, instrument, MIDI, gruppo, FX e ReWire (non in Cubase LE).



NOTA

Se un canale è disattivato nel selettore dei canali o se il relativo tipo di canale è disattivato, tale canale non viene visualizzato nella sezione dei fader. La **MixConsole** nell'area inferiore non segue alcuna modifica di visibilità eseguita nella finestra della **MixConsole** e viceversa. Essa è invece collegata alla visibilità delle tracce della **finestra progetto**.

La sezione dei fader consente di eseguire le seguenti operazioni:

- Configurare il panorama
- Attivare gli stati di mute e solo
- Aprire le impostazioni canale
- Regolare il volume
- Abilitare l'automazione
- Impostazione dei livelli di ingresso

NOTA

Tutte le funzioni e le impostazioni della sezione dei fader sono disponibili anche nella **MixConsole** dell'area inferiore.

LINK CORRELATI

[Utilizzo della finestra Impostazioni canale](#) a pag. 244

[Scrittura/lettura dell'automazione](#) a pag. 399

[Visualizzare/nascondere i canali nella MixConsole dell'area inferiore](#)

Impostare il panorama

Per ciascun canale relativo all'audio che presenti una configurazione pari ad almeno un'uscita stereo, in cima alla sezione dei fader si trova un controllo di panorama (Pan). Nei canali MIDI, il controllo di panorama trasmette dei messaggi pan di tipo MIDI. Il risultato che si ottiene dipende da come lo strumento MIDI è configurato per rispondere a questo tipo di messaggi.

Il controllo di panorama consente di posizionare un canale nello spettro stereo.

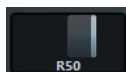
- Per eseguire delle regolazioni di precisione, tenere premuto **Shift** mentre si muove il controllo del pan.
- Per selezionare la posizione centrale di default del pan, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sul controllo.
- Per modificare il valore numericamente, fare doppio-clic sul controllo.

LINK CORRELATI

[Creazione di nuovi progetti](#) a pag. 65

Panner Balance Stereo

Il Panner Balance Stereo consente di controllare il bilanciamento tra i canali sinistro e destro. Questo controllo è attivato di default.



Bypassare l'impostazione del panorama

È possibile bypassare l'impostazione del panorama (panning) per tutti i canali relativi all'audio.

- Per attivare la funzione di bypass per il panorama, fare clic sul pulsante sulla sinistra o premere **Ctrl/Cmd-Alt-Shift** e fare clic sul controllo del pan.
- Per disattivarla, premere **Ctrl/Cmd-Alt-Shift** e fare nuovamente clic.

Bypassando il panning per un canale avviene quanto segue:

- I canali mono sono posizionati nel panorama centralmente.
- I canali stereo sono posizionati nel panorama completamente a sinistra e a destra.

Solo e Mute

È possibile silenziare uno o più canali utilizzando i pulsanti **Solo** e **Mute**.

- Per silenziare un canale, fare clic su **Mute**.
Fare clic nuovamente per disattivare lo stato di mute per il canale.
- Per mettere in mute tutti gli altri canali, fare clic su **Solo** per un canale.
Fare nuovamente clic per disattivare lo stato di solo.
- Per disattivare gli stati di mute o solo per tutti i canali contemporaneamente, fare clic su **Disattiva tutti gli stati di mute** o **Disattiva tutti gli stati di solo**.
- Per attivare la modalità Solo esclusiva, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sul pulsante **Solo** relativo al canale.
I pulsanti **Solo** di tutti gli altri canali vengono disattivati.
- Per attivare la funzione Annulla solo per un canale, fare **Alt**-clic su **Solo**.



La funzione Annulla solo può anche essere attivata facendo clic su **Solo** e tenendo premuto il pulsante del mouse. In questa modalità, il canale non viene silenziato se si mette in solo un altro canale. Fare nuovamente **Alt**-clic per disattivare la funzione Annulla solo.

Utilizzo della finestra Impostazioni canale

È possibile aprire ciascun canale della **MixConsole** in una finestra **Impostazioni canale** separata. In tal modo è possibile disporre di una migliore vista d'insieme e di una più efficace possibilità di modifica delle impostazioni relative ai singoli canali.

- Per aprire le impostazioni relative a uno specifico canale, fare clic sul rispettivo pulsante **E** nella sezione dei fader.



La finestra **Impostazioni canale** per i canali relativi all'audio è suddivisa in varie sezioni:

- **Insert del canale**
- **Fader del canale**
- **Mandate del canale**

Le sezioni **Channel Strip** ed **Equalizzatore** sono sempre disponibili.


Le sezioni sono organizzate in aree, a sinistra e a destra della finestra **Impostazioni canale**.

- Per visualizzare un pannello contenente una serie di opzioni per l'apertura e la chiusura delle sezioni, posizionare il puntatore del mouse su uno dei bordi della finestra **Impostazioni canale**.

Le impostazioni canale sono particolarmente adatte per le seguenti azioni:

- Spostamento del channel strip in posizione pre/post-insert
Di default, gli insert sono posizionati prima del Channel Strip nel flusso del segnale. Nella sezione **Insert** è possibile modificare questa impostazione facendo clic sulla freccia in cima alla scheda **Strip**. Le sezioni vengono invertite.
- Regolazione dell'equalizzazione
Le impostazioni canale dispongono di un ampio display per la definizione delle curve di equalizzazione, dotato di varie modalità. Come impostazione predefinita, i controlli di equalizzazione sono nascosti ma facendo clic sul piccolo pulsante situato nell'angolo superiore-destro è possibile visualizzarli, insieme alle manopole di controllo dell'equalizzazione al di sotto della curva di equalizzazione.



- Visualizzazione della catena di uscita
Se si fa clic sul pulsante **Visualizza la catena di uscita**  nella barra degli strumenti, la catena di uscita viene visualizzata nella sezione **Fader del canale**. Questa funzione consente di tenere traccia anche delle assegnazioni di uscita più complicate.
- Navigazione tra i canali

LINK CORRELATI

[Impostazioni di equalizzazione](#) a pag. 253

Navigare tra i canali

Ciascun canale dispone di una propria finestra **Impostazioni canale**, ma è comunque possibile visualizzare le impostazioni di tutti i canali su un'unica finestra. Questa finestra, aperta in una comoda posizione sullo schermo, può essere utilizzata per regolare tutte le impostazioni relative all'equalizzazione e agli effetti.

Per selezionare un canale nella finestra **Impostazioni canale**, procedere come descritto di seguito:

- Per visualizzare il canale precedente/successivo, fare clic su **Vai al canale precedente/successivo**.
- Per navigare tra i canali modificati, fare clic su **Vai all'ultimo/successivo canale modificato**.

Questi pulsanti sono disponibili solamente se sono stati modificati almeno due canali.

- Selezionare un canale nella **MixConsole** per selezionare il canale corrispondente nella finestra **Impostazioni canale**.
Si tratta del comportamento di default. Se questo non è il risultato desiderato, aprire il menu **Funzioni** e disattivare l'opzione **Reimposta in base ai pulsanti 'e' premuti o alle modifiche della selezione**.
- Selezionare una traccia nella **finestra progetto** per selezionare il canale corrispondente nella **MixConsole** e nella finestra **Impostazioni canale**.

Regolare il volume

Ciascun canale nella sezione dei fader della **MixConsole** dispone di un fader del volume. Sotto i fader sono visualizzati i relativi livelli, in dB per i canali relativi all'audio e come volume MIDI (con un range di valori compreso tra 0 e 127) per i canali MIDI.

- Per modificare il volume, spostare il fader verso l'alto o verso il basso.
- Per eseguire delle regolazioni di precisione, premere **Shift** durante lo spostamento dei fader.
- Per riportare il volume al relativo valore di default, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic su un fader.

Per i canali relativi all'audio, il fader del volume controlla il volume del canale prima che questo venga assegnato a un bus di uscita, direttamente o attraverso un canale gruppo. Per i canali di uscita, il fader del volume controlla il livello di uscita master di tutti i canali audio assegnati a un bus di uscita. Per i canali MIDI, il fader del volume controlla le modifiche di volume nella **MixConsole** mediante l'invio di messaggi di volume MIDI agli strumenti collegati che sono configurati per rispondere ai messaggi MIDI.

Impostazioni globali per gli indicatori

È possibile modificare le caratteristiche degli indicatori dei canali audio utilizzando il relativo menu contestuale.

Fare clic-destro sull'indicatore di un canale e selezionare una delle seguenti opzioni dal menu **Impostazioni globali indicatori**:

Opzioni del picco dell'indicatore di livello - Tenuta picchi

I livelli più alti registrati vengono tenuti e visualizzati sotto forma di linee statiche orizzontali nell'indicatore.

Opzioni del picco dell'indicatore di livello - Tenuta fissa

Se questa opzione è attivata, i livelli di picco vengono visualizzati fino a quando si reinizializzano gli indicatori. Se questa opzione è disattivata, è possibile utilizzare il parametro **Tempo di tenuta del picco degli indicatori (File > Preferenze > Indicatori)** per specificare il tempo di tenuta dei livelli di picco. Il tempo di mantenimento del picco può andare da 500 a 30.000 ms.

Posizione dell'indicatore - Ingresso

Se questa opzione è attivata, gli indicatori visualizzano i livelli di ingresso per tutti i canali audio e per i canali d'ingresso/uscita. Gli indicatori di ingresso sono post-guadagno di ingresso.

Posizione dell'indicatore - Post-fader

Se questa opzione è attivata, gli indicatori visualizzano i livelli post-fader.

Posizione dell'indicatore - Post-panner

Se questa opzione è attivata, gli indicatori visualizzano i livelli post-fader e riflettono anche le impostazioni di panorama.

Reinizializza indicatori di livello

Consente di reinizializzare gli indicatori di livello.

Indicatori di livello

L'indicatore del canale visualizza il livello quando si riproduce l'audio o il MIDI. L'indicatore **Livello di picco dell'indicatore** indica il più alto livello registrato.

- Per reinizializzare il livello di picco, fare clic sul valore **Livello di picco dell'indicatore**.

NOTA

I canali di ingresso e uscita sono dotati di indicatori di clipping. Quando si illuminano, è necessario ridurre il guadagno o i livelli fino a quando si spengono.

Livelli di ingresso

Quando si registra il suono in digitale è importante regolare i livelli d'ingresso in modo che siano sufficientemente elevati da garantire un basso rumore di fondo e un'alta qualità audio. Allo stesso tempo è fondamentale evitare il clipping (distorsione digitale).

Impostazione dei livelli di ingresso

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Funzioni > Impostazioni globali indicatori > Posizione dell'indicatore** e attivare **Ingresso**.
In questa modalità, gli indicatori di livello del canale di ingresso mostrano il livello del segnale all'ingresso del bus, prima che venga effettuata qualsiasi regolazione dei parametri guadagno d'ingresso, equalizzazione, effetti, livello o pan. Ciò consente di verificare il livello del segnale non processato che entra nell'hardware audio.
2. Riprodurre l'audio e osservare l'indicatore di livello del canale d'ingresso.
Il segnale deve essere il più alto possibile senza superare i 0 dB, cioè l'indicatore di clipping del bus di ingresso non si deve illuminare.
3. Se necessario, regolare il livello di ingresso utilizzando uno dei seguenti metodi:
 - Regolare il livello di uscita della sorgente sonora o del mixer esterno.
 - Se possibile, per impostare i livelli di ingresso utilizzare il programma di configurazione fornito con la periferica hardware audio. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica fornita con l'hardware audio.
 - Se la periferica hardware utilizzata supporta la funzionalità ASIO Control Panel, potrebbe essere possibile effettuare delle regolazioni del livello di ingresso. Per aprire il pannello di controllo ASIO, selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche** e, dall'elenco a sinistra (sotto la voce **VST Audio System**), selezionare la propria scheda audio. Una volta selezionata, è possibile aprire il relativo pannello di controllo facendo clic su **Pannello di controllo** nella sezione delle impostazioni sulla destra.
4. Facoltativo: selezionare **Funzioni > Impostazioni globali indicatori > Posizione dell'indicatore** e attivare **Post-fader**.

NOTA

In tal modo è possibile verificare il livello dell'audio che viene scritto su di un file sul proprio hard disk; ciò è necessario solamente se si effettua una qualsiasi regolazione al canale di ingresso.

5. Facoltativo: Nella sezione **Rack dei canali**, nel rack **Insert** fare clic su uno slot e selezionare un effetto, oppure nel rack **Equalizzatori** definire le impostazioni di equalizzazione come desiderato.

Per alcuni effetti potrebbe essere necessario regolare il livello del segnale entrante; per farlo, utilizzare la funzione Guadagno Ingresso. Il guadagno in ingresso può essere regolato premendo **Shift** o **Alt**.

6. Riprodurre l'audio e controllare l'indicatore di livello del canale d'ingresso.
Il segnale deve essere ragionevolmente alto, senza superare il valore di 0 dB (l'indicatore di clipping del bus di ingresso non si deve illuminare).
7. Se necessario, regolare il livello del segnale con il fader del canale d'ingresso.

Clipping

In genere, il clipping si verifica nelle periferiche hardware audio quando un segnale analogico presenta un livello troppo elevato e viene così convertito in digitale dai convertitori A/D hardware.

Lavorare con i rack dei canali

La sezione **Rack dei canali** contiene una serie di funzioni specifiche della **MixConsole**, come la gestione delle assegnazioni, degli insert o delle mandate. Queste funzioni sono organizzate in rack separati.



NOTA

La **MixConsole** nell'area inferiore dispone solamente dei rack **Insert** e **Mandate**.

LINK CORRELATI

[Assegnazione](#) a pag. 249

[Il rack Pre \(Filtri/Guadagno/Fase\) \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 250

[Insert](#) a pag. 252

[Il rack EQ](#) a pag. 253

[Il rack Channel Strip \(Strip\)](#) a pag. 255

[Il rack Mandate](#) a pag. 262

Copiare e spostare le impostazioni dei rack e dei canali

È possibile utilizzare la funzione di trascinamento per copiare o spostare le impostazioni dei rack e dei canali.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente nella finestra della **MixConsole**.

La funzione di drag and drop (trascinamento e rilascio) ha effetto tra diversi canali o tra diversi slot dei rack sullo stesso canale. Quando si esegue un trascinamento, si ottiene un riscontro visivo che mostra le sezioni in cui è possibile rilasciare le impostazioni copiate.

Si applicano le seguenti regole:

- Per copiare le impostazioni da un rack a un altro, trascinare il rack e rilasciarlo nel rack nel quale si intende copiare le impostazioni.
- Per spostare le impostazioni da un rack a un altro, premere **Alt**, trascinare il rack e rilasciarlo sul rack nel quale si intende spostare le impostazioni.
- Per copiare le impostazioni da un canale a un altro, trascinare il canale e rilasciarlo nel canale nel quale si intende copiare le impostazioni.

Le impostazioni dei rack e dei canali possono essere copiate tra diversi tipi di canale, a condizione che i canali di destinazione presentino delle impostazioni corrispondenti.

- Ad esempio, se si copiano le impostazioni da dei canali di ingresso/uscita, le impostazioni delle mandate restano inalterate nel canale di destinazione.

Assegnazione

Il rack **Assegnazioni** (indicato come Routing) consente di configurare le assegnazioni in ingresso e uscita, cioè di configurare i bus di ingresso e uscita.

NOTA

Questo rack è disponibile solamente nella finestra della **MixConsole**.

I bus di ingresso vengono utilizzati quando si esegue una registrazione su una traccia audio. In questo caso è necessario selezionare il bus di ingresso dal quale viene ricevuto l'audio.

NOTA

Le impostazioni che vengono definite per il canale di ingresso diventano parte integrante del file audio registrato.

I bus di uscita si utilizzano invece quando si riproduce un canale audio, gruppo o FX. In questo caso è necessario assegnare il canale a un bus di uscita.

È possibile assegnare le uscite provenienti da più canali audio ad un gruppo, per controllare ad esempio i livelli dei canali mediante un unico fader e applicare gli stessi effetti ed impostazioni di equalizzazione a tutti i canali.

Configurare le assegnazioni

PREREQUISITI

Configurare i bus e i canali gruppo nella finestra **Connessioni VST**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Assegnazione** per visualizzare il rack **Assegnazioni** (indicato come Routing) sopra la sezione dei fader.
2. Fare clic su uno degli slot del rack **Assegnazione** per aprire il menu a tendina relativo alle assegnazioni di ingresso o uscita per un canale.
3. Nel selettore delle assegnazioni, selezionare una voce.
 - Per definire contemporaneamente le assegnazioni per più canali selezionati, premere **Shift-Alt** e selezionare un bus.
 - Per impostare più canali selezionati su dei bus incrementali (il secondo canale selezionato sul secondo bus, il terzo sul terzo bus, ecc.), premere **Shift** e selezionare un bus.
 - Per scollegare le assegnazioni dei bus di ingresso o di uscita, selezionare **Nessun bus**.

Bus di ingresso

Il selettore dell'assegnazione di ingresso elenca solamente i bus che corrispondono alla configurazione dei canali corrente.

NOTA

Se si seleziona un canale gruppo come ingresso per un canale audio, è possibile registrare un downmix.

Configurazione delle assegnazioni in ingresso per i canali mono

- Bus di ingresso mono.
- Bus di uscita mono o bus di uscita gruppo mono.
È importante che questi bus non generino dei feedback.

LINK CORRELATI

[Assegnazione](#) a pag. 249

Configurazione delle assegnazioni in ingresso per i canali stereo

- Bus di ingresso mono o stereo.
- Bus di uscita mono o stereo e bus di uscita gruppo mono o stereo.
È importante che questi bus non generino dei feedback.

LINK CORRELATI

[Assegnazione](#) a pag. 249

Bus di uscita

Per i bus di uscita è possibile qualsiasi assegnazione.

Utilizzo dei canali gruppo

È possibile assegnare le uscite provenienti da più canali audio ad un gruppo. Questa funzionalità consente ad esempio di controllare i livelli dei canali mediante un unico fader, applicare gli stessi effetti e le stesse impostazioni di equalizzazione a tutti i canali, ecc. È inoltre possibile selezionare un canale gruppo come ingresso per una traccia audio (per registrare ad esempio un downmix di tracce separate).

PREREQUISITI

È stata creata e configurata una traccia canale gruppo in stereo.

PROCEDIMENTO

1. Assegnare la traccia canale gruppo a un bus di uscita.
 2. Aggiungere gli effetti al canale gruppo sotto forma di effetti in insert.
 3. Assegnare la traccia audio mono al canale gruppo.
-

RISULTATO

Il segnale proveniente dalla traccia audio mono viene inviato direttamente al gruppo, dove passa attraverso l'effetto in insert, in stereo.

Il rack Pre (Filtri/Guadagno/Fase) (solo Cubase Elements)

Il rack **Pre** dei canali relativi all'audio dispone di un filtro passa-basso e di un filtro passa-alto, oltre alle impostazioni di guadagno e fase.

NOTA

Questo rack è disponibile solo nella finestra **MixConsole**.

NOTA

Non è possibile modificare le impostazioni del rack **Pre** nel display della curva di equalizzazione.

LINK CORRELATI

[Impostazioni di equalizzazione](#) a pag. 253

Definire le impostazioni di filtro

Ciascun canale relativo all'audio dispone di filtri taglia-alto e taglia-basso separati che consentono di attenuare i segnali più alti o più bassi rispetto alla frequenza di taglio (cutoff).

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Pre (Filtri/Guadagno/Fase)** per visualizzare il rack **Pre** sopra la sezione dei fader.
 2. Fare clic a sinistra del filtro passa-basso per attivarlo. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Trascinare il cursore in senso orizzontale per regolare la frequenza di cutoff. L'intervallo disponibile va da 20 kHz a 50 Hz.
 - Fare clic su **Seleziona la pendenza del filtro** a destra del filtro passa-basso per selezionare un valore di pendenza per il filtro. È possibile scegliere tra i valori 6, 12, 24, 36 e 48 dB. Il valore predefinito è 12 dB.
 3. Fare clic a sinistra del filtro passa-alto per attivarlo. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Trascinare il cursore in senso orizzontale per regolare la frequenza di cutoff. L'intervallo disponibile va da 20 Hz a 20 kHz.
 - Fare clic su **Seleziona la pendenza del filtro** a destra del filtro passa-alto per selezionare un valore di pendenza per il filtro. È possibile scegliere tra i valori 6, 12, 24, 36 e 48 dB. Il valore predefinito è 12 dB.
-

RISULTATO

Le impostazioni modificate sono visibili nel display della curva. Se si disattivano i filtri passa-basso e passa-alto, le curve di filtro vengono rimosse dal display. I filtri passa-basso e passa-alto bypassati vengono invece visualizzati con colori differenti.

Regolare le impostazioni del guadagno di ingresso

Il cursore **Pre-guadagno** consente di cambiare il livello del segnale prima che questo raggiunga la sezione dell'equalizzazione e degli effetti. Ciò è utile poiché il livello che entra in alcuni effetti può cambiare il modo in cui ne viene influenzato il segnale. Un compressore, ad esempio, può venire saturato da un incremento del guadagno di ingresso. Il guadagno può anche essere utilizzato per aumentare il livello di segnali mal registrati.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Pre (Filtri/Guadagno/Fase)** per visualizzare il rack **Pre** sopra la sezione dei fader.
 2. Trascinare il cursore **Guadagno** verso sinistra o destra per ridurre o aumentare il guadagno.
-

Definizione delle impostazioni di fase

Ciascun canale relativo all'audio e canale di ingresso/uscita presenta un pulsante **Fase** che consente di correggere la fase di linee bilanciate e microfoni cablati al contrario o che sono fuori fase a causa del loro posizionamento.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Pre (Filtri/Guadagno/Fase)** per visualizzare il rack **Pre** sopra la sezione dei fader.
 2. Attivare il pulsante **Fase** per invertire la polarità di fase del segnale.
-

Insert

Il rack **Insert** per i canali relativi all'audio dispone di diversi slot che consentono di caricare degli effetti in insert per un canale. Per i canali MIDI è possibile caricare degli insert MIDI.

Per maggiori informazioni, consultare il documento separato in PDF **Riferimento dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Effetti audio](#) a pag. 265

Aggiunta degli effetti in insert

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Insert** per visualizzare il rack degli insert sopra la sezione dei fader.
 2. Fare clic su uno slot per aprire il selettore degli insert.
 3. Fare clic su un effetto in insert per selezionarlo.
-

RISULTATO

L'effetto in insert selezionato viene caricato e attivato automaticamente e si apre il relativo pannello di controllo.

Spostare gli insert in posizione post-fader o pre-fader (solo Cubase Elements)

Per ciascun canale relativo all'audio è possibile aggiungere 6 insert pre-fader e 2 insert post-fader.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su un effetto in insert in una posizione pre-fader.
 2. Dal menu contestuale, selezionare **Sposta nello slot post-fader**.
Per spostare un insert dalla posizione post-fader alla posizione pre-fader, aprire il relativo menu contestuale e selezionare l'opzione **Sposta nello slot pre-fader**.
-

Bypassare gli effetti in insert

- Per bypassare tutti gli insert, fare clic su **Bypass** in cima al rack degli **Insert**.
- Per bypassare un singolo insert, fare clic sul rispettivo pulsante a sinistra degli slot di insert.
- Per disattivare il bypass, fare clic di nuovo sul pulsante.

Salvare/caricare i preset della catena degli effetti

È possibile salvare e caricare tutte le impostazioni del rack degli insert utilizzando i preset della catena degli effetti. Questi tipi di preset hanno estensione file `.fxchainpreset`.

PROCEDIMENTO

- Nell'angolo superiore-destro del rack **Insert**, aprire il menu a tendina **Preset** ed eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per salvare le impostazioni correnti sotto forma di preset, selezionare **Salva preset della catena degli effetti** e assegnare un nome al preset.
 - Per caricare un preset, selezionare **Carica preset della catena degli effetti** e scegliere un preset.

NOTA

È possibile anche applicare gli insert insieme all'equalizzazione e alle impostazioni dei channel strip dai preset traccia. e possono essere caricati, etichettati e salvati anche in **MediaBay**.

Il rack EQ

Il rack **EQ** relativo agli equalizzatori, è disponibile solamente per i canali relativi all'audio. Questo rack dispone di un equalizzatore parametrico integrato che offre fino a quattro bande per ciascun canale audio.

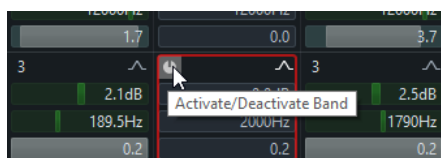
NOTA

Questo rack è disponibile solamente nella finestra della **MixConsole**.

Attivazione delle bande di equalizzazione

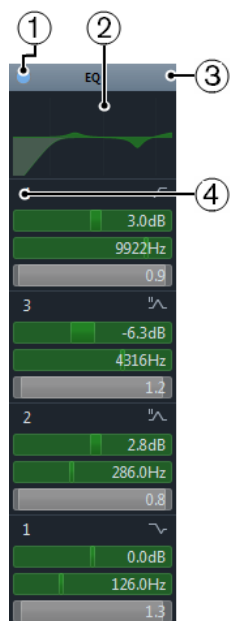
PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare **Equalizzatori** per visualizzare il rack **EQ** sopra la sezione dei fader.
2. Fare clic su **Attiva la banda** per attivare una banda di EQ.



Impostazioni di equalizzazione

È possibile regolare le impostazioni di equalizzazione per le 4 bande. Le diverse bande hanno valori di default differenti per le frequenze e diversi nomi per il fattore Q. Le bande presentano tutte comunque lo stesso intervallo di frequenze (da 20 Hz a 20 kHz). Per ciascun singolo modulo possono inoltre essere specificati diversi tipi di filtri.



1. Bypassa EQ

Fare clic per bypassare tutte le bande di equalizzazione.

2. Display della curva

Fare clic sul display in un canale per visualizzarne una versione più ampia. Il display è disponibile anche nella sezione **Equalizzatori** dell'**Inspector** e nella finestra di dialogo **Impostazioni canale**.

Se si porta il mouse sopra il display viene visualizzato un cursore reticolo. La posizione attuale del mouse visualizza (in cima o in fondo al display) la frequenza, il valore nota, l'offset e il livello.

Fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse per aggiungere un punto curva e attivare la banda di equalizzazione corrispondente. Fare doppio-clic sul punto curva per disattivarlo. Trascinare il punto curva verso l'alto o verso il basso per regolare il guadagno. Premere **Ctrl/Cmd** per modificare solamente il guadagno (spostamento limitato solo in senso verticale). Trascinarlo verso sinistra o destra per regolare la frequenza. Premere **Alt** per modificare solamente la frequenza (spostamento limitato solo in senso orizzontale). Premere **Shift** durante il trascinamento per impostare il Fattore-Q. Per invertire la curva di equalizzazione, aprire il menu contestuale e selezionare **Inverti le impostazioni di EQ**.

La curva finale visualizza le impostazioni di equalizzazione, oltre ai filtri passa-basso e passa-alto attivi delle impostazioni del rack **Pre**. Le impostazioni di filtro bypassate sono visualizzate in un colore diverso rispetto alle impostazioni attive. Le impostazioni di filtro disabilitate sono invece nascoste.

NOTA

Non è possibile modificare i filtri passa-basso e passa-alto nel display della curva. Per farlo, aprire il rack **Pre**.

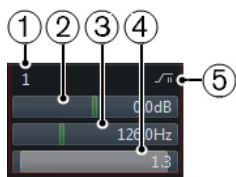
3. Seleziona preset

Aprire un menu a tendina in cui è possibile caricare/salvare un preset.

4. Attiva la banda

Fare clic per attivare/disattivare una banda di EQ.

Impostazioni per le bande di frequenza



1. Attiva la banda

Attiva la banda di equalizzazione.

2. Gain

Imposta la quantità di attenuazione o di enfattizzazione. L'intervallo dei valori è ± 24 dB.

3. Frequenza

Definisce la frequenza centrale dell'intervallo di frequenze da tagliare o enfattizzare. È possibile impostare la frequenza in Hz o come valore nota. Se si inserisce un valore nota, la frequenza viene automaticamente visualizzata in Hz. Ad esempio, un valore nota pari ad A3 imposta la frequenza al valore corrispondente di 440 Hz. Quando si inserisce un valore nota, è possibile inserire anche un offset in centesimi, ad esempio A5 -23 o C4 +49.

NOTA

Assicurarsi di inserire uno spazio tra la nota e l'offset in centesimi; solo in questo caso questi ultimi vengono presi in considerazione.

4. Fattore Q

Determina la larghezza della banda di frequenza su cui agisce il filtro. Valori elevati corrispondono a intervalli di frequenza più stretti.

5. Tipo

Apri un menu a tendina in cui è possibile selezionare un tipo di equalizzatore per la banda. Le bande 1 e 4 possono agire come filtri parametrici, shelving o taglia alto/basso. Le bande 2 e 3 sono sempre dei filtri parametrici.

LINK CORRELATI

[Definire le impostazioni di filtro](#) a pag. 251

Salvare/caricare i preset di equalizzazione

È possibile salvare e caricare dei preset di equalizzazione.

PROCEDIMENTO

- Nell'angolo superiore-destro del rack **EQ**, aprire il menu a tendina dei preset ed eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per salvare le impostazioni correnti sotto forma di preset, selezionare **Salva preset** e assegnare un nome al preset.
 - Per caricare un preset, selezionare **Carica preset** e scegliere un preset.

NOTA

È inoltre possibile applicare l'equalizzazione insieme alle impostazioni degli insert e dei channel strip contenute nei preset traccia. I preset di equalizzazione possono essere caricati, etichettati e salvati in **MediaBay**.

Il rack Channel Strip (Strip)

Il rack **Channel Strip** (indicato come Strip) è disponibile solamente per i canali relativi all'audio e consente di caricare dei moduli di processamento integrati per i singoli canali.

NOTA

Questo rack è disponibile solamente nella finestra della **MixConsole**.

Moduli channel strip

I channel strip consentono di applicare dei moduli direttamente a specifici canali. La posizione di questi moduli nel flusso del segnale può essere modificata semplicemente utilizzando la funzione di trascinamento.

Gate (solo Cubase Elements)

Consente di silenziare i segnali audio che stanno al di sotto del valore soglia impostato. Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciar passare il segnale.

Compressor

Consente di creare degli effetti di compressione omogenei. Trascinare l'effetto verso l'alto o verso il basso, in modo da cambiarne la posizione nel flusso del segnale.

EQ

Consente di definire delle impostazioni di equalizzazione.

Tools (solo Cubase Elements)

Offre una serie di strumenti di utility.

Sat (solo Cubase Elements)

Consente di aggiungere calore e corpo al suono.

Limit (solo Cubase Elements)

Consente di evitare che si verifichi il clipping anche a livelli elevati.

Noise Gate (solo Cubase Elements)

Il noise gate consente di silenziare i segnali audio che stanno al di sotto di un determinato valore soglia. Non appena il livello del segnale supera questo valore, il gate si apre per lasciar passare il segnale.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale viene attivato il **Gate**. I livelli del segnale che stanno al di sopra della soglia definita attivano l'apertura del gate, mentre i livelli al di sotto della soglia ne attivano la chiusura.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale il gate si chiude (dopo il tempo definito dal valore **Hold**). Se l'opzione **Auto Release** è attivata, il **Gate** individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.


LED di stato

Indica se il gate è aperto (il LED si illumina in verde), chiuso (il LED si illumina in rosso) o se si trova in uno stato intermedio (il LED si illumina in giallo).

Attack (da 0,1 a 1000 ms)

Definisce il tempo dopo il quale il gate si apre quando viene attivato.

Range

Regola l'attenuazione del gate quando viene chiuso. Se il parametro **Range** è impostato su , il gate viene chiuso completamente. Più alto è il valore, maggiore è il livello del segnale che passa attraverso il gate chiuso.

Attiva il filtro

Attiva/disattiva il side-chain interno e consente di impostare un filtro per modificare l'individuazione dei segnali.

Filter Frequency (da 50 a 20000 Hz)

Se il side-chain interno è attivato, questo parametro regola la frequenza del filtro per l'individuazione dei segnali.

Q-Factor (da 0.01 a 10000)

Se il side-chain interno è attivato, questo parametro regola la risonanza del filtro per l'individuazione dei segnali.

Listen Filter

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Compressor

Questo modulo channel strip consente di ridurre l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più forti i suoni più bassi o più bassi i suoni più forti, o entrambe le cose. Aprire il menu a tendina per selezionare una delle opzioni tra **Standard Compressor**, **Tube Compressor** (solo Cubase Elements) e **Vintage Compressor** (solo Cubase Elements).

Standard Compressor

Consente di creare degli effetti di compressione omogenei. Trascinare l'effetto verso l'alto o verso il basso, in modo da cambiarne la posizione nel flusso del segnale.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Determina il livello al quale il compressore entra in funzione. Vengono processati solamente i segnali che stanno al di sopra di questo valore soglia impostato.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Definisce la quantità di riduzione del guadagno che viene applicata ai segnali che stanno al di sopra della soglia impostata. Un valore di 3:1 significa, ad esempio che per ogni aumento di 3 dB del livello in ingresso, il livello in uscita aumenta di 1 dB.

LED Gain Reduction

Indica la quantità di compressione del segnale.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la velocità con cui il compressore risponde ai segnali che stanno al di sopra della soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale passa oltre senza essere processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale il guadagno ritorna al livello originale quando il segnale scende al di sotto del valore soglia. Se l'opzione **Auto** è attivata, il compressore individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.

Make-up (da 0 a 24 dB o modalità Auto)

Compensa le perdite nel segnale di uscita causate dalla compressione. Se l'opzione **Auto** è attivata, la manopola diventa più scura e l'uscita viene automaticamente regolata per compensare le perdite di guadagno.

Tube Compressor (solo Cubase Elements)

Questo compressore estremamente versatile, dotato di simulazione valvolare integrata, consente di ottenere degli effetti di compressione caldi e omogenei. Il VU meter indica la quantità di riduzione del guadagno. Il **Tube Compressor** dispone di una sezione side-chain interna che consente di filtrare il segnale di attivazione dell'effetto.

Input (da -24.0 a 48.0 dB)

Determina l'entità della compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore è la compressione che viene applicata.

Output (da -12,0 a 12,0 dB)

Definisce il guadagno in uscita.

LED Gain Reduction

Indica la quantità di compressione del segnale.

Attack (da 0,1 a 100,0 ms)

Determina la velocità con cui risponde il compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della parte iniziale del segnale passa oltre senza essere processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale il guadagno ritorna al livello originale. Se l'opzione **Auto** è attivata, il **Tube Compressor** individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.

Drive (da 1.0 a 6.0)

Controlla la quantità di saturazione valvolare.

Mix (da 0 a 100)

Definisce il bilanciamento del livello tra segnale con e senza effetto applicato.

VintageCompressor (solo Cubase Elements)

Il **VintageCompressor** è stato modellato sulla base dei compressori vintage.

Input (da -24 a 48 dB)

In combinazione con il valore **Output**, questo parametro determina la quantità di compressione. Più alto è il valore del guadagno in ingresso e più basso è il valore del guadagno in uscita, maggiore è la compressione che viene applicata.

Output (da -48 a 24 dB)

Definisce il guadagno in uscita.

LED Gain Reduction

Indica la quantità di compressione del segnale.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Determina la velocità con cui risponde il compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale passa oltre senza essere processata.

Punch (On/Off)

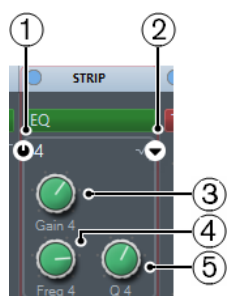
Se questa opzione è attivata, la prima fase di attacco del segnale viene mantenuta, conservando il punch originale nel materiale audio, anche se è il parametro **Attack** è impostato su valori ridotti.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo dopo il quale il guadagno ritorna al suo livello originale. Se l'opzione **Auto** è attivata, il **Vintage Compressor** individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.

EQ

È possibile regolare le impostazioni di equalizzazione per le 4 bande. Le diverse bande hanno valori predefiniti differenti per le frequenze e diversi nomi per il fattore Q. Le bande presentano tutte comunque lo stesso intervallo di frequenze (da 20 Hz a 20 kHz). Per ciascun singolo modulo possono inoltre essere specificati diversi tipi di filtri.



1. Attiva la banda x

Attiva la banda di equalizzazione.

2. Seleziona il tipo di banda di equalizzazione x

Apri un menu a tendina in cui è possibile selezionare un tipo di equalizzatore per la banda. Le bande 1 e 4 possono agire come filtri parametrici, shelving o taglia alto/basso. Le bande 2 e 3 sono sempre dei filtri parametrici.

3. Gain

Imposta la quantità di attenuazione o di enfattizzazione.

4. Freq

Definisce la frequenza centrale dell'intervallo di frequenze da tagliare o enfattizzare.

5. Q

Determina la larghezza della banda di frequenza su cui agisce il filtro. Valori elevati corrispondono a intervalli di frequenza più stretti.

Tools (solo Cubase Elements)

EnvelopeShaper

Questo modulo channel strip può essere utilizzato per attenuare o enfattizzare il guadagno della fase di attacco e di rilascio del materiale audio. I valori dei parametri possono essere modificati utilizzando i diversi potenziometri. Si consiglia di prestare particolare attenzione ai livelli quando si va ad enfattizzare il guadagno e, se necessario, ridurre il livello di uscita per evitare problemi di clipping.

Attack (da -20 a 20 dB)

Modifica il guadagno della fase di attacco del segnale.

Release (da -20 a 20 dB)

Modifica il guadagno della fase di rilascio del segnale.

Length (da 5 a 200 ms)

Determina la lunghezza della fase di attacco.

Output (da -24 a 12 dB)

Definisce il livello di uscita.

Sat (solo Cubase Elements)

Consente di aggiungere calore e corpo al suono. Aprire il menu a tendina per selezionare uno tra gli effetti **Tape Saturation** e **Tube Saturation**.

Tape Saturation

Questo modulo channel strip simula la saturazione e la compressione tipiche delle registrazioni su macchine a nastro analogiche.

Drive

Controlla la quantità di saturazione del nastro.

Dual Mode

Simula l'utilizzo di due macchine a nastro in sequenza.

Auto Gain

Regola il guadagno automaticamente.

Uscita

Definisce il guadagno in uscita.

LED Drive Amount

Indica la quantità di spinta del segnale.

Low-Frequency

Si tratta di un filtro low shelving a frequenza fissa.

High-Frequency

Si tratta di un filtro passa basso. Utilizzare il fader della frequenza per ridurre la ruvidezza del segnale in uscita.

Tube Saturation

Questo modulo channel strip simula la saturazione e la compressione tipiche delle registrazioni con i compressori a valvole analogici.

Drive

Controlla la quantità di saturazione valvolare.

Output Gain

Definisce il guadagno in uscita.

LED Drive Amount

Indica la quantità di spinta del segnale.

Low-Frequency

Si tratta di un filtro low shelving a frequenza fissa.

High-Frequency

Si tratta di un filtro passa basso. Utilizzare il fader della frequenza per ridurre la ruvidezza del segnale.

Limit (solo Cubase Elements)

Consente di evitare che si verifichi il clipping anche a livelli elevati. Aprire il menu a tendina per selezionare un'opzione tra **Brickwall Limiter**, **Maximizer** e **Standard Limiter**.

Brickwall Limiter

Il **Brickwall Limiter** fa in modo che il livello di uscita non superi mai un limite definito.

Grazie al suo rapido tempo di attacco, questo modulo è in grado di ridurre anche dei picchi di livello audio molto brevi senza creare artefatti sonori udibili. Il suo utilizzo comporta tuttavia l'introduzione di una latenza di 1 ms.

Threshold (da -20 a 0 dB)

Determina il livello a cui il limiter entra in funzione. Vengono processati solamente i segnali che stanno al di sopra di questo valore soglia impostato.

Release (ms)

Definisce il tempo dopo il quale il guadagno ritorna al livello originale quando il segnale scende al di sotto del valore soglia. Se l'opzione **Auto** è attivata, il **Brickwall Limiter** individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.

LED Gain Reduction

Visualizza l'entità della riduzione del guadagno.

Maximizer

Questo modulo channel strip consente di aumentare l'intensità acustica del materiale audio senza il rischio di clipping.

Optimize

Determina l'intensità acustica del segnale.

Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita. Impostare questo valore a 0 dB per evitare problemi di clipping.

LED Gain Reduction

Visualizza l'entità della riduzione del guadagno.

Mix (da 0 a 100)

Definisce il bilanciamento del livello tra segnale con e senza effetto applicato.

Standard Limiter

Questo modulo channel strip è stato progettato in modo da garantire che il livello di uscita non superi mai un livello di uscita definito, in modo da evitare problemi di clipping nei dispositivi che seguono nella catena. Il **Limiter** è in grado di regolare e ottimizzare automaticamente il parametro **Release** in base al materiale audio utilizzato, oppure può essere impostato manualmente.

Input (da -24 a 24 dB)

Regola il guadagno in ingresso.

Output (da -24 a 6 dB)

Determina il livello massimo di uscita.

LED Gain Reduction

Visualizza l'entità della riduzione del guadagno.

Release (da 0,1 a 1.000 ms o modalità Auto)

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale. Se l'opzione **Auto** è attivata, il **Limiter** individua automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale per il materiale audio considerato.

Salvare/caricare i preset strip

È possibile salvare e caricare dei preset per i moduli channel strip (chiamati preset strip). Questi tipi di preset hanno estensione file `.strippreset`.

PROCEDIMENTO

- Nell'angolo superiore-destro del rack **Channel Strip**, aprire il menu a tendina **Preset** ed eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per salvare le impostazioni correnti sotto forma di preset, selezionare **Salva preset strip** e assegnare un nome al preset.
 - Per caricare un preset, selezionare **Carica preset strip** e scegliere un preset.

NOTA

È possibile anche applicare le impostazioni dei channel strip insieme alle impostazioni degli insert e dell'equalizzazione contenute nei preset traccia. I preset strip possono essere caricati, etichettati e salvati in **MediaBay**.

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset strip](#) a pag. 392

Il rack Mandate

Il rack **Mandate** (indicato come Sends) per i canali relativi all'audio dispone di diversi slot che consentono di caricare effetti in mandata e cursori per la regolazione del livello della mandata per un canale. Per i canali MIDI, il rack **Mandate** dispone di diversi slot che consentono di caricare degli effetti in mandata.

Aggiungere degli effetti in mandata

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Rack** e attivare l'opzione **Mandate** per visualizzare il rack sopra la sezione dei fader.
2. Fare clic su uno degli slot per aprire il selettore delle mandate.
3. Fare clic su un effetto in mandata per selezionarlo.

L'effetto selezionato viene caricato.

4. Fare clic a sinistra dello slot per attivare la mandata.
-

Bypassare gli effetti in mandata

- Per bypassare tutte le mandate, fare clic sul pulsante Bypass in cima al rack **Mandate**.
- Per disattivare il bypass, fare clic di nuovo sul pulsante.

Aggiungere dei canali FX a una mandata

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sullo slot della mandata per aprire il menu contestuale.
 2. Selezionare **Aggiungi canale FX a <nome della mandata>**.
 3. Nella finestra **Aggiungi traccia canale FX**, selezionare l'effetto e la configurazione desiderati.
 4. Fare clic su **Aggiungi traccia**.
-

RISULTATO

La traccia canale FX viene aggiunta nella **finestra progetto** e la mandata viene automaticamente assegnata a questa traccia.

Aggiunta di note di testo a un canale della MixConsole

PROCEDIMENTO

1. Posizionare il puntatore del mouse sul bordo superiore della **MixConsole** e attivare l'opzione **Blocco note**.
Sopra la sezione dei fader viene visualizzata la sezione **Blocco note**.
 2. Selezionare il canale per il quale si intende aggiungere delle note di testo, fare clic nella sezione Blocco note e inserire il testo.
 3. Per chiudere il blocco note, premere **Esc** o fare clic in un'altra sezione della **MixConsole**.
-

Focus della tastiera nella MixConsole

La sezione selettore dei canali, la sezione rack dei canali e la sezione dei fader possono essere controllate mediante la tastiera del computer.

Per poter utilizzare questa funzione, la sezione scelta deve avere il focus. Se una sezione ha il focus della tastiera, il bordo che la circonda viene evidenziato in un colore specifico.

Attivazione del focus della tastiera

PROCEDIMENTO

1. Fare clic in un'area vuota della sezione scelta per attivare il focus della tastiera.
 2. Premere **Tab** per attivare la sezione successiva. In tal modo è possibile scorrere in ciclo tra le diverse sezioni.
 3. Premere **Shift-Tab** per attivare la sezione precedente.
-

Navigazione in una sezione

Una volta attivato il focus per una sezione, è possibile controllarla utilizzando la tastiera del computer come descritto di seguito. Nella sezione Rack dei canali e nella sezione dei fader, i

controlli che sono stati selezionati per essere controllati mediante la tastiera sono indicati da un bordo di colore rosso.

- Per navigare tra i controlli, utilizzare i tasti **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra**, **Freccia destra**.
- Per attivare o disattivare un interruttore, premere **Invio**.
- Per espandere o richiudere un rack attivo, per aprire o chiudere un campo valori in uno slot o per aprire il pannello di un plug-in caricato, premere **Invio**.
- Per accedere ai controlli nell'area di sinistra, premere **Ctrl/Cmd-Invio**.
- Per accedere ai controlli nell'area mediana, premere **Invio**.
- Per accedere ai controlli nell'area di destra, premere **Alt-Invio**.
- Per chiudere un menu a tendina o il pannello di un plug-in, premere **Esc**.
- Per abilitare o disabilitare il plug-in caricato, premere **Ctrl/Cmd-Alt-Invio**.

Effetti audio

Cubase viene fornito con una ricca selezione di effetti plug-in inclusi da utilizzare per processare i canali audio, gruppo, instrument, e ReWire (non in Cubase LE).

Questo capitolo contiene i dettagli generali su come assegnare, utilizzare e organizzare gli effetti plug-in. Gli effetti e i relativi parametri sono descritti in maniera approfondita nel documento in PDF separato **Riferimento dei plug-in**.

Effetti in insert ed effetti in mandata

È possibile applicare degli effetti ai canali audio utilizzando gli insert o le mandate.

Effetti in insert

Gli effetti in insert vengono inseriti nella catena del segnale di un canale audio. In tal modo, l'intero segnale del canale passa attraverso l'effetto.

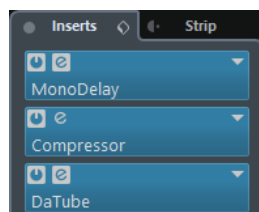
In Cubase Elements è possibile aggiungere fino a 8 diversi effetti in insert per ciascun canale. In Cubase AI e in Cubase LE sono disponibili 4 effetti in insert per canale.

Utilizzare gli effetti in insert nei seguenti casi:

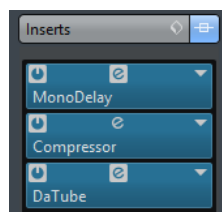
- Se non si ha necessità di mixare il segnale originale e il segnale processato.
È questo il caso degli effetti di distorsione, dei filtri o di altri tipi di effetti che comportano una modifica delle caratteristiche tonali o dinamiche del suono.

Per aggiungere e modificare gli effetti in insert è possibile utilizzare le seguenti sezioni del programma:

- La sezione **Insert** della finestra **Impostazioni canale**.



- La sezione **Insert** dell'**Inspector**.



Effetti in mandata

Gli effetti in mandata possono essere aggiunti alle tracce canale FX e i dati audio da processare possono essere assegnati all'effetto. In tal modo, gli effetti in mandata rimangono al di fuori del percorso del segnale del canale audio.

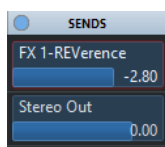
Ciascun canale audio dispone di 8 mandate in Cubase Elements e di 4 mandate in Cubase AI e in Cubase LE, ognuna delle quali può essere liberamente assegnata a un effetto (o a una catena di effetti).

Utilizzare gli effetti in mandata nei seguenti casi:

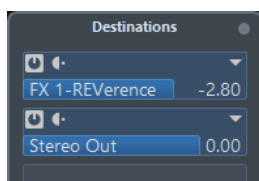
- Per controllare in maniera individuale per ciascun canale il bilanciamento tra il suono originale e il suono processato.
- Per utilizzare lo stesso effetto per più canali audio differenti.

Per modificare gli effetti in mandata è possibile utilizzare le seguenti sezioni del programma:

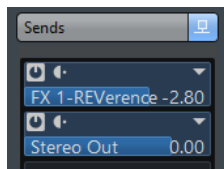
- Il rack **Mandate** nella **MixConsole**.



- La sezione **Destinazioni** della finestra **Impostazioni canale**.



- La sezione **Mandate** dell'**Inspector**.



Lo standard VST

Gli effetti audio possono essere integrati in Cubase grazie allo standard VST. Ad oggi, sono supportati gli standard VST 3 e VST 2.

Lo standard VST 3 offre una serie di migliorie come la funzione smart plug-in processing, mantenendo comunque una piena compatibilità retroattiva con lo standard VST 2.

Smart plug-in processing

Lo smart plug-in processing è una speciale tecnologia che consente di disattivare il processamento per un determinato plug-in nel caso in cui non è presente alcun segnale. Viene in tal modo ridotto il carico sulla CPU nei passaggi silenziosi, consentendo al contempo di caricare un numero maggiore di effetti.

Per attivare lo smart plug-in processing, selezionare **File > Preferenze** e, nella pagina **VST-Plug-in**, attivare l'opzione **Sospendi il processing dei plug-in VST 3 se non si ricevono segnali audio**.

NOTA

Verificare la tenuta del processore sul passaggio che presenta il maggior numero di eventi riprodotti simultaneamente, in modo da accertarsi che il proprio sistema disponga delle risorse necessarie in ogni posizione e situazione del progetto.

Compensazione del ritardo dei plug-in

Alcuni effetti audio, in particolare i processori di dinamica che dispongono di funzionalità look-ahead, potrebbero richiedere del tempo per processare l'audio che viene ad essi inviato. Come risultato, l'audio in uscita subisce un lieve ritardo. Per compensare questo ritardo, Cubase dispone di una funzione di compensazione del ritardo per i plug-in.

La compensazione del ritardo dei plug-in agisce lungo l'intero percorso dell'audio, mantenendo la corretta sincronizzazione e temporizzazione di tutti i canali audio.

I plug-in di dinamica in formato VST 3 dotati di funzionalità look-ahead dispongono di un pulsante **Live** che consente di disabilitare tale funzionalità. Grazie a ciò è possibile ridurre al minimo la latenza nel corso delle registrazioni in tempo reale. Per maggiori dettagli, fare riferimento al documento in PDF separato **Riferimento dei plug-in**.

Per evitare che si verifichino problemi di latenza durante la registrazione o la riproduzione in tempo reale dei VST instrument, è possibile anche utilizzare la funzione **Forza compensazione ritardo**.

LINK CORRELATI

[Forzare la compensazione del ritardo](#) a pag. 415

Sincronizzazione al tempo

I plug-in possono ricevere delle informazioni di temporizzazione e di tempo da Cubase. Ciò è utile per sincronizzare determinati parametri del plug-in come ad esempio i rapporti di modulazione o i tempi dei delay al tempo del progetto.

Le informazioni di temporizzazione e di tempo vengono fornite ai plug-in appartenenti allo standard VST 2.0 o successivo.

Per eseguire la sincronizzazione al tempo è necessario specificare un valore nota di base. Sono supportati valori nota lineari, terzine o col punto (da 1/1 a 1/32).

Per maggiori dettagli sugli effetti inclusi, fare riferimento al documento in PDF separato **Riferimento dei plug-in**.

Effetti in insert

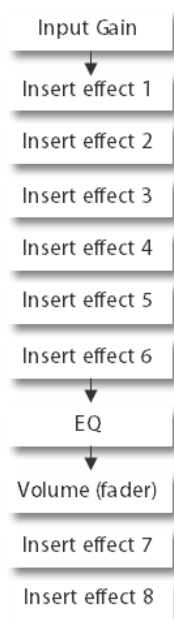
Gli effetti in insert possono essere inseriti nella catena del segnale di un canale audio. In tal modo, l'intero segnale del canale passa attraverso l'effetto.

In Cubase Elements è possibile aggiungere fino a 8 diversi effetti in insert in maniera indipendente per ciascun canale relativo all'audio (tracce audio, tracce canale gruppo, tracce canale FX, canali Instrument o canali ReWire) o bus di uscita. In Cubase AI e Cubase LE sono disponibili 4 slot di insert per le tracce relative all'audio. Inoltre, i canali ReWire non sono disponibili in Cubase LE.

NOTA

È possibile processare tracce audio mono attraverso effetti in insert stereo.

Il segnale passa attraverso gli effetti in insert dall'alto verso il basso:



In Cubase Elements, gli slot 7 e 8 sono post-EQ e post-fader.

NOTA

Per visualizzare gli slot post-fader 7 e 8 nella **MixConsole**, aprire le **Impostazioni rack** e attivare l'opzione **N° fisso di slot**.

Utilizzare gli slot post-fader per gli effetti in insert in situazioni in cui il livello non deve cambiare dopo l'effetto. Gli effetti dithering e maximizer vengono ad esempio utilizzati in genere come effetti in insert post-fader per i bus di uscita.

NOTA

Se si desidera utilizzare lo stesso effetto con le stesse impostazioni su più canali, configurare un canale gruppo e applicare gli effetti come singolo insert per questo gruppo.

LINK CORRELATI

[Effetti di dithering \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 276

[Spostare gli insert in posizione post-fader o pre-fader \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 252


[Aggiungere degli effetti in insert ai canali gruppo](#) a pag. 269

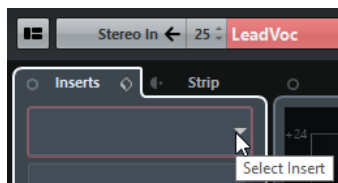
[Impostazioni rack](#) a pag. 239

Aggiungere degli effetti in insert

Se si aggiungono degli effetti in insert ai canali audio, l'audio viene inviato passando attraverso gli effetti in insert.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio.
2. Nell'elenco tracce, fare clic su **Modifica la configurazione del canale** .
Si apre la finestra **Impostazioni canale** relativa al canale audio.
3. Nella sezione **Insert**, fare clic sul primo slot di insert nella scheda **Insert** e selezionare un effetto dal selettore.



RISULTATO

L'effetto in insert selezionato viene caricato e attivato e l'audio viene inviato passando attraverso di esso. Si apre il pannello di controllo dell'effetto.

LINK CORRELATI

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 276

Aggiungere degli effetti in insert ai bus

Se si aggiungono degli effetti in insert a dei bus di ingresso, questi effetti diventano parte integrante e permanente del file audio registrato. Se si aggiungono degli effetti in insert a dei bus di uscita, questi agiscono su tutto l'audio assegnato a quel bus. Gli effetti in insert che sono aggiunti ai bus di uscita vengono talvolta chiamati effetti master.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > MixConsole** per aprire la MixConsole.
2. Nella sezione dei fader, eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per il canale di ingresso scelto, fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per modificare il bus di ingresso.
 - Per il canale di uscita scelto, fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per modificare il bus di uscita.

Si apre la finestra **Impostazioni canale** relativa al canale selezionato.

3. Nella sezione **Insert**, fare clic sul primo slot di insert nella scheda **Insert** e selezionare un effetto dal selettore.

RISULTATO

L'effetto in insert selezionato viene aggiunto al bus e attivato. Si apre il pannello di controllo dell'effetto.

Aggiungere degli effetti in insert ai canali gruppo

Aggiungendo degli effetti in insert ai canali gruppo è possibile processare più tracce audio attraverso il medesimo effetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Canale gruppo** per aggiungere una traccia canale gruppo.
 2. Nell'**Inspector** della traccia gruppo, aprire il menu a tendina **Assegnazione uscita** e selezionare il bus di uscita desiderato.
 3. Nell'**Inspector** della traccia gruppo, aprire la sezione **Insert**.
 4. Fare clic sul primo slot degli effetti e selezionare un effetto dal selettore.
 5. Nell'**Inspector** delle tracce audio, aprire il menu a tendina **Assegnazione uscita** e selezionare il gruppo.
-

RISULTATO

Il segnale proveniente dalla traccia audio viene inviato al canale gruppo e passa attraverso l'effetto in insert.

Copiare gli effetti in insert

È possibile aggiungere degli effetti in insert ai canali audio copiandoli da un altro canale audio o da altri slot dello stesso canale audio.

PREREQUISITI

È stato aggiunto almeno un effetto in insert a un canale audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > MixConsole**.
2. Nel rack degli **Insert**, individuare l'effetto in insert che si intende copiare.
3. Tenere premuto **Alt**, trascinare l'effetto in insert e rilasciarlo su uno slot di insert.

RISULTATO

L'effetto in insert viene copiato. Se lo slot di destinazione contiene già un effetto in insert, questo viene sostituito.

Riordino degli effetti in insert

È possibile modificare la posizione di un effetto in insert nella catena del segnale di un canale audio, semplicemente spostando l'effetto desiderato in un diverso slot dello stesso canale. È anche possibile spostare un effetto in insert in un altro canale audio.

PREREQUISITI

È stato aggiunto almeno un effetto in insert a un canale audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > MixConsole**.
2. Nel rack degli **Insert**, individuare l'effetto in insert che si intende riordinare.
3. Trascinare l'effetto in insert e rilasciarlo su uno slot di insert.

RISULTATO

L'effetto in insert viene rimosso dallo slot sorgente e posizionato nello slot di destinazione. Se lo slot di destinazione contiene già un effetto in insert, questo effetto viene spostato nello slot di insert successivo.

Disattivazione degli effetti in insert

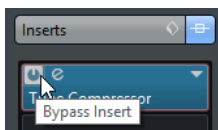
Se si desidera ascoltare una traccia senza che questa venga processata da un effetto, facendo però in modo che l'effetto non venga completamente rimosso dallo slot di insert, è possibile disattivarlo.

PREREQUISITI

È stato aggiunto un effetto in insert a un canale audio.

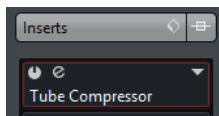
PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia audio con l'effetto in insert che si desidera disattivare.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert** e fare **Alt**-clic su **Bypassa insert**.



RISULTATO

L'effetto viene disattivato e tutte le operazioni di processamento vengono terminate; l'effetto rimane comunque caricato.



Bypassare gli effetti in insert

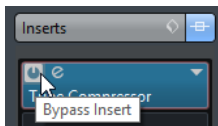
Se si desidera ascoltare una traccia senza che questa venga processata da un determinato effetto, facendo però in modo che l'effetto non venga completamente rimosso dallo slot di insert, è possibile bypassarlo. Il processamento di un effetto bypassato resta comunque attivo in background. Questo parametro consente di eseguire una comparazione priva di artefatti audio del segnale non processato con il segnale processato.

PREREQUISITI

È stato aggiunto un effetto in insert a un canale audio.

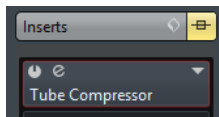
PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia audio con l'effetto in insert che si desidera bypassare.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert** e fare clic su **Bypassa insert**.



RISULTATO

L'effetto viene bypassato ma il processamento resta comunque attivo in background.



Rimuovere gli effetti in insert

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio che contiene l'effetto in insert che si desidera rimuovere.
2. Nell'**Inspector**, fare clic su **Seleziona insert**.

3. Nel selettore degli effetti, selezionare **Nessun effetto**.

RISULTATO

L'effetto in insert viene rimosso dal canale audio.

Congelare gli effetti in insert

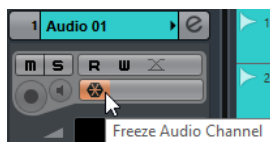
Il congelamento di una traccia audio e dei relativi effetti in insert consente di ridurre il carico sul processore. Le tracce congelate non possono tuttavia essere modificate. Non è possibile modificare, rimuovere o aggiungere degli effetti in insert per le tracce congelate.

PREREQUISITI

Sono state definite tutte le necessarie impostazioni per la traccia e si ha la certezza di non dovere più eseguire ulteriori modifiche.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** della traccia audio che si intende congelare, fare clic su **Congela il canale audio**.



2. Nella finestra di dialogo **Congela canale - Opzioni**, specificare un valore per il parametro **Dimensione coda** in secondi.

Viene in questo modo aggiunto del tempo alla fine del file renderizzato. Ciò consente alle code di riverberi o delay di eseguire un completo e naturale fade-out.

RISULTATO

L'uscita della traccia, inclusi tutti gli effetti in insert pre-fader, viene renderizzata in un file audio.

NOTA

Solo Cubase Elements: Gli insert post-fader non possono essere congelati.

La traccia audio congelata viene salvata nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- Mac OS: in `User/Documents`

Nella **MixConsole**, il canale audio congelato è indicato da un simbolo a forma di fiocco di neve sopra il nome del canale. È ancora possibile modificare il livello e il panning, regolare l'equalizzazione e modificare gli effetti in mandata.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per scongelare una traccia congelata, fare nuovamente clic su **Congela**.

Effetti in mandata

Gli effetti in mandata stanno al di fuori del percorso del segnale di un canale audio. I dati audio da processare devono essere inviati all'effetto.

- È possibile selezionare una traccia canale FX come destinazione di assegnazione per una mandata.

- Possono essere assegnate diverse mandate a diversi canali FX.
- È possibile controllare la quantità di segnale inviato al canale FX modificando il livello dell'effetto in mandata.

A tale scopo, è necessario creare delle tracce canale FX.

LINK CORRELATI

[Tracce canale FX](#) a pag. 273

Tracce canale FX

È possibile utilizzare le tracce canale FX come destinazioni di assegnazione per le mandate audio. L'audio viene inviato al canale FX e passa attraverso tutti gli eventuali effetti in insert impostati per quel canale.

- È possibile aggiungere più effetti in insert a un canale FX.
Il segnale passa attraverso gli effetti in serie, dall'alto verso il basso.
- È possibile rinominare le tracce canale FX come avviene con qualsiasi altra traccia.
- È possibile aggiungere delle tracce di automazione alle tracce canale FX.
Ciò consente di automatizzare diversi parametri degli effetti.
- È possibile assegnare il ritorno dell'effetto a un qualsiasi bus di uscita.
- È possibile regolare il canale FX nella **MixConsole**.
Le regolazioni possibili includono la modifica del livello di ritorno dell'effetto, il bilanciamento e l'equalizzazione.

Quando si aggiunge una traccia canale FX, è possibile decidere se questo tipo di tracce devono essere create all'interno o all'esterno di una cartella dedicata. Se si seleziona l'opzione **Crea all'interno della cartella**, le tracce canale FX sono visualizzate in una cartella dedicata.



In tal modo è possibile disporre di una migliore vista d'insieme e di una più efficace modalità di modifica delle tracce canale FX.

NOTA

Ripiegando le cartelle dei canali FX è possibile inoltre risparmiare spazio sullo schermo.

LINK CORRELATI

[Aggiungere delle tracce canale FX](#) a pag. 273

Aggiungere delle tracce canale FX

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Canale FX**.
2. Aprire il menu a tendina **Configurazione** per selezionare una configurazione canale per la traccia canale FX.
3. Aprire il menu a tendina **Effetto** e selezionare un effetto dal selettore.
4. Aprire il menu a tendina **Cartella dei canali FX** e scegliere se si intende creare le tracce canale FX all'interno o all'esterno di una cartella dedicata.
5. Fare clic su **Aggiungi traccia**.

RISULTATO

Viene aggiunta una traccia canale FX all'elenco tracce e l'effetto selezionato viene caricato nel primo slot di insert del canale FX.

Aggiungere degli effetti in insert alle tracce canale FX

È possibile aggiungere degli effetti in insert alle tracce canale FX.

PREREQUISITI

È stata aggiunta una traccia canale FX ed è stato impostato il bus di uscita corretto nel menu a tendina **Assegnazione uscita**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, per la traccia canale FX fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.
Si apre la finestra **Impostazioni canale** relativa alla traccia canale FX.
2. Nella sezione **Insert**, fare clic su uno slot di insert nella scheda **Insert** e selezionare un effetto dal selettore.

RISULTATO

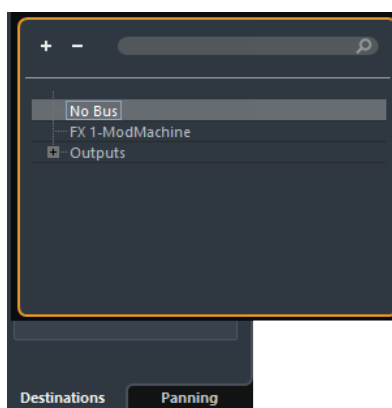
L'effetto selezionato viene aggiunto come effetto in insert alla traccia canale FX.

Assegnare i canali audio ai canali FX

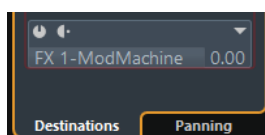
Se si assegna una mandata di un canale audio a un canale FX, l'audio viene inviato attraverso gli effetti in insert che sono stati configurati per il canale FX.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio.
2. Nell'elenco tracce, fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per aprire la finestra **Impostazioni canale**.
3. Nella sezione **Mandate** della scheda **Destinazioni**, fare clic su **Seleziona destinazione** per uno slot effetti, quindi selezionare la traccia canale FX dal selettore.



4. Nello slot della mandata, fare clic su **Attiva/Disattiva mandata**.



RISULTATO

L'audio viene inviato attraverso il canale FX.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Nella finestra **Impostazioni canale** relativa al canale audio, tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic per visualizzare la destinazione della mandata. Se la mandata è stata assegnata a un canale FX, si apre il pannello di controllo dell'effetto.

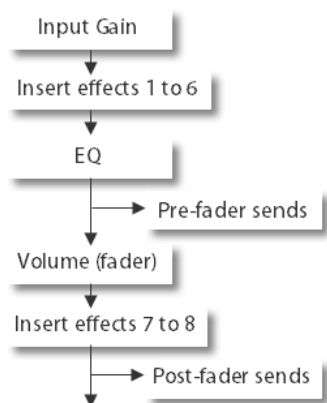
LINK CORRELATI

[Aggiungere delle tracce canale FX](#) a pag. 273

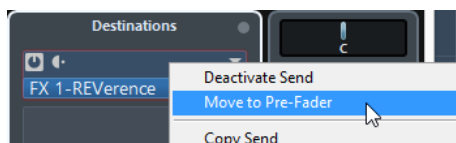
Mandate pre/post-fader (solo Cubase Elements)

È possibile inviare il segnale dal canale audio al canale FX prima o dopo il fader del volume del canale audio.

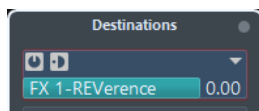
- **Mandate pre-fader**
Il segnale dei canali audio viene inviato al canale FX prima del relativo fader del volume.
- **Mandate post-fader**
Il segnale dei canali audio viene inviato al canale FX dopo il relativo fader del volume.



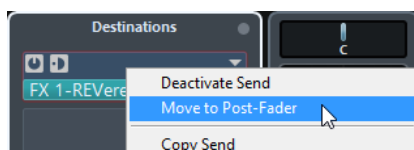
- Per spostare una mandata in posizione pre-fader, aprire la finestra **Impostazioni canale** relativa al canale audio, fare clic-destro sulla mandata desiderata e selezionare **Sposta verso la posizione pre-fader**.



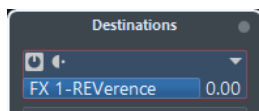
Il pulsante **Pre/Post fader** indica che la mandata si trova in posizione pre-fader.



- Per spostare una mandata in posizione post-fader, aprire la finestra **Impostazioni canale** relativa al canale audio, fare clic-destro sulla mandata desiderata e selezionare **Sposta verso la posizione post-fader**.



Il pulsante **Pre/Post fader** indica che la mandata si trova in posizione post-fader.



NOTA

Se si attiva l'opzione **Mettere in mute il pre-mandata se è attivo il mute** nella finestra di dialogo **Preferenze** della pagina **VST**, le mandate in modalità pre-fader vengono messe in mute se si mettono in mute i relativi canali.

Effetti di dithering (solo Cubase Elements)

Gli effetti di dithering consentono di controllare il rumore prodotto dagli errori di quantizzazione che possono verificarsi quando si esegue un mixdown verso una risoluzione inferiore.

Il dithering aggiunge un particolare tipo di rumore a un livello estremamente basso per minimizzare l'effetto degli errori di quantizzazione. Questo rumore è difficilmente udibile e comunque decisamente preferibile alla distorsione che altrimenti si verificherebbe.

NOTA

Poiché Cubase utilizza una risoluzione interna a 32-bit a virgola mobile, tutte le risoluzioni intere sono inferiori. Gli effetti negativi sono comunque maggiormente udibili quando si esegue un mixdown verso il formato 16-bit o inferiore.

Applicare gli effetti di dithering

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > MixConsole**.
 2. Aprire le **Impostazioni rack** e attivare l'opzione **N° fisso di slot**.
 3. Fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per il canale di uscita.
 4. Nella sezione **Insert**, fare clic sugli slot degli effetti 7 o 8, quindi selezionare **Mastering > UV22HR** dal selettore.
Gli ultimi due slot degli effetti in insert sono post-fader, una caratteristica di fondamentale importanza per un plug-in di dithering.
 5. Nel pannello di controllo del plug-in, selezionare un valore di risoluzione.
Regolare questo parametro facendolo coincidere con la risoluzione della periferica audio hardware utilizzata per la riproduzione, oppure scegliere il valore desiderato per il file di mixdown che si intende creare.
-

LINK CORRELATI

[Esportazione di un mixdown audio](#) a pag. 576

[Impostazioni rack](#) a pag. 239

Pannello di controllo degli effetti

Il pannello di controllo di un effetto consente di configurarne i relativi parametri. I contenuti, la forma e l'aspetto del pannello di controllo dipendono dall'effetto selezionato.

- Per aprire il pannello di controllo di un plug-in, fare clic sul relativo slot dell'effetto.

I seguenti controlli sono disponibili per tutti gli effetti:



- 1. Attiva effetto**
Attiva/disattiva l'effetto.
- 2. Bypass effetto**
Consente di bypassare l'effetto.
- 3. Lettura/Scrittura dell'automazione**
Consente di leggere/scrivere l'automazione per le impostazioni relative ai parametri dell'effetto.
- 4. Alterna le configurazioni A/B**
Passa alla configurazione B quando è attiva la configurazione A e viceversa.
- 5. Copia A in B**
Copia i parametri dell'effetto della configurazione A nella configurazione B.
- 6. Browser dei preset**
Apri il browser dei preset, all'interno del quale è possibile selezionare un altro preset.
- 7. Menu funzioni**
Apri un menu contenente una serie di funzioni e impostazioni specifiche.

NOTA

Per maggiori informazioni sugli effetti inclusi e sui relativi parametri, consultare il documento in PDF separato **Riferimento dei plug-in**.

Regolare con precisione le impostazioni degli effetti

Le impostazioni dei parametri degli effetti possono essere utilizzate come punto di partenza per eseguire ulteriori regolazioni di precisione e per comparare quindi le nuove impostazioni con le impostazioni originali.

PREREQUISITI

Sono stati regolati i parametri per un effetto.

PROCEDIMENTO

- Nel pannello di controllo dell'effetto, fare clic su **Alterna le configurazioni A/B**.
Viene in tal modo copiata la configurazione iniziale del parametro A nella configurazione B.
- Regolare con precisione i parametri dell'effetto.
Queste impostazioni vengono quindi salvate come configurazione B.

RISULTATO

È ora possibile passare da una configurazione all'altra facendo clic su **Alterna le configurazioni A/B**. Le due configurazioni possono essere comparate, ulteriormente modificate o è

semplicemente possibile tornare alla configurazione A. Le configurazioni A e B vengono salvate col progetto.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile copiare le impostazioni tra A e B facendo clic su **Copia A in B**. Queste impostazioni possono essere utilizzate come punto di partenza per eseguire ulteriori regolazioni di precisione.

Preset degli effetti

I preset degli effetti consentono di salvare le impostazioni dei parametri per un determinato effetto. Gli effetti inclusi sono forniti con un'ampia varietà di preset che possono essere caricati, modificati e salvati.

Sono disponibili i seguenti tipi di preset per gli effetti:

- **Preset VST per un plug-in.**
Si tratta di impostazioni dei parametri per un effetto plug-in specifico.
- **Preset di insert che contengono combinazioni di effetti in insert.**
Questi preset possono contenere l'intero rack degli effetti in insert, completo delle impostazioni per ciascun effetto.

I preset degli effetti vengono salvati nella seguente posizione:

- **Windows:** \Utenti\- **Mac OS:** /Utenti/<nome utente>/Library/Audio/Presets/<produttore>/<nome del plug-in>

LINK CORRELATI

[Caricare i preset degli effetti](#) a pag. 279

[Caricamento dei preset di insert](#) a pag. 282

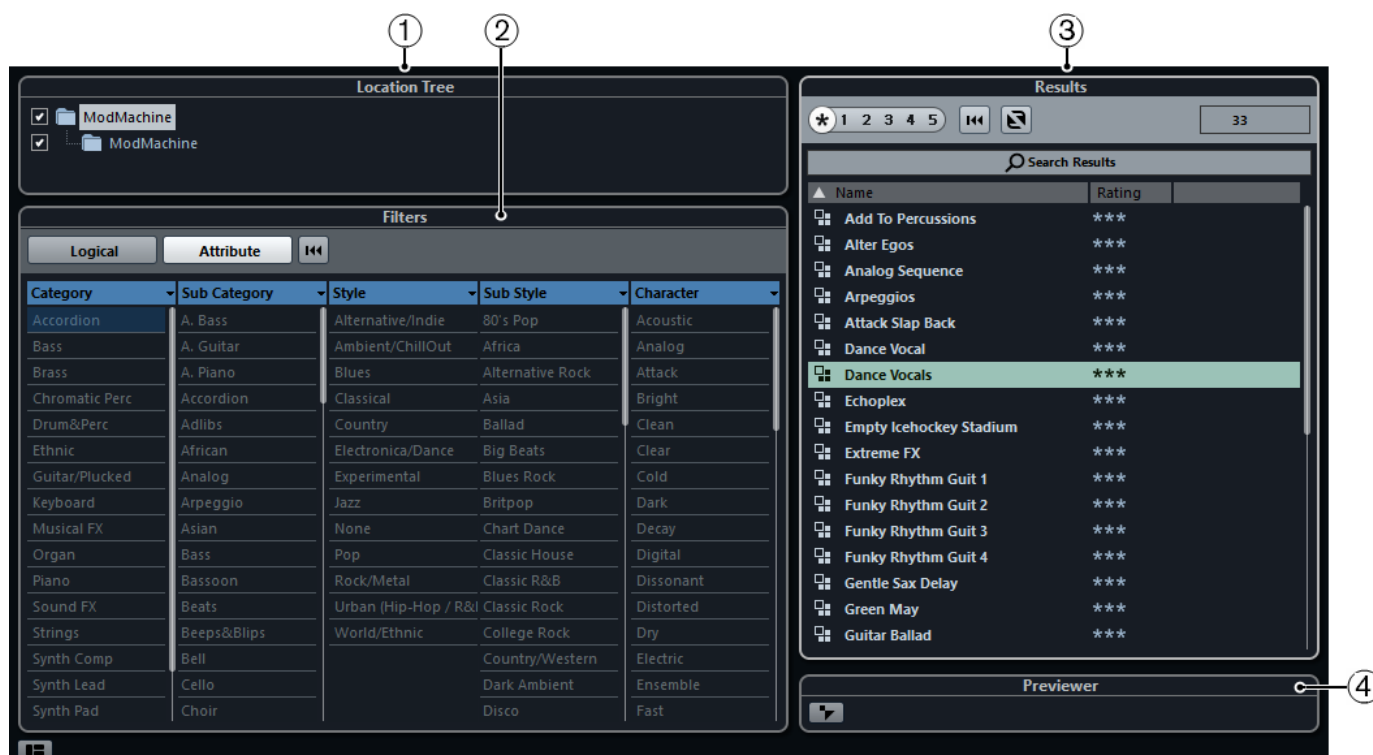
Browser dei preset

Il browser dei preset consente di selezionare un preset VST per l'effetto caricato.

- Per aprire il browser dei preset, fare clic sul relativo campo nel pannello di controllo dell'effetto.

NOTA

Il browser dei preset contiene le sezioni **Risultati** e **Pre-ascolto**. Per aprire le sezioni **Filtri** e **Albero delle posizioni da scansionare**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare le opzioni corrispondenti.



1. **Albero delle posizioni da scansionare**
Questa sezione mostra la cartella in cui vengono cercati i file dei preset.
2. **Filtri**
Visualizza gli attributi dei preset disponibili per l'effetto selezionato.
3. **Risultati**
Riporta un elenco dei preset disponibili per l'effetto selezionato.
4. **Pre-ascolto**
Consente di ascoltare un'anteprima dei file visualizzati nell'elenco dei risultati.

Caricare i preset degli effetti

La maggior parte degli effetti plug-in VST viene fornita con un'ampia varietà di utili preset immediatamente selezionabili.

PREREQUISITI

È stato caricato un effetto, come insert di un canale o in un canale FX, e il pannello di controllo dell'effetto è aperto.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic nel browser dei preset che si trova in cima al pannello di controllo.
 - Nell'**Inspector** o nella finestra **Impostazioni canale**, aprire la sezione **Insert** e fare clic su **Seleziona preset** per l'effetto caricato.



2. Nella sezione dei **Risultati**, selezionare un preset dall'elenco.
3. Facoltativo: Attivare la riproduzione per ascoltare il preset selezionato, scorrere quindi tra i diversi preset fino a trovare il suono desiderato.

NOTA

È possibile impostare la riproduzione in ciclo di una sezione in modo da poter comparare più facilmente diverse configurazioni dei preset.

4. Fare doppio-click per caricare il preset che si desidera applicare.

RISULTATO

Il preset viene caricato.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

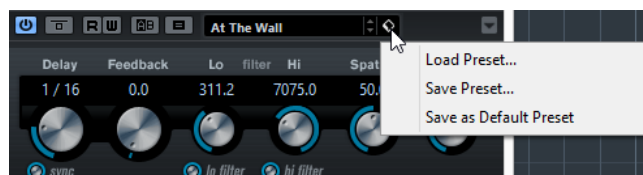
È possibile tornare al preset che era stato selezionato al momento dell'apertura del browser dei preset facendo clic su **Ritorna all'ultima configurazione**.

Salvataggio dei preset degli effetti

È possibile salvare le proprie impostazioni relative agli effetti sotto forma di preset da utilizzare per usi futuri.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Gestione preset**.



2. Selezionare **Salva preset**.
Si apre il pannello **Salva il preset** di <nome del plug-in>.
3. Nella sezione **Nuovo preset**, inserire un nome per il nuovo preset.

4. Facoltativo: Fare clic su **Nuova cartella** per aggiungere una sotto cartella all'interno della cartella del preset dell'effetto.
 5. Facoltativo: Fare clic su **Visualizza Inspector degli attributi** nell'angolo inferiore sinistro del pannello e definire gli attributi desiderati per il preset.
 6. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

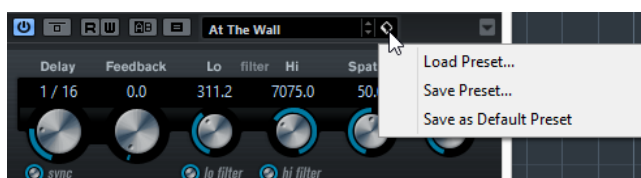
Il preset dell'effetto viene salvato.

Salvare i preset degli effetti di default

È possibile salvare le proprie impostazioni dei parametri degli effetti personalizzate sotto forma di un preset di default. In tal modo è possibile caricare automaticamente queste impostazioni ogni volta che si seleziona l'effetto.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Gestione preset**.



2. Selezionare **Salva come preset di default**.
Viene chiesto se si intende salvare le impostazioni correnti sotto forma di un preset di default.
 3. Fare clic su **Sì**.
-

RISULTATO

Le impostazioni degli effetti vengono salvate sotto forma di un preset di default. Ogni volta che si carica l'effetto viene caricato automaticamente il preset di default.

Copiare e incollare i preset tra gli effetti

È possibile copiare e incollare i preset degli effetti tra diverse istanze dello stesso plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il pannello di controllo relativo all'effetto che si intende copiare.
 2. Fare clic-destro sul pannello di controllo e selezionare **Copia le impostazioni di <nome del plug-in>** dal menu contestuale.
 3. Aprire un'altra istanza dello stesso effetto.
 4. Fare clic-destro sul pannello di controllo e selezionare **Incolla le impostazioni di <nome del plug-in>** dal menu contestuale.
-

Salvare i preset di insert

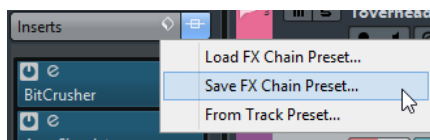
Gli insert del rack degli effetti in insert per un canale, insieme a tutte le impostazioni dei relativi parametri, possono essere salvati sotto forma di un preset di insert. I preset di insert possono essere applicati a tracce audio, instrument, canale FX o gruppo.

PREREQUISITI

È stata caricata una combinazione di effetti in insert e sono stati configurati i parametri per ciascun effetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
3. Nella scheda **Insert**, fare clic su **Gestione preset** e selezionare **Salva preset della catena degli effetti**.



4. Nel pannello **Salva preset della catena degli effetti**, inserire un nome per il nuovo preset nella sezione **Nuovo preset**.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Gli effetti in insert e i relativi parametri vengono salvati sotto forma di preset di insert.

Caricamento dei preset di insert

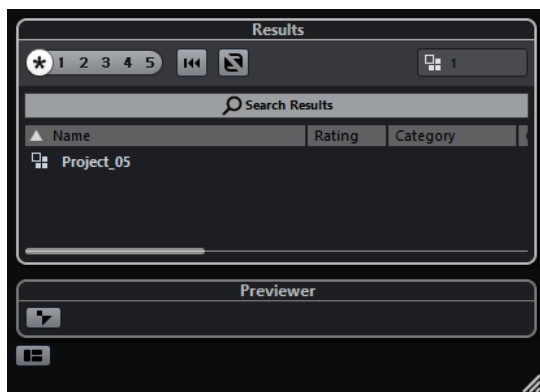
È possibile caricare i preset di insert nei canali audio, gruppo, instrument ed FX.

PREREQUISITI

È stata salvata una combinazione di effetti in insert sotto forma di preset di insert.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia alla quale si intende applicare il nuovo preset.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
3. Nella scheda **Insert**, fare clic su **Gestione preset** e selezionare **Carica preset della catena degli effetti**.



4. Selezionare un preset di insert.
5. Fare doppio-clic per applicare il preset e chiudere il pannello.

RISULTATO

Vengono caricati gli effetti del preset di insert e vengono rimossi tutti i plug-in precedentemente caricati per la traccia.

Caricamento delle impostazioni relative agli effetti in insert dai preset traccia

È possibile estrarre gli effetti che sono utilizzati in un preset traccia e caricarli all'interno del proprio rack di insert.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia alla quale si intende applicare il nuovo preset.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
3. Nella scheda **Insert**, fare clic su **Gestione preset** e selezionare **Dal preset traccia**.
4. Nel pannello dei preset traccia, selezionare il preset che contiene gli effetti in insert che si desidera caricare.
5. Fare doppio-clic per caricare gli effetti e chiudere il pannello.

RISULTATO

Vengono caricati gli effetti utilizzati nel preset traccia.

LINK CORRELATI

[Preset traccia](#) a pag. 129

La finestra Informazioni sui plug-in

La finestra **Informazioni sui plug-in** elenca tutti i plug-in dei codec audio, i plug-in del programma, i plug-in di importazione-esportazione del progetto e i plug-in del sistema virtuale dei file disponibili.

- Per aprire la finestra **Informazioni sui plug-in**, selezionare **Periferiche > Informazioni sui plug-in**.

Audio-Codec Plug-ins		Program Plug-ins		Project Import-Export Plug-ins	Virtual File System Plug-ins
A	Instances	Name	Vendor	File	
✓	-	Arpache 5	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Arpache SX	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Auto LFO	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Beat Designer	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Chorder	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Compressor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Context Gate	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Density	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	Micro Tuner	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	MIDI Control	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	
✓	-	MIDI Monitor	Steinberg Media Technologies	C:\Program Files\Steinberg\Cubase	

Aggiorna

Scansiona nuovamente le cartelle dei plug-in scelte, al fine di aggiornare le informazioni.

Sono disponibili le seguenti colonne:

Attivo

Consente di attivare o disattivare un plug-in.

Istanze

Il numero di istanze di un plug-in utilizzate in Cubase.

Nome

Il nome del plug-in.

Produttore

Il produttore del plug-in.

File

Il nome del plug-in, inclusa l'estensione del nome file.

Percorso

Il percorso in cui si trova il file del plug-in.

Categoria

La categoria di ciascun plug-in.

Versione

La versione del plug-in.

SDK

La versione del protocollo VST con cui è compatibile il plug-in.

Gestione dei plug-in nella finestra Informazioni sui plug-in

- Per rendere un plug-in disponibile per la selezione all'interno del programma, attivare il relativo box di spunta nella colonna di sinistra.
Solamente i plug-in attivati appaiono nei selettori degli effetti.
- Per vedere dove è utilizzato un determinato plug-in, fare clic nella colonna Istanze.

NOTA

Un plug-in potrebbe essere in uso anche se non è attivato nella colonna di sinistra. La colonna di sinistra determina soltanto se il plug-in sarà o meno visibile nei selettori degli effetti.

Esportare dei file contenenti le informazioni sui plug-in

È possibile salvare le informazioni sui plug-in sotto forma di file .xml, ad esempio a scopo di archiviazione o per la risoluzione dei problemi.

- In un file contenente le informazioni sui plug-in sono salvate alcune informazioni relative ai plug-in installati/disponibili (versione, produttore ecc.).
- Il file, in formato .xml, può essere aperto in qualsiasi applicazione editor che supporti tale formato.

NOTA

La funzione di esportazione non è disponibile per i plug-in del programma.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Informazioni sui plug-in**, fare clic-destro al centro della finestra e selezionare **Esporta**.

2. Specificare quindi un nome e una posizione per il file di esportazione delle informazioni sui plug-in.
 3. Fare clic su **Salva** per esportare il file.
-

Processamento e funzioni audio

Se si processa l'audio in Cubase, è sempre possibile annullare qualsiasi modifica effettuata o tornare alla versione originale. Questo è possibile per il fatto che il processamento non va ad agire sui file audio veri e propri.

Se si processa un evento o un intervallo di selezione, avviene quanto segue:

- Viene creato un nuovo file audio nella cartella **Edits** all'interno della cartella di progetto. Questo file contiene l'audio processato; ad esso fa riferimento la sezione processata della clip audio.
- Il file originale rimane immutato.
Le sezioni non processate continuano a fare riferimento a questo file.

Il processamento viene sempre applicato alla selezione. Questa può essere costituita da eventi nella **finestra progetto** all'interno dell'**Editor delle parti audio**, da una clip audio nel **Pool**, oppure da un intervallo di selezione nella **finestra progetto** o nell'**Editor dei campioni**.

Se si seleziona un evento che rappresenta una copia condivisa e che fa quindi riferimento a una clip utilizzata da altri eventi nel progetto, è possibile decidere come procedere:

- Selezionare **Nuova versione** per processare solamente l'evento selezionato.
- Selezionare **Continua** per processare tutte le copie condivise.

Impostazioni e funzioni comuni

Le impostazioni relative alla funzione di processamento audio selezionata sono visualizzate in una finestra di dialogo che si apre quando si seleziona la funzione dal sotto-menu **Processa**. Selezionare **Audio > Processa**.

Le seguenti funzioni e impostazioni agiscono in maniera identica per più funzioni:

- Anteprima
- Processa
- Annulla

Quando si apre la finestra di dialogo è possibile nascondere le seguenti impostazioni comuni. Per visualizzarle, fare clic su **Altro**.



- Pre/Post-dissolvenza incrociata

Pulsanti Anteprima, Processa e Annulla

I pulsanti Anteprima, Processa e Annulla hanno le seguenti funzionalità:

Pulsante Anteprima

Consente di ascoltare il risultato del processamento con le impostazioni correnti fino a quando si fa nuovamente clic sul pulsante o si preme **Barra spaziatrice**. È possibile effettuare delle modifiche durante la riproduzione in modalità **Anteprima**.

Pulsante Processa

Consente di eseguire il processo e chiudere la finestra di dialogo.

NOTA

È inoltre possibile premere **Invio** o **Invio**.

Pulsante Annulla

Consente di chiudere la finestra di dialogo senza applicare il processo.

Pre/Post-dissolvenza incrociata

Le impostazioni comuni **Pre-dissolvenza incrociata** e **Post-dissolvenza incrociata** consentono di miscelare gradualmente l'effetto.

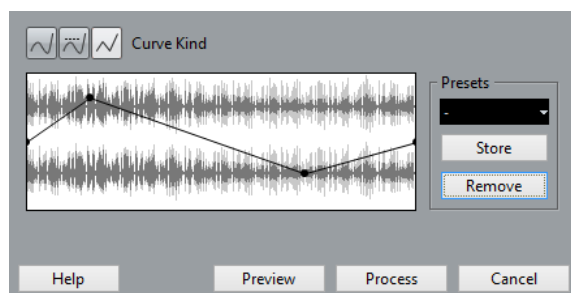
- Se si attiva l'opzione **Pre-dissolvenza incrociata** e si specifica un valore, il processo viene applicato gradualmente a partire dall'inizio della selezione.
- Se si attiva **Post-dissolvenza incrociata** e si specifica un valore, il processo viene gradualmente rimosso, a partire dall'intervallo specificato prima della fine della selezione.

IMPORTANTE

La somma dei valori dei parametri **Pre-dissolvenza incrociata** e **Post-dissolvenza incrociata** non può essere superiore alla lunghezza della selezione.

Inviluppo

La funzione **Inviluppo** consente di applicare un inviluppo del volume all'audio selezionato.



Le opzioni disponibili sono:

Pulsanti relativi ai tipi di curva

Determina se l'inviluppo corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'** (pulsante sinistro), l'**Interpolazione 'Spline' attenuata** (pulsante centrale) o l'**Interpolazione lineare** (pulsante destro).

Display degli inviluppi

Mostra la forma dell'inviluppo. La forma d'onda risultante viene visualizzata in una tonalità scura, mentre quella corrente è in una tonalità chiara.

Fare clic sulla curva per aggiungere dei punti oppure fare clic e trascinare i punti esistenti per cambiare la forma della curva. Per rimuovere un punto dalla curva, trascinarlo fuori dal display.

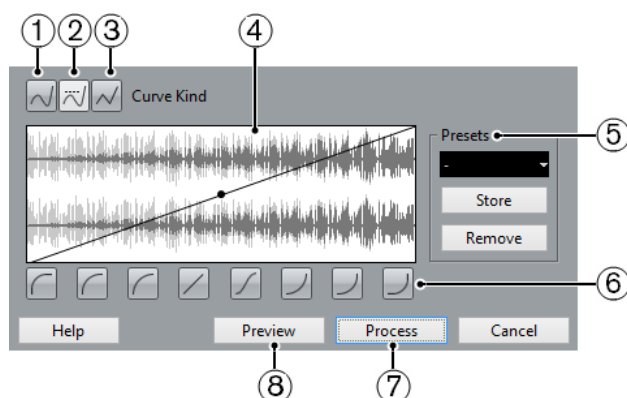
Preset

Consente di configurare i preset che si intende applicare ad altri eventi o clip.

- Per salvare un preset, fare clic su **Salva**, digitare un nome e fare clic su **OK**.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rinominare il preset selezionato, fare doppio-clic sul nome e digitarne uno nuovo.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi**.

Fade-in e fade-out

Le funzioni di **Fade in** e **Fade out** consentono di applicare una dissolvenza all'audio selezionato.



Le opzioni disponibili sono:

1. Interpolazione "Spline"

Applica una interpolazione di tipo spline alla curva.

2. Interpolazione "Spline" attenuata

Applica una interpolazione di tipo spline attenuata alla curva.

3. Interpolazione lineare

Applica una interpolazione di tipo lineare alla curva.

4. Display delle dissolvenze

Mostra la forma della curva di dissolvenza. La forma d'onda risultante viene visualizzata in una tonalità scura, mentre quella corrente è in una tonalità chiara.

Fare clic sulla curva per aggiungere dei punti oppure fare clic e trascinare i punti esistenti per cambiare la forma della curva. Per rimuovere un punto dalla curva, trascinarlo fuori dal display.

5. Preset

In questa sezione è possibile configurare dei preset per le curve di fade-in o di fade-out, da applicare ad altri eventi o clip.

- Per salvare un preset, fare clic su **Salva**, digitare un nome e fare clic su **OK**.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rinominare il preset selezionato, fare doppio-clic sul nome e digitarne uno nuovo.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi**.

6. Pulsanti relativi alla forma delle curve

Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente le curve di dissolvenza più comuni.

7. Processa

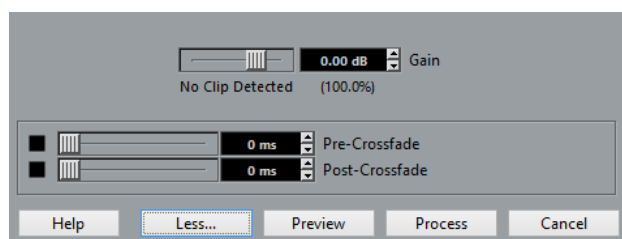
Applica alla clip la curva di dissolvenza impostata e chiude la finestra di dialogo.

8. Anteprima

Riproduce la zona di dissolvenza. La riproduzione si ripete fino a quando si fa nuovamente clic sul pulsante (durante la riproduzione il pulsante ha etichetta **Arresta**).

Guadagno

Consente di modificare il guadagno, cioè il livello dell'audio selezionato.



Le opzioni disponibili sono:

Guadagno

Consente di impostare un valore di guadagno compreso tra -50 dB e +20 dB.

Individuazione clipping

Questa dicitura viene visualizzata se si utilizza la funzione **Anteprima** e le impostazioni di guadagno generano dei livelli audio superiori a 0 dB.

NOTA

In caso di clipping, ridurre il valore del parametro **Guadagno** e utilizzare invece la funzione **Normalizza**. In tal modo è possibile aumentare il più possibile il livello dell'audio senza che si verifichino problemi di clipping.

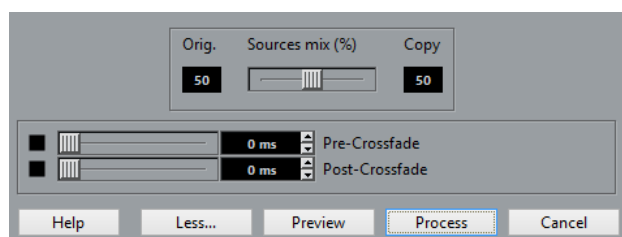
LINK CORRELATI

[Pre/Post-dissolvenza incrociata](#) a pag. 287

[Normalizza](#) a pag. 291

Fondi con gli appunti

Questa funzione consente di miscelare l'audio contenuto negli appunti con l'audio selezionato per il processamento.



IMPORTANTE

Questa funzione è disponibile solamente se si taglia o si copia un intervallo audio all'interno dell'**Editor dei campioni**.

Le opzioni disponibili sono:

Mixaggio

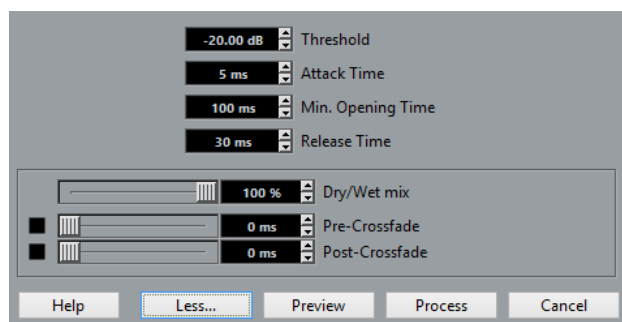
Consente di specificare un rapporto di miscelazione tra l'audio originale selezionato per il processamento e l'audio copiato dagli appunti.

LINK CORRELATI

[Pre/Post-dissolvenza incrociata](#) a pag. 287

Noise Gate

L'effetto **Noise Gate** consente di sostituire con del silenzio le sezioni audio che stanno al di sotto di un livello soglia specificato.



Le opzioni disponibili sono:

Soglia

Consente di impostare il livello sotto il quale si desidera che l'audio venga silenziato.

Tempo di attacco

Consente di definire il tempo di apertura completa del gate dopo che il livello audio ha superato il livello di soglia.

Tempo minimo di apertura

Consente di impostare il tempo minimo di apertura del gate. Se il gate si apre e chiude troppo spesso durante il processamento di materiale audio caratterizzato da un livello che varia rapidamente, provare ad aumentare questo valore.

Tempo di rilascio

Consente di definire il tempo impiegato dal gate per chiudersi completamente dopo che il livello audio è sceso sotto il livello soglia.

Mix originale/effetto

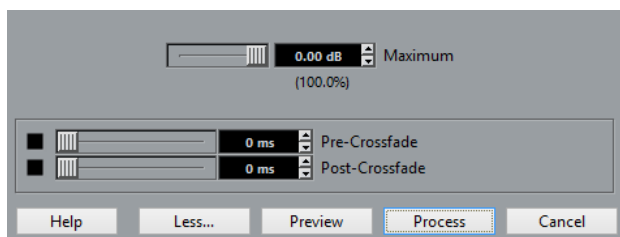
Consente di specificare un rapporto di miscelazione tra il suono originale e quello processato.

LINK CORRELATI

[Pre/Post-dissolvenza incrociata](#) a pag. 287

Normalizza

La funzione **Normalizza** consente di aumentare il livello dell'audio registrato a un livello troppo basso.



Le opzioni disponibili sono:

Massimo

Consente di impostare un livello audio massimo, compreso tra -50 e 0 dB.

Da questo livello massimo viene sottratto il livello massimo corrente dell'audio selezionato e il guadagno viene aumentato o ridotto del valore risultante.

LINK CORRELATI

[Pre/Post-dissolvenza incrociata](#) a pag. 287

Inversione di fase

La funzione **Inversione di fase** consente di invertire la fase del materiale audio selezionato.

Le opzioni disponibili sono:

Inversione di fase attiva

Questo menu a tendina è disponibile solamente per i file audio stereo e consente di specificare per quali canali avviene l'inversione di fase.

LINK CORRELATI

[Pre/Post-dissolvenza incrociata](#) a pag. 287

Rimuovi DC Offset

Questa funzione consente di rimuovere un eventuale DC offset (letteralmente sfasamento DC, o rumore di massa) dalla selezione audio. Questa funzione è consigliata per l'individuazione dei punti di zero e per determinati tipi di processi.

Se il segnale audio contiene una componente troppo elevata di corrente continua (DC), potrebbe capitare che il segnale non disponga del corretto posizionamento verso lo zero, ma sia sbilanciata. Questa situazione è chiamata DC offset.

- Per verificare se l'audio contiene dei DC offset, selezionarlo e selezionare **Audio > Statistiche**.

IMPORTANTE

Applicare sempre questa funzione a delle clip audio complete. Un DC offset è normalmente presente lungo l'intera registrazione.

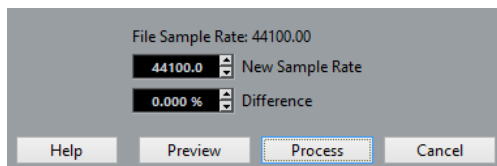
Per questa funzione non è disponibile alcun parametro.

LINK CORRELATI

[Statistiche](#) a pag. 300

Ricampionamento

La funzione **Ricampionamento** consente di modificare la lunghezza, il tempo e l'altezza di un evento. Eseguendo il ricampionamento ad una frequenza superiore, la lunghezza dell'evento aumenta e l'audio viene riprodotto a velocità minore e ad un'altezza inferiore. Eseguendo il ricampionamento ad una frequenza inferiore, la lunghezza dell'evento si riduce e l'audio viene riprodotto a velocità maggiore e ad un'altezza superiore.



Frequenza di campionamento

Visualizza la frequenza di campionamento originale dell'evento.

Nuova fr. campionamento

Consente di ricampionare l'evento specificando un valore di frequenza di campionamento.

Differenza

Consente di ricampionare l'evento specificando la differenza tra la frequenza di campionamento originale e quella nuova desiderata.

Invertire

Consente di invertire la selezione audio in modo che suoni come se si riproducesse un nastro all'indietro. Per questa funzione non è disponibile alcun parametro.

Silenzio

Consente di sostituire la selezione con una parte di silenzio. Per questa funzione non è disponibile alcun parametro.

Inversione stereo

Questa funzione consente di manipolare i canali sinistro e destro delle selezioni audio stereo.

Nel menu a tendina **Modalità**, le opzioni disponibili sono:

Inversione canali destro-sinistro

Scambia il canale sinistro con quello destro.

Sinistro a stereo

Copia il suono del canale sinistro in quello destro.

Destro a stereo

Copia il suono del canale destro in quello sinistro.

Fondi

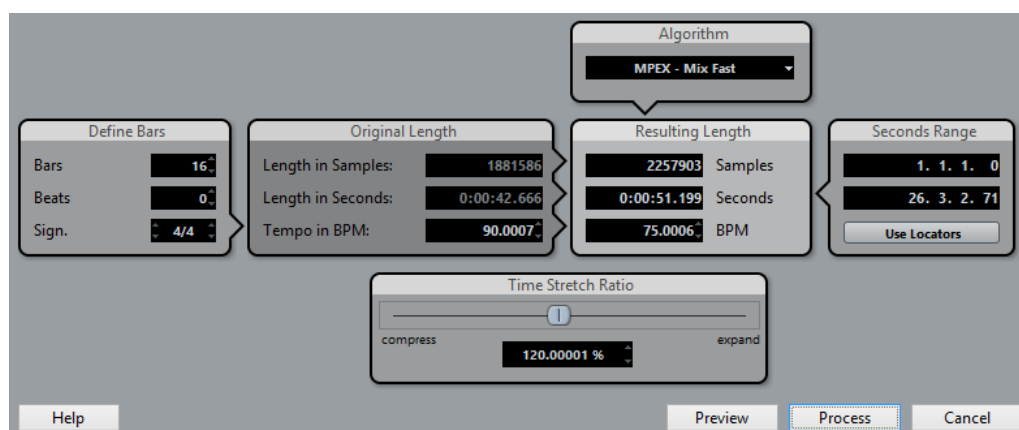
Unisce in un suono mono i due canali sinistro e destro.

Sottrai

Sottrae l'informazione del canale sinistro da quello destro. Questa funzione viene generalmente utilizzata per le basi karaoke, per il fatto che consente di rimuovere il materiale mono centrato da un segnale stereo.

Modifica della durata

Questa funzione (chiamata anche time stretching) consente di modificare durata e tempo dell'audio selezionato senza cambiarne l'altezza.



Le opzioni disponibili sono:

La sezione Definisci misure

In questa sezione viene impostata la lunghezza e il tempo in chiave dell'audio selezionato.

- **Misure**
Specifica la durata dell'audio selezionato, in misure.
- **Movimenti**
Specifica la durata dell'audio selezionato, in movimenti.
- **Tempo in chiave**
Specifica il tempo in chiave.

La sezione Durata originale

Questa sezione contiene una serie di informazioni e impostazioni relative all'audio che è stato selezionato per il processamento.

- **Durata in campioni**
Durata dell'audio selezionato, in campioni.
- **Durata in secondi**
Durata dell'audio selezionato, in secondi.
- **Tempo in BPM**
Consente di inserire il tempo effettivo dell'audio in movimenti (beat) al minuto (bpm). Questa opzione consente di stirare/comprimere l'audio per adattarlo a un altro tempo, senza dover calcolare la quantità effettiva di modifica della durata.

La sezione Durata risultante

Questi valori cambiano automaticamente se si regola il valore del parametro **Fattore di modifica della durata** per lo stiramento dell'audio in modo che si adatti entro uno specifico intervallo temporale o a un determinato tempo.

- **Campioni**
La durata risultante, in campioni.
- **Secondi**
La durata risultante, in secondi.
- **BPM**
Il tempo risultante, in beat (movimenti) al minuto. Per poter utilizzare questa funzione è necessario specificare un valore per il parametro **Durata originale**.

La sezione Intervallo (secondi)

Queste impostazioni consentono di definire un intervallo per la modifica della durata.

- **Posizione arbitraria di inizio dell'intervallo**
Consente di impostare una posizione di inizio per l'intervallo.
- **Posizione arbitraria di fine dell'intervallo**
Consente di impostare una posizione di fine per l'intervallo.
- **Usa localizzatori**
Consente di definire i valori dell'**Intervallo** rispettivamente alla posizione del localizzatore destro e del localizzatore sinistro.

La sezione Fattore di modifica della durata

Determina la quantità di modifica della durata in percentuale rispetto alla lunghezza originale. Se si utilizzando le impostazioni della sezione **Durata risultante** per specificare la quantità di modifica della durata, questo valore cambia automaticamente.

La sezione Algoritmo

Consente di selezionare un algoritmo di modifica della durata.

LINK CORRELATI

[Gli algoritmi di modifica della durata](#) a pag. 301

Congela le modifiche

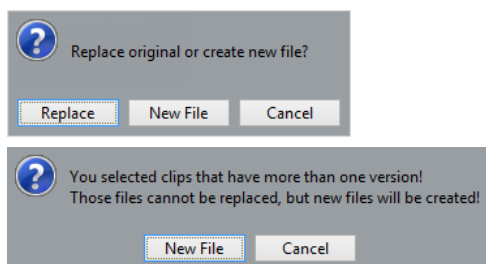
Consente di applicare tutti i processi e gli effetti in maniera permanente.

PREREQUISITI

Sono stati applicati dei processi o degli effetti a un evento audio o alle relative clip audio.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nel **Pool**, selezionare la clip.
 - Nella **finestra progetto**, selezionare un evento.
2. Selezionare **Audio > Congela le modifiche**.
A seconda del fatto che altre clip facciano o meno riferimento allo stesso file audio, si apre una delle seguenti finestre di dialogo.



3. Eseguire una delle seguenti azioni:

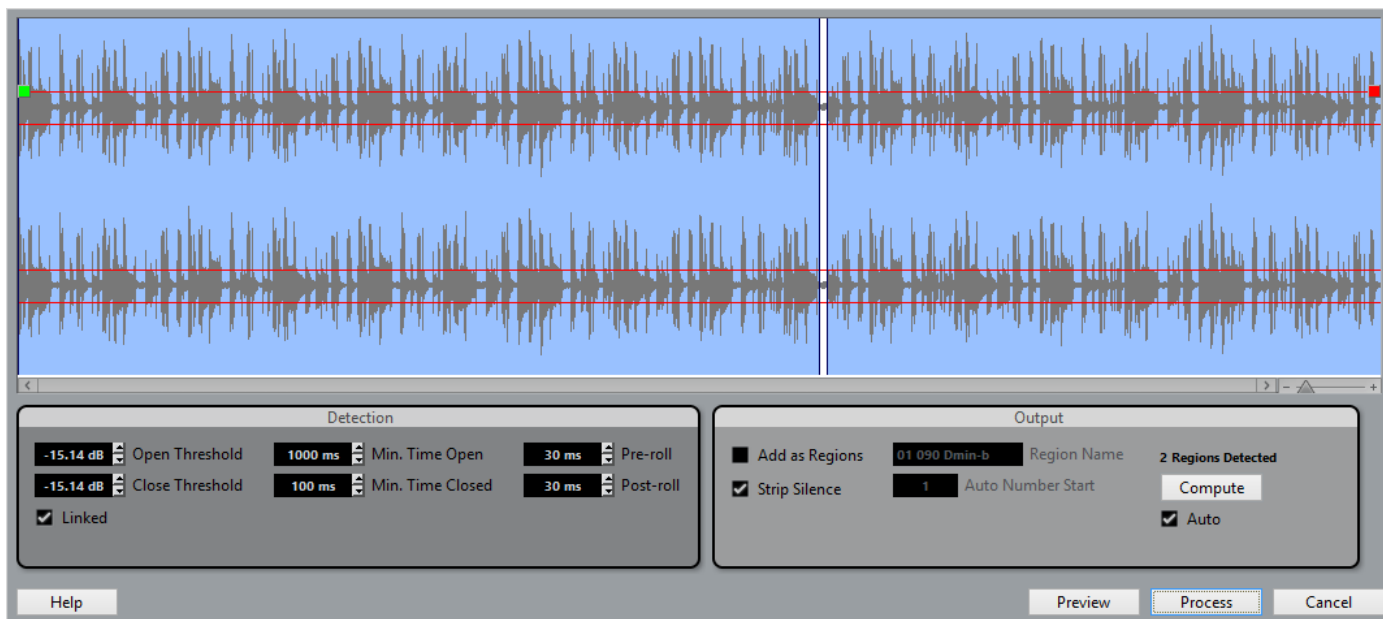
- Selezionare **Sostituisci** per applicare tutte le modifiche al file audio originale.
- Selezionare **Nuovo file** per lasciare senza modifiche il file audio originale e per creare un nuovo file nella cartella **Audio** all'interno della cartella di progetto.

RISULTATO

La clip audio fa riferimento a un nuovo, singolo file audio.

Individua silenzio

La funzione **Individua silenzio** consente di individuare le sezioni silenziose in un evento e di dividere l'evento, rimuovendo le parti silenziose dal progetto, oppure di creare delle regioni che corrispondono alle sezioni non silenziose.



- Per aprire la finestra di dialogo **Individua silenzio**, selezionare uno o più eventi audio nella **finestra progetto** o nell'**Editor delle parti audio** e selezionare **Audio > Avanzato > Individua silenzio**.

NOTA

Se si seleziona più di un evento, è possibile processare successivamente gli eventi selezionati utilizzando delle impostazioni individuali, oppure applicare in un solo passaggio le stesse impostazioni a tutti gli eventi selezionati.

Le opzioni disponibili sono:

Display delle forme d'onda

Consente di aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento della forma d'onda utilizzando il cursore di ingrandimento sulla destra, facendo clic nella forma d'onda e spostando il mouse verso l'alto o verso il basso.

È possibile scorrere la forma d'onda mediante la barra di scorrimento oppure utilizzando la rotellina del mouse.

È possibile regolare i valori **Soglia di apertura** e **Soglia di chiusura** spostando i quadrati all'inizio e alla fine del file audio.

Apri soglia

Quando il livello audio supera questo valore, la funzione si apre lasciando passare il suono. Il materiale audio che sta al di sotto di questo livello viene rilevato come silenzio.

Soglia di chiusura

Quando il livello audio scende al di sotto di questo valore, la funzione si chiude e riconosce come silenzio i suoni al di sotto di questo livello. Questo valore non può essere superiore al valore **Soglia di apertura**.

Collegato

Attivare questa opzione per impostare gli stessi valori per i parametri **Soglia di apertura** e **Soglia di chiusura**.

Tempo minimo min. aperto

Determina il tempo minimo di apertura della funzione dopo che il livello audio ha superato il valore **Soglia di apertura**.

NOTA

Se l'audio contiene brevi suoni ripetuti e come risultato si hanno troppe sezioni brevi aperte, provare ad aumentare questo valore.

Tempo minimo min. chiuso

Determina il tempo minimo di chiusura della funzione dopo che il livello audio è sceso sotto il valore **Soglia di chiusura**. Impostare questo parametro su un valore basso per assicurarsi di non rimuovere i suoni.

Pre-roll

Fa in modo che la funzione si apra leggermente prima che il livello audio superi il valore **Soglia di apertura**. Utilizzare questa opzione per evitare di rimuovere l'attacco dei suoni.

Post-roll

Fa in modo che la funzione si chiuda leggermente dopo che il livello audio scende sotto il valore **Soglia di chiusura**. Utilizzare questa opzione per evitare di rimuovere il naturale decadimento dei suoni.

Aggiungi come regioni

Crea delle regioni delle sezioni non silenziose e consente di specificare un nome per queste regioni nel campo **Nome regione**. Viene aggiunto un numero al nome di ciascuna regione, a partire dal numero specificato nel campo **Inizio auto numerazione**.

Elimina silenzio

Separa l'evento a inizio e fine di ogni sezione non silenziosa e rimuove le sezioni silenziose in mezzo.

Processa tutti gli eventi selezionati

Applica le stesse impostazioni a tutti gli eventi selezionati. Questa opzione è disponibile solamente se è stato selezionato più di un evento.

Calcola

Analizza l'evento audio e ridisegna la forma d'onda, in modo da indicare le sezioni considerate silenziose. Il numero di regioni rilevate è visualizzato sopra il pulsante **Calcola**.

Auto

Attivare questa opzione per analizzare l'evento audio e aggiornare automaticamente la visualizzazione ogni volta che si modificano le impostazioni.

NOTA

Se si sta lavorando con dei file molto lunghi, valutare la possibilità di disattivare l'opzione **Auto**, poiché questa potrebbe rallentare il processo.

Rimuovere le sezioni silenziose

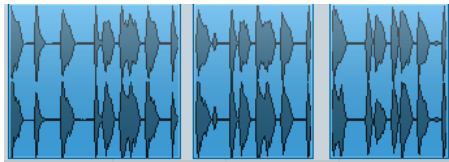
La finestra di dialogo **Individua silenzio** consente di individuare ed eliminare le sezioni silenziose dell'audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare uno o più eventi audio contenenti delle sezioni silenziose nella **finestra progetto**.
2. Selezionare **Audio > Avanzato > Individua silenzio**.
3. Definire le impostazioni desiderate nella sezione **Individuazione** della finestra di dialogo **Individua silenzio**.
4. Fare clic su **Calcola** per analizzare l'audio.
L'audio viene analizzato e la forma d'onda viene ridisegnata in modo da indicare le sezioni considerate silenziose in base alle impostazioni definite. Viene visualizzato il numero di regioni rilevate.
5. Facoltativo: Fare clic su **Anteprima** per ascoltare il risultato.
L'evento viene riprodotto e le sezioni vengono silenziate in base alle impostazioni che sono state definite.
6. Facoltativo: Nella sezione **Individuazione**, regolare nuovamente le impostazioni fino a quando si è soddisfatti del risultato.
7. Facoltativo: Nella sezione **Uscita**, attivare l'opzione **Aggiungi come regioni**.
8. Nella sezione **Uscita**, attivare l'opzione **Elimina silenzio**.
9. Fare clic su **Processa**.

RISULTATO

L'evento viene suddiviso e vengono rimosse le sezioni silenziose.



DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Nel caso in cui sono stati selezionati più eventi audio e non è stata attivata l'opzione **Processa tutti gli eventi selezionati**, si apre nuovamente la finestra di dialogo **Individua silenzio** in modo da consentire di definire delle impostazioni separate per l'evento successivo.

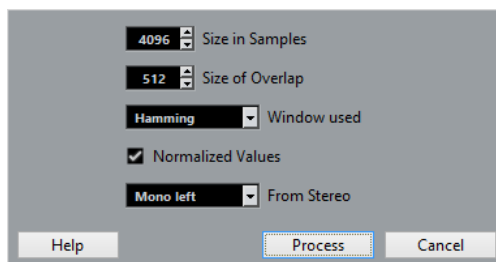
Analisi spettrale

La funzione **Analisi spettrale** analizza l'audio selezionato, calcola lo spettro medio e lo visualizza in un grafico a due dimensioni, con l'intervallo delle frequenze sull'asse delle x e la distribuzione del livello sull'asse delle y.

Impostazioni dell'analisi spettrale

Per aprire l'**Analisi spettrale**, selezionare **Audio > Analisi spettrale**.

L'**Analisi spettrale** visualizza le seguenti impostazioni:



Dimensioni in campioni

Determina una dimensione per i blocchi di analisi dell'audio. Più alto è questo valore, maggiore è la risoluzione di frequenza dello spettro audio risultante.

Dimensione sovrapposizione

Determina la sovrapposizione tra ciascun blocco d'analisi.

Finestra usata

Consente di selezionare quale tipo di finestra viene usata per l'analisi Fast Fourier Transform, il metodo matematico utilizzato per calcolare lo spettro.

Valori normalizzati

Attivare questa opzione per scalare i valori dei livelli risultanti, in modo che il livello più elevato sia visualizzato come 1 (0 dB).

Dallo stereo

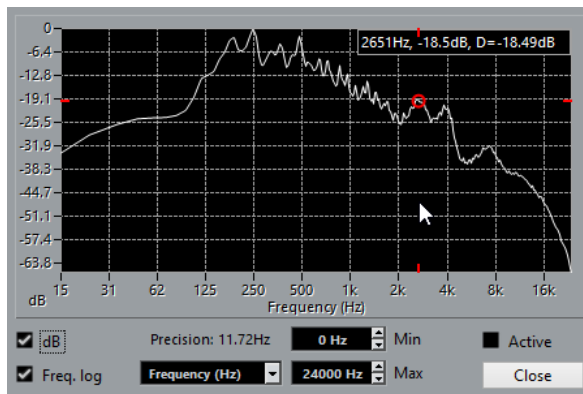
Specifica il canale che viene analizzato.

Processa

Analizza lo spettro e apre il riquadro di visualizzazione dello spettro.

Riquadro di visualizzazione dello spettro

Il **Riquadro di visualizzazione dello spettro** riporta le seguenti impostazioni:



Riquadro di visualizzazione delle frequenze

Consente di comparare i livelli tra le frequenze. Collocare il puntatore su una delle due frequenze, fare clic-destro e spostare il puntatore sulla seconda frequenza. La differenza di livello tra le posizioni viene visualizzata e indicata come **D** nell'angolo superiore destro.

NOTA

Per l'audio stereo, il display nell'angolo superiore destro indica i valori del canale sinistro. Per vedere i valori del canale destro tenere premuto **Shift**.

dB

Attivare questa opzione per visualizzare i valori in dB sull'asse verticale. Disattivarla per visualizzare i valori compresi tra 0 e 1.

Freq. log

Attivare questa opzione per visualizzare le frequenze sull'asse orizzontale in una scala logaritmica. Disattivarla per visualizzare un asse delle frequenze lineare.

Precisione

Indica la risoluzione di frequenza del grafico. Questo valore viene regolato dal parametro **Dimensioni in campioni** dell'analisi spettrale.

Frequenza/Nota

Consente di selezionare se le frequenze sono visualizzate in Hertz o con i nomi delle note.

Tempo minimo

Stabilisce la frequenza più bassa visualizzata nel grafico.

Max.

Stabilisce la frequenza più alta visualizzata nel grafico.

Attivo

Attivare questa opzione per aprire la finestra di dialogo **Analisi spettrale** successiva nella stessa finestra. Disattivarla per visualizzare la finestra di dialogo successiva in una finestra separata.

Analizzare lo spettro audio

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una clip audio, un evento o un intervallo.

2. Selezionare **Audio > Analisi spettrale**.
3. Regolare le impostazioni o utilizzare i valori di default.
I valori di default offrono buoni risultati nella maggior parte delle situazioni.
4. Fare clic su **Processa**.

RISULTATO

Lo spettro viene calcolato e visualizzato in un grafico.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Regolare le impostazioni nel riquadro di visualizzazione dello spettro e spostare il puntatore del mouse sopra il grafico per visualizzare la frequenza/nota e il livello alla posizione corrente nell'angolo superiore destro.

Statistiche

Channel	Middle
Min. Sample Value	-0.00 dB
Max. Sample Value	-0.13 dB
Peak Amplitude	-0.00 dB
True Peak	0.01 dB
DC Offset	0.02 %
	-95.58 dB
Resolution	16 Bit
Estimated Pitch	1115.1Hz/C#5
Sample Rate	44.100 kHz
Average RMS (AES-17)	-12.26 dB
Max. RMS	-11.02 dB
Max. RMS All Channels	-11.02 dB
Help Copy to Clipboard Close	

La funzione **Statistiche** analizza gli eventi audio, le clip o gli intervalli selezionati e visualizza una finestra contenente le seguenti informazioni:

Canale

Visualizza il nome del canale analizzato.

Tempo minimo min.

Visualizza il valore minimo del campione in dB.

Valore del campione min.

Visualizza il valore massimo del campione in dB.

Ampiezza del picco

Visualizza l'ampiezza massima in dB.

Picco reale

Visualizza il livello massimo assoluto della forma d'onda del segnale audio nel dominio temporale continuo.

DC Offset

Visualizza la quantità di DC offset in percentuale e in dB.

Risoluzione

Visualizza la risoluzione audio attualmente calcolata.

Altezza stimata

Visualizza l'altezza stimata.

Freq. campionamento

Visualizza la frequenza di campionamento.

RMS medio (AES-17)

Visualizza il valore RMS medio in conformità con lo standard AES-17.

RMS max.

Visualizza il valore RMS massimo.

RMS di tutti i canali max.

Visualizza il valore RMS massimo di tutti i canali.

LINK CORRELATI

[Rimuovi DC Offset](#) a pag. 291

Gli algoritmi di modifica della durata

In Cubase, gli algoritmi di modifica della durata sono utilizzati per operazioni come il processo offline di **Modifica della durata** oppure all'interno dell'**Editor dei campioni**.

Standard

L'algoritmo **Standard** è ottimizzato per il processamento in tempo reale con utilizzo efficiente della CPU.

Sono disponibili i seguenti preset:

Standard – Drums

Adatta a suoni percussivi. Questa modalità non modifica la temporizzazione dell'audio. Se la si utilizza con determinati strumenti percussivi tonali, potrebbero verificarsi degli artefatti sonori udibili. In tal caso, come alternativa provare la modalità **Mix**.

Standard – Plucked

Adatto all'audio con molti transienti e con un carattere sonoro spettrale relativamente stabile come gli strumenti pizzicati.

Standard – Pads

Per materiale audio tonale con ritmo più lento e un carattere sonoro spettrale stabile. Questa modalità minimizza gli artefatti sonori, ma non viene mantenuta la precisione ritmica.

Standard – Vocals

Modalità adatta ai segnali più lenti dotati di transienti e con un carattere tonale prominente come le parti vocali.

Standard – Mix

Adatta a materiale tonale con un carattere sonoro meno omogeneo. Questa modalità consente di preservare il ritmo e ridurre al minimo gli artefatti sonori.

Standard – Custom

Consente di impostare manualmente i parametri della funzione di modifica della durata.

Standard – Solo

Per materiale monofonico come parti soliste di legni/ottoni o voci soliste, synth monofonici o archi che non riproducono armonie. Questa modalità mantiene il timbro del materiale audio.

Impostazioni warp personalizzate

Se si seleziona l'opzione **Standard – Custom**, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile modificare manualmente i parametri che regolano la qualità audio della modifica della durata:

Granulazione

Consente di determinare la dimensione dei granelli in base ai quali l'algoritmo standard di modifica della durata suddivide l'audio. Valori ridotti di granulazione danno buoni risultati con materiale caratterizzato da molti transienti.

Sovrapp.

La percentuale dell'intero granello che si sovrappone ad altri granelli. Usare valori alti per materiale audio dal timbro stabile e ben definito.

Varianza

Rappresenta una percentuale dell'intera durata dei granelli e definisce una variazione di posizione in modo che la zona di sovrapposizione risulti più omogenea. Una varianza pari a 0 produce un suono simile all'effetto della funzione di modifica della durata usata nei primi campionatori, in cui impostazioni elevate producono effetti ritmici più sbavati ma meno artefatti audio.

Limitazioni

L'applicazione della funzione di modifica della durata su del materiale audio può generare una degradazione nella qualità sonora complessiva e causare artefatti audio udibili. Il risultato che si ottiene dipende dal tipo di materiale sorgente, dalle operazioni specifiche di stiramento applicate e dal preset dell'algoritmo audio scelto.

In linea generale, piccole modifiche di durata causano una degradazione minore. Tuttavia, quando si lavora con gli algoritmi di modifica della durata, andrebbero tenuti in considerazione anche altri aspetti.

NOTA

Può capitare raramente che operazioni di editing su eventi audio ai quali è stata applicata la funzione di warp possano causare delle discontinuità nei punti in cui sono state inserite le modifiche. Si può quindi tentare di spostare il punto di modifica in una posizione differente, oppure esportare l'evento audio prima dell'operazione di editing.

Riproduzione al contrario e scrubbing

La maggior parte degli algoritmi usati per la modifica della durata supportano solamente la riproduzione in avanti. La riproduzione al contrario o lo scrubbing di eventi audio ai quali è stata applicata la funzione warp, possono generare artefatti ricorrenti nella riproduzione.

Fattore di stiramento

Alcuni algoritmi potrebbero imporre delle limitazioni al grado massimo di modifica della durata supportato.

Editor dei campioni

L'**Editor dei campioni** offre una vista complessiva dell'evento audio selezionato e consente di visualizzare e modificare il materiale audio attraverso operazioni di taglio, incollaggio, eliminazione o disegno di dati audio e mediante il processamento dell'audio. Le operazioni di editing eseguibili sono di tipo non-distruttivo, di conseguenza è possibile annullare qualsiasi modifica in ogni momento.

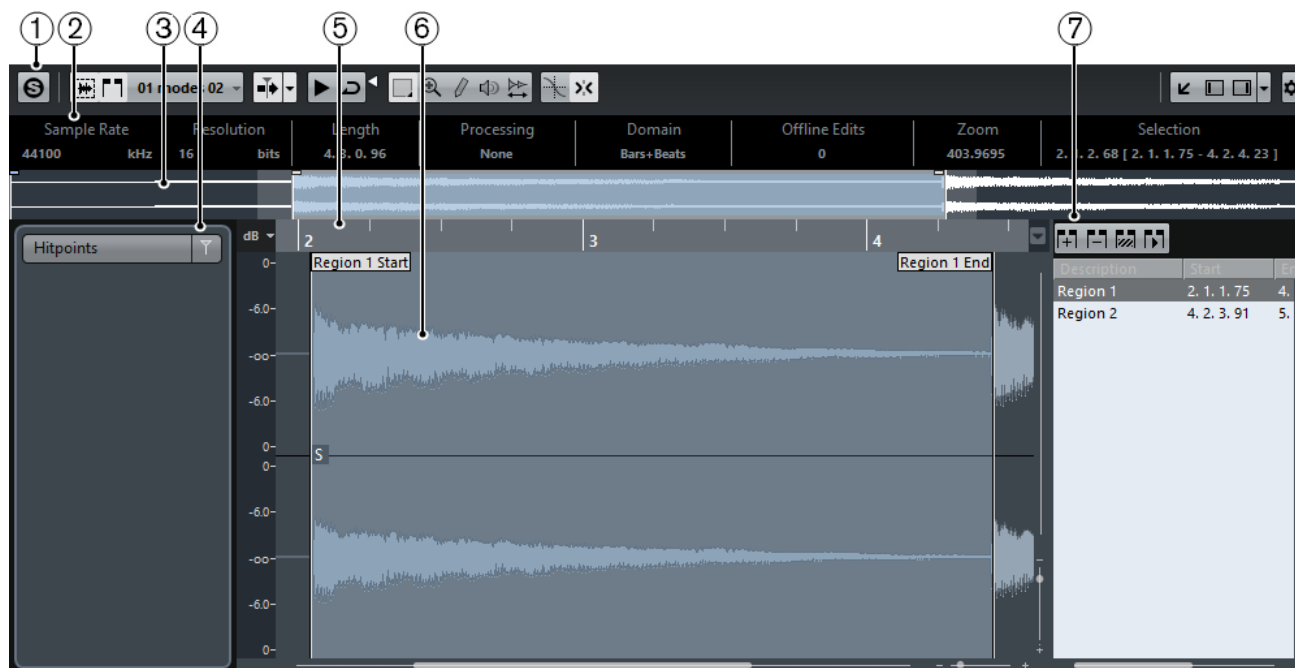
È possibile aprire l'**Editor dei campioni** in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**. Questa funzionalità è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni dell'**Editor dei campioni** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**.

Per aprire un evento audio nell'**Editor dei campioni**, eseguire una delle seguenti operazioni:

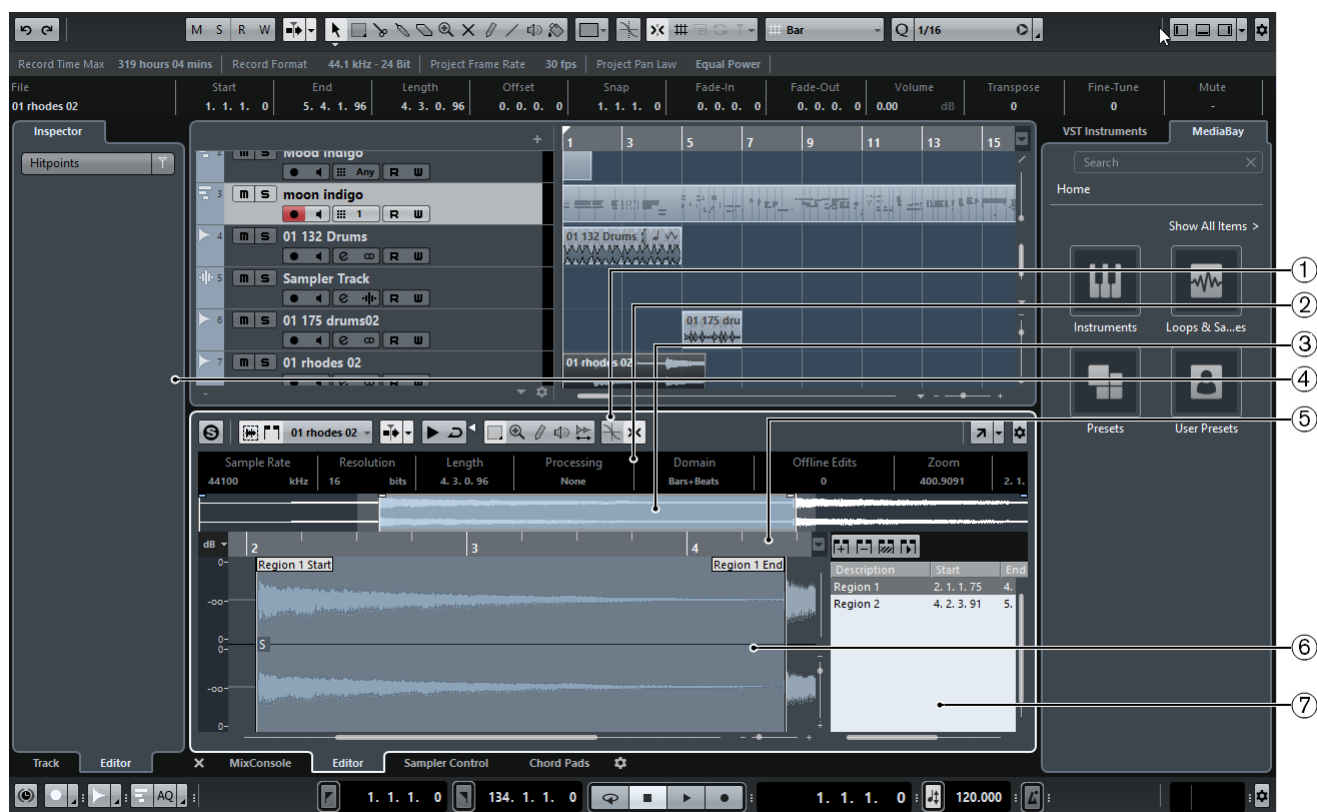
- Fare doppio-clic su un evento nella **finestra progetto**.
- Selezionare un evento nella **finestra progetto** e premere **Invio** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Selezionare un evento nella **finestra progetto** e selezionare **Audio > Apri l'Editor dei campioni**.
- Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** all'interno della categoria **Editor**, assegnare un comando da tastiera alla funzione **Apri l'Editor dei campioni**. Selezionare un evento nella **finestra progetto** e utilizzare il comando da tastiera impostato.

NOTA

Se si seleziona **Audio > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Regolare le impostazioni in modo da specificare se l'**Editor dei campioni** si deve aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**.



Sample Editor Window



Sample Editor in Lower Zone

L'Editor dei campioni è suddiviso in diverse sezioni:

1. **Barra degli strumenti**
Contiene una serie di funzioni per selezionare, manipolare e riprodurre l'audio.
2. **Linea info**
Visualizza alcune informazioni relative all'audio.

3. Linea della vista d'insieme

Mostra una vista d'insieme dell'intera clip audio e indica quale parte di essa è visualizzata nel display delle forme d'onda.

4. Inspector

Contiene una serie di strumenti di lavoro e funzioni di editing.

NOTA

L'**Inspector** dell'**Editor** nell'area inferiore è visualizzato nell'area sinistra della **finestra progetto**.

5. Righello

Mostra la linea del tempo e il formato di visualizzazione del progetto.

6. Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda

Visualizza l'immagine della forma d'onda della clip audio attualmente in corso di modifica.

7. Regioni

Consente di aggiungere e modificare le regioni.

NOTA

La linea info, la linea della vista d'insieme e le regioni possono essere attivate/disattivate facendo clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivando/disattivando le opzioni corrispondenti.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 50

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

[Barra degli strumenti](#) a pag. 306

[Linea info](#) a pag. 310

[Linea della vista d'insieme](#) a pag. 310

[Inspector dell'Editor dei campioni](#) a pag. 311

[Righello](#) a pag. 312

[Display delle forme d'onda](#) a pag. 313

[Elenco delle regioni](#) a pag. 318

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di funzioni per la selezione, la modifica e la riproduzione dell'audio.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Pulsanti statici

Editor in modalità solo



Mette in solo l'audio selezionato nel corso della riproduzione.

Divisore sinistro

Divisore sinistro



Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Opzioni di visualizzazione

Mostra evento audio



Evidenzia la sezione corrispondente all'evento modificato nel display delle forme d'onda e nella linea della vista d'insieme.

NOTA

Questo pulsante non è disponibile se l'evento audio è stato aperto dal **Pool**. È possibile modificare l'inizio e la fine dell'evento nella clip, trascinando le relative maniglie nel display delle forme d'onda.

Mostra regioni



Apri una sezione in cui è possibile visualizzare e modificare le regioni.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione. Il menu a tendina **Cambia le impostazioni di scorrimento automatico** consente di attivare le funzioni **Scorrimento pagina** o **Cursore statico** e di attivare l'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing**.

Anteprima

Ascolto



Riproduce l'audio attualmente in corso di editing. L'opzione **Ascolta loop** esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva l'icona **Ascolta**. Il cursore **Volume ascolto** consente di regolare il livello del volume.

Pulsanti degli strumenti di utility

Selezione intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Ingrandimento



Consente di aumentare il fattore di ingrandimento nel display delle forme d'onda. Per ridurlo, tenere premuto **Alt** durante il clic.

Disegna



Consente di modificare l'audio.

Riproduzione



Consente di riprodurre la clip dalla posizione di clic fino al rilascio del pulsante del mouse.

Scrub



Consente di raggiungere specifiche posizioni.

Snap

Aggancia ai punti di zero



Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Snap



Limita il movimento e il posizionamento in senso orizzontale a determinate posizioni.

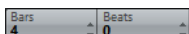
Informazione musicale

Modalità musicale



Vincola le clip audio al tempo del progetto mediante l'utilizzo della funzione di modifica della durata (time stretching) in tempo reale.

Informazione musicale



Visualizza la lunghezza stimata del file audio, il tempo stimato, il tempo in chiave e l'algoritmo di warp. Questi valori sono importanti per l'utilizzo della **Modalità musicale**.

Divisore destro

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Apri in una finestra separata



Questo pulsante, disponibile nell'editor dell'area inferiore, consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante, disponibile nella finestra dell'editor, consente di aprire l'editor nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Configura il layout della finestra



Consente di attivare/disattivare la linea info, la linea della vista d'insieme e le regioni.

Configura la barra degli strumenti



Apri un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

LINK CORRELATI

[Scorrimento automatico](#) a pag. 166

[Interrompere lo scorrimento automatico in fase di editing](#) a pag. 166

Raggiungere specifiche posizioni con lo strumento scrub

Lo strumento scrub consente di raggiungere delle posizioni all'interno dell'audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, attivare lo strumento **Scrub**.
2. Fare clic nel display delle forme d'onda e mantenere premuto il pulsante del mouse. Il cursore di progetto si sposta alla posizione di clic.
3. Trascinare verso sinistra o destra.

RISULTATO

L'audio viene riprodotto ed è possibile ascoltare in quale posizione si trova il cursore.

NOTA

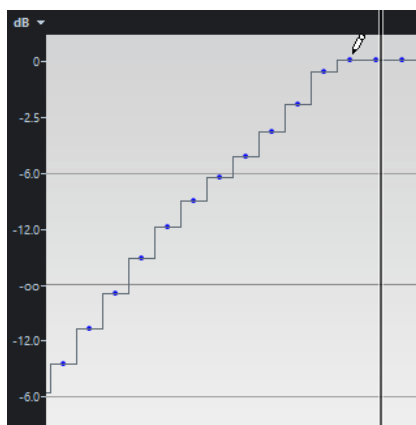
È possibile determinare la velocità e l'altezza della riproduzione in base alla velocità del trascinamento.

Operazioni di editing sui campioni audio utilizzando lo strumento Disegna

È possibile modificare la clip audio a livello dei singoli campioni utilizzando lo strumento **Disegna**. In tal modo è possibile ad esempio rimuovere manualmente dei fastidiosi click.

PROCEDIMENTO

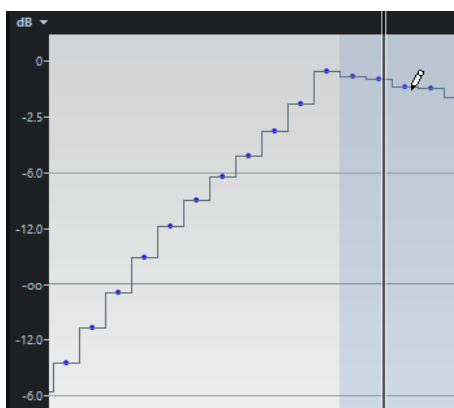
1. Nella forma d'onda audio, raggiungere la posizione del campione che si desidera modificare e aumentare al massimo l'ingrandimento.
2. Selezionare lo strumento **Disegna**.



3. Fare clic all'inizio della sezione che si desidera correggere e disegnare la nuova curva.

RISULTATO

Viene automaticamente applicato un intervallo di selezione che include tutta la sezione in corso di modifica.



Linea info

La linea info visualizza alcune informazioni relative alla clip audio, come il formato audio e l'intervallo di selezione.

Sample Rate	Resolution	Length	Processing	Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
44100	16 kHz	0.0.3.27	None	Bars + Beats	0	19.5958	0.0.0.62 [2.1.1.116 - 2.1.2.58]

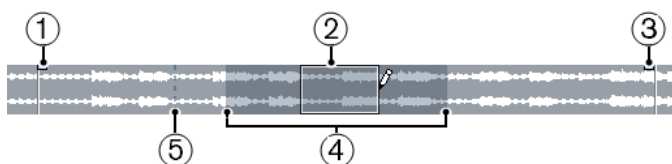
- Per visualizzare o nascondere la linea info, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea info**.
Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor dei campioni** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

NOTA

Inizialmente, i valori di lunghezza e di posizione sono visualizzati nel formato specificato nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Linea della vista d'insieme

La linea della vista d'insieme mostra l'intera clip e indica quale parte di essa è attualmente visualizzata nel display delle forme d'onda.



- Per visualizzare o nascondere la linea della vista d'insieme, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea della vista d'insieme**.
Gli stati attivato/disattivato della linea della vista d'insieme nella finestra dell'**Editor dei campioni** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.
1. **Inizio dell'evento**
Visualizza l'inizio dell'evento audio se è attivata l'opzione **Mostra evento audio** nella barra degli strumenti.
 2. **Selezione**
Indica quale sezione è selezionata nel display delle forme d'onda.
 3. **Fine dell'evento**
Visualizza la fine dell'evento audio se è attivata l'opzione **Mostra evento audio** nella barra degli strumenti.
 4. **Display delle forme d'onda**
Mostra la sezione audio che è attualmente visualizzata nel display delle forme d'onda.
 - È possibile specificare quale sezione dell'audio viene visualizzata facendo clic nella metà inferiore di questo riquadro di visualizzazione ed eseguendo un trascinamento verso sinistra o destra.
 - È possibile aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento in senso orizzontale trascinando i bordi sinistro o destro di questo riquadro di visualizzazione.
 - È possibile visualizzare una sezione diversa dell'audio facendo clic nella metà superiore di questo riquadro di visualizzazione e tracciando un rettangolo.
 5. **Punto di snap**
Visualizza l'inizio dell'evento audio se è attivata l'opzione **Mostra evento audio** nella barra degli strumenti.

Inspector dell'Editor dei campioni

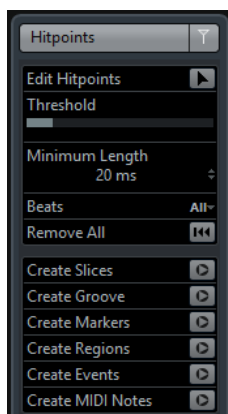
L'**Inspector** mostra i controlli e i parametri che consentono di modificare l'evento audio che è aperto nell'**Editor dei campioni**.

- Nella finestra dell'**Editor dei campioni** è possibile visualizzare o nascondere l'**Inspector** facendo clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivando o disattivando l'opzione **Inspector**.

NOTA

Nell'editor nell'area inferiore, l'**Inspector** è sempre visualizzato nell'area sinistra della **finestra progetto**.

- Per aprire o chiudere le diverse sezioni dell'**Inspector**, fare clic sui relativi nomi.



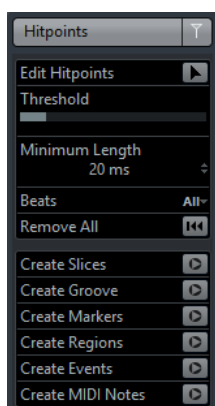
LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

Hitpoint

La sezione **Hitpoint** consente di modificare gli hitpoint per la suddivisione in segmenti dell'audio. È qui possibile creare mappe della quantizzazione groove, marker, regioni ed eventi basati sugli hitpoint.

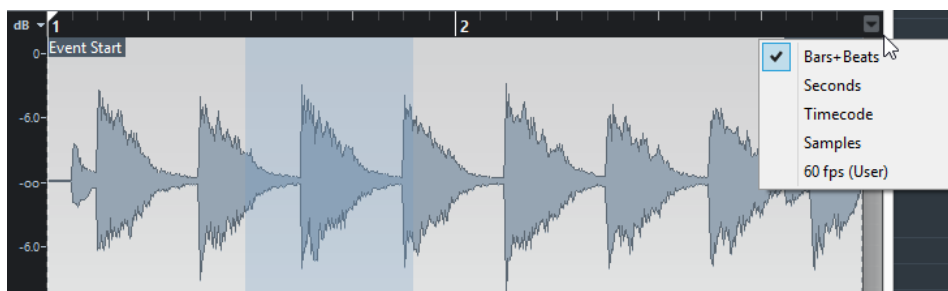
- Per aprire la sezione **Hitpoint**, fare clic sulla relativa linguetta nell'**Inspector**.



Righello

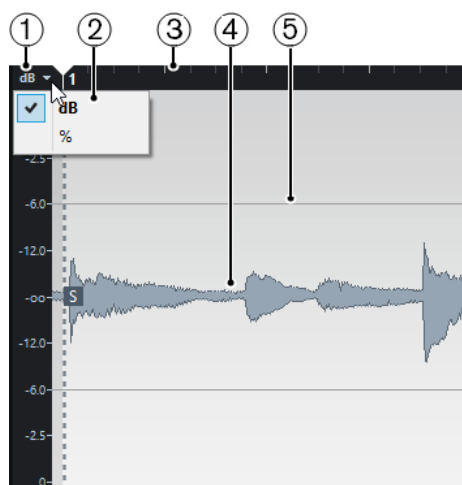
Il righello visualizza la linea del tempo, il formato di visualizzazione del progetto e la griglia del tempo del progetto.

Il righello si trova sopra il display delle forme d'onda e viene sempre visualizzato.



Display delle forme d'onda

Il display delle forme d'onda visualizza l'immagine della forma d'onda della clip audio attualmente in corso di modifica.



- 1. Scala di livello**
Indica l'ampiezza dell'audio.
- 2. Opzioni della scala di livello**
Consente di selezionare se il livello viene visualizzato in percentuale o in dB.
- 3. Righello**
Visualizza la griglia del tempo del progetto.
- 4. Forma d'onda audio**
Visualizza l'immagine della forma d'onda dell'audio selezionato.
- 5. Asse di metà livello**
Per visualizzare l'asse di metà livello, aprire il menu contestuale della forma d'onda audio e selezionare **Visualizza l'asse di metà livello**.

NOTA

Per impostare uno stile per l'immagine dell'onda, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** e selezionare **Riquadro di visualizzazione degli eventi > Audio**.

Operazioni di ingrandimento nella forma d'onda

È possibile eseguire delle operazioni di ingrandimento nella forma d'onda utilizzando le tecniche di ingrandimento standard.

Si applicano le seguenti regole:

- Il cursore di ingrandimento verticale modifica la scala verticale relativamente all'altezza del **Sampler Control**.
- Il fattore di ingrandimento verticale viene modificato anche se l'opzione **Modalità standard dello strumento ingrandimento: solo ingrandimento orizzontale** è disattivata nella finestra di dialogo **Preferenze (Modifica-Strumenti di utility)** e si traccia un rettangolo con lo strumento **Ingrandimento**.
- Le impostazioni di ingrandimento correnti sono visualizzate nella linea info sotto forma di un valore in campioni per pixel.

NOTA

È possibile aumentare il fattore di ingrandimento in senso orizzontale fino a raggiungere una scala pari a meno di un campione per pixel. Questa operazione è necessaria per lavorare con lo strumento **Disegna**.

- Se è stato aumentato il fattore di ingrandimento fino a un valore pari a un campione per pixel o meno, l'aspetto dei campioni dipende dall'opzione **Interpolare le forme d'onda audio** disponibile nella finestra di dialogo **Preferenze** (sezione **Riquadro di visualizzazione degli eventi-Audio**).

Sotto menu Ingrandimento

Il sotto menu **Ingrandimento** del menu **Modifica** contiene una serie di opzioni relative alle operazioni di ingrandimento eseguibili nell'**Editor dei campioni**.

- Per aprire il sotto menu **Ingrandimento**, selezionare **Modifica > Ingrandimento**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Aumenta ingrandimento

Aumenta il fattore di ingrandimento di uno step, centrato sul cursore di progetto.

Riduci ingrandimento

Riduce il fattore di ingrandimento di uno step, centrato sul cursore di progetto.

Visualizza l'intero progetto

Regola il fattore di ingrandimento in modo che l'intera clip sia visibile nel display delle forme d'onda.

Ingrandisci selezione

Aumenta il fattore di ingrandimento in senso orizzontale e verticale in modo che la selezione corrente occupi interamente il display delle forme d'onda.

Ingrandisci selezione (oriz.)

Aumenta il fattore di ingrandimento in senso orizzontale in modo che la selezione corrente occupi il display delle forme d'onda.

Ingrandisci sull'evento

Aumenta il fattore di ingrandimento in modo che il display delle forme d'onda visualizzi la sezione della clip corrispondente all'evento audio in corso di modifica. Questa opzione non è disponibile se si apre l'**Editor dei campioni** dal **Pool**.

Aumenta ingrandimento verticale

Aumenta il fattore di ingrandimento di uno step in verticale.

Riduci ingrandimento verticale

Riduce il fattore di ingrandimento di uno step in verticale.

Annulla/Ripeti ingrandimento

Consente di annullare/ripetere l'ultima operazione di ingrandimento effettuata.

Operazioni di editing negli intervalli di selezione

Nell'**Editor dei campioni** è possibile modificare gli intervalli di selezione. Questa funzionalità è utile se si desidera modificare o processare rapidamente una sezione specifica della forma d'onda audio, oppure se si intende creare un nuovo evento o una nuova clip.

Può essere selezionato solamente un intervallo alla volta. La selezione è indicata nel campo **Selezione** della **Linea info**.

La sezione **Intervallo** dell'**Inspector** contiene una serie di funzioni per lavorare con le regioni.

LINK CORRELATI

[Copie condivise](#) a pag. 149

Selezione di un intervallo

PREREQUISITI

La funzione **Taglia sui punti di zero** è attivata nella barra degli strumenti. Questa opzione garantisce che l'inizio e la fine della selezione siano sempre in corrispondenza dei punti di zero.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, attivare lo strumento **Selezione intervallo**.
2. Fare clic nel display delle forme d'onda alla posizione in cui si desidera che l'intervallo abbia inizio ed eseguire un trascinamento fino alla posizione in cui si desidera che termini.
3. Facoltativo: Eseguire una delle seguenti azioni per ridimensionare l'intervallo di selezione:
 - Trascinare il bordo sinistro o destro della selezione in una nuova posizione.
 - Tenere premuto **Shift** e fare clic alla posizione desiderata.

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene evidenziato nel display delle forme d'onda.

NOTA

Per la selezione degli intervalli possono inoltre essere utilizzate le funzioni del menu **Seleziona**.

LINK CORRELATI

[Menu Seleziona](#) a pag. 315

Menu Seleziona

Menu Seleziona nella sezione Intervallo

Nel menu **Seleziona** della sezione **Intervallo** all'interno dell'Inspector dell'**Editor dei campioni**, sono disponibili le seguenti funzioni:

Pulsante Seleziona tutto

Seleziona l'intera clip.

Annulla selezione

Deseleziona tutto.

Seleziona in loop

Seleziona l'audio ricompreso tra i localizzatori sinistro e destro.

Selezione evento

Seleziona l'audio incluso solo nell'evento modificato.

Localizzatori sulla selezione

Imposta i localizzatori in modo da includere la selezione corrente. Questa opzione è disponibile solamente se sono stati selezionati uno o più eventi o se è stata definita una selezione di un intervallo.

Raggiungi selezione

Sposta il cursore di progetto all'inizio o alla fine della selezione corrente. Questa opzione è disponibile solamente se sono stati selezionati uno o più eventi o se è stata definita una selezione di un intervallo.

Selezione in loop

Attiva la riproduzione a partire dall'inizio della selezione corrente e la fa ripartire nuovamente al termine della selezione.

Menu Selezione del menu Modifica

Se si seleziona **Modifica > Selezione**, sono disponibili le seguenti funzioni:

Tutto

Seleziona l'intera clip.

Niente

Deseleziona tutto.

In loop

Imposta l'audio tra i localizzatori sinistro e destro.

Dall'inizio al cursore

Seleziona l'audio tra l'inizio della clip e il cursore di progetto.

Dal cursore alla fine

Seleziona l'audio tra il cursore di progetto e la fine della clip. Questa opzione è disponibile se il cursore di progetto è posizionato entro i bordi della clip.

Lato sinistro della selezione sul cursore

Sposta il lato sinistro dell'intervallo di selezione alla posizione del cursore di progetto. Questa opzione è disponibile se il cursore di progetto è posizionato entro i bordi della clip.

Lato destro della selezione al cursore

Sposta il lato destro dell'intervallo di selezione alla posizione del cursore di progetto o alla fine della clip se il cursore di progetto è posizionato a destra della clip.

Creare degli eventi dagli intervalli di selezione

È possibile creare un nuovo evento che contiene solamente l'intervallo selezionato.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un intervallo.
 2. Trascinare l'intervallo di selezione su una traccia audio nella **finestra progetto**.
-

LINK CORRELATI

[Selezione di un intervallo](#) a pag. 315

Creare delle clip dagli intervalli di selezione

È possibile creare una nuova clip che contiene solamente l'intervallo selezionato.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un intervallo.
2. Fare clic-destro sull'intervallo selezionato e selezionare **Audio > Converti in file la selezione**.
3. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic su **Sostituisci** per sostituire l'originale.
 - Fare clic su **No** per mantenere l'originale.


RISULTATO

Si apre una nuova finestra dell'**Editor dei campioni** contenente la nuova clip. Questa finestra fa riferimento allo stesso file audio della clip originale, ma contiene solamente l'audio corrispondente all'intervallo di selezione.

Creazione di tracce campionatore dagli intervalli di selezione

È possibile creare una traccia campionatore contenente solamente l'intervallo selezionato.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un intervallo.
Se non si seleziona alcun intervallo, viene utilizzato/a l'inizio/la fine dell'evento.
2. Aprire la scheda **Intervallo** dell'Inspector.
3. Fare clic su **Crea una traccia campionatore** .

RISULTATO

Viene creata una nuova **Traccia campionatore** che viene quindi aggiunta all'elenco tracce. La nuova traccia campionatore contiene l'intervallo selezionato.

Funzioni di editing per gli intervalli

È possibile modificare gli intervalli di selezione.

- Per modificare un intervallo di selezione, aprire la sezione **Processa** nell'**Editor dei campioni** e selezionare una delle funzioni del menu **Modifica**.

NOTA

Se si modificano gli intervalli di eventi che costituiscono delle copie condivise, il programma chiede se si intende creare una nuova versione della clip. Selezionare **Nuova versione** se si desidera modificare l'evento, selezionare **Continua** se devono essere modificate tutte le copie condivise.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Taglio

Taglia l'intervallo selezionato dalla clip e lo salva negli appunti. La sezione a destra dell'intervallo di selezione viene spostata a sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Copia

Copia l'intervallo selezionato negli appunti.

Incolla

Sostituisce l'intervallo selezionato con i dati contenuti negli appunti.

Elimina

Rimuove l'intervallo selezionato dalla clip. La sezione a destra dell'intervallo di selezione viene spostata a sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Inserisci silenzio

Inserisce una sezione di silenzio della stessa lunghezza della selezione corrente, all'inizio della selezione stessa. L'intervallo selezionato non viene sostituito ma spostato verso destra.

Evento o intervallo come regione

Crea una regione dall'intervallo selezionato.

LINK CORRELATI

[Copie condivise](#) a pag. 149

Processi e plug-in per gli intervalli

È possibile applicare dei processi e dei plug-in agli intervalli di selezione.

- Per applicare un processo o un plug-in a un intervallo di selezione, aprire la sezione **Processa** dell'**Editor dei campioni**, quindi selezionare una delle funzioni del menu **Seleziona processo** o del menu **Seleziona plug-in**.

NOTA

Se si applicano dei processi o dei plug-in a intervalli di eventi che costituiscono delle copie condivise, il programma chiede se si intende creare una nuova versione della clip. Selezionare **Nuova versione** se si desidera modificare l'evento, selezionare **Continua** se devono essere modificate tutte le copie condivise.

LINK CORRELATI

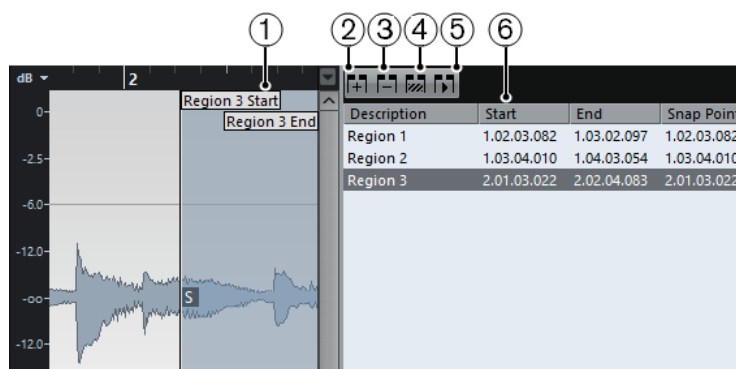
[Processamento e funzioni audio](#) a pag. 286

[Copie condivise](#) a pag. 149

Elenco delle regioni

Le regioni rappresentano delle porzioni all'interno di una clip audio che consentono di contrassegnare importanti sezioni dell'audio. È possibile aggiungere e modificare le regioni per la clip audio selezionata all'interno della zona delle regioni.

- Per visualizzare o nascondere le **Regioni**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Regioni**.



Sono disponibili i seguenti controlli:

- 1. Inizio della regione/Fine della regione**
Visualizza l'inizio e la fine della regione nella forma d'onda audio.
- 2. Aggiungi regione**
Consente di creare una regione dell'intervallo di selezione corrente.
- 3. Rimuovi regione**
Consente di rimuovere la regione selezionata.
- 4. Seleziona regione**
Se si seleziona una regione dall'elenco e si fa clic su questo pulsante, la sezione corrispondente della clip audio viene selezionata (come se questa fosse stata selezionata con lo strumento **Selezione intervallo**) e ingrandita. Ciò è utile se si intende applicare un processo solo alla regione.
- 5. Riproduci regione**
Riproduce la regione selezionata.
- 6. Elenco delle regioni**
Consente di selezionare e visualizzare le regioni all'interno della forma d'onda audio.

Creazione delle regioni

PREREQUISITI

È stato fatto clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti ed è stata attivata l'opzione **Regioni**.

PROCEDIMENTO

- Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, attivare lo strumento **Selezione intervallo** e, nel display delle forme d'onda, selezionare l'intervallo che si intende convertire in regione.
- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Sopra l'elenco delle regioni, fare clic su **Aggiungi regione**.
 - Selezionare **Audio > Avanzato > Evento o intervallo come regione**.

Viene creata una regione corrispondente all'intervallo selezionato.
- Facoltativo: Fare doppio-clic sul nome della regione nell'elenco e digitare un nuovo nome.

RISULTATO

La regione viene aggiunta all'elenco delle regioni.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Fare clic sulla regione nell'elenco delle regioni per visualizzarla istantaneamente nell'**Editor dei campioni**.

LINK CORRELATI

[Creazione delle regioni](#) a pag. 329

Creare delle regioni dagli hitpoint

È possibile creare delle regioni dagli hitpoint. Questa funzionalità è utile per isolare suoni specifici.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende creare delle regioni è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea regioni**.

RISULTATO

Vengono create delle regioni tra le posizioni di due hitpoint e queste vengono visualizzate nell'**Editor dei campioni**.

Regolare le posizioni di inizio e fine delle regioni

PREREQUISITI

È stato fatto clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti ed è stata attivata l'opzione **Regioni**. Sono state create delle regioni.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Trascinare le maniglie **Inizio della regione** o **Fine della regione** nel display delle forme d'onda.
 - Fare doppio-clic sul campo **Inizio** o **Fine** nell'elenco delle regioni e inserire un nuovo valore.

NOTA

Le posizioni sono mostrate nel formato di visualizzazione selezionato per il righello e la linea info, ma sono relative all'inizio della clip audio.

Rimozione delle regioni

PREREQUISITI

È stato fatto clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti ed è stata attivata l'opzione **Regioni**. Sono state create delle regioni.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco delle regioni, selezionare la regione che si desidera rimuovere.
 2. Sopra l'elenco delle regioni, fare clic su **Rimuovi regione**.
-

RISULTATO

La regione viene rimossa dall'elenco delle regioni.

Creare eventi audio dalle regioni

È possibile creare dei nuovi eventi audio dalle regioni mediante trascinamento.

PREREQUISITI

È stato fatto clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti ed è stata attivata l'opzione **Regioni**. Sono state create delle regioni.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la regione dall'elenco delle regioni.
2. Trascinare la regione alla posizione desiderata all'interno della **finestra progetto**.

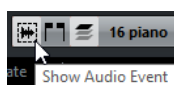
RISULTATO

Viene creato un evento dalla regione.

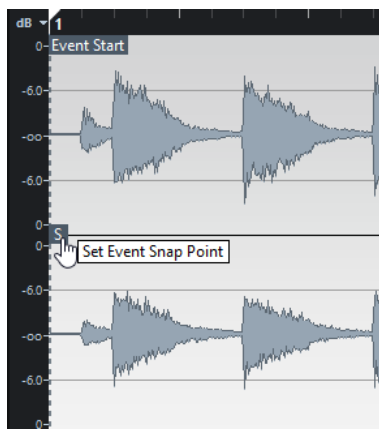
Punto di snap

Un punto di snap è un marker all'interno di un evento audio che può essere utilizzato come posizione di riferimento.

- Per visualizzare il punto di snap, attivare l'opzione **Mostra evento audio** nella barra degli strumenti.



Il punto di snap è impostato all'inizio dell'evento audio. È comunque possibile spostarlo in un'altra posizione rilevante all'interno dell'audio.



Il punto di snap viene utilizzato quando è attivata la funzione **Snap** nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e si inserisce una clip dall'**Editor dei campioni** nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Il punto di snap si utilizza inoltre quando si spostano o si copiano degli eventi nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

Nell'**Editor dei campioni** è possibile modificare i seguenti punti di snap:

- Punto di snap dell'evento

Il punto di snap viene visualizzato nell'**Editor dei campioni** se si apre una clip direttamente dalla **finestra progetto**.

- Punto di snap della clip

Il punto di snap viene visualizzato nell'**Editor dei campioni** se si apre una clip dal **Pool**.

NOTA

Il punto di snap della clip serve da modello per il punto di snap dell'evento. Tuttavia, è proprio quest'ultimo che viene preso in considerazione per l'esecuzione dell'operazione di snapping.

Regolare i punti di snap

PREREQUISITI

L'evento audio viene aperto nell'**Editor dei campioni** e viene attivata l'opzione **Mostra evento audio** nella barra degli strumenti.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, selezionare lo strumento **Scrub**.
Questo strumento consente di ascoltare l'audio mentre si imposta il punto di snap.
 2. Spostare il puntatore del mouse sopra il punto di snap e trascinarlo alla posizione desiderata nell'evento audio.
Il puntatore del mouse diventa a forma di mano e una descrizione comando indica che è possibile impostare il punto di snap.
-

RISULTATO

Il punto di snap dell'evento viene adattato alla posizione in cui è stato trascinato.



NOTA

Il punto di snap può essere regolato anche impostando il cursore di progetto alla posizione desiderata e selezionando l'opzione **Audio > Punto di snap sul cursore**.

Hitpoint

Gli hitpoint contrassegnano delle posizioni musicali rilevanti all'interno dei file audio. Cubase è in grado di rilevare queste posizioni e creare automaticamente degli hitpoint attraverso l'analisi degli attacchi e delle modifiche melodiche dell'audio.

NOTA

Tutte le operazioni relative agli hitpoint possono essere eseguite nella finestra dell'**Editor dei campioni** e nell'editor nell'area inferiore.

Quando si aggiunge un file audio al proprio progetto attraverso una registrazione o mediante importazione, Cubase individua automaticamente gli hitpoint. Nella finestra **progetto** vengono visualizzati gli hitpoint per l'evento selezionato, a condizione che il fattore di ingrandimento sia sufficientemente elevato.

Le funzioni degli hitpoint sono disponibili nella sezione **Hitpoint** dell'**Editor dei campioni**.

È possibile utilizzare gli hitpoint per i seguenti scopi:

- Creare delle porzioni audio
Le porzioni consentono di modificare il tempo e la temporizzazione dell'audio senza influenzarne l'altezza e la qualità, oppure di sostituire o estrarre singoli suoni dai loop.
- Quantizzare l'audio
- Creare dei marker dall'audio
- Creare delle regioni dall'audio
- Creare degli eventi dall'audio
- Creare dei marker di warp dall'audio
- Creare delle note MIDI dall'audio

NOTA

Gli hitpoint sono particolarmente adatti all'utilizzo con parti di batteria, registrazioni ritmiche o loop.

Calcolo degli hitpoint

Quando si aggiunge un file audio al proprio progetto attraverso una registrazione o mediante importazione, Cubase individua automaticamente gli hitpoint.

PROCEDIMENTO

1. Importare o registrare un file audio.
Cubase rileva automaticamente gli hitpoint.

NOTA

Se il file audio utilizzato ha una lunghezza particolarmente elevata, questo processo potrebbe richiedere del tempo.

2. Selezionare l'evento audio nella **finestra progetto** e assicurarsi che il fattore di ingrandimento sia sufficientemente elevato.

RISULTATO

Gli hitpoint calcolati per l'evento selezionato vengono visualizzati nella **finestra progetto**.

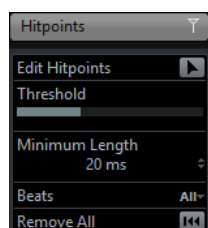
NOTA

È possibile disabilitare l'individuazione automatica degli hitpoint selezionando **File > Preferenze > Modifica > Audio** e disattivando l'opzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint**.

Filtri degli hitpoint

Cubase rileva e filtra automaticamente gli hitpoint. Tuttavia, se il risultato non è soddisfacente, è possibile filtrare gli hitpoint manualmente.

- Per filtrare gli hitpoint, aprire l'evento audio nell'**Editor dei campioni** e aprire la sezione **Hitpoint**.



Soglia

Filtra gli hitpoint in base ai valori di picco. Questa opzione consente ad esempio di eliminare gli hitpoint dei segnali crosstalk più bassi.

Lunghezza minima

Filtra gli hitpoint in base alla distanza tra due hitpoint. Questa opzione consente di evitare che vengano create delle porzioni troppo brevi.

Beat

Filtra gli hitpoint in base alla relativa posizione musicale. Questa opzione consente di eliminare gli hitpoint che non rientrano in un determinato range di un valore in movimenti definito.

Modificare manualmente gli hitpoint

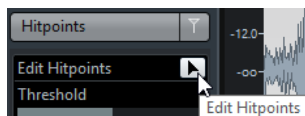
È assolutamente fondamentale per l'esecuzione di qualsiasi operazione di editing successiva che gli hitpoint siano collocati alle corrette posizioni. Pertanto, se l'individuazione automatica degli hitpoint non risulta soddisfacente, è possibile modificare gli hitpoint manualmente.

PREREQUISITI

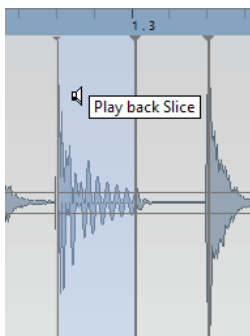
L'evento audio viene aperto nell'**Editor dei campioni** e, nella sezione **Hitpoint**, gli hitpoint vengono filtrati in base ai relativi picchi, alla distanza e alle relative posizioni musicali.

PROCEDIMENTO

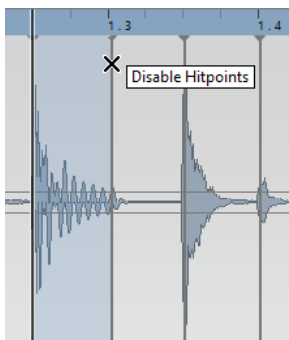
1. Nella sezione **Hitpoint**, attivare lo strumento **Modifica hitpoint**.



2. Spostare il mouse sul display delle forme d'onda e fare clic tra due hitpoint.
La forma del puntatore del mouse si modifica in una icona altoparlante e viene visualizzata la descrizione comando **Riproduci porzione**. La porzione viene riprodotta dall'inizio alla fine.



3. Per disabilitare un hitpoint che non serve, premere **Shift** e fare clic sulla linea che rappresenta l'hitpoint scelto.
La forma del puntatore del mouse si modifica in un'icona a croce e viene visualizzata la descrizione comando **Disattiva hitpoint**. Gli hitpoint disabilitati non vengono presi in considerazione per le operazioni successive.



4. Premere **Tab** per raggiungere la porzione successiva.
5. Per inserire un hitpoint, premere **Alt** e fare clic alla posizione di inserimento desiderata.
La forma del puntatore del mouse si modifica in una icona di disegno e viene visualizzato la descrizione comando **Inserisci hitpoint**.
6. Per spostare un hitpoint, posizionare il puntatore del mouse sulla linea verticale che rappresenta l'hitpoint desiderato ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.
La forma del puntatore del mouse si modifica in una doppia freccia e viene visualizzata la descrizione comando **Sposta hitpoint**. Gli hitpoint spostati vengono bloccati di default.
7. Per accertarsi che un hitpoint non venga filtrato accidentalmente, è possibile bloccarlo posizionandovi sopra il puntatore del mouse e facendo clic.
Viene visualizzata la descrizione comando **Blocca hitpoint**.

RISULTATO

Gli hitpoint vengono modificati in base alle impostazioni che sono state definite.

NOTA

Per riportare un hitpoint al suo stato originale, premere **Ctrl/Cmd-Alt** fino a quando viene visualizzata la descrizione comando **Abilita/sblocca gli hitpoint**, quindi fare clic.

LINK CORRELATI

[Filtri degli hitpoint](#) a pag. 324

Navigare tra gli hitpoint nella finestra progetto

È possibile navigare tra i diversi hitpoint di un evento audio nella finestra **progetto**.

PREREQUISITI

L'opzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint** è attivata (**File > Preferenze > Modifica > Audio**).

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio contenente l'evento audio per il quale si intende procedere con l'individuazione degli hitpoint.
 2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Premere **Alt-N** per raggiungere l'hitpoint successivo.
 - Premere **Alt-B** per raggiungere l'hitpoint precedente.
-

RISULTATO

Il cursore di progetto salta al rispettivo hitpoint.

Porzioni

È possibile creare delle porzioni dagli hitpoint, dove ogni porzione rappresenta idealmente un singolo suono o movimento dell'audio.

Queste porzioni possono essere utilizzate per modificare il tempo e la temporizzazione dell'audio senza che ne venga influenzata l'altezza e la qualità.

NOTA

Le porzioni vengono create nell'**Editor dei campioni** e modificate nell'**Editor delle parti audio**.

A tale scopo è adatto solamente materiale audio che soddisfa le seguenti caratteristiche:

- I singoli suoni presentano un attacco evidente e ben udibile.
- La qualità di registrazione è buona.
- La registrazione è priva di segnali crosstalk.
- L'audio è privo di effetti di sbavatura del segnale come ad esempio delay o riverberi.

Suddividere l'audio

La suddivisione dell'audio è utile se si desidera modificare il tempo e la temporizzazione senza che ne venga influenzata l'altezza e la qualità.

PREREQUISITI

L'evento audio è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

NOTA

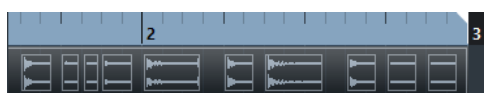
Quando si suddivide del materiale audio, vengono sostituiti anche tutti gli eventi che fanno riferimento alla clip modificata.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea porzioni**.
 - Selezionare **Audio > Hitpoint > Crea porzioni audio da hitpoint**.

RISULTATO

Queste aree tra gli hitpoint vengono suddivise e diventano eventi separati. L'evento audio originale viene sostituito da una parte audio contenente le diverse porzioni.



In fase di riproduzione, l'audio viene riprodotto senza soluzione di continuità al tempo del progetto.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Modificare il tempo del progetto. Le porzioni vengono spostate di conseguenza, mantenendo le relative posizioni all'interno della parte.

Fare doppio-clic sulla parte audio suddivisa e sostituire o estrarre le singole porzioni nell'**Editor delle parti audio**.

LINK CORRELATI

[Le porzioni e il tempo di progetto](#) a pag. 327

Le porzioni e il tempo di progetto

Il tempo di progetto agisce sul modo in cui l'audio viene riprodotto.

Il tempo del progetto è inferiore rispetto al tempo dell'audio originale

Se il tempo di progetto è inferiore al tempo dell'evento audio originale, potrebbero crearsi degli spazi vuoti visibili tra gli eventi suddivisi nella parte. In tal caso, si hanno le seguenti opzioni:

- Selezionare **Audio > Avanzato > Chiudi spazi vuoti (modifica della durata)**.
Viene così applicata la funzione di modifica della durata a ciascuna porzione e vengono chiusi gli spazi vuoti. Considerare anche la possibilità di attivare le dissolvenze automatiche per la traccia audio corrispondente. Dei fade-out impostati su un valore di 10 ms possono essere d'aiuto per eliminare qualsiasi click presente nell'audio.
- Selezionare **Audio > Avanzato > Chiudi spazi vuoti (dissolvenza incrociata)**.
Viene così applicata una dissolvenza incrociata alle porzioni e vengono chiusi gli spazi vuoti.

NOTA

Se si decide di modificare nuovamente il tempo, annullare tutte le azioni effettuate e utilizzare il file originale.

Il tempo del progetto è superiore rispetto al tempo dell'audio originale

Se il tempo di progetto è superiore rispetto al tempo dell'evento audio originale, gli eventi suddivisi nella parte potrebbero sovrapporsi.

In tal caso, fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce e, dal menu contestuale, selezionare **Impostazioni dissolvenze automatiche** per appianare il suono.

Inoltre, è possibile selezionare gli eventi che si sovrappongono nella parte e selezionare **Audio > Avanzato > Elimina sovrapposizioni**.

LINK CORRELATI

[Configurare le impostazioni globali per le dissolvenze automatiche](#) a pag. 212

[Configurare le dissolvenze automatiche per le singole tracce](#) a pag. 212

Creazione di una mappa della quantizzazione groove

Gli hitpoint possono essere utilizzati per creare una mappa della quantizzazione groove.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende estrarre la temporizzazione è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea groove**.

RISULTATO

Il groove viene estratto dall'evento audio e selezionato automaticamente nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** che si trova nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Aprire il **Pannello di quantizzazione** e salvare il groove sotto forma di preset.

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker alle posizioni degli hitpoint che consentono di scattare ai diversi hitpoint.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende creare dei marker è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea markers**.

RISULTATO

Se nel proprio progetto non è presente una traccia marker, ne viene aggiunta e attivata una automaticamente e viene creato un marker alla posizione di ciascun hitpoint.

LINK CORRELATI

[Marker](#) a pag. 223

Creazione delle regioni

È possibile creare delle regioni alle posizioni degli hitpoint grazie alle quali è possibile isolare i suoni registrati.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende creare delle regioni è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea regioni**.

RISULTATO

Vengono create delle regioni tra le posizioni di due hitpoint e queste vengono visualizzate nell'**Editor dei campioni**.

LINK CORRELATI

[Creazione delle regioni](#) a pag. 319

Creazione degli eventi

È possibile creare degli eventi alle posizioni degli hitpoint.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende creare degli eventi è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea eventi**.

RISULTATO

Gli eventi vengono creati tra due posizioni degli hitpoint.

Creazione di note MIDI

È possibile esportare gli hitpoint in una parte MIDI contenente una nota MIDI per ciascun hitpoint. Questa funzione consente di raddoppiare, sostituire o arricchire i colpi di batteria mediante l'attivazione dei suoni di un VST instrument.

PREREQUISITI

L'evento audio dal quale si intende creare delle note MIDI è aperto nell'**Editor dei campioni** e gli hitpoint sono collocati alle posizioni corrette.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Hitpoint**, fare clic su **Crea note MIDI**.
 2. Nella finestra di dialogo **Converti gli hitpoint in note MIDI**, configurare i parametri desiderati.
 3. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

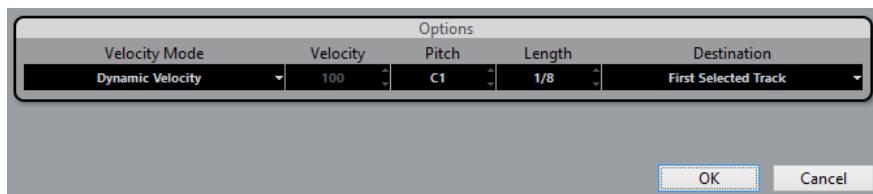
Viene aggiunta una traccia MIDI al progetto e alla posizione di ciascun hitpoint vengono create delle note MIDI.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Assegnare un VST instrument alla traccia MIDI e selezionare un suono per arricchire l'audio.

Converti gli hitpoint in note MIDI

Quando si esportano degli hitpoint in note MIDI, è possibile specificare come questi hitpoint vengono convertiti.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Modalità di velocity

Consente di selezionare una modalità di velocity:

- Se si desidera che i valori di velocity delle note MIDI create cambino in base ai livelli di picco degli hitpoint corrispondenti, selezionare **Velocity dinamica**.
- Per assegnare lo stesso valore di velocity a tutte le note MIDI create, selezionare **Velocity fissa**.

Velocity

Imposta il valore **Velocity fissa**.

Altezza tonale

Definisce un'altezza per tutte le note MIDI create.

Lunghezza

Definisce una lunghezza per tutte le note MIDI create.

Destinazione

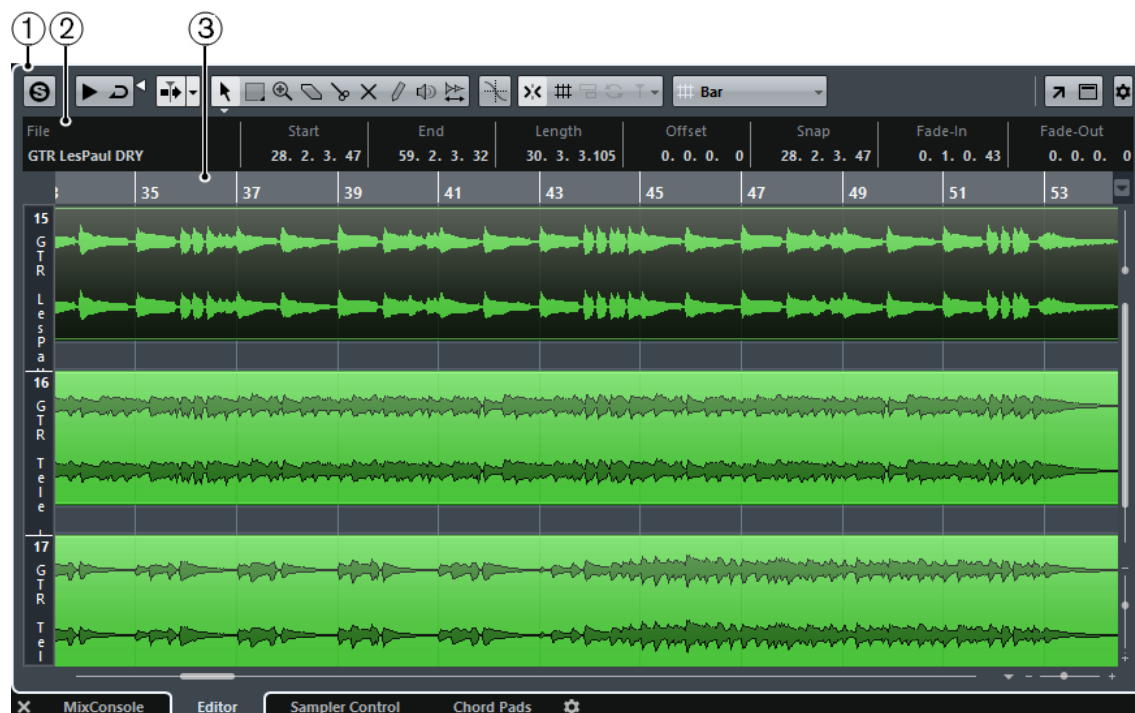
Consente di selezionare una destinazione:

- Per posizionare la parte MIDI nella prima traccia MIDI o instrument selezionata, selezionare **Prima traccia selezionata**.

NOTA

Qualsiasi parte MIDI derivante da precedenti conversioni su questa traccia verrà eliminata.

- Per creare una nuova traccia MIDI per la parte MIDI, selezionare **Nuova traccia MIDI**.
- Per copiare la parte MIDI negli appunti, selezionare **Appunti del progetto**.



Audio Part Editor in Lower Zone

1. Barra degli strumenti

Contiene una serie di strumenti di lavoro per la selezione, la modifica e la riproduzione delle parti audio.

2. Linea info

Visualizza alcune informazioni sulle parti audio.

3. Righello

Visualizza la linea del tempo e il formato di visualizzazione del progetto.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 50

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

[Righello](#) a pag. 35

[Linea info](#) a pag. 37

[Barra degli strumenti](#) a pag. 332

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di funzioni per la selezione, la modifica e la riproduzione delle parti audio.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Info/Solo

Editor in modalità solo



Mette in solo l'audio selezionato nel corso della riproduzione.

Divisore sinistro

Divisore sinistro



Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione. Il menu a tendina **Cambia le impostazioni di scorrimento automatico** consente di attivare le funzioni **Scorrimento pagina** o **Cursore statico** e di attivare l'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing**.

Anteprima

Ascolto



Riproduce l'audio attualmente in corso di editing. L'opzione **Ascolta loop** esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva l'icona **Ascolta**. Il cursore **Volume ascolto** consente di regolare il livello del volume.

Pulsanti degli strumenti di utility

Selezione oggetto



Consente di selezionare le parti audio.

Selezione intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Ingrandimento



Consente di aumentare il fattore di ingrandimento nel display delle forme d'onda. Per ridurlo, tenere premuto **Alt** durante il clic.

Cancella



Consente di cancellare gli eventi dalle parti audio.

Separa



Consente di separare (suddividere) le parti audio.

Mute



Consente di attivare/disattivare lo stato di mute per le parti audio.

Comp



Consente di assemblare le take.

Disegna



Consente di modificare l'audio.

Riproduzione



Consente di riprodurre la clip dalla posizione di clic fino al rilascio del pulsante del mouse.

Scrub



Consente di raggiungere specifiche posizioni.

Selezione e impostazioni parti

Mostra bordi parte



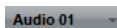
Visualizza/nasconde i bordi della parte audio attiva, entro i localizzatori sinistro e destro.

Modifica solamente la parte attiva



Limita le operazioni di modifica solamente alla parte attiva.

Parte attualmente in fase di editing



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Comandi di spinta

Adatta l'inizio a sinistra



Aumenta la lunghezza dell'elemento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Adatta l'inizio a destra



Riduce la lunghezza dell'elemento selezionato, spostandone l'inizio verso destra.

Sposta a sinistra



Sposta l'elemento selezionato verso sinistra.

Sposta a destra



Sposta l'elemento selezionato verso destra.

Adatta la fine a sinistra



Riduce la lunghezza dell'elemento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Adatta la fine a destra



Aumenta la lunghezza dell'elemento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Snap/Quantizzazione

Aggancia ai punti di zero



Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Snap attivato/disattivato











Attiva/disattiva la funzione snap.

Tipo di snap



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di snap (allineamento):

- L'opzione **Griglia** , consente di allineare (far scattare) gli eventi in base alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** , mantiene le posizioni relative quando si allineano gli eventi alla griglia.
- L'opzione **Eventi** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi.
- L'opzione **Riorganizza** , cambia l'ordine degli eventi se si trascina un evento a sinistra o a destra di altri eventi.
- L'opzione **Cursore magnetico** , consente di allineare gli eventi alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Cursore** , consente di allineare gli eventi in base alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** o di allinearli alla posizione del cursore.
- L'opzione **Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi o di allinearli alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi: alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**; all'inizio o alla fine di altri eventi; alla posizione del cursore.

Quantizzazione iterativa attivata/disattivata



Attiva/disattiva la quantizzazione iterativa.

Preset di quantizzazione

 1/32 Triplet

Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Apri pannello di quantizzazione



Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Colori eventi

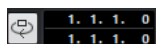
Menu colore



Consente di definire i colori delle parti audio.

Loop della traccia indipendente

Loop della traccia indipendente



Attiva/disattiva la funzione loop della traccia indipendente per la parte in corso di modifica.

Divisore destro

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Apri in una finestra separata



Questo pulsante, disponibile nell'editor dell'area inferiore, consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante, disponibile nella finestra dell'editor, consente di aprire l'editor nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Visualizza/Nascondi le informazioni



Consente di attivare/disattivare la linea info.

Configura la barra degli strumenti



Apre un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

LINK CORRELATI


[Scorrimento automatico](#) a pag. 166

[Interrompere lo scorrimento automatico in fase di editing](#) a pag. 166

Linea info

La linea info mostra una serie di informazioni relative alla parte audio selezionata, tra cui l'inizio, la fine, la lunghezza o l'algoritmo di modifica della durata utilizzato.

File	Start	End	Length	Offset	Snap
04 piano 01	1. 1. 1. 0	3. 1. 1. 0	2. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	1. 1. 1. 0
Fade-In	Fade-Out	Volume	Lock	Transpose	Fine-Tune
0. 0. 0. 0	0. 0. 0. 0	0.00 dB	-	0	0
Mute	Musical Mode	Algorithm			
-	-	Standard - Mix			

- Per visualizzare o nascondere la linea info, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi le informazioni**  nella barra degli strumenti.
Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle parti audio** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

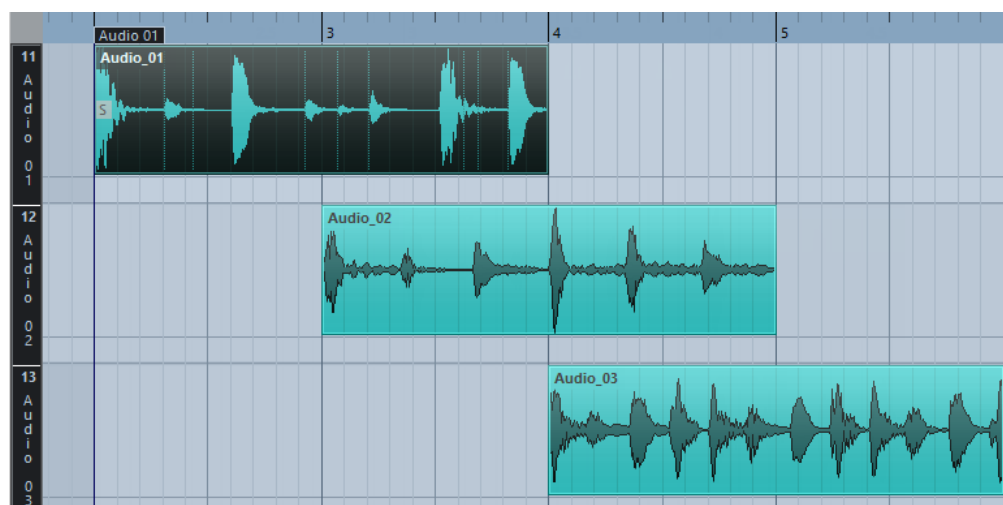
Il righello

Il righello visualizza la linea del tempo e il formato di visualizzazione del progetto.

È possibile selezionare un formato di visualizzazione separato facendo clic sul pulsante freccia sulla destra. Selezionare un'opzione dal menu a tendina.

Le corsie

Le corsie possono semplificare notevolmente il flusso di lavoro con molti eventi audio all'interno di una parte. Spostando alcuni eventi su un'altra corsia, è possibile rendere molto più semplici le operazioni di selezione e modifica.



Se la funzione **Snap** è disattivata e si desidera spostare un evento su un'altra corsia senza rischiare di muoverlo accidentalmente in senso orizzontale, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento verso l'alto o verso il basso.

LINK CORRELATI

[Gestione delle tracce](#) a pag. 119

Operazioni

Tutte le operazioni possono essere eseguite nella finestra dell'**Editor delle parti audio** e nell'editor nell'area inferiore.

Le operazioni di ingrandimento, selezione ed editing nell'**Editor delle parti audio** vengono eseguite in maniera identica alle operazioni corrispondenti nella **finestra progetto**.

NOTA

Se una parte rappresenta una copia condivisa, qualsiasi operazione di editing che viene eseguita avrà effetto su tutte le copie condivise di questa parte.

LINK CORRELATI

[Finestra progetto](#) a pag. 29

[Copie condivise](#) a pag. 149

Ascolto in anteprima nell'Editor delle parti audio

Per ascoltare l'anteprima delle parti audio è possibile utilizzare uno dei seguenti metodi:

Anteprima per mezzo dello strumento Ascolta

È possibile utilizzare lo strumento **Ascolta** per avviare direttamente un singolo ascolto (anteprima) di una selezione, oppure riprodurre l'anteprima in loop utilizzando la funzione **Ascolta loop**.

Facendo clic su **Ascolta** nella barra degli strumenti viene riprodotto l'audio modificato, in base ai seguenti criteri:

- Se nella parte si trovano eventi selezionati, viene riprodotta solo la porzione compresa tra il primo e l'ultimo evento selezionato.
- Se è stato selezionato un intervallo, viene riprodotta solo quella porzione.
- Se non c'è alcuna selezione, viene riprodotta l'intera parte. Se il cursore di progetto si trova all'interno della parte, la riproduzione inizia dalla posizione corrente del cursore. Se il cursore si trova fuori dalla parte, la riproduzione si avvia dall'inizio della parte.
- Se è attivata l'opzione **Ascolta loop**, la riproduzione continuerà fino a quando si disattiva l'opzione **Ascolta**. In caso contrario, la sezione verrà riprodotta una sola volta.

Quando si esegue l'ascolto in anteprima utilizzando lo strumento **Riproduci** o l'icona **Ascolta**, l'audio verrà assegnato direttamente al main mix (il bus di uscita predefinito).

Ascolto in anteprima per mezzo dello strumento Riproduci (icona altoparlante)

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Riproduci** dalla barra degli strumenti.
 2. In una parte audio, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse alla posizione in cui si desidera avviare l'ascolto in anteprima.
-

RISULTATO

Si sta ascoltando l'anteprima della parte audio. L'ascolto terminerà alla fine della parte su cui si è fatto clic.

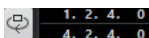
Ascolto in anteprima tramite la normale riproduzione

Per l'ascolto in anteprima a partire dalla posizione del cursore è possibile utilizzare i normali controlli di riproduzione presenti nel pannello **Trasporto**. Se si attiva l'opzione **Editor in modalità solo** nella barra degli strumenti, verranno riprodotti solamente gli eventi presenti nella parte attualmente in corso di modifica.

Impostazione del loop della traccia indipendente

La funzione Loop della traccia indipendente è una sorta di mini-ciclo che ha effetto solo sulla parte in fase di modifica. Quando il loop è attivo, eventi e parti all'interno del loop sono ripetuti in continuazione ed in modo completamente indipendente – gli altri eventi (su altre tracce) sono riprodotti come di consueto. L'unica interazione tra il loop e la riproduzione regolare consiste nel fatto che ogni volta che il ciclo riparte viene riavviato anche il loop.

PROCEDIMENTO

1. Attivare l'opzione **Loop della traccia indipendente** nella barra degli strumenti.
Se questa opzione non è visibile, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e aggiungere la sezione **Impostazioni loop della traccia indipendente**.

2. Fare **Ctrl/Cmd**-clic nel righello per impostare la posizione di inizio e **Alt**-clic per definire la posizione di fine del loop.

NOTA

Le posizioni di inizio e fine del loop possono anche essere modificate in forma numerica nei campi valore accanto al pulsante **Loop**.

RISULTATO

Nel righello, il loop è indicato in blu.

NOTA

Gli eventi vengono riprodotti in loop fino a quando è attivato il pulsante **Loop** ed è aperto l'**Editor delle parti audio**.

LINK CORRELATI

[Utilizzare le opzioni delle Impostazioni](#) a pag. 648

La funzione scrubbing

Nell'**Editor delle parti audio**, lo strumento di lavoro **Scrub** dispone di un'icona separata nella barra degli strumenti. Tranne che per questo aspetto, la funzione scrubbing funziona esattamente come nella **finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[Scrubbing](#) a pag. 140

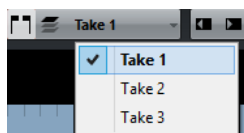
Gestione di più parti

Quando si apre l'**Editor delle parti audio** con più parti selezionate – tutte sulla stessa traccia o su tracce diverse – può capitare che non tutte le parti siano visibili nella finestra dell'editor e non si abbia quindi una panoramica completa delle parti durante l'editing.

La barra degli strumenti presenta alcune funzioni che facilitano e rendono più completo il lavoro con più parti:

- Il menu a tendina **Parte attualmente in fase di editing** elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di scegliere quale parte è attiva per essere modificata.

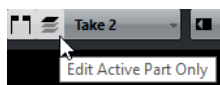
Selezionando una parte dall'elenco, essa diventa automaticamente attiva e centrata nel display.



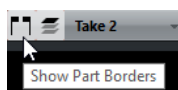
NOTA

È anche possibile attivare una parte cliccandoci sopra con lo strumento **Selezione oggetto**.

- La funzione **Modifica solamente la parte attiva** consente di limitare le operazioni di modifica esclusivamente sulla parte attiva.
Se si seleziona **Modifica > Seleziona > Tutto** con questa opzione attivata, vengono selezionati tutti gli eventi presenti nella parte attiva ma non gli eventi che si trovano in altre parti.



- È possibile eseguire un ingrandimento su una parte attiva in modo che questa venga visualizzata nella sua interezza all'interno della finestra selezionando **Modifica > Ingrandimento > Ingrandisci sull'evento**.
- La funzione **Mostra bordi parte** può essere utilizzata per visualizzare in maniera chiara e ben definita i bordi della parte attiva.
Se questa opzione è attivata, tutte le parti tranne quella attiva sono visualizzate in grigio, rendendo più distinguibili i bordi. Nel righello sono presenti anche due marker, il cui inizio e fine viene contraddistinto dal nome della parte attiva; questi marker possono essere spostati a piacere per cambiare i bordi della parte.



- È possibile scorrere in ciclo le diverse parti, rendendole attive utilizzando i comandi da tastiera. Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** – categoria Modifica, sono disponibili due funzioni: **Attiva parte successiva** e **Attiva parte precedente**. Assegnando a queste parti dei tasti di comando rapido, è possibile utilizzarli per eseguire un ciclo tra le parti.

LINK CORRELATI

[Configurare i comandi rapidi da tastiera](#) a pag. 623

Controllare la riproduzione dei campioni con le tracce campionatore (solo Cubase Elements)


Le funzionalità della traccia campionatore consentono di riprodurre cromaticamente via MIDI qualsiasi materiale audio proveniente dalla propria libreria di campioni audio. È possibile creare e modificare dei nuovi suoni basati su campioni specifici e integrarli in un progetto esistente.

Le funzionalità della traccia campionatore includono:

- Un traccia campionatore che consente di controllare la riproduzione del campione audio caricato nel **Sampler Control**.
- Il **Sampler Control** che consente di caricare e modificare i campioni audio.

Creazione delle tracce campionatore

Per creare una traccia campionatore, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella **finestra progetto**, selezionare un evento audio e selezionare **Audio > Crea una traccia campionatore**.
 - In **MediaBay**, fare clic-destro su un file audio e selezionare **Crea una traccia campionatore**.
 - Nell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, aprire la sezione **Intervallo** e fare clic su **Crea una traccia campionatore** .
- Viene in tal modo creata una traccia campionatore dall'intervallo selezionato. Se non è selezionato alcun intervallo, viene utilizzato l'intero evento.
- Nel menu contestuale dell'elenco tracce, selezionare **Aggiungi una traccia campionatore**. In questo caso, il **Sampler Control** è vuoto ed è necessario caricare un campione audio mediante trascinamento.

Caricamento dei campioni audio nel Sampler Control

È possibile caricare dei campioni audio nel **Sampler Control** mediante trascinamento.

Cubase consente di caricare dei campioni audio mono o stereo nei formati file **.wav** o **.aiff** all'interno del **Sampler Control**.

- Per caricare un campione audio, trascinarlo da **MediaBay**, dal riquadro di visualizzazione degli eventi della **finestra di progetto** o da Esplora file/Mac OS Finder e rilasciarlo all'interno del **Sampler Control**.

IMPORTANTE

Se il **Sampler Control** contiene già un campione audio, questo viene sovrascritto insieme a tutte le relative impostazioni.

NOTA

- I campioni audio caricati nel **Sampler Control** non vengono copiati nella cartella audio del progetto. Se si desidera archiviare o condividere il proprio progetto includendo tutti

i campioni audio che sono stati caricati nel **Sampler Control**, è necessario creare un progetto autonomo.

- All'interno del **Pool**, tutti i campioni audio che sono stati caricati nel **Sampler Control** vengono elencati in una sotto-cartella dedicata della traccia campionatore all'interno della cartella audio principale.

LINK CORRELATI

[Creazione di progetti indipendenti](#) a pag. 76

[Pool](#) a pag. 355

Sampler Control

Se è selezionata la traccia campionatore, il **Sampler Control** è disponibile nell'area inferiore della **finestra progetto**. Il **Sampler Control** consente di visualizzare, modificare e riprodurre i campioni o specifiche sezioni degli stessi.



1. Barra degli strumenti

Contiene una serie di strumenti di lavoro che consentono di selezionare e modificare il campione audio, organizzare i preset traccia e trasferire il campione con le relative impostazioni a uno strumento.

2. Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda/Editor degli involuپی

Visualizza l'immagine della forma d'onda del campione e consente di definire l'intervallo di riproduzione del campione e di impostare un loop.

Se sono visualizzati gli editor degli involuپی per le sezioni pitch, filter o amp, è qui possibile regolare le impostazioni delle relative curve di inviluppo.

3. Sezione dei parametri sonori

Consente di definire una serie di impostazioni per le funzioni di modifica della durata (time stretching) e spostamento delle formanti (formant shifting) (sezione **AudioWarp**), per l'intonazione e la modulazione dell'altezza (sezione **Pitch**), per il filtro (sezione **Filter**) o per il livello e il panorama (sezione **Amp**).

4. Sezione tastiera

Consente di definire l'intervallo di tonalità del campione, la fondamentale e l'intervallo di modulazione della rotella del pitchbend. Queste impostazioni vengono utilizzate se si lavora con una periferica MIDI esterna.

LINK CORRELATI

[Creazione delle tracce campionatore](#) a pag. 341

[Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda](#) a pag. 345

[Editor degli involuپی](#) a pag. 349

[La sezione dei parametri sonori](#) a pag. 346

[La sezione Tastiera](#) a pag. 351

Barra degli strumenti del Sampler Control

La barra degli strumenti del **Sampler Control** contiene varie impostazioni e funzioni.

Leggi automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrivi automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Indicatore evento ricevuto



Questo LED indica la presenza di messaggi MIDI in entrata attraverso l'ingresso MIDI selezionato. Il LED si illumina quando vengono ricevuti messaggi di note-on e messaggi controller. In tal modo, è possibile verificare se Cubase e la propria tastiera MIDI sono collegati allo stesso ingresso della periferica MIDI.

Aggancia ai punti di zero



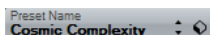
Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Sezione Preset



Visualizza il nome del preset traccia attualmente caricato per la traccia campionatore. È qui inoltre possibile salvare e caricare altri preset.

Importa file audio



Apri la finestra di dialogo **Importa audio** che consente di caricare un file audio nel **Sampler Control**.

NOTA

Se il **Sampler Control** contiene già un file audio, il file originale viene sostituito dal nuovo file.

Nome file



Visualizza il nome del file del campione.

Tempo



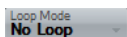
Visualizza il tempo del campione.

Tonalità fondamentale



Visualizza la tonalità fondamentale che determina l'altezza del campione. È possibile modificare la tonalità fondamentale inserendo un nuovo valore nel campo valori oppure trascinando la maniglia della tonalità fondamentale nella tastiera del **Sampler Control** (visualizzata al centro).

Modalità loop



Consente di selezionare una modalità di loop per la riproduzione via MIDI.

- Se è impostata su **No Loop**, il campione viene riprodotto una sola volta.
- Se è impostata su **Continuous**, il campione viene riprodotto in un loop continuo.
- Se è impostata su **Alternate**, il campione viene riprodotto in un loop che alterna avanti e indietro.
- Se è impostata su **Once**, il campione viene riprodotto una volta in loop.
- Se è impostata su **Until Release**, il campione viene riprodotto in loop ripetutamente fino al rilascio del tasto della tastiera.
- Se è impostata su **Alternate Until Release**, il loop alterna la riproduzione in avanti e indietro per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto il tasto.

One Shot



Il campione viene riprodotto una sola volta, dall'inizio alla fine, indipendentemente da qualsiasi altra impostazione.

MIDI Reset



Arresta la riproduzione e reinizializza tutti i controller MIDI riportandoli ai rispettivi valori predefiniti.

Questa funzione è utile ad esempio per interrompere la riproduzione di un campione audio particolarmente lungo in modalità **One Shot**.

Altezza fissa



Se un campione viene attivato da una nota MIDI diversa rispetto a quella definita dall'impostazione **Tonalità fondamentale**, l'altezza del campione viene regolata di conseguenza. Se è attivata l'opzione **Altezza fissa**, il rapporto tra la nota suonata e la tonalità fondamentale viene ignorato e tutti i tasti suonano il campione esattamente come è stato registrato.

Inverti il campione



Inverte il campione. Questa funzione consente cioè di riprodurre il campione al contrario.

Modalità monofonica



Attiva la riproduzione monofonica. Per gli strumenti solisti, questa funzione generalmente consente di ottenere un'esecuzione più naturale. Se è attivata la

riproduzione monofonica, una nota che è stata sottratta da un'altra nota viene riattivata se, al rilascio della nuova nota, la nota sottratta continua a essere tenuta. In tal modo, è possibile ad esempio suonare dei trilli tenendo premuta una nota e premendo e rilasciando ripetutamente e in maniera rapida un'altra nota.

Se questa opzione è disattivata, è possibile suonare fino a 128 note contemporaneamente.

Trasferisci a un nuovo VST Instrument



Consente di trasferire il campione audio con tutte le relative impostazioni del **Sampler Control** a un VST instrument caricato in una nuova traccia instrument.

Apri in una finestra separata



Apri il **Sampler Control** in una finestra separata.

Per chiudere la finestra separata e aprire il **Sampler Control** nell'area inferiore, fare clic su **Apri nell'area inferiore**

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce campionatore](#) a pag. 130

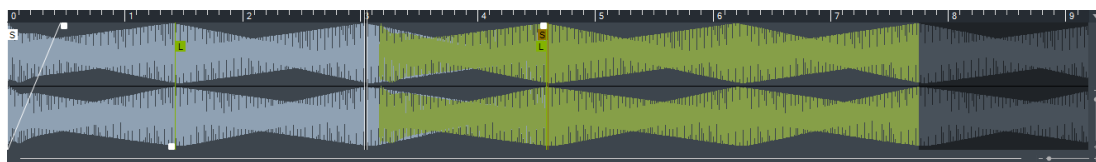
[Impostazione manuale della tonalità fondamentale](#) a pag. 352

[Impostazione dei loop per i campioni audio](#) a pag. 352

[Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST Instrument](#) a pag. 354

Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda

Il riquadro di visualizzazione delle forme d'onda mostra la forma d'onda del campione audio e consente di definire l'inizio e la fine del campione audio, del loop e del fade-in/-out.



Sample Start

Definisce l'inizio del campione. In fase di riproduzione, tutto l'audio che si trova prima dell'inizio del campione viene ignorato.

Sample End

Definisce la fine del campione. In fase di riproduzione, tutto l'audio che si trova dopo la fine del campione viene ignorato.

Sustain Loop Start

Definisce dove inizia il loop del sustain.

Sustain Loop End

Definisce dove termina il loop del sustain. Al raggiungimento di questo marker, la riproduzione salta all'inizio del loop del sustain.

Fade-In Length

Definisce la lunghezza del fade-in.

Fade-Out Length

Definisce la lunghezza del fade-out.

Sustain Loop Crossfade Length

Le dissolvenze incrociate consentono di ottenere dei loop più omogenei. Questo marker definisce la durata della dissolvenza incrociata del loop.

Righello

Il righello visualizza la linea del tempo nel formato di visualizzazione specificato.

- Per selezionare un formato, fare clic sul pulsante freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.
È possibile utilizzare la visualizzazione in misure e movimenti, secondi o campioni.

Ingrandimento

- Per aumentare/ridurre il fattore di ingrandimento sugli assi del tempo e del livello, utilizzare i cursori di ingrandimento orizzontale e verticale, oppure i comandi da tastiera corrispondenti.

LINK CORRELATI

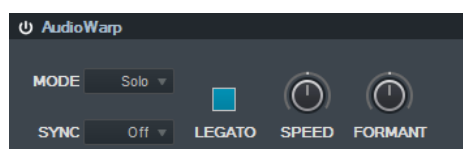
[Comandi da tastiera](#) a pag. 622


La sezione dei parametri sonori

Nella sezione dei parametri sonori, è possibile definire una serie di impostazioni per le funzioni di modifica della durata (time stretching) e spostamento delle formanti (formant shifting) (sezione **AudioWarp**), per l'intonazione e la modulazione dell'altezza (sezione **Pitch**), per il filtro (sezione **Filter**) o per il livello e il panorama (sezione **Amp**).

La sezione AudioWarp

Nella sezione **AudioWarp** è possibile applicare le funzioni di modifica della durata (time stretching) e spostamento delle formanti (formant shifting) ai propri campioni.



- Per attivare le impostazioni della sezione AudioWarp, fare clic su **Activate/Deactivate AudioWarp** .

Mode (modalità AudioWarp)

- La modalità **Solo** offre una serie di parametri per le funzioni di modifica della durata (time stretching) e di spostamento delle formanti (formant shifting). Si tratta di una modalità particolarmente adatta per loop e campioni di strumenti o voci solisti.
- La modalità **Music** offre una serie di parametri per la funzione di modifica della durata. Si tratta di una modalità adatta per materiale complesso come loop percussivi e campioni di musica mixata. Questa modalità comporta un carico sulla CPU decisamente superiore rispetto alla modalità **Solo**.

NOTA

Più il campione viene stirato/compresso, maggiore sarà la potenza di calcolo richiesta.

Sync (modalità di sincronizzazione)

Questo parametro consente di far corrispondere la velocità di riproduzione del campione al tempo del progetto.

- Se è selezionata l'opzione **Off**, la velocità di riproduzione viene specificata manualmente, in percentuale.
- Se è selezionata l'opzione **Tempo**, la velocità di riproduzione viene calcolata utilizzando il rapporto tra il tempo originale del campione e il tempo dell'applicazione host.

Legato

Se questa opzione è disattivata, la riproduzione di ogni nota suonata via MIDI viene avviata a partire dal cursore di posizione del **Sampler Control**.

Se questa opzione è attivata, la riproduzione della prima nota viene avviata a partire dal cursore di posizione mentre tutte le note successive iniziano dalla posizione di riproduzione corrente per tutto il tempo in cui la prima nota viene tenuta.

Speed

Se il parametro **Sync** è impostato su **Off**, è possibile regolare la velocità di riproduzione del campione.

In modalità **Music**, la regolazione minima della velocità di riproduzione è pari al 12,5%. I valori inferiori a questo limite non hanno effetto.

Original BPM

Se il parametro **Sync** è impostato su **Tempo**, è possibile inserire il tempo originale del campione in movimenti (beat) al minuto. La velocità di riproduzione del campione viene regolata in modo da corrispondere al tempo dell'applicazione host.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente in modalità **Solo** e **Music**. In modalità **Music**, il limite inferiore per la regolazione della velocità di riproduzione è pari al 12,5%. I valori inferiori a questo limite non hanno ulteriore effetto.

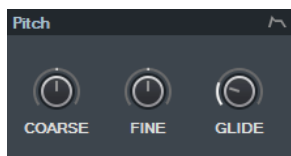
Formant

Consente di regolare la funzione di spostamento delle formanti. La funzione di spostamento delle formanti consente di evitare il cosiddetto "effetto Mickey Mouse" quando si esegue il pitch shift su un campione e risulta particolarmente utile con i campioni di voci umane o strumenti acustici.

Questo parametro è disponibile solamente in modalità **Solo**.

La sezione Pitch

Nella sezione **Pitch** è possibile regolare l'intonazione e l'altezza del proprio campione audio. L'inviluppo dell'altezza consente di modulare l'altezza nel tempo.



Coarse

Definisce l'altezza del campione audio in intervalli di un semitono.

Fine

Consente di regolare con precisione l'altezza dei campioni audio in centesimi (centesimi di semitono).

Glide

Specifica il tempo necessario per "piegare" l'altezza del campione audio da una nota alla nota successiva. Se si sposta questo controllo completamente verso sinistra, il parametro **Glide** viene disattivato.

Show/Hide Pitch Envelope

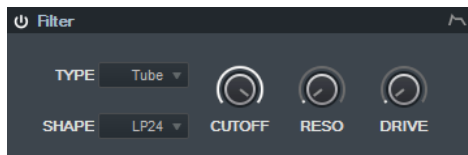
Visualizza l'editor dell'involuppo dell'altezza (pitch envelope).


LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 349

La sezione Filter

Nella sezione **Filter** è possibile regolare il colore tonale del suono del campione. L'involuppo del filtro consente di controllare la frequenza di cutoff in modo da modellare il contenuto armonico nel tempo.



- Per attivare le impostazioni di filtro, fare clic su **Activate/Deactivate Filter** .

Cutoff

Controlla la frequenza di cutoff del filtro.

Resonance

Imposta la risonanza del filtro.

Drive

Determina il livello del segnale in ingresso e quindi la quantità di saturazione.

Show/Hide Filter Envelope

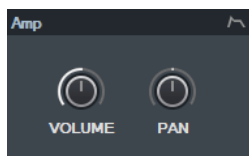
Visualizza l'editor dell'involuppo del filtro.

LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 349

La sezione Amp

Nella sezione **Amp** è possibile impostare il volume e regolare il panorama per il campione. L'involuppo dell'amplificatore consente di modellare il livello del volume nel tempo.



Volume

Imposta il livello del campione.

Pan

Definisce la posizione del campione nel panorama stereo.

Show/Hide Amp Envelope

Visualizza l'editor dell'involuppo dell'amplificatore.

LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 349

Editor degli involuppi

È possibile modificare le curve di involuppo delle sezioni **Pitch**, **Filter** e **Amp**. Ciascuno di questi involuppi può contenere fino a 128 nodi.

- Fare clic sul pulsante **Show/Hide Envelope**  nella parte superiore-destra di una sezione per visualizzare l'editor degli involuppi corrispondente.



Pitch Envelope

Envelope Amount

Determina l'entità con cui l'involuppo selezionato agisce sull'audio. Questo parametro consente di inserire valori positivi e negativi. Se il valore **Envelope Amount** è impostato a 0, l'involuppo non ha alcun effetto.

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per le sezioni **Filter** e **Pitch**.

Riquadro di visualizzazione degli involuppi

Mostra la curva di involuppo. È possibile regolare la curva aggiungendo, spostando ed eliminando dei nodi. I nodi dell'attacco (**A**), del sustain (**S**) e del rilascio (**R**) sono sempre visualizzati e non possono essere eliminati. A fianco del nodo del rilascio viene visualizzato il tempo di rilascio dell'involuppo.

Mode

Determina il modo in cui viene riprodotto l'involuppo quando viene attivato.

- Selezionare l'opzione **Sustain** per riprodurre l'involuppo dal primo nodo al nodo del sustain. Il livello del sustain viene mantenuto per tutto il tempo in cui la nota viene suonata. Al rilascio della nota, l'involuppo continua con gli stadi successivi al sustain. Questa modalità è adatta per i campioni in loop.

- Selezionare l'opzione **Loop** per riprodurre l'involuppo dal primo nodo ai nodi del loop. Il loop viene quindi ripetuto per tutto il tempo in cui si tiene premuto il tasto. Al rilascio della nota, l'involuppo continua riproducendo gli stadi successivi al sustain. Questa modalità è adatta per aggiungere dinamica al sustain dell'involuppo.
- Selezionare l'opzione **One Shot** per riprodurre l'involuppo dal primo all'ultimo nodo, anche se si rilascia il tasto. L'involuppo non presenta lo stadio del sustain. Questa modalità è adatta per i campioni percussivi.
- Selezionare l'opzione **Sample Loop** per mantenere l'attacco naturale del campione. Il decadimento dell'involuppo non inizia fino a quando il campione non raggiunge l'inizio del loop.

Se si imposta il secondo nodo al livello massimo e si utilizzano i nodi successivi per modellare il decadimento durante la fase di loop del campione, l'involuppo agisce solamente sulla fase di loop. L'attacco dell'involuppo continua a essere eseguito.

Velocity

Determina come la velocity agisce sul livello dell'involuppo.

Il livello dell'involuppo dipende dal valore di velocity impostato e dall'intensità con cui si preme sui tasti. Valori più elevati aumentano il livello dell'involuppo quanto maggiore è l'intensità della pressione su un tasto.

LINK CORRELATI

[Selezione dei nodi](#) a pag. 350

[Aggiunta e rimozione dei nodi](#) a pag. 350

[Regolazione della curva di involuppo](#) a pag. 351

[Funzioni di ingrandimento negli editor degli involuppi](#) a pag. 351

Selezione dei nodi

È possibile selezionare uno o più nodi. I nodi selezionati vengono modificati insieme.

- Per selezionare un nodo, cliccarci sopra nell'editor grafico.
Il campo **Tempo** in cima all'editor grafico degli involuppi mostra i parametri del nodo selezionato.
- Per aggiungere un nodo a una selezione, fare **Shift**-clic sul nodo desiderato.
- Per selezionare più nodi, tracciare con il mouse un rettangolo che ricomprenda i nodi desiderati.
Se sono selezionati più nodi, il campo **Tempo** visualizza i parametri del nodo che è indicato da un bordo bianco.
- Per selezionare tutti i nodi dell'involuppo, premere **Ctrl/Cmd-A**.
- Se l'editor degli involuppi ha il focus della tastiera, è possibile selezionare il nodo successivo o precedente mediante i tasti freccia sinistro e destro.

LINK CORRELATI

[Focus della tastiera nella finestra progetto](#) a pag. 55

Aggiunta e rimozione dei nodi

È possibile aggiungere fino a 128 nodi a una curva di involuppo.

- Per aggiungere un nodo, fare doppio-clic alla posizione desiderata.
- Per rimuovere un nodo, cliccarci sopra due volte.
- Per eliminare più nodi selezionati, premere **Canc** o **Backspace**.

NOTA

- Non è possibile rimuovere il nodo di attacco (**A**), sustain (**S**) o rilascio (**R**).
- Tutti i nodi aggiunti dopo il nodo del sustain agiscono sempre sulla fase di rilascio dell'involuppo.

Regolazione della curva di involuppo

L'editor degli involuppi consente di regolare la curva di involuppo mediante trascinamento.

- Per spostare un nodo in senso orizzontale o verticale, cliccarci sopra ed eseguire un trascinamento.
- Per spostare la curva di involuppo in senso verticale tra due nodi, cliccarci sopra ed eseguire un trascinamento.

Funzioni di ingrandimento negli editor degli involuppi

L'asse verticale dell'editor degli involuppi visualizza il livello. L'asse orizzontale indica il tempo.

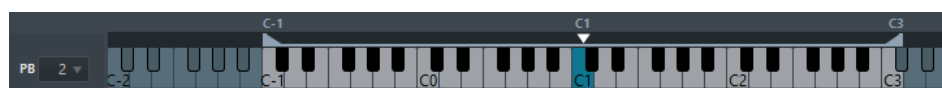
- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento, fare clic sui pulsanti + o - a destra della barra di scorrimento che si trova sotto l'editor degli involuppi, oppure utilizzare i comandi da tastiera corrispondenti.
- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento alla posizione corrente, fare clic sulla linea del tempo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per eseguire un ingrandimento su una regione specifica, tenere premuto **Alt** e fare clic e trascinamento con il mouse sopra la regione desiderata.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 622

La sezione Tastiera

Nella sezione della tastiera del **Sampler Control** è possibile impostare la tonalità fondamentale e l'intervallo di tonalità del campione e definire l'intervallo di modulazione della rotella del pitchbend presente sulla tastiera MIDI.



Pitchbend

Determina la modulazione massima che viene applicata quando si muove la rotella del pitchbend sulla tastiera MIDI. L'intervallo di pitchbend può essere impostato in intervalli di un semitono, fino a 12 semitoni.

Tastiera virtuale

Consente di determinare la tonalità fondamentale e l'intervallo di tonalità del campione.

LINK CORRELATI

[Impostazione manuale della tonalità fondamentale](#) a pag. 352

[Definizione dell'intervallo di tonalità](#) a pag. 353

Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni

Tutte le operazioni di editing eseguibili nel **Sampler Control** sono di tipo non-distruttivo.

Definizione dell'inizio e della fine di un campione

Mediante la definizione dell'inizio e della fine di un campione, è possibile impostare l'intervallo del campione che viene riprodotto quando si preme un tasto sulla tastiera MIDI collegata.

PROCEDIMENTO

1. Trascinare la maniglia **Set Sample Start** verso destra per regolare il punto di inizio del campione.
 2. Trascinare la maniglia **Set Sample End** verso sinistra per regolare il punto di fine del campione.
-

Impostazione dei loop per i campioni audio

È possibile impostare un loop che viene riprodotto quando viene attivato il campione.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, fare clic su **Modalità loop** e selezionare una modalità di loop dal menu a tendina.
Vengono visualizzate le maniglie **Sustain Loop Start/End** e viene visualizzato in verde il contorno dell'intervallo di loop.
2. Trascinare le maniglie **Set Sustain Loop Start/End** per regolare i punti di inizio e di fine del loop.
Per creare una transizione di loop omogenea, provare a far coincidere la forma del contorno dell'intervallo di loop di colore verde con il contorno della forma d'onda del campione di colore grigio.

NOTA

Non è possibile trascinare i punti di inizio e di fine del loop al di fuori dell'intervallo del campione definito.

LINK CORRELATI

[Definizione dell'inizio e della fine di un campione](#) a pag. 352

Impostazione manuale della tonalità fondamentale

Il parametro **Tonalità fondamentale** mostra l'altezza originale del campione. Talvolta, se il campione non contiene alcuna informazione relativa alla tonalità fondamentale o se si desidera che il campione venga riprodotto a un'altezza diversa, è necessario impostare manualmente la tonalità fondamentale.

NOTA

Se si carica un campione che non contiene alcuna informazione relativa alla tonalità fondamentale, questa viene impostata automaticamente all'altezza C3 (Do3).

Per impostare manualmente la tonalità fondamentale, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione della tastiera del **Sampler Control**, fare clic e trascinare la maniglia della tonalità fondamentale (visualizzata al centro).
- Nella barra degli strumenti del **Sampler Control**, fare doppio-clic nel campo **Tonalità fondamentale** e inserire la nuova tonalità fondamentale utilizzando la tastiera del computer, la rotellina del mouse o la tastiera MIDI collegata.

LINK CORRELATI

[La sezione Tastiera](#) a pag. 351

[Definizione dell'intervallo di tonalità](#) a pag. 353

Definizione dell'intervallo di tonalità

È possibile definire l'intervallo di tonalità per un campione. Questa funzionalità è utile per quei campioni che suonano bene solamente entro un determinato intervallo.

PROCEDIMENTO

- Regolare l'intervallo di tonalità trascinando le maniglie che si trovano sopra la tastiera virtuale.

RISULTATO

Solamente i tasti ricompresi entro l'intervallo di tonalità definito riproducono un suono quando vengono attivati.

Riproduzione dei campioni

Dopo aver caricato un campione audio nel **Sampler Control**, è possibile riprodurlo utilizzando una tastiera MIDI esterna o la tastiera virtuale.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control** e sono state eseguite tutte le operazioni di editing necessarie e definite le impostazioni desiderate. È stata correttamente installata e configurata una tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, attivare la funzione **Monitor** per la traccia campionatore.
2. Facoltativo: Nella barra degli strumenti del **Sampler Control**, attivare l'opzione **Altezza fissa**.
Questo consente di riprodurre il campione alla propria altezza e velocità originali.
3. Suonare qualche nota sulla tastiera MIDI o utilizzare la tastiera virtuale per riprodurre il campione.

RISULTATO

Se l'opzione **Altezza fissa** è disattivata, il campione viene riprodotto e la sua altezza viene definita dalla nota suonata. Se si premono dei tasti più bassi, il campione viene riprodotto a un'altezza inferiore. Se si premono dei tasti più alti, il campione viene riprodotto a un'altezza superiore.

Se l'opzione **Altezza fissa** è attivata, il campione viene riprodotto alla propria altezza originale.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per utilizzare il suono del campione modificato nel proprio progetto, creare o registrare un evento MIDI nella traccia campionatore.

LINK CORRELATI

[Tastiera virtuale](#) a pag. 171

[Monitoraggio tramite Cubase](#) a pag. 176

[Eventi MIDI](#) a pag. 137

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 173

[Gli Editor MIDI](#) a pag. 462

Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST Instrument

É possibile trasferire i campioni audio con tutte le relative impostazioni che sono state definite nel **Sampler Control** a degli specifici VST Instrument di Steinberg.

Quando si trasferiscono dei campioni audio dal **Sampler Control** a un VST Instrument, viene creata una nuova traccia instrument nell'elenco tracce. Questa nuova traccia viene aggiunta sotto la traccia campionatore. Il campione audio, con tutte le relative impostazioni, viene caricato nel VST Instrument.

É possibile trasferire i campioni audio dal **Sampler Control** ai seguenti VST Instrument di Steinberg:

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion

Trasferimento di un campione

PREREQUISITI

Sono stati installati Groove Agent, Groove Agent SE o HALion. É stato caricato un campione audio nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti del **Sampler Control**, fare clic su **Trasferisci a un nuovo VST Instrument**.
2. Nel menu a tendina, selezionare l'instrument al quale si desidera trasferire il campione.

RISULTATO

Nell'elenco tracce viene creata una nuova traccia instrument sotto la traccia campionatore. La traccia instrument ha lo stesso nome della traccia campionatore. Il campione audio, con tutte le relative impostazioni, viene caricato nel VST Instrument selezionato.

LINK CORRELATI

[Trasferimento di un campione](#) a pag. 354

Pool

Ogni volta che si esegue una registrazione su una traccia audio viene creato un file su hard disk. Nel **Pool** viene di conseguenza aggiunto un riferimento (una clip) a questo file.

Al Pool si applicano le seguenti regole:

- Nel Pool sono elencate tutte le clip audio e video che appartengono a un progetto.
- Ciascun progetto dispone di un Pool separato.

Il modo in cui il Pool visualizza le cartelle e i relativi contenuti è simile al modo in cui Esplora file/ Mac OS Finder visualizza gli elenchi di cartelle e file. Nel Pool è possibile eseguire delle operazioni che hanno effetto sui file su hard disk e altre che invece agiscono solo sulle clip.

Operazioni che hanno effetto sui file

- Importazione delle clip (i file audio possono essere copiati e/o convertiti automaticamente)
- Conversione dei formati file
- Rinomina delle clip (vengono rinominati di conseguenza anche i file di riferimento sull'hard disk) e delle regioni
- Eliminazione delle clip
- Preparazione dei file di archivio per il backup
- Minimizzare i file

Operazioni che hanno effetto sulle clip

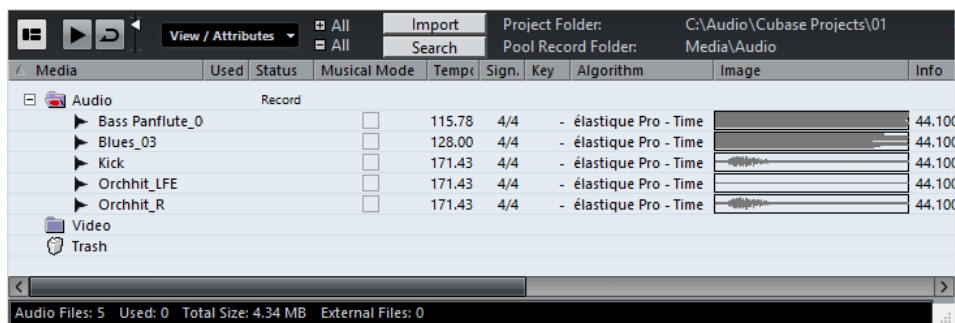
- Copia delle clip
- Ascolto delle clip
- Organizzazione delle clip
- Applicazione di un processo audio alle clip

Finestra del Pool

La finestra del Pool consente di gestire i file multimediali del progetto attivo.

Il Pool può essere aperto nei modi seguenti:

- Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, fare clic su **Apri finestra Pool**. Se questa icona non è visibile, è necessario attivare l'opzione **Finestre delle sezioni Media e MixConsole** dal menu contestuale della barra degli strumenti.
- Selezionare **Progetto > Pool**.
- Selezionare **Media > Apri finestra Pool**.



Il contenuto del Pool è diviso nelle seguenti cartelle:

Cartella Audio

Contiene tutte le clip e le regioni audio che si trovano nel progetto.

Solo Cubase Elements: Se il progetto contiene una o più tracce campionatore, nella cartella Audio viene creata una sotto cartella Traccia campionatore dedicata. Questa sotto cartella contiene tutte le clip dei campioni che sono stati caricati nel **Sampler Control**.

Cartella Video

Contiene tutte le clip video che sono presenti nel progetto.

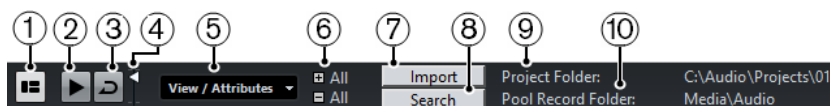
Cartella Cestino

Contiene le clip inutilizzate che sono state spostate qui per una successiva rimozione permanente dall'hard disk.

NOTA

Non è possibile rinominare o eliminare queste cartelle, ma può essere aggiunto un numero qualsiasi di sotto cartelle.

Barra degli strumenti



1. Mostra informazioni

Attiva/disattiva la linea info.

2. Ascolta

Se questa opzione è attivata e si seleziona una clip nel Pool, la clip viene riprodotta.

3. Ascolta loop

Se questa opzione è attivata, la riproduzione della clip selezionata viene eseguita in loop.

4. Volume

Consente di specificare il volume della riproduzione.

5. Vista/Attributi

Consente di attivare/disattivare gli attributi che vengono visualizzati nella finestra del **Pool**.

6. Apri/Chiudi tutte le cartelle

Consente di aprire o chiudere tutte le cartelle.

7. Importa

Consente di importare dei file multimediali nel Pool.

8. Cerca

Consente di eseguire una ricerca di file multimediali nel Pool e nei dischi collegati.

9. Cartella del progetto

Visualizza il percorso della cartella relativa al progetto attivo.

10. Cartella di registrazione

Visualizza il percorso della cartella di registrazione relativa al progetto attivo. Di default, questa è la cartella `Audio`; è comunque possibile creare una nuova sotto cartella `Audio` e farla diventare la cartella di registrazione del Pool.

Colonne della finestra del Pool

Le colonne della finestra del Pool visualizzano una serie di informazioni relative alle clip e alle regioni, in particolare:

Media






Contiene le cartelle **Audio**, **Video** e **Cestino**. Quando le cartelle sono aperte, appaiono i nomi delle clip o delle regioni che possono essere modificate.

In uso

Visualizza il numero di volte in cui una clip è utilizzata nel progetto. Se in questa colonna non è presente alcuna voce, la clip corrispondente non viene usata.

Stato

Visualizza varie icone che indicano lo stato corrente del Pool e della clip. Possono essere visualizzati i seguenti simboli:

- Cartella di registrazione  **Record**
Indica la cartella di registrazione corrente del Pool.
- Processata 
Indica che una clip è stata processata.
- Mancante 
Indica che una clip ha un riferimento nel progetto ma che non è presente nel Pool.
- Esterna 
Indica che il file a cui la clip fa riferimento è esterno, cioè si trova ad esempio fuori dalla cartella Audio corrente del progetto.
- Registrata 
Indica che la clip è stata registrata nella versione aperta del progetto. Questa funzione è utile per trovare rapidamente delle clip appena registrate.

Modalità musicale

È possibile utilizzare la modalità musicale per far coincidere il tempo dei loop audio al tempo del progetto. Il box di spunta in questa colonna consente di attivare o disattivare la modalità musicale. Se la colonna Tempo visualizza »???«, è necessario inserire il tempo corretto prima di poter attivare la modalità musicale.

Tempo

Visualizza il tempo dei file audio, se disponibile. Se non è stato specificato un tempo, la colonna indica »???«.

Tempo in chiave

Visualizza il tempo in chiave, ad esempio »4/4«.

Tonalità

Visualizza la tonalità fondamentale, se ne è stata specificata una per il file.

Algoritmo

Visualizza il preset dell'algoritmo che viene utilizzato se il file audio viene processato.

- Per cambiare il preset di default, fare clic sul nome del preset e selezionarne un altro dal menu a tendina.

Informazioni

Per le clip audio, questa colonna visualizza la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit, il numero di canali e la lunghezza.

Per le regioni, indica i tempi di inizio e fine in fotogrammi.

Per le clip video, la colonna visualizza il frame rate, la risoluzione, il numero di fotogrammi e la lunghezza.

Tipo

Visualizza il formato file della clip.

Data

Visualizza la data in cui è avvenuta l'ultima modifica del file audio.

Tempo di origine

Indica la posizione di inizio originale alla quale una clip è stata registrata nel progetto. Poiché questo valore può essere utilizzato come base per l'opzione **Inserisci nel progetto** presente nel menu **Media** o nel menu contestuale, è possibile modificarla se il valore Tempo di origine è indipendente (ad esempio, non per le regioni).

Solo Cubase Elements: È possibile cambiare questo valore modificandolo direttamente nella colonna, oppure selezionando la clip corrispondente nel Pool, spostando il cursore di progetto alla nuova posizione e selezionando **Audio > Aggiorna origine**.

Immagine

Visualizza le immagini delle forme d'onda di clip o regioni audio.

Percorso

Indica il percorso per individuare una clip sull'hard disk.

Nome reel

I file audio potrebbero includere questo particolare attributo; in tal caso l'attributo viene visualizzato in questa colonna. Il parametro Nome reel indica la bobina o il nastro da cui in origine è stato catturato il file.

Linea info

La linea info visualizza una serie di informazioni aggiuntive relative ai file nel Pool.

- Per attivare la linea info, fare clic su **Mostra informazioni** a sinistra della barra degli strumenti.

Audio Files: 5 Used: 0 Total Size: 4.34 MB External Files: 0

La linea info riporta le seguenti informazioni:

File audio

Il numero di file audio presenti nel Pool.

In uso

Il numero di file audio in uso.

Dimensione totale

La dimensione totale di tutti i file audio presenti nel Pool.

File esterni

Il numero di file presenti nel Pool che non si trovano nella cartella di progetto (ad esempio i file video).

Personalizzare la vista

È possibile definire quali colonne vengono visualizzate o nascoste e riorganizzare l'ordine delle stesse nel Pool.

- Per specificare quali colonne vengono visualizzate o nascoste, aprire il menu **Vista/Attributi** nella barra degli strumenti, quindi attivare o disattivare i diversi elementi.
- Per riorganizzare l'ordine delle colonne, trascinare le relative intestazioni verso sinistra o destra.

Lavorare con il Pool

NOTA

La maggior parte delle funzioni principali relative al Pool sono disponibili anche nel menu contestuale del Pool.

Rinominare clip o regioni nel Pool

IMPORTANTE

Rinominando le clip o le regioni, vengono rinominati di conseguenza anche i file di riferimento sull'hard disk. Si raccomanda di rinominare le clip o le regioni all'interno del Pool. In caso contrario, il riferimento dalla clip al file potrebbe andare perduto.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare una clip o una regione, quindi fare clic sul nome esistente.
 2. Inserire un nuovo nome e premere **Invio**.
-

LINK CORRELATI

[File mancanti](#) a pag. 365

Duplicare le clip nel Pool

È possibile creare dei duplicati delle clip e applicare a ciascun duplicato diversi metodi di processamento.

NOTA

Duplicando una clip, non viene creato un nuovo file sul disco, ma una nuova versione modificata della clip che fa riferimento allo stesso file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare la clip da duplicare.
 2. Selezionare **Media > Nuova versione**.
-

RISULTATO

Appare una nuova versione della clip nella stessa cartella del Pool. La clip duplicata ha lo stesso nome dell'originale, seguito però da un numero di versione. Sono copiate anche le regioni contenute nella clip, che però mantengono i propri nomi.

Inserire le clip in un progetto

Per inserire una clip in un progetto è possibile, sia usare i comandi di inserimento presenti nel menu **Media**, che utilizzare la funzionalità di trascinamento.

Inserire le clip in un progetto mediante i comandi del menu

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare le clip che si intende inserire nel progetto.
2. Selezionare **Media > Inserisci nel progetto** e scegliere una delle opzioni di inserimento. Se sono selezionate più clip, decidere se inserirle tutte su un'unica traccia o ciascuna su tracce differenti.

NOTA

Le clip vengono posizionate in modo che i relativi punti di snap siano allineati con la posizione di inserimento selezionata. Se si desidera regolare il punto di snap prima di inserire una clip, fare doppio-click su una clip per aprire l'Editor dei campioni. All'interno dell'editor è quindi possibile regolare la posizione di snap e successivamente eseguire le opzioni di inserimento.

RISULTATO

La clip viene inserita sulla traccia selezionata o su una nuova traccia audio. Se sono selezionate più tracce, la clip è inserita sulla prima traccia selezionata.

LINK CORRELATI

[Regolare i punti di snap](#) a pag. 322

Inserimento delle clip in un progetto mediante trascinamento

È possibile trascinare una clip dal **Pool** alla **finestra progetto**.

Se è attivata l'opzione **Snap**, viene tenuta in considerazione la funzione snap (allineamento).

Se si trascina la clip nella **finestra progetto** vengono visualizzati il cursore reticolo e una descrizione comando. La descrizione comando indica la posizione sulla linea del tempo in cui è allineato il punto di snap della clip.

Se si posiziona la clip in un'area vuota dell'elenco tracce, cioè in un punto in cui non esiste alcuna traccia, si crea una nuova traccia per l'evento inserito.

NOTA

Se si tiene premuto **Shift** mentre si trascina la clip dal **Pool** su un evento, la clip in quell'evento viene sostituita.

LINK CORRELATI

[Regolare i punti di snap](#) a pag. 322

[Sostituzione delle clip negli eventi](#) a pag. 136

[Cursore reticolo](#) a pag. 63

Eliminare le clip dal Pool

È possibile eliminare le clip dal **Pool**, con la possibilità di decidere se rimuovere o meno anche i file corrispondenti dall'hard disk.

Rimozione delle clip dal Pool

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare le clip che si intende rimuovere e selezionare **Modifica > Elimina**.
È inoltre possibile premere **Backspace** o **Canc**.
 2. In dipendenza del fatto che le clip siano o meno utilizzate da un evento si hanno a disposizione le seguenti opzioni:
 - Se le clip sono utilizzate da un evento, fare clic su **Rimuovi**, quindi selezionare **Rimuovi dal Pool**.
 - Se le clip non sono utilizzate da un evento, fare clic su **Rimuovi dal Pool**.
-

RISULTATO

Le clip non sono più disponibili nel **Pool** per questo progetto ma i file esistono ancora fisicamente sull'hard disk e possono essere ad esempio utilizzati in altri progetti. Questa operazione può essere annullata.

Eliminare i file dall'hard disk

Per eliminare in maniera permanente un file dall'hard disk, è prima necessario spostare le clip corrispondenti nella cartella **cestino** del **Pool**.

IMPORTANTE

Assicurarsi che i file audio che si intende eliminare non siano in uso in altri progetti.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool** selezionare le clip che si intende eliminare dall'hard disk e selezionare **Modifica > Elimina**.
È inoltre possibile premere **Backspace** o **Canc**, oppure trascinare le clip nella cartella **Cestino**.

NOTA

È possibile recuperare una clip o una regione dalla cartella **Cestino** riportandola mediante trascinamento in una delle cartelle **Audio** o **Video**.

2. In dipendenza del fatto che le clip siano o meno utilizzate da un evento si hanno a disposizione le seguenti opzioni:

- Se le clip sono utilizzate da un evento, fare clic su **Rimuovi**, quindi selezionare **Cestino**.
 - Se le clip non sono utilizzate da un evento, fare clic su **Cestino**.
3. Selezionare **Media > Svuota il cestino**.
 4. Fare clic su **Cancella**.
-

RISULTATO

I file vengono eliminati in maniera permanente dall'hard disk.

Rimuovere le clip inutilizzate dal Pool

Nel **Pool** è possibile trovare tutte le clip che non sono utilizzate nel progetto; in tal modo, queste clip possono essere rapidamente rimosse.

PROCEDIMENTO

1. Nel **Pool**, selezionare **Media > Rimuovi media inutilizzati**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare le clip nella cartella Cestino, selezionare **Cestino**.
 - Per rimuovere le clip dal **Pool**, selezionare **Rimuovi dal Pool**.
-

Rimuovere le regioni dal Pool

PROCEDIMENTO

- Nel **Pool**, selezionare una regione e selezionare **Modifica > Elimina**.
È inoltre possibile premere **Backspace** o **Canc**.

IMPORTANTE

Non compare alcun messaggio di allerta che informa se la regione è ancora in uso.

Individuazione di eventi e clip

È possibile visualizzare rapidamente a quali clip appartengono gli eventi selezionati e a quali eventi appartengono le clip selezionate.

Individuare gli eventi tramite le clip nel Pool

È possibile scoprire quali eventi nel progetto fanno riferimento ad una particolare clip nel Pool.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare una o più clip.
 2. Selezionare **Media > Seleziona nel progetto**.
-

RISULTATO

Tutti gli eventi che fanno riferimento alle clip selezionate vengono ora selezionati nella **finestra progetto**.

Individuare le clip tramite gli eventi nella finestra progetto

È possibile scoprire quali clip appartengono a un particolare evento nella **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare uno o più eventi.
 2. Selezionare **Audio > Trova nel Pool l'elemento selezionato**.
-

RISULTATO

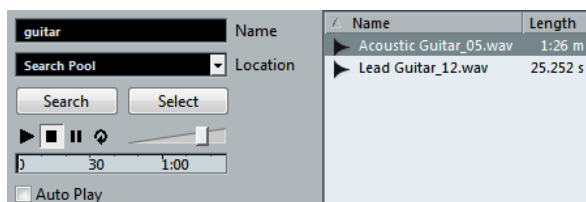
Le clip corrispondenti vengono individuate ed evidenziate nel Pool.

Ricerca dei file audio

Le funzioni di ricerca possono essere d'aiuto per individuare i file audio nel Pool, sul proprio hard disk o su altri supporti. Queste funzioni operano come la normale ricerca file, ma con una serie di funzionalità extra.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, fare clic su **Cerca** nella barra degli strumenti.
Alla base della finestra appare un pannello con le funzioni di ricerca.



2. Specificare i file da cercare nel campo **Nome**.
Si possono usare nomi parziali o wildcard (*).

NOTA

Verranno trovati solo i file audio appartenenti ai formati supportati.

3. Utilizzare il menu a tendina **Posizione** per specificare dove eseguire la ricerca.
Il menu a tendina elenca tutti i dischi locali e i supporti rimovibili.
 - Per limitare la ricerca solo ad alcune cartelle, scegliere **Seleziona percorso di ricerca** e, nella finestra di dialogo che si apre, selezionare la cartella desiderata.

La ricerca include la cartella selezionata e tutte le sotto-cartelle.

NOTA

Le cartelle che sono state selezionate di recente mediante la funzione **Seleziona percorso di ricerca** compaiono nel menu a tendina, in modo da poterle selezionare rapidamente un'altra volta.

4. Fare clic su **Cerca**.
La ricerca viene avviata e l'etichetta del pulsante **Cerca** cambia in **Arresta**.

- Per annullare la ricerca, fare clic su **Arresta**.

Una volta terminata la ricerca, i file trovati vengono elencati sulla destra.

- Per ascoltare un file, selezionarlo nell'elenco ed usare i controlli di riproduzione a sinistra (Riproduci, Arresta, Pausa e Loop). Se si attiva la funzione **Riproduzione automatica**, i file selezionati vengono riprodotti automaticamente.
- Per importare un file nel Pool, fare clic due volte sul file desiderato nell'elenco oppure selezionarlo e fare clic su **Importa**.

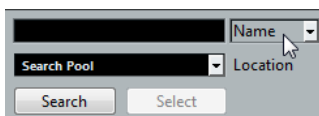
5. Per chiudere il pannello di ricerca, fare clic nuovamente su **Cerca** nella barra degli strumenti.

Utilizzo delle funzionalità di ricerca estese

Oltre al criterio di ricerca basato sul **Nome**, sono disponibili ulteriori filtri di ricerca. Le opzioni di ricerca estese consentono di eseguire una ricerca estremamente dettagliata e aiutano anche a gestire database sonori di dimensioni molto ampie.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, fare clic su **Cerca** nella barra degli strumenti.
Viene visualizzato il pannello di ricerca nella parte inferiore della finestra del Pool.
2. Fare clic sul testo **Nome** per aprire il menu a tendina per la ricerca estesa, in cui è possibile selezionare e definire un criterio di ricerca.



Il menu contiene anche i sotto menu **Aggiungi filtro** e **Preset**.

I criteri di ricerca presentano i seguenti parametri:

- **Nome:** nomi parziali o wildcard (*)
 - **Dimensione:** inferiore a, Maggiore, Uguale, Tra (due valori), in secondi, minuti, ore e byte
 - **Formato** (risoluzione): 8, 16, 24, 32
 - **Canali:** Mono, Stereo e da 3 a 16
 - **Frequenza di campionamento:** numerosi valori; scegliere **Altro** per definire un valore liberamente
 - **Data:** vari intervalli di ricerca
3. Selezionare uno dei criteri di ricerca dal menu a tendina.
Il criterio di ricerca cambia in base alla scelta effettuata.
 4. Facoltativo: per visualizzare un numero maggiore di opzioni di ricerca, aprire il menu a tendina per la ricerca estesa, selezionare il sotto menu **Aggiungi filtro** e scegliere un elemento.
 5. Facoltativo: per salvare le proprie impostazioni dei filtri di ricerca personalizzate sotto forma di preset, aprire il menu a tendina per la ricerca estesa, selezionare **Preset > Salva preset** e inserire un nome per il preset.
I preset salvati vengono aggiunti al sotto menu **Preset**.
 6. Facoltativo: per rimuovere un preset, aprire il menu a tendina per la ricerca estesa, selezionare il preset scelto, quindi selezionare **Rimuovi preset**.

La finestra Trova media

La finestra **Trova media** è una finestra stand-alone che offre le stesse funzionalità dell'opzione **Cerca media** del Pool.

- Per aprire la finestra **Trova media**, selezionare **Media > Cerca media**.
- Per inserire una clip o una regione nel progetto dalla finestra **Trova media**, selezionare l'elemento desiderato dall'elenco, selezionare **Media > Inserisci nel progetto**, quindi selezionare una delle opzioni di inserimento.

LINK CORRELATI

[Inserire le clip in un progetto](#) a pag. 360

File mancanti

Quando all'apertura di un progetto uno o più file risultano mancanti, si apre la finestra di dialogo **Trova file mancanti**. Se si fa clic su **Chiudi**, il progetto si apre senza i file mancanti.

Nel Pool è possibile individuare i file considerati mancanti grazie a un punto interrogativo nella rispettiva colonna **Stato**.

Un file è considerato mancante in uno dei seguenti casi:

- Il file è stato spostato o rinominato fuori da programma dall'ultima volta che si è lavorato nel progetto ed è stata ignorata la finestra di dialogo **Trova file mancanti** quando si è aperto il progetto per la sessione corrente.
- Il file è stato spostato o rinominato fuori dal programma nel corso della sessione corrente.
- È stata spostata o rinominata la cartella nella quale si trovano i file mancanti.

Individuare i file mancanti

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > Trova i file mancanti**.
2. Nella finestra di dialogo **Trova file mancanti** è possibile decidere se il programma troverà automaticamente i file (**Cerca**), se si preferisce trovarli manualmente (**Localizza**), oppure se si desidera specificare la cartella in cui il programma cercherà i file (**Cartella**).
 - Selezionando **Cerca**, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare quale cartella o supporto verranno scansionati dal programma. Fare clic su **Cerca nella cartella**, selezionare una cartella o un supporto e fare clic su **Avvia**. Se il file viene trovato, selezionarlo dall'elenco e fare clic su **Accetta**. Cubase tenta quindi di mappare automaticamente tutti gli altri file mancanti.
 - Selezionando **Raggiungi**, si apre una finestra di selezione file che consente di individuare manualmente il file. Selezionare il file e fare clic su **Apri**.
 - Selezionando **Cartella**, si apre una finestra di dialogo dalla quale è possibile specificare la cartella in cui si trova il file mancante. È il metodo migliore se è stata rinominata o spostata la cartella con il file mancante ma il file ha ancora lo stesso nome. Una volta selezionata la giusta cartella, il programma trova il file e si può chiudere la finestra di dialogo.

Ricostruire i file di editing mancanti

Se un file mancante risulta introvabile, ciò viene in genere indicato da un punto interrogativo nella colonna **Stato** del Pool. Tuttavia, se il file mancante è un file di editing (un file creato durante un processo audio e memorizzato nella cartella Edits all'interno della cartella di progetto), il programma può ricostruirlo ricreando il processo di editing eseguito sul file originale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, individuare le clip che presentano dei file mancanti.
2. Controllare la colonna **Stato**. Se lo stato dei file è indicato come »Ricostruibile«, Cubase è in grado di ricostruire i file.
3. Selezionare le clip ricostruibili e scegliere **Media > Ricostruisci**.

RISULTATO

Viene eseguito il processo di editing e ricreati i relativi file di editing.

Rimuovere dal Pool i file mancanti

Se il Pool contiene dei file audio che non risulta possibile trovare o ricostruire, si consiglia di rimuoverli.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra del **Pool**, selezionare **Media > Rimuovi file mancanti**.

RISULTATO

Vengono rimossi tutti i file mancanti dal Pool e tutti gli eventi corrispondenti dalla **finestra progetto**.

Ascolto delle clip nel Pool

È possibile ascoltare le clip nel Pool utilizzando i comandi da tastiera, il pulsante **Ascolta**, oppure facendo clic sull'immagine della forma d'onda relativa a una clip.

- Comandi da tastiera
Se si attiva l'opzione **Attiva/disattiva riproduzione anteprima locale** nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Trasporto), è possibile utilizzare il comando **Barra spaziatrice** per l'ascolto in anteprima. Questa operazione corrisponde ad attivare la funzione **Ascolta** che si trova nella barra degli strumenti.
- Selezionare una clip e attivare la funzione **Ascolta**.
Viene riprodotta l'intera clip. Per arrestare la riproduzione, fare nuovamente clic su **Ascolta**.
- Fare clic nell'immagine della forma d'onda di una clip.
La clip viene riprodotta dalla posizione selezionata nella forma d'onda fino alla fine. Per arrestare la riproduzione, fare clic su **Ascolta** o in un qualsiasi altro punto della finestra del **Pool**.

L'audio viene inviato direttamente al bus main mix (l'uscita di default), bypassando le impostazioni del canale audio, degli effetti e dell'equalizzatore.

NOTA

È possibile regolare il livello dell'anteprima con il fader di livello in miniatura nella barra degli strumenti. Questa operazione non influenza il livello della normale riproduzione.

Se è stata attivata la funzione **Ascolta loop** prima dell'ascolto, avviene quanto segue:

- Se si fa clic su **Ascolta** per ascoltare una clip, la clip viene ripetuta in maniera indefinita fino a quando si arresta la riproduzione facendo nuovamente clic su **Ascolta** o **Ascolta loop**.
- Se si fa clic sull'immagine della forma d'onda per ascoltarla, la sezione della clip dal punto selezionato fino alla fine viene ripetuta in maniera indefinita finché non si arresta la riproduzione.

Aprire le clip nell'Editor dei campioni

L'Editor dei campioni consente di eseguire una serie di operazioni di editing particolarmente dettagliate sulle clip.

- Per aprire una clip nell'Editor dei campioni, fare doppio-clic sull'icona di una forma d'onda o sul nome di una clip nella colonna **Media**.
- Per aprire una determinata regione di una clip nell'Editor dei campioni, fare doppio-clic sulla regione scelta all'interno del Pool.

Questa funzione può essere ad esempio utilizzata per impostare un punto di snap per una clip. Quando si inserisce in un secondo momento la clip dal Pool al progetto, il punto di snap impostato consente di fare in modo che la clip sia correttamente allineata.

LINK CORRELATI

[Regolare i punti di snap](#) a pag. 322

[Editor dei campioni](#) a pag. 304

Importazione dei file multimediali

La finestra di dialogo **Importa media** consente di importare i file direttamente nel Pool.

Per aprire questa finestra di dialogo, selezionare **Media > Importa media** o fare clic su **Importa** nella barra degli strumenti del Pool.

Si apre una finestra di selezione file standard in cui è possibile scorrere le altre cartelle, ascoltare i file, ecc. Possono essere importati i seguenti formati di file audio:

- Wave (Normal o Broadcast)
- AIFF e AIFC (.AIFF Compressi)
- REX o REX 2
- FLAC (Free Lossless Audio Codec)
- SD2 (Sound Designer II) (solo Mac)
- MPEG Layer 2 e Layer 3 (file mp2 ed mp3)
- Ogg Vorbis (file OGG)
- Windows Media Audio (solo Windows)
- File Wave 64 (file W64)

Sono possibili le seguenti caratteristiche:

- Stereo o mono
- Qualsiasi frequenza di campionamento

NOTA

I file che presentano una frequenza di campionamento diversa rispetto a quella del progetto vengono riprodotti a velocità e altezza non corrette.

- Risoluzione di 8, 16, 24 o 32 bit a virgola mobile
- Diversi formati video

NOTA

Per importare i file audio o video nel Pool è possibile anche usare i comandi disponibili nel sotto menu **Importa** del menu **File**.

LINK CORRELATI

[File Wave](#) a pag. 581

[Importare i file ReCycle](#) a pag. 642

[Importazione di file audio compressi](#) a pag. 642

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 609

Importare i CD audio nel Pool

È possibile importare direttamente nel Pool tracce o sezioni di tracce da un CD audio. Per questa operazione si apre una finestra di dialogo in cui è possibile specificare quali tracce vengono copiate dal CD, convertite in file audio e inserite nel Pool.

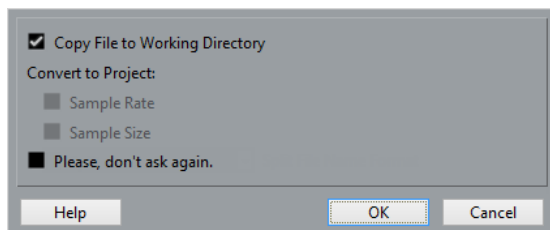
- Per importare un CD audio nel Pool, selezionare **Media > Importa CD audio**.

LINK CORRELATI

[Importare tracce audio da CD](#) a pag. 639

Finestra di dialogo Opzioni di importazione

Se si seleziona un file nella finestra di dialogo **Importa media** e si fa clic su **Apri**, si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione**.



Copia file nella cartella di lavoro

Se questa opzione è attivata, il file viene copiato nella cartella **Audio** del progetto e la clip farà riferimento a questa copia.

Se l'opzione è disattivata, la clip fa riferimento al file originale nella posizione originale e verrà indicata come «esterna» nel **Pool**.

Converti secondo le impostazioni del progetto

Se si sta importando un singolo file audio, è possibile convertirne la frequenza di campionamento a condizione che questa sia diversa rispetto alla frequenza di campionamento impostata per il progetto. Può essere convertita anche la dimensione del campione, a condizione che questa sia più bassa rispetto al formato di registrazione utilizzato nel progetto.

Se si stanno importando più file audio contemporaneamente, la finestra di dialogo **Opzioni di importazione** contiene invece un box di spunta **Converti e copia nel progetto se necessario**. Quando questa opzione è attivata, i file importati verranno convertiti solamente se la frequenza di campionamento è diversa o se la risoluzione è inferiore rispetto a quella del progetto.

Non chiedere più

Se questa opzione è attivata, i file verranno sempre importati in base alle impostazioni definite, senza che appaia questa finestra di dialogo. Questa opzione può essere ripristinata nella finestra di dialogo Preferenze (pagina **Modifica > Audio**).

NOTA

I file possono inoltre essere convertiti successivamente mediante le opzioni **Conversione file** o **Conforma file**.

LINK CORRELATI

[Stato](#) a pag. 357

[Conversione dei file](#) a pag. 371

[Conformare i file](#) a pag. 372

Esportare le regioni sotto forma di file audio

Se all'interno di una clip audio sono state create delle regioni, è possibile esportarle come file audio separati. Se si hanno due clip che fanno riferimento allo stesso file audio è possibile creare un file audio separato per ciascuna clip.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Pool**, selezionare la regione da esportare.
2. Selezionare **Audio > Converti in file la selezione**.
3. Selezionare la cartella nella quale si desidera creare il nuovo file e fare clic su **OK**.
4. Se si sta utilizzando l'opzione **Converti in file la selezione** per creare un file audio separato per una clip che fa riferimento allo stesso file audio di un'altra clip, inserire un nome per il nuovo file audio.

RISULTATO

Nella cartella specificata viene creato un nuovo file audio. Il file ha il nome della regione e viene automaticamente aggiunto nel Pool.

LINK CORRELATI

[Creare eventi audio dalle regioni](#) a pag. 321

Cambiare la cartella di registrazione del Pool

Tutte le clip audio registrate nel progetto vanno a finire nella **Cartella di registrazione del Pool**. La **Cartella di registrazione del Pool** è indicata dalla dicitura Registra nella colonna Stato e da un punto, a contrassegnare la cartella stessa.

Di default, questa è la cartella Audio principale. È comunque possibile creare una nuova sotto cartella Audio e farla diventare la **Cartella di registrazione del Pool**.

NOTA

Le cartelle che vengono create nel **Pool** servono solo per l'organizzazione dei file nel **Pool** stesso. Tutti i file vengono invece registrati nella cartella specificata come **Cartella di registrazione del Pool**.

PROCEDIMENTO

1. Nel **Pool**, selezionare la cartella Audio o una qualsiasi clip audio.

NOTA

Non è possibile scegliere la cartella Video, o qualsiasi sua sotto cartella, come **Cartella di registrazione del Pool**.

2. Selezionare **Media > Crea cartella**.
3. Rinominare la nuova cartella.
4. Selezionare la nuova cartella e selezionare **Media > Imposta cartella di registrazione del Pool**, oppure fare clic nella colonna **Stato** relativa alla nuova cartella.

RISULTATO

La nuova cartella diventa così la **Cartella di registrazione del Pool**. Tutto l'audio registrato nel progetto viene salvato in questa cartella.

Organizzare le clip e le cartelle

Quando nel Pool si accumula un elevato numero di clip, può diventare difficile trovare determinati elementi. In questi casi può essere utile organizzare le clip in nuove sotto cartelle a cui assegnare dei nomi che ne riflettano il contenuto. Ad esempio, è possibile inserire tutti gli effetti sonori in una cartella, tutte le voci soliste in un'altra ecc.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare il tipo di cartella, audio o video, per la quale si intende creare una sotto cartella.

NOTA

Non è possibile collocare clip audio in una cartella Video o viceversa.

2. Selezionare **Media > Crea cartella**.
 3. Rinominare la cartella.
 4. Trascinare le clip nella nuova cartella.
-

Applicare un processo alle clip nel Pool

È possibile applicare dei processi audio alle clip direttamente dal Pool, esattamente come avviene con gli eventi nella **finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare le clip da processare.
 2. Selezionare **Audio > Processa** e scegliere il metodo di processamento.
-

RISULTATO

Un simbolo di forma d'onda indica che le clip sono state processate.

LINK CORRELATI

[Processamento e funzioni audio](#) a pag. 286

Minimizzare i file

È possibile minimizzare i file audio in base alla dimensione delle clip audio di riferimento nel progetto. I file che vengono prodotti mediante l'utilizzo di questa opzione contengono solamente le porzioni di file audio effettivamente usate nel progetto.

Ciò può ridurre notevolmente la dimensione del progetto nel caso in cui ampie porzioni dei file audio non sono utilizzate. Inoltre, questa opzione è utile a scopi d'archiviazione una volta completato un progetto.

IMPORTANTE

Questa operazione modifica per sempre i file audio selezionati nel Pool e non può essere annullata. Se si desidera creare i file audio minimizzati solamente come copia, lasciando immutato il progetto originale, è possibile utilizzare l'opzione **Backup del progetto**.

NOTA

Minimizzando i file viene eliminata l'intera storia delle modifiche.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare i file da minimizzare.
2. Selezionare **Media > Minimizza file**.
3. Fare clic su **Minimizza**.
Al termine dell'operazione di minimizzazione, i riferimenti ai file nel progetto salvato non sono più validi.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni.
 - Per salvare il progetto aggiornato, fare clic su **Salva adesso**.
 - Per continuare con il progetto non salvato, fare clic su **Più tardi**.

RISULTATO

Solamente le porzioni audio effettivamente utilizzate nel progetto rimangono nei file audio corrispondenti all'interno della cartella di registrazione del Pool.

LINK CORRELATI

[Backup dei progetti](#) a pag. 77

Conversione dei file

Nel Pool è possibile convertire i file in un altro formato.

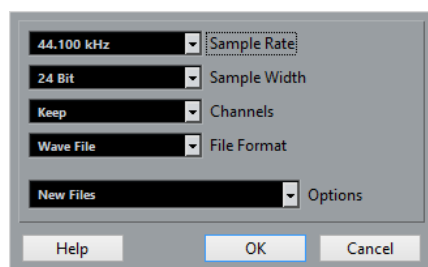
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare i file da convertire.
2. Selezionare **Media > Conversione file**.
3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di conversione**, definire le proprie impostazioni e fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Opzioni di conversione

In questa finestra di dialogo è possibile convertire i file audio nel Pool.

Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di conversione**, selezionare una clip nella finestra del **Pool** e selezionare **Media > Conversione file**.



Freq. campionamento

Consente di convertire un file a un'altra frequenza di campionamento.

Risoluzione campioni

Consente di eseguire una conversione nei formati 16 Bit, 24 Bit o 32 Bit a virgola mobile.

Canali

Consente di eseguire una conversione nei formati mono o stereo interlacciato.

Formato file

Consente di eseguire una conversione nei formati Wave, AIFF, Wave 64, o Broadcast Wave.

Opzioni

È possibile utilizzare il menu a tendina **Opzioni** per impostare una delle seguenti opzioni:

- **Nuovi file**
Crea una copia del file nella cartella Audio e converte il nuovo file in base agli attributi scelti. Il nuovo file viene aggiunto al Pool, ma tutte le clip fanno ancora riferimento al file originale non convertito.
- **Sostituisci file**
Converte il file originale senza cambiare i riferimenti delle clip. I riferimenti vengono comunque salvati con l'operazione di salvataggio successiva.
- **Nuovo + Sostituisci nel Pool**
Crea una nuova copia con gli attributi scelti, sostituisce il file originale con quello nuovo nel Pool e riassegna i riferimenti correnti delle clip dal file originale al nuovo file. Selezionare l'ultima opzione per fare in modo che le clip audio facciano riferimento al file convertito, conservando però sull'hard disk il file originale (ad esempio nel caso in cui il file è in uso da parte di altri progetti).

Conformare i file

È possibile allineare gli attributi dei file (conformarli) con gli attributi del progetto. Ciò è utile se gli attributi dei file selezionati sono diversi dagli attributi del progetto.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare le clip da conformare.
2. Selezionare **Media > Conformi file**.
3. Decidere se mantenere o sostituire i file originali non convertiti nel Pool.
 - Selezionando l'opzione **Sostituisci**, i file nel Pool e nella cartella Audio del progetto vengono sostituiti.
 - Se è selezionata una qualsiasi delle opzioni della categoria **Mantieni**, i file originali rimangono nella cartella Audio del progetto e vengono creati dei nuovi file.

RISULTATO

I file vengono conformati. I riferimenti a clip o eventi nel Pool vengono riassegnati ai file conformati.

Estrarre l'audio da file video

È possibile estrarre l'audio dai file video. Questa operazione genera automaticamente una nuova clip audio che compare nella cartella di registrazione del Pool.

NOTA

Questa funzione non è disponibile per i file video MPEG-1.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare **Media > Estrai audio da file video**.

2. Selezionare il file video dal quale si intende estrarre l'audio e fare clic su **Apri**.
-

RISULTATO

L'audio viene estratto dal file video. Il file audio assume lo stesso formato e gli stessi valori di frequenza di campionamento/ampiezza del progetto corrente e lo stesso nome del file video.


MediaBay

MediaBay consente di gestire tutti i propri file multimediali e preset provenienti da diverse sorgenti o supporti.

MediaBay nell'area destra

È possibile aprire **MediaBay** nell'area destra della **finestra progetto**. Questa funzionalità è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni di **MediaBay** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**.

Per aprire **MediaBay** nell'area destra, seguire le seguenti indicazioni:

- Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e, in cima all'area destra, fare clic sulla linguetta **MediaBay**.

Mediabay nell'area destra è suddivisa nelle seguenti sezioni:

1. **Cerca**
Consente di cercare i file multimediali per nome o per attributo.
2. **Home**
Consente di tornare alla visualizzazione iniziale.
3. **Visualizza tutti gli elementi**
Consente di visualizzare l'elenco dei risultati per il riquadro selezionato. Se non è selezionato alcun riquadro, vengono visualizzati tutti i file multimediali che sono contenuti nella **Posizione di navigazione** selezionata.
4. **Riquadro Instruments**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset dei VST Instrument inclusi.
5. **Riquadro Loop e campioni**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i loop audio, i loop MIDI o i suoni, ordinati per collezione di contenuti.
6. **Riquadro Preset**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset traccia, i preset strip, i preset della catena degli effetti e i preset degli effetti VST.
7. **Riquadro Preset utente**
Fare clic su questo riquadro per visualizzare i preset traccia, i preset strip, i banchi di pattern, i preset della catena degli effetti, i preset degli effetti VST e i preset dei VST instrument che sono elencati nella cartella **VST Sound > Contenuti utente**.

LINK CORRELATI

[Visualizzare/nascondere le aree](#) a pag. 30

[Sezione Posizione di navigazione](#) a pag. 377

[Spostarsi tra le diverse posizioni di navigazione](#) a pag. 378

[Sezione Risultati](#) a pag. 379

[Sezione Pre-ascolto](#) a pag. 384

Sezione Filtri a pag. 387

Caricamento di loop e campioni a pag. 390

Caricamento dei preset traccia a pag. 390

Caricamento dei preset dei VST instrument a pag. 391

Caricamento dei preset degli effetti plug-in a pag. 391

Caricamento dei preset della catena degli effetti a pag. 391

Caricamento dei preset strip a pag. 392

Finestra MediaBay

Per aprire **MediaBay** in una finestra separata, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Media > MediaBay**.
- Premere **F5**.



MediaBay

MediaBay è suddivisa nelle seguenti sezioni:

1. Definisci le posizioni da scansionare

Consente di creare dei preset per le posizioni sul proprio sistema che si desidera scansionare per la ricerca dei file multimediali.

2. Posizioni da scansionare

Consente di scorrere le posizioni precedentemente definite.

3. Filtri

Consente di filtrare l'elenco dei risultati utilizzando un filtro logico o un filtro basato su attributi.

4. Risultati

Visualizza tutti i file multimediali trovati. È possibile filtrare l'elenco ed eseguire delle ricerche basate sul testo.

5. Pre-ascolto

Consente di ascoltare un'anteprima dei file visualizzati nell'elenco dei risultati.

LINK CORRELATI

[La sezione Definisci le posizioni da scansionare](#) a pag. 376

[Sezione Posizione di navigazione](#) a pag. 377

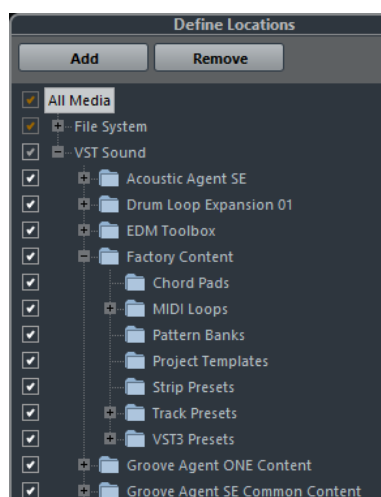
[Sezione Filtri](#) a pag. 387

[Sezione Risultati](#) a pag. 379

[Sezione Pre-ascolto](#) a pag. 384

La sezione Definisci le posizioni da scansionare

Nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** è possibile specificare quali cartelle si intende includere nella scansione. Per farlo, attivare/disattivare i box di spunta relativi alle cartelle desiderate.



Il colore dei segni di spunta aiuta a identificare le cartelle e le sotto-cartelle che vengono scansionate:

- Bianco indica che tutte le sotto cartelle vengono scansionate.
- Arancio indica che almeno una sotto-cartella è esclusa dalla scansione.
Per tornare a scansionare interamente una cartella (incluse tutte le relative sotto-cartelle), fare clic su un segno di spunta arancione.

Nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** è inoltre possibile specificare quali cartelle sono visualizzate come posizioni di navigazione nel menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita**.

- Per impostare una cartella come posizione di navigazione e aggiungerla al menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita**, selezionare la cartella desiderata e fare clic su **Aggiungi**.
- Per rimuovere una posizione dal menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita**, selezionarla e fare clic su **Rimuovi**.

NOTA

La funzione **Definisci le posizioni da scansionare** non è disponibile in **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE).

Nodo VST Sound

Il nodo **VST Sound** rappresenta una scorciatoia per accedere ai propri file dei contenuti utente e dei contenuti di fabbrica, incluse le cartelle dei preset.

Le cartelle sotto il nodo **VST Sound** rappresentano le posizioni in cui i file dei contenuti, i preset traccia, i preset VST ecc., vengono salvati per impostazione predefinita.

Eeguire una scansione dei propri contenuti

È possibile specificare quali cartelle includere nella scansione.

- Per includere una cartella nella scansione, inserire la spunta nel relativo box.
- Per escludere una cartella dalla scansione, togliere la spunta dal relativo box.
- Per restringere il campo della ricerca a una singola sotto-cartella, attivare/disattivare i relativi box di spunta.

Il risultato della scansione viene salvato in un file database. Quando si toglie la spunta dal box di una cartella che è già stata scansionata, compare un messaggio che consente di conservare i risultati della scansione all'interno di questo file database, oppure di rimuovere completamente i dati per questa cartella dal file database.

- Per mantenere le voci del database ed escludere la cartella dalla scansione, selezionare **Mantieni**.
- Per rimuovere i contenuti dal database, selezionare **Rimuovi**.

Tutti i file individuati nelle cartelle specificate vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.

Aggiornamento di MediaBay

Dopo che sono state apportate delle modifiche ai propri contenuti utente o se sono stati cambiati degli attributi, è necessario aggiornare **MediaBay**. **MediaBay** può essere aggiornata eseguendo una nuova scansione oppure aggiornando la visualizzazione della finestra. I contenuti di fabbrica vengono aggiornati automaticamente.

Se sono state apportate delle modifiche ai propri contenuti e si desidera che queste modifiche vengano visualizzate in **MediaBay**, è necessario eseguire una nuova scansione delle cartelle corrispondenti.

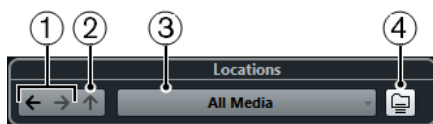
- Per riscansionare la cartella selezionata e le relative sotto cartelle, fare clic-destro sulla cartella e selezionare **Scansiona nuovamente il disco**.
- Per riscansionare solamente le cartelle che hanno subito delle modifiche dal momento dell'ultima scansione, fare clic-destro nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare**, quindi selezionare **Scansione rapida del disco**.

Se sono stati modificati dei valori degli attributi o se è stata mappata una nuova rete, è necessario aggiornare la visualizzazione delle cartelle corrispondenti.

- Per aggiornare la visualizzazione di una cartella, nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** di **MediaBay** fare clic-destro su una cartella e selezionare **Aggiorna viste**.
- Per visualizzare un nuovo disco di rete, nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** di **MediaBay** fare clic-destro sul nodo genitore e selezionare **Aggiorna viste**. A questo punto è possibile procedere con la scansione del disco.

Sezione Posizione di navigazione

Quando si apre il menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita** e si seleziona una posizione, i file trovati in quella specifica posizione vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**. Navigando tra le diverse posizioni definite è possibile raggiungere rapidamente i file cercati.



- 1. Posizione precedente/successiva**
Seleziona la posizione di navigazione precedente/successiva.
- 2. Sfoglia la cartella genitore**
Apri la posizione genitore della cartella selezionata.
- 3. Seleziona posizione di navigazione definita**
I seguenti preset di posizione sono disponibili di default:
Tutti i media, Hard disk locali, VST Sound, Contenuti di fabbrica, Contenuti utente, Progetti di Cubase, Documenti, Desktop, Musica.
- 4. Risultati approfonditi**
Se questa opzione è attivata, nell'elenco dei risultati vengono visualizzati anche i file multimediali che si trovano nelle sotto cartelle della posizione selezionata.

Spostarsi tra le diverse posizioni di navigazione

È possibile spostarsi rapidamente tra le diverse posizioni di navigazione.

- Per cambiare la posizione di navigazione, selezionarne un'altra dal menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita**.
Se le posizioni disponibili non includono i file che si intende visualizzare o se la cartella che si desidera scansionare non si trova in nessuna delle posizioni definite, aggiungere una nuova posizione nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare**.
- Per selezionare la cartella precedente o successiva, fare clic su **Posizione precedente** o **Posizione successiva**. Questi percorsi vengono eliminati quando si chiude **MediaBay**.
- Per selezionare la cartella superiore della cartella selezionata, fare clic su **Sfogliare la cartella genitore**.
- Per visualizzare i file contenuti nella cartella selezionata e in qualsiasi sua sotto cartella, attivare l'opzione **Risultati approfonditi**. Se questo pulsante non è attivato, vengono visualizzate solamente le cartelle e i file contenuti nella cartella selezionata.

Definizione delle posizioni di navigazione

È possibile definire delle posizioni di navigazione, cioè delle scorciatoie per le cartelle con le quali si desidera lavorare. Queste posizioni sono visualizzate nella sezione Posizioni di navigazione.

PREREQUISITI

Configurare la sezione **Definisci le posizioni da scansionare** ed eseguire una scansione dei contenuti.

NOTA

La funzione **Definisci le posizioni da scansionare** non è disponibile in **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE).

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** di **MediaBay**, selezionare la cartella che si desidera impostare come posizione.
- Fare clic su **Aggiungi**.
- Accettare il nome di default o inserire un nuovo nome.

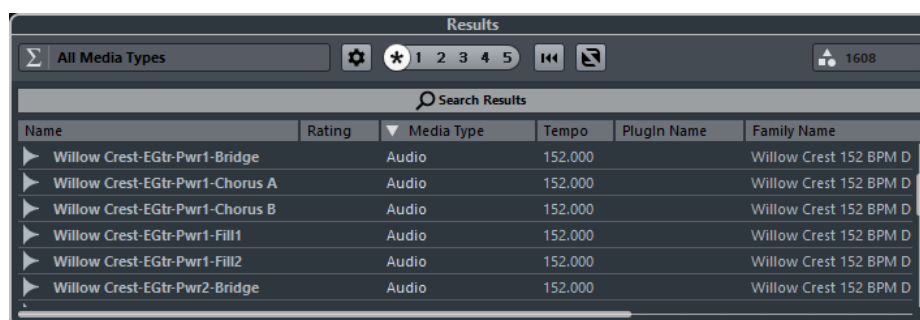
4. Fare clic su **OK**.
La nuova posizione viene aggiunta al menu a tendina **Seleziona posizione di navigazione definita** nella sezione **Posizioni**.
5. Ripetere questi passaggi per aggiungere tutte le posizioni desiderate.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Una volta impostate le posizioni desiderate, è possibile nascondere dalla vista la sezione **Definisci le posizioni da scansionare** per risparmiare spazio su schermo.

Sezione Risultati

L'elenco dei **Risultati** visualizza tutti i file multimediali trovati nella posizione selezionata.



NOTA

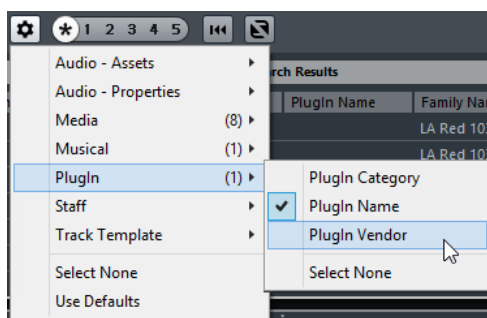
È possibile impostare il numero massimo di file visualizzati nell'elenco dei **Risultati** all'interno delle **Impostazioni di MediaBay**.

Configurare le colonne nell'elenco dei risultati

Per ciascun tipo di file multimediale o per le combinazioni dei diversi tipi, è possibile specificare quali colonne degli attributi verranno visualizzate nell'elenco dei **Risultati**.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione Risultati di **MediaBay**, selezionare i tipi di file multimediali per i quali si desidera definire delle impostazioni.
2. Fare clic su **Configura le colonne dell'elenco dei risultati** e attivare o disattivare le opzioni presenti nel sotto menu.



Per escludere una particolare categoria, selezionare **Annulla selezione** nel sotto menu corrispondente.

Gestione dei file multimediali nell'elenco dei risultati

NOTA

La funzione **Definisci le posizioni da scansionare** non è disponibile in **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE).

- Per spostare o copiare un file dall'elenco dei **Risultati** a un'altra posizione, trascinarlo in un'altra cartella all'interno della sezione **Definisci le posizioni da scansionare**.
- Per modificare l'ordine delle colonne nell'elenco dei **Risultati**, fare clic sull'intestazione di una colonna, quindi trascinarla in un'altra posizione.
- Per eliminare un file, cliccarci sopra col tasto destro nell'elenco e selezionare **Elimina**. Il file viene eliminato in maniera permanente dal proprio computer.

IMPORTANTE

Se si elimina un file utilizzando Esplora file/Mac OS Finder, il file viene ancora visualizzato nell'elenco dei **Risultati**, sebbene non sia più disponibile per il programma. Per porvi rimedio, scansionare nuovamente la cartella corrispondente.

Mischiare l'elenco dei risultati

È possibile visualizzare l'elenco dei **Risultati** in un ordine casuale.

- Per mischiare l'elenco dei **Risultati** fare clic su **Mischia i risultati**  in **MediaBay**.

Individuazione della posizione di un file

È possibile aprire Esplora file/Mac OS Finder per visualizzare la posizione di un file sul proprio sistema.

NOTA

Questa funzione non è disponibile in **MediaBay** nell'area destra o per i file che fanno parte di un archivio VST Sound (non in Cubase LE).

PROCEDIMENTO

- Nell'elenco dei **Risultati**, fare clic-destro su un file e selezionare **Mostra in Explorer/Mostra in Finder**.

RISULTATO

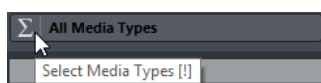
Si apre Esplora file/Mac OS Finder e viene evidenziato il file corrispondente.

Filtraggio in base al tipo di file

L'elenco dei **Risultati** può essere configurato in modo da visualizzare solamente un tipo particolare di file o una combinazione di più tipi.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Risultati**, fare clic su **Seleziona i tipi di media**.

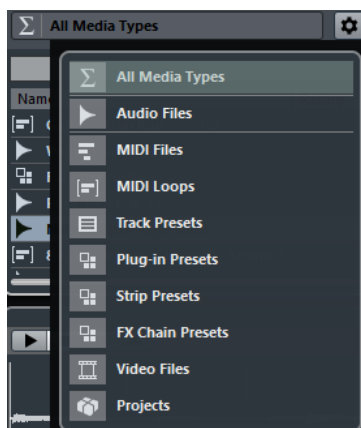


2. Nella finestra di dialogo **Visualizza tipi di media** attivare i tipi di file multimediali che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.

Una volta che l'elenco è stato filtrato in modo da visualizzare un particolare tipo di file, ciò viene indicato dall'icona corrispondente a sinistra del pulsante **Seleziona i tipi di media**. Se sono stati selezionati più tipi di file viene usata l'icona **Diversi tipi di media**.

Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali

È possibile attivare i tipi di file multimediali che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.



Sono disponibili i seguenti tipi di file:

File audio

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i file audio. I formati supportati sono .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .sd2 (Solo Mac OS), .wma (solo Windows).

File MIDI

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i file MIDI (estensione file .mid).

Loop MIDI

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i loop MIDI (estensione file .midilooop).

Preset traccia

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i preset traccia per le tracce audio, MIDI e instrument (estensione file .trackpreset). I preset traccia sono una combinazione di impostazioni traccia, effetti e impostazioni della **MixConsole** che possono essere applicate a nuove tracce di diverso tipo.

Preset dei plug-in

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i preset VST per i VST instrument e per gli effetti plug-in. Vengono inoltre elencati i preset di equalizzazione salvati nella **MixConsole**. Questi preset contengono tutte le impostazioni dei parametri per un particolare plug-in e possono essere usati per applicare dei suoni alle tracce instrument e degli effetti alle tracce audio.

Preset strip

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i preset strip (estensione file .strippreset). Questi preset contengono le catene di effetti channel strip.

Preset della catena degli effetti

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i preset della catena degli effetti (estensione file `.fxchainpreset`). Questi preset contengono le catene di effetti in insert.

File video

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza tutti i file video.

Progetti

Quando è attivata questa opzione, l'elenco visualizza tutti i file progetto (`.cpr`).

LINK CORRELATI

[Preset traccia](#) a pag. 129

[Salvare/caricare i preset strip](#) a pag. 262

[Salvare/caricare i preset di equalizzazione](#) a pag. 255

[Salvare/caricare i preset della catena degli effetti](#) a pag. 252

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 609


Filtraggio in base alla valutazione

Mediante il **Filtro di valutazione** è possibile filtrare i file in base alla rispettiva valutazione, consentendo così di escludere dei file dalla ricerca in relazione alla loro qualità.

NOTA

Il **Filtro di valutazione** non è disponibile in **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE).

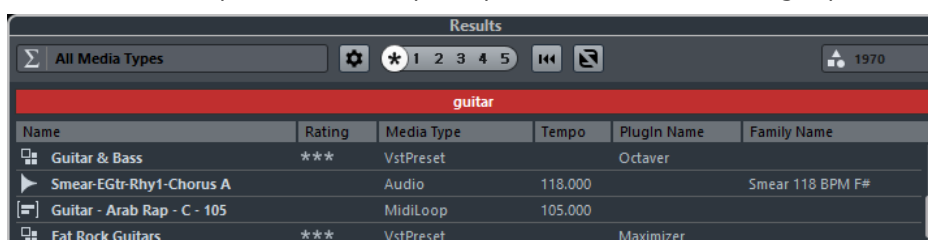
PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Risultati** di **MediaBay**, trascinare il **Filtro di valutazione** verso sinistra o destra.

2. Per visualizzare tutti i file multimediali indipendentemente dalla valutazione, fare clic sull'asterisco.

Eseguire una ricerca di testo

Nell'elenco dei **Risultati** è possibile eseguire una ricerca testuale. Se si inserisce del testo nel campo di ricerca testuale, vengono visualizzati solamente i file i cui attributi coincidono con il testo inserito.

- Fare clic nel campo e inserire il testo da cercare.
Se si stanno ad esempio cercando tutti i loop audio relativi a dei suoni di batteria, inserire la dicitura »drum« nel campo di ricerca. Il risultato della ricerca conterrà i loop che presentano nomi come »Drums 1«, »Drumloop«, »Snare Drum«, ecc. Inoltre, vengono trovati anche i file con la categoria di attributi **Drum&Percussion** oppure qualsiasi altro attributo contenente la parola »drum«. È inoltre possibile aggiungere degli apostrofi per trovare delle corrispondenze esatte per le parole inserite e utilizzare gli operatori booleani.



- Per azzerare la ricerca testuale, eliminare il testo.

Ricerca testuale mediante gli operatori booleani

È possibile eseguire delle ricerche avanzate utilizzando gli operatori booleani o wildcard.

Possono essere utilizzati i seguenti elementi:

And [+]

[a and b]

Quando si inseriscono delle stringhe di testo separate da »and« (o da un segno più), vengono trovati tutti i file che contengono sia a che b.

[And] è l'impostazione di default quando non vengono usati gli operatori booleani; si può comunque ad esempio inserire anche l'espressione [a b].

Or [,]

[a or b]

Quando si inseriscono delle stringhe di testo separate dall'espressione »or« (o da una virgola), vengono trovati tutti i file che contengono a o b, oppure entrambi.

Not [-]

[not b]

Quando si inserisce del testo preceduto da »not« (o da un segno meno), vengono trovati tutti i file che non contengono b.

Parentesi [()]

[(a or b) + c]

Tramite le parentesi è possibile raggruppare delle stringhe di testo. In questo esempio, vengono trovati i file che contengono c e uno tra a o b.

Apici [» «]

[»testo di esempio«]

Tramite gli apici è possibile definire delle sequenze di più parole. I file vengono trovati solo se contengono questa specifica sequenza di parole.

IMPORTANTE


Quando si cercano dei file il cui nome contiene un trattino, inserire il testo della ricerca tra virgolette. In caso contrario, il programma considera il trattino come un operatore booleano »non«.

NOTA

Questi operatori possono essere utilizzati anche per il filtraggio logico.

Reiniziare l'elenco dei risultati

È possibile reiniziare tutte le impostazioni e i risultati dei filtri.

- Per reiniziare l'elenco dei **Risultati**, fare clic su **Reinizializza i filtri dell'elenco dei risultati**  in **MediaBay**.

Sezione Pre-ascolto

Nella sezione **Pre-ascolto** è possibile ascoltare in anteprima i singoli file in modo da decidere quali utilizzare nel proprio progetto.

Gli elementi visibili in questa sezione e le rispettive funzioni dipendono dal tipo di file multimediale utilizzato.

IMPORTANTE

La sezione **Pre-ascolto** non è disponibile per i file video, i file di progetto e i preset traccia audio. I preset traccia possono essere ascoltati in anteprima nel browser dei preset.

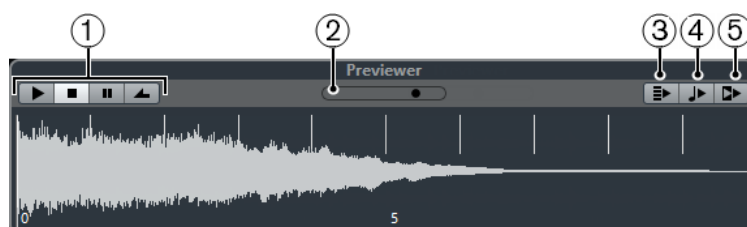
NOTA

Alcune preferenze di **MediaBay** influenzano la riproduzione dei file multimediali.

LINK CORRELATI

[Impostazioni di MediaBay](#) a pag. 396

Anteprima dei file audio



1. Controlli di trasporto

Consentono di avviare, arrestare, mettere in pausa e riprodurre in ciclo l'anteprima.

2. Fader Volume dell'anteprima

Consente di specificare il livello dell'anteprima.

3. Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati

Se questa opzione è attivata, il file selezionato viene automaticamente riprodotto.

4. Allinea i tempi al progetto

Se questa opzione è attivata, il file selezionato viene riprodotto in sync con il progetto, a partire dalla posizione del cursore di progetto. Si noti che ciò può comportare l'applicazione della funzione di modifica della durata (time stretching) al proprio file audio.

NOTA

Se nel progetto si importa un file audio per il quale nella sezione **Allinea i tempi al progetto** è attivata l'opzione **Pre-ascolto**, viene attivata automaticamente la **Modalità musicale** per la traccia corrispondente.

5. Attendi la riproduzione del progetto

Se questa opzione è attivata, le funzioni riproduci e arresta della **Barra di trasporto** vengono sincronizzate con i pulsanti riproduci e arresta della sezione **Pre-ascolto**.

Per usare questa opzione nella sua piena funzionalità, impostare il localizzatore sinistro all'inizio di una misura, quindi avviare la riproduzione del progetto utilizzando la **Barra di trasporto**. I loop che vengono ora selezionati nell'elenco dei **Risultati** verranno avviati insieme al progetto in perfetta sincronizzazione.

Anteprima dei file MIDI

IMPORTANTE

Per ascoltare un'anteprima di un file MIDI è necessario selezionare una periferica di uscita dal menu a tendina **Uscita**.



- 1. Controlli di trasporto**
Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.
- 2. Fader Volume dell'anteprima**
Consente di specificare il livello dell'anteprima.
- 3. Uscita**
Consente di selezionare il dispositivo di uscita.
- 4. Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati**
Se questa opzione è attivata, il file selezionato viene automaticamente riprodotto.
- 5. Allinea i tempi al progetto**
Se questa opzione è attivata, il file selezionato viene riprodotto in sync con il progetto, a partire dalla posizione del cursore di progetto. Si noti che ciò può comportare l'applicazione della funzione di modifica della durata (time stretching) al proprio file MIDI.

NOTA

Se nel progetto si importa un file MIDI per il quale nella sezione **Allinea i tempi al progetto** è attivata l'opzione **Pre-ascolto**, viene attivata automaticamente la **Modalità musicale** per la traccia corrispondente.

Anteprima dei loop MIDI

NOTA

I loop MIDI vengono sempre riprodotti in sync con il progetto.



- 1. Controlli di trasporto**
Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.
- 2. Fader Volume dell'anteprima**
Consente di specificare il livello dell'anteprima.
- 3. Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati**
Se questa opzione è attivata, il file selezionato viene automaticamente riprodotto.
- 4. Riproduzione regolata in base alla traccia accordi**
Se questa opzione è attivata, gli eventi del loop MIDI vengono trasposti in modo da essere riprodotti in contesto con la traccia accordi. Si noti che affinché questa funzione abbia

effetto, è necessario che nel progetto sia presente una traccia accordi contenente degli eventi accordo.

Se questa opzione è attivata e si inserisce un loop MIDI nel progetto, la funzione **Segui la traccia accordi** viene automaticamente attivata per la traccia.

Anteprima dei preset VST e dei preset traccia per le tracce MIDI e instrument

Per ascoltare un'anteprima dei preset traccia per le tracce MIDI o instrument e dei preset VST, sono necessarie delle note MIDI. Queste note possono essere inviate al preset traccia in vari modi: suonandole direttamente, utilizzando un file MIDI, tramite la modalità **Registratore di sequenza** oppure utilizzando la tastiera del computer.



Virtual keyboard in keyboard display mode.

- 1. Controlli di trasporto**
Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.
- 2. Menu Modalità di sequenza per l'anteprima**
Consente di caricare un file MIDI a cui applicare il preset selezionato. È anche possibile selezionare la modalità **Registratore di sequenza** che consente di ripetere in maniera continua una determinata sequenza di note in loop.
- 3. Fader Volume dell'anteprima**
Consente di specificare il livello dell'anteprima.
- 4. Tastiera virtuale**
La tastiera virtuale può essere visualizzata in modalità tastiera del computer o in modalità pianoforte.
- 5. Inserimento tramite la tastiera del computer**
Se questa opzione è attivata, l'anteprima dei preset può essere attivata utilizzando la tastiera del computer.

LINK CORRELATI

[Anteprima dei preset utilizzando la modalità Registratore di sequenza](#) a pag. 387

[Tastiera virtuale](#) a pag. 171

Anteprima dei preset suonando direttamente delle note MIDI

L'ingresso MIDI è sempre attivo: ciò significa ad esempio che quando una tastiera MIDI è collegata al proprio computer (e correttamente configurata) è possibile suonare direttamente delle note per attivare l'anteprima del preset selezionato.

Anteprima dei preset utilizzando un file MIDI

PROCEDIMENTO

- Nel menu a tendina **Modalità di sequenza per l'anteprima**, selezionare **Carica file MIDI**.
 - Nella finestra di selezione file che si apre, selezionare un file MIDI e fare clic su **Apri**.
Il nome del file MIDI viene visualizzato nel menu a tendina.
 - Fare clic su **Riproduci** a sinistra del menu a tendina.
-

RISULTATO

Le note ricevute dal file MIDI vengono riprodotte con applicate le impostazioni del preset traccia.

NOTA

I file MIDI usati di recente vengono mantenuti nel menu, in modo da potervi accedere in maniera estremamente rapida. Per rimuovere una voce da questo elenco, sceglierla dal menu e selezionare **Rimuovi file MIDI**.

Anteprima dei preset utilizzando la modalità Registratore di sequenza

La modalità **Registratore di sequenza** consente di ripetere in maniera continua una determinata sequenza di note in loop.

NOTA

Non è possibile usare la modalità **Registratore di sequenza** quando si esegue l'anteprima dei preset mediante l'utilizzo di un file MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nel menu a tendina **Modalità di sequenza per l'anteprima**, selezionare **Registratore di sequenza**.
 2. Attivare il comando **Riproduci**.
 3. Suonare alcune note sulla tastiera MIDI o sulla tastiera del computer.
-

RISULTATO

Le note vengono riprodotte con applicate le impostazioni dei preset.

Se si interrompe la riproduzione delle note e si attende per 2 secondi, la sequenza di note suonata fino a quel momento viene riprodotta in un loop continuo.

Per utilizzare un'altra sequenza, iniziare ancora a inserire delle nuove note.

Anteprima dei preset utilizzando la tastiera del computer

NOTA

Se si attiva l'opzione **Inserimento tramite la tastiera del computer**, la tastiera del computer viene utilizzata in forma esclusiva per la sezione **Pre-ascolto**. È comunque possibile utilizzare ancora i seguenti comandi da tastiera: **Ctrl/Cmd-S** (Salva), **Num *** (Avvia/Arresta la registrazione), **Barra spaziatrice** (Avvia/Arresta la riproduzione), **Num 1** (Salta al localizzatore sinistro), **Canc** o **Backspace**, **Num /** (Ciclo attivato/disattivato) e **F2** (Visualizza/Nascondi la barra di trasporto).

PROCEDIMENTO

1. Attivare l'opzione **Inserimento tramite la tastiera del computer**.
 2. Suonare alcune note utilizzando la tastiera del computer.
-

Sezione Filtri

Grazie a **MediaBay** è possibile effettuare delle ricerche di file molto precise e dettagliate.

Gli attributi dei file multimediali

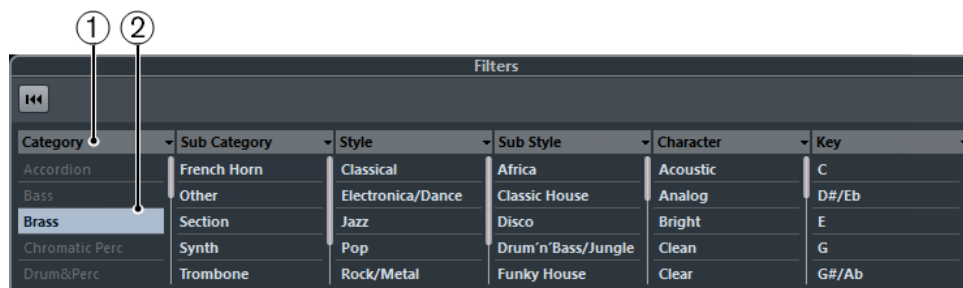
Per attributi si intendono dei set di meta dati contenenti informazioni aggiuntive sui file.

I diversi tipi di file multimediali possiedono attributi differenti. Ad esempio, i file audio in formato .wav presentano attributi come name, length, size, sample rate, content set, ecc. mentre i file .mp3 dispongono di attributi aggiuntivi quali artist o genere.

Filtro basato su attributi

L'assegnazione dei valori degli attributi ai propri file ne rende sicuramente più semplice l'organizzazione. Mediante il filtro **Attributo**, è possibile visualizzare e modificare alcuni degli attributi file standard rilevati nei propri file multimediali.

La sezione **Filtri** visualizza tutti i valori trovati per uno specifico attributo. Se si seleziona uno di questi valori, viene visualizzato un elenco dei file che lo contengono.



1. Colonne degli attributi

Consentono di selezionare diverse categorie di attributi. Se le colonne sono sufficientemente ampie, il numero di file che soddisfano questi criteri viene visualizzato a destra del nome del filtro.

2. Valori degli attributi

Visualizza i valori degli attributi e il numero di occorrenze di un determinato valore tra i propri file multimediali.

NOTA

- Alcuni attributi sono collegati direttamente tra di loro. Ad esempio, per i valori di ciascuna categoria sono disponibili determinate sotto-categorie. Se si modifica il valore in una di queste colonne degli attributi vengono di conseguenza visualizzati valori diversi nelle altre colonne.
- Ciascuna colonna degli attributi visualizza solamente i valori trovati nella posizione selezionata.

Applicare un filtro basato su attributi

Mediante il filtro basato su **Attributi** è possibile trovare rapidamente i file audio che presentano determinati attributi.

- Per applicare un filtro basato su **Attributi**, fare clic sul valore di un attributo.
L'elenco dei **Risultati** viene filtrato di conseguenza. Per restringere ulteriormente i risultati, applicare dei filtri aggiuntivi basati su altri attributi.
- Per trovare i file che corrispondono a uno o all'altro attributo, fare **Ctrl/Cmd**-clic su diversi valori nella stessa colonna.
- Per modificare i valori degli attributi visualizzati per una colonna, fare clic sulla colonna desiderata e selezionare un altro attributo.

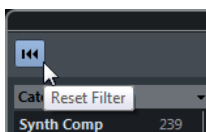
NOTA

Gli attributi Character formano sempre una condizione AND.

Reinicializzazione dei filtri

PROCEDIMENTO

- Per reiniziare i filtri, fare clic su **Inizializza il filtro** in cima alla sezione dei **Filtri**.



Viene in tal modo azzerato anche l'elenco dei **Risultati**.

Configurazione di MediaBay

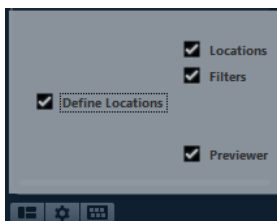
Le diverse sezioni di **MediaBay** possono essere visualizzate e nascoste. In tal modo è possibile ottimizzare lo spazio su schermo e visualizzare solamente le informazioni realmente necessarie.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Configura il layout della finestra** nell'angolo inferiore-sinistro di **MediaBay**.



Appare un pannello contenente una serie di box di spunta per le diverse sezioni.



2. Rimuovere la spunta dai box per le sezioni che si desidera nascondere.
Per eseguire questa operazione è anche possibile utilizzare i relativi comandi da tastiera: usare i tasti freccia **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra**, **Freccia destra** per passare da un box di spunta all'altro e premere **Barra spaziatrice** per inserire/rimuovere la spunta dal box selezionato.
 3. Una volta effettuate le modifiche necessarie, fare clic al di fuori del pannello per uscire dalla modalità di configurazione.
-

Lavorare con MediaBay

Quando si lavora con un numero elevato di file musicali, è estremamente importante poter trovare i contenuti desiderati nella maniera più rapida e semplice possibile.

MediaBay consente di trovare e organizzare in maniera rapida ed efficace i propri contenuti. Dopo la scansione delle cartelle, tutti i file multimediali dei formati supportati che sono stati trovati vengono riportati nella sezione **Risultati**.

La prima cosa da fare consiste nel definire le **Posizioni da scansionare**, cioè le cartelle o le posizioni sul proprio sistema che contengono i file multimediali. In genere, i file all'interno di un computer vengono organizzati in una maniera specifica. Si potrebbero avere cartelle riservate ai contenuti audio, cartelle per effetti speciali, cartelle per combinazioni di suoni che creano i rumori d'ambiente necessari per una determinata take ecc. Tutte queste cartelle possono essere definite come diverse **Posizioni da scansionare** in **MediaBay**, consentendo così di ridurre il numero di file disponibili nell'elenco dei **Risultati** in relazione al contesto.

Ogni volta che si espande il proprio sistema a livello di hardware installato, i nuovi volumi andrebbero salvati come **Posizioni da scansionare** oppure aggiunti alle posizioni da scansionare esistenti.

Mediante l'utilizzo delle opzioni di ricerca e filtro è possibile restringere l'elenco dei risultati.

I file possono essere inseriti nel progetto mediante trascinamento, doppio-clic, oppure utilizzando le opzioni disponibili nel menu contestuale.

Utilizzo dei file multimediali

La finestra **MediaBay** e la sezione **MediaBay** nell'area destra della **finestra progetto** (non in Cubase LE) offrono svariate possibilità per la ricerca di specifici file, loop, campioni, preset e pattern da utilizzare nel proprio progetto.

Una volta trovato il file multimediale che si stava cercando, è possibile caricarlo nel progetto.

Caricamento di loop e campioni

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **File MIDI**, **File audio** o **Loop MIDI** e selezionare un file.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic sul riquadro **Loop e campioni**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il file multimediale desiderato dall'elenco **Risultati**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic sul file scelto per creare una nuova traccia instrument o audio con il file caricato.
 - Trascinare il file e inserirlo in una traccia nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

RISULTATO

Il file multimediale viene inserito nella nuova traccia che è stata creata o alla posizione di rilascio.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

Caricamento dei preset traccia

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **Preset traccia** e selezionare un preset.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic su **Preset > Preset della traccia**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic sul preset scelto per creare una nuova traccia con il preset caricato.
 - Trascinare il preset e rilasciarlo su una traccia per applicarlo a quella traccia.
-

RISULTATO

Il preset viene applicato alla traccia e vengono caricate tutte le relative impostazioni.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

Caricamento dei preset dei VST instrument

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **Preset dei plug-in** e selezionare un preset per un plug-in.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic sul riquadro **Instruments**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic sul preset scelto per creare una nuova traccia instrument con il preset caricato.
 - Trascinare il preset e rilasciarlo su una traccia instrument per applicarlo alla traccia.

RISULTATO

Il VST instrument viene caricato nella traccia instrument e viene applicato il preset.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

Caricamento dei preset degli effetti plug-in

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **Preset dei plug-in** e selezionare un preset.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic sul riquadro **Preset > Preset degli effetti VST**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
2. Nella **finestra progetto**, selezionare una traccia audio.
3. Trascinare il preset desiderato da **MediaBay** e rilasciarlo nella sezione **Insert** dell'**Inspector** (la sezione Insert deve essere aperta).

RISULTATO

Il preset viene applicato alla traccia audio e vengono caricate le relative impostazioni.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

Caricamento dei preset della catena degli effetti

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **Preset della catena degli effetti** e selezionare un preset.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic su **Preset > Preset della catena degli effetti**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
2. Nella **finestra progetto**, selezionare una traccia audio.
 3. Trascinare il preset desiderato da **MediaBay** e rilasciarlo nella sezione **Insert** dell'**Inspector** (la sezione Insert deve essere aperta).

RISULTATO

Il preset della catena degli effetti viene applicato alla traccia e vengono caricate tutte le relative impostazioni. Tutti gli insert che erano stati caricati in precedenza vengono sovrascritti.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

Caricamento dei preset strip

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore relativo ai tipi di file multimediali, fare clic su **Preset strip** e selezionare un preset.
 - In **MediaBay** nell'area destra (non in Cubase LE), fare clic su **Preset > Preset strip**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
2. Nella **finestra progetto**, selezionare una traccia audio.
3. Trascinare il preset da **MediaBay** e rilasciarlo nella sezione **Strip** dell'**Inspector** (la sezione Strip deve essere aperta).

RISULTATO

Il preset strip viene applicato alla traccia e vengono caricate tutte le relative impostazioni.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 381

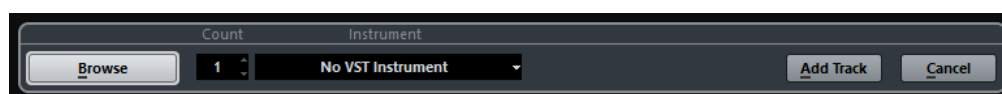
[Salvare/caricare i preset strip](#) a pag. 262

Lavorare con le finestre collegate a MediaBay

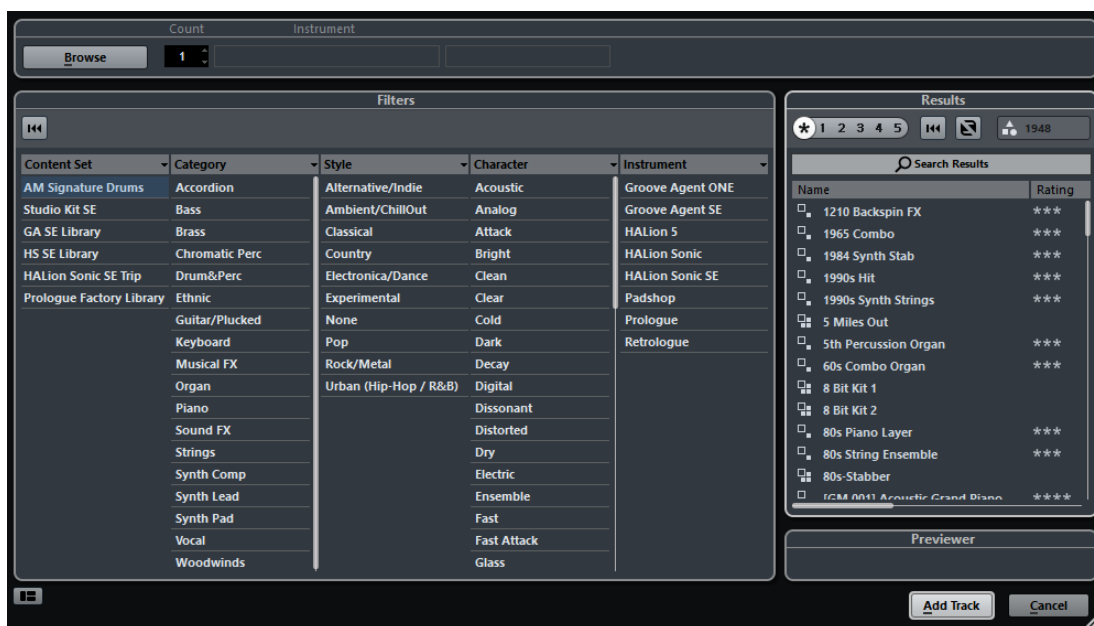
Il concetto che sta alla base di **MediaBay** si ritrova all'interno di tutto il programma, ad esempio quando si aggiungono delle nuove tracce o quando si selezionano dei preset per i VST Instrument o per gli effetti. Il flusso di lavoro all'interno di tutte le finestre collegate a **MediaBay** è lo stesso utilizzato all'interno della stessa **MediaBay**.

Aggiungere le tracce

Se si aggiunge una traccia selezionando **Progetto > Aggiungi traccia** si apre la seguente finestra di dialogo:



Fare clic su **Naviga** per espandere la finestra di dialogo in modo da visualizzare l'elenco dei **Risultati**. Vengono visualizzati solamente i tipi di file che possono essere usati in quel particolare contesto.



Sound browser e Mini browser

Il **Loop browser** e il **Sound browser** mostrano diverse viste di **MediaBay**.

Il **Loop browser** consente di navigare in maniera estremamente rapida tra i propri loop, costituiti ad esempio da file audio e loop MIDI.

Il **Sound browser** consente di eseguire una ricerca rapida dei suoni desiderati. Di default è impostato per visualizzare i preset traccia e i preset dei plug-in.

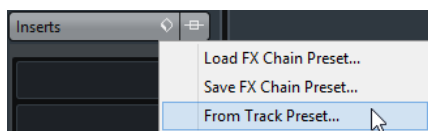
Queste finestre di navigazione offrono le stesse funzioni di **MediaBay**, cioè consentono ad esempio di specificare diverse posizioni di navigazione, definire delle ricerche, configurare i pannelli disponibili, ecc.

Applicare i preset traccia

È possibile scegliere tra un'ampia varietà di preset traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector**, fare clic sull'icona **Gestione preset** a destra della sezione **Insert**.



2. Selezionare **Dal preset traccia....**
3. Nel browser dei **Risultati**, fare doppio-clic su un preset traccia per applicarlo.

LINK CORRELATI

[Preset traccia](#) a pag. 129

Applicare i preset instrument

Quando si lavora con i VST instrument è possibile scegliere tra un'ampia varietà di preset dal browser dei **risultati**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, fare clic-destro sulla traccia instrument e selezionare **Carica preset traccia**.
2. Nel browser dei **risultati**, fare doppio-clic su un preset per applicarlo.

Il browser dei risultati dei preset instrument

Il browser dei **risultati** per i preset delle tracce instrument consente di riprodurre un'anteprima dei preset VST e di applicarli alle tracce instrument.

Per aprire il browser dei **risultati**, fare clic-destro su una traccia instrument e selezionare **Carica preset traccia**.



I preset per i VST instrument possono essere divisi nei seguenti gruppi:

Preset

I preset contengono le impostazioni relative al plug-in nella sua interezza. Per i VST instrument multi-timbrici, ciò significa che sono incluse le impostazioni relative a tutti i sound slot, oltre alle impostazioni globali.

Programmi

I programmi contengono solamente le impostazioni relative a un singolo programma. Per i VST instrument multi-timbrici, ciò significa che sono incluse le impostazioni relative a un singolo sound slot.

Lavorare con i database del disco

Cubase archivia tutte le informazioni relative ai file multimediali usati in **MediaBay**, come ad esempio percorsi e attributi, all'interno di un file database locale sul proprio computer. Tuttavia, in alcuni casi, potrebbe essere necessario mantenere e gestire questo tipo di meta dati su di un disco esterno.

Ad esempio, un sound editor potrebbe dover lavorare sia a casa che in uno studio, su due diversi computer, motivo per cui, gli effetti sonori vengono archiviati su di un supporto di archiviazione esterno. Per poter collegare la periferica esterna e navigare tra i suoi contenuti direttamente in **MediaBay** senza dover scansionare l'unità, è necessario creare un database del disco per l'unità stessa.

I database del disco possono essere creati per i dischi del proprio computer o per dei supporti di archiviazione esterni. Questi database contengono lo stesso tipo di informazioni relative ai file multimediali presenti su quei dischi, esattamente come avviene nel database regolare di **MediaBay**.

NOTA

Al lancio di Cubase, tutti i database del disco vengono automaticamente caricati. I database del disco che sono resi disponibili mentre il programma è in funzione devono essere montati manualmente.

Riscansionare e aggiornare i database del disco

Se le impostazioni di scansione sono state modificate su un sistema differente, è necessario scansionare nuovamente o aggiornare **MediaBay**.

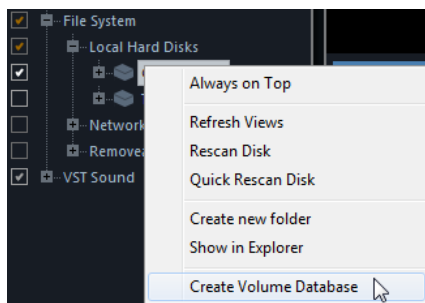
LINK CORRELATI

[Aggiornamento di MediaBay](#) a pag. 377

Creare un database del disco

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare**, fare clic-destro sul supporto di archiviazione esterno, sul disco o sulla partizione del proprio computer per cui si intende creare un database, quindi selezionare **Crea database del disco**.

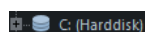


IMPORTANTE

Per eseguire questa operazione è necessario selezionare il livello delle cartelle più in cima. Non è possibile creare un file database per una cartella di livello inferiore.

RISULTATO

Le informazioni relative ai file per questo disco vengono scritte in un nuovo file database. Quando il nuovo file database è disponibile, ciò viene indicato dal simbolo a sinistra del nome del disco.



NOTA

Se il disco contiene una quantità elevata di dati, questo processo potrebbe richiedere parecchio tempo.

I database del disco vengono montati automaticamente al lancio di Cubase e sono mostrati nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare**; i relativi dati possono quindi essere visualizzati e modificati nell'elenco dei **Risultati**.

Rimozione di un database del disco

Se è stata effettuata una sessione di lavoro su un altro computer utilizzando un disco esterno, quando si torna sul proprio computer e si ricollega tale disco come parte della propria configurazione di sistema non è più necessario avere un database del disco separato per quella specifica periferica. Tutti i dati presenti su questo disco possono quindi essere inclusi nuovamente nel file database locale, eliminando i file extra.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare**, fare clic-destro sul database del disco desiderato e selezionare **Rimuovi database del disco**.

RISULTATO

I meta dati vengono integrati nel file database locale di **MediaBay** e il database del disco viene eliminato.

NOTA

Se il disco contiene una quantità elevata di dati, questo processo potrebbe richiedere parecchio tempo.

Montare e smontare i database del disco

I database del disco che vengono resi disponibili mentre Cubase è in funzione devono essere montati manualmente.

- Per montare manualmente un database del disco, fare clic-destro sul supporto di archiviazione esterno o sul disco o partizione del proprio computer che si intende montare e selezionare **Monta il database del disco**.
- Per smontare un database del disco, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare **Smonta il database del disco**.

Impostazioni di MediaBay

La finestra di dialogo **Preferenze** di Cubase contiene una pagina speciale **MediaBay** in cui è possibile configurare **MediaBay**. Queste impostazioni sono disponibili anche all'interno di **MediaBay** stessa.

- Per visualizzare le preferenze, fare clic su **Impostazioni MediaBay** nell'angolo inferiore-sinistro di **MediaBay**.



Visualizza solamente le posizioni scansionate

Se questa opzione è attivata, tutte le cartelle che non vengono scansionate sono nascoste. In tal modo, l'albero di visualizzazione nella sezione **Definisci le posizioni da scansionare** rimarrà più ordinato.

Usa la selezione corrente come posizione di base

Se questa opzione è attivata, viene visualizzata solamente la cartella selezionata e le relative sottocartelle.

Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta

Se questa opzione è attivata, Cubase scansiona i file multimediali solamente quando la finestra di **MediaBay** è aperta.

Se è disattivata, le cartelle vengono scansionate in background, anche quando la finestra **MediaBay** è chiusa. Tuttavia, Cubase non scansiona mai le cartelle quando è in corso la riproduzione o la registrazione.

Voci massime nell'elenco dei risultati

Specifica il numero massimo di file che vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**, in modo da evitare di trovarsi con elenchi di file troppo lunghi e ingestibili.

NOTA

MediaBay non visualizza alcun messaggio di allerta nel caso in cui dovesse essere raggiunto il numero massimo di file. Potrebbero verificarsi situazioni in cui un determinato file cercato risulta impossibile da trovare, proprio per il fatto che è stato raggiunto il numero massimo di file consentiti.

Visualizza le estensioni file nell'elenco dei risultati

Se questa opzione è attivata, le estensioni dei file vengono visualizzate nell'elenco dei **Risultati**.

Scansiona i tipi di file sconosciuti

Quando si esegue la ricerca dei file, **MediaBay** ignora i file che presentano un'estensione sconosciuta. Se questa opzione è attivata, **MediaBay** tenta di aprire e scansionare tutti i file presenti nella posizione di ricerca e ignora i file che non possono essere riconosciuti.

Comandi da tastiera di MediaBay

È possibile visualizzare i comandi da tastiera disponibili relativi a **MediaBay** direttamente dalla finestra di **MediaBay**. Questa funzionalità è comoda per visualizzare una rapida panoramica dei comandi da tastiera di **MediaBay** assegnati e di quelli disponibili.

- Per aprire il pannello dei comandi da tastiera, fare clic su **Comandi da tastiera** nell'angolo inferiore-sinistro di **MediaBay**.



- Per chiuderlo, fare clic in un punto qualsiasi al di fuori del pannello.
- Per assegnare o modificare un comando da tastiera, fare clic sul comando corrispondente.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 622

Automazione

In estrema sintesi, con il termine automazione si intende la registrazione di una serie di valori per un particolare parametro della **MixConsole** o di un effetto. Quando viene creato il mix finale, Cubase è in grado di regolare automaticamente il controllo per quel particolare parametro.

Registrare le azioni eseguite

Se si sta attualmente lavorando a un progetto importante, per non rischiare di modificare o perdere delle impostazioni rilevanti si consiglia per il momento di non sperimentare troppo con l'automazione, almeno fino a quando non se ne è compreso appieno il funzionamento. In questo caso, per approfondire senza alcun rischio questo argomento si può procedere con la creazione di un nuovo progetto per l'esempio che segue. Non è necessario che il progetto contenga degli eventi audio, ma solo qualche traccia audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, fare clic su **W** per attivare la scrittura per tutte le tracce.
2. Avviare la riproduzione e regolare alcuni fader del volume e/o altre impostazioni relative ai parametri nella **MixConsole**.
Al termine, fermare la riproduzione e tornare alla posizione alla quale è stata avviata.
3. Fare clic su **W** per disattivare la modalità scrittura e fare clic su **R** per attivare la lettura per tutte le tracce.
4. Avviare la riproduzione e osservare la finestra della **MixConsole**.
Vengono riprodotte esattamente tutte le azioni eseguite nella fase di riproduzione precedente.
5. Selezionare **Progetto > Mostra tutta l'automazione utilizzata** per visualizzare tutti gli eventi di automazione registrati.
6. Per ripetere tutto da zero, fare nuovamente clic su **W** e avviare la registrazione dalla medesima posizione.

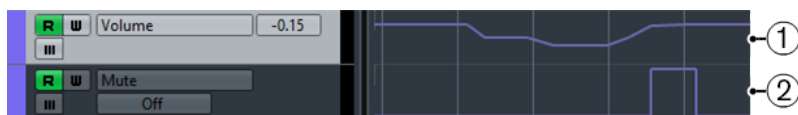
NOTA

È possibile tenere attivati entrambi i pulsanti **W** e **R** contemporaneamente, ad esempio per visualizzare e ascoltare le azioni della **MixConsole** che sono state registrate per un canale, mentre si registrano dei movimenti dei fader per un altro canale.

Curve di automazione

All'interno di un progetto di Cubase, le modifiche del valore di un parametro lungo un arco temporale si riflettono sotto forma di curve nelle tracce di automazione.

Sono disponibili diversi tipi di curve di automazione:



1. Curve a rampa

Le curve a rampa vengono create per tutti i parametri che generano valori multipli continui, come ad esempio i movimenti di fader o encoder.

2. Curve a salto

Le curve a salto vengono create per parametri di tipo on/off come ad esempio il mute.

Linea di valore statico

Quando si apre per la prima volta una traccia di automazione, questa non contiene alcun evento di automazione. Ciò è indicato nel riquadro di visualizzazione degli eventi sotto forma di una linea retta orizzontale, la cosiddetta linea di valore statico. Questa linea rappresenta l'impostazione corrente del parametro considerato.

Se sono stati aggiunti manualmente degli eventi di automazione o è stata scritta dell'automazione per il parametro corrispondente e poi è stata disattivata la lettura dei dati di automazione, nel riquadro di visualizzazione degli eventi la curva di automazione è sfumata in grigio e al suo posto viene utilizzata la linea di valore statico.

Finché la modalità **Lettura** è abilitata viene utilizzata la curva di automazione.

Scrittura/lettura dell'automazione

È possibile abilitare all'automazione le tracce e i canali della **MixConsole** attivando i relativi pulsanti **W** (scrittura) e **R** (lettura).

- Se si attiva il tasto **W** per un canale, praticamente tutti i parametri della **MixConsole** che vengono regolati nel corso della riproduzione su quel canale specifico vengono registrati come eventi di automazione.
- Se è attivato il tasto **R** per un canale, tutte le azioni della **MixConsole** che sono state registrate per quel canale vengono eseguite in fase di riproduzione.

I pulsanti **R** e **W** per una traccia nell'elenco tracce corrispondono ai pulsanti **R** e **W** della **MixConsole**.

NOTA

Il pulsante **R** viene attivato automaticamente quando si abilita il pulsante **W**. Ciò consente a Cubase di leggere in qualsiasi momento i dati di automazione esistenti. È possibile disattivare separatamente il pulsante **W** se si desidera solamente leggere i dati esistenti.

Nella barra degli strumenti della **MixConsole** e in cima all'elenco tracce si trovano anche i pulsanti indicatori di lettura/scrittura globali **Attiva/Disattiva lettura/scrittura per tutte le tracce**. Questi pulsanti sono illuminati fino a quando si ha anche un solo pulsante **R** o **W** abilitato in qualsiasi canale/traccia all'interno del progetto. Inoltre, è possibile cliccarci sopra per attivare o disattivare le funzioni **R/W** di tutte le tracce contemporaneamente.

Dati delle parti MIDI e automazione delle tracce

I dati dei controller MIDI possono essere inseriti o registrati come dati di automazione su una traccia di automazione o come dati in una parte MIDI.

- Se per una traccia è abilitata l'opzione **Leggi automazione**, i dati dei controller vengono scritti come dati di automazione su una traccia di automazione nella **finestra progetto**.

- Se il pulsante **Leggi automazione** è disabilitato, i dati dei controller vengono scritti nella parte MIDI e possono essere visualizzati e modificati ad esempio nell'**Editor dei tasti**.

Tuttavia, è possibile far coesistere entrambi i tipi di dati dei controller per una parte MIDI nel caso in cui siano state registrate le parti dei controller in un passaggio, e i dati di automazione durante un altro passaggio. In tal caso, questi tipi di dati in conflitto tra loro vengono combinati nel corso della riproduzione, come illustrato di seguito:

- L'automazione della parte inizia solamente quando viene raggiunto il primo evento controller all'interno della parte. Alla fine della parte, l'ultimo valore del controller viene mantenuto finché non si raggiunge un punto di interruzione dell'automazione nella traccia di automazione.

Scrittura dei dati di automazione

Le curve di automazione possono essere create manualmente o automaticamente.

- La scrittura manuale rende più semplice modificare rapidamente i valori dei parametri in punti specifici senza dover attivare la riproduzione.
- La scrittura automatica consente di lavorare quasi come se si stesse utilizzando un mixer reale.

Con entrambi i metodi, tutti i dati di automazione applicati si riflettono sia nella **MixConsole** (ad esempio si muove un fader), che nella curva della traccia di automazione corrispondente.

LINK CORRELATI

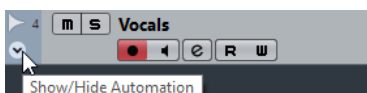
[Scrittura manuale dei dati di automazione](#) a pag. 401

Scrittura automatica dei dati di automazione

Qualsiasi azione eseguita viene automaticamente registrata sulle tracce di automazione; queste tracce possono quindi essere successivamente aperte per essere visualizzate o modificate.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, fare clic su **Mostra/nascondi automazione** per una traccia per aprire la relativa traccia di automazione.



2. Fare clic su **W** per abilitare la scrittura dei dati di automazione su quella traccia.
3. Avviare la riproduzione.
4. Regolare i parametri nella **MixConsole**, nella finestra **Impostazioni canale** o nel pannello di controllo dell'effetto.
Le impostazioni dei valori vengono registrate e visualizzate come una curva nelle tracce di automazione. Quando dei dati di automazione sono in fase di scrittura, il colore della traccia di automazione cambia e l'indicatore delta nella traccia visualizza il valore del quale le nuove impostazioni del parametro deviano dal valore precedentemente automatizzato.
5. Arrestare la riproduzione e tornare alla posizione nella quale è stata avviata.
6. Fare clic su **W** per disabilitare la scrittura dei dati di automazione.
7. Avviare la riproduzione.

RISULTATO

Tutte le azioni che sono state registrate vengono riprodotte in maniera esattamente uguale. Quando si trascina un plug-in in un altro slot di insert sullo stesso canale, tutti i dati di automazione esistenti si spostano insieme al plug-in. Quando invece si trascina il plug-in in un

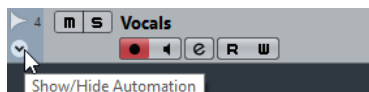
altro slot di insert su un canale diverso, tutti i dati di automazione esistenti non vengono trasferiti nel nuovo canale.

Scrittura manuale dei dati di automazione

Gli eventi di automazione possono anche essere aggiunti manualmente, disegnando delle curve di automazione su una traccia di automazione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, fare clic su **Mostra/nascondi automazione** per una traccia per aprire la relativa traccia di automazione.



2. Fare clic sul nome del parametro di automazione e selezionare il parametro dal menu a tendina.
3. Selezionare lo strumento **Disegna**.
4. Fare clic sulla linea di valore statico.
Viene aggiunto automaticamente un evento di automazione, la modalità Lettura si attiva di conseguenza e la linea di valore statico diventa una curva di automazione colorata.
5. Fare clic e tenere premuto per disegnare una curva mediante l'aggiunta di più eventi di automazione.
Al rilascio del pulsante del mouse, il numero degli eventi di automazione si riduce.

NOTA

Per regolare la riduzione degli eventi, aprire il **Pannello di automazione**, fare clic su **Impostazioni dell'automazione** e inserire un valore per il parametro **Livello riduzione**.

6. Avviare la riproduzione.

RISULTATO

Il parametro automatizzato cambia con la curva di automazione e il fader corrispondente nella **MixConsole** si sposta di conseguenza.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se il risultato non è soddisfacente, ripetere l'operazione. Se si disegna sopra degli eventi esistenti, si crea una nuova curva.

Strumenti per disegnare i dati di automazione

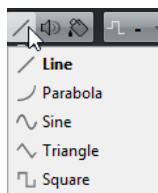
Oltre allo strumento **Disegna**, per disegnare gli eventi di automazione è possibile utilizzare i seguenti strumenti di editing. Se si fa clic con uno di questi strumenti nella traccia di automazione, viene automaticamente attivato il parametro **R**.

- **Selezione oggetto**
Se si fa clic su una curva di automazione con lo strumento **Selezione oggetto**, viene aggiunto automaticamente un evento di automazione. Tenendo premuto **Alt** è possibile tracciare più eventi di automazione.

NOTA

Gli eventi che vengono introdotti tra più eventi esistenti, che non si discostano dalla curva esistente, vengono rimossi al rilascio del pulsante del mouse.

Per attivare lo strumento **Linea** in un'altra delle modalità disponibili, fare clic sullo strumento **Linea** quindi fare nuovamente clic per aprire un menu a tendina dove è possibile selezionare la modalità strumento **Linea**.



Sono disponibili le seguenti modalità per lo strumento **Linea**:

Modalità Retta

Se si fa clic su una traccia di automazione e si esegue un trascinamento con lo strumento **Linea** in modalità **Retta** vengono creati degli eventi di automazione lungo una linea retta. Si tratta di un metodo estremamente rapido per creare ad esempio delle dissolvenze lineari.

Modalità Parabolica

Se si fa clic e trascinamento sulla traccia di automazione con lo strumento **Linea** in modalità **Parabolica** è possibile creare curve e dissolvenze più naturali.

NOTA

Il risultato che si ottiene dipende dalla direzione dalla quale si disegna la curva parabolica.

Le modalità Sinusoidale, Triangolare o Quadra

Se si fa clic e trascinamento sulla traccia di automazione con lo strumento **Linea** in modalità **Sinusoidale**, **Triangolare** o **Quadra** e l'opzione di adattamento (snap) alla griglia è attivata, il periodo della curva (la lunghezza del ciclo di una curva) viene determinato dalle impostazioni della griglia. Premendo **Shift** ed eseguendo un trascinamento è possibile impostare la durata del periodo manualmente, in multipli del valore in griglia.

NOTA

Lo strumento **Linea** può essere usato solamente per le curve di automazione di tipo rampa.

Modificare gli eventi di automazione

Gli eventi di automazione possono essere modificati in maniera analoga agli altri tipi di eventi.

NOTA

Se si sposta un evento o una parte su una traccia e si desidera che gli eventi di automazione seguano automaticamente tale spostamento, selezionare **Modifica > Automazione segue eventi**. Qualsiasi evento di automazione che si trova nella nuova posizione viene sovrascritto.

- Per modificare gli eventi di automazione è possibile utilizzare gli strumenti disponibili nella barra degli strumenti della **finestra progetto**.
- È possibile utilizzare l'editor degli eventi di automazione per modificare gli eventi di automazione selezionati nelle curve di automazione a rampa.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 31

[Editor degli eventi di automazione](#) a pag. 403

Selezionare gli eventi di automazione

- Per selezionare un evento di automazione cliccarci sopra con lo strumento **Selezione oggetto**.
- Per selezionare più eventi, tracciare un rettangolo di selezione con lo strumento **Selezione oggetto** o fare **Shift**-clic sugli eventi desiderati.
- Per selezionare tutti gli eventi di automazione su una traccia di automazione, fare clic-destro sulla traccia desiderata e scegliere **Seleziona tutti gli eventi** dal menu contestuale.

Gli eventi selezionati sono indicati da un colore scuro.

NOTA

Se si selezionano più eventi di una curva di automazione a rampa, diventa disponibile l'editor degli eventi di automazione.

LINK CORRELATI

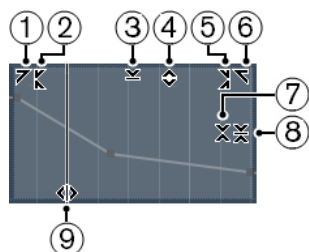
[Editor degli eventi di automazione](#) a pag. 403

Editor degli eventi di automazione

L'editor degli eventi di automazione consente di modificare gli eventi selezionati nella traccia di automazione. Questo editor è disponibile solamente per le curve di automazione a rampa.

- Per aprire l'editor degli eventi di automazione, attivare lo strumento **Selezione oggetto** e tracciare un rettangolo di selezione su una traccia di automazione di tipo rampa.

L'editor degli eventi di automazione contiene i seguenti controlli smart relativi a specifiche modalità di editing:



1. Inclina verso sinistra

Se si fa clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile inclinare la parte sinistra della curva. Questa funzione consente di inclinare verso l'alto o verso il basso i valori degli eventi all'inizio della curva.

2. Comprimi verso sinistra

Se si fa **Alt**-clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile comprimere la parte sinistra della curva. Questa funzione consente di comprimere o espandere i valori degli eventi all'inizio della curva.

3. Ridimensiona in senso verticale

Se si fa clic al centro del bordo superiore dell'editor, è possibile ridimensionare la curva in senso verticale. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi della curva in percentuale.

4. Sposta in verticale

Se si fa clic sul bordo superiore dell'editor, è possibile spostare l'intera curva in senso verticale. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi della curva.

5. Comprimi verso destra

Se si fa **Alt**-clic sull'angolo superiore-destro dell'editor, è possibile comprimere o espandere la parte destra della curva. Questa funzione consente di comprimere o espandere i valori degli eventi alla fine della curva.

6. Inclina verso destra

Se si fa clic sull'angolo superiore-destro dell'editor, è possibile inclinare la parte destra della curva. Questa funzione consente di inclinare verso l'alto o verso il basso i valori degli eventi alla fine della curva.

7. Ridimensiona intorno al centro relativo

Se si fa **Alt**-clic al centro del bordo destro dell'editor, è possibile ridimensionare la curva relativamente al suo centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

8. Ridimensiona intorno al centro assoluto

Se si fa clic al centro del bordo destro dell'editor è possibile ridimensionare la curva in senso assoluto intorno al suo centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

9. Modifica la durata

Se si fa clic sul bordo inferiore dell'editor è possibile stirare/comprimere la curva in senso orizzontale. Questa funzione consente di spostare i valori degli eventi della curva verso sinistra o verso destra.

NOTA

Per modificare contemporaneamente le curve di automazione su più tracce, tracciare un rettangolo di selezione attraverso le tracce di automazione corrispondenti, quindi tenere premuto **Ctrl/Cmd** mentre si utilizzano i controlli smart.

Spostare gli eventi di automazione

Spostare i singoli eventi di automazione

- Per spostare un evento di automazione selezionato, cliccarci sopra e trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per limitare la direzione del movimento in senso orizzontale o verticale, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un trascinamento.

NOTA

Quando si spostano le curve di automazione in senso orizzontale viene tenuta in considerazione la funzione snap. Per disattivarla temporaneamente, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e un qualsiasi altro modificatore, quindi eseguire un trascinamento.

Spostare più eventi di automazione

- Per spostare una selezione degli eventi di automazione, fare clic all'interno del rettangolo di selezione ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra.
Se è stata effettuata una selezione continua degli eventi di automazione, gli eventi nell'intervallo di destinazione vengono sovrascritti. Se tuttavia si sposta lo stesso intervallo di selezione dopo degli eventi già esistenti, questi appaiono nuovamente. Se un intervallo di selezione contiene degli eventi di automazione che non sono selezionati, il trascinamento è limitato. Non è possibile spostare questa selezione dopo gli eventi esistenti.
- Per copiare una selezione continua degli eventi di automazione, fare clic all'interno del rettangolo di selezione, tenere premuto **Alt** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra.

NOTA

Se si preme **Esc** durante il trascinamento del rettangolo di selezione, la selezione torna alla rispettiva posizione originale.

LINK CORRELATI

[Selezionare gli eventi di automazione](#) a pag. 403

Rimuovere gli eventi di automazione

- Per rimuovere un evento di automazione, cliccarci sopra con lo strumento **Cancella**.
- Per rimuovere più eventi di automazione, selezionarli e premere **Backspace** o **Canc**, oppure selezionare **Modifica > Elimina**.
- Per rimuovere tutti gli eventi di automazione dalla traccia di automazione e chiudere quest'ultima, fare clic sul nome del parametro di automazione nell'elenco tracce e selezionare **Rimuovi parametro** dal menu a tendina.

NOTA

Quando si rimuovono degli eventi di automazione, la curva viene ridisegnata in modo da collegare gli eventi rimanenti.

Tracce di automazione

La maggior parte delle tracce in un progetto possiedono delle tracce di automazione, una per ciascun parametro automatizzato.

Per visualizzare le tracce di automazione, è necessario aprirle.

Visualizzare/nascondere le tracce di automazione

- Posizionare il puntatore del mouse sull'angolo inferiore sinistro della traccia e fare clic sull'icona freccia (**Mostra/nascondi automazione**) che appare.
- Fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce e selezionare **Mostra/nascondi automazione** dal menu contestuale.
- Per aprire un'altra traccia di automazione, posizionare il puntatore del mouse sull'angolo inferiore sinistro di una traccia di automazione e fare clic sul segno + (**Aggiungi traccia automazione**).
- Per visualizzare tutte le tracce di automazione utilizzate nell'elenco tracce, fare clic-destro su una traccia qualsiasi e selezionare **Mostra tutta l'automazione utilizzata** dal menu contestuale.
- Per aprire la traccia di automazione corrispondente durante la scrittura dei parametri di automazione, selezionare **File > Preferenze > Modifica** e attivare l'opzione **Visualizza la traccia di automazione nel progetto mentre vengono scritti i parametri**.

Rimuovere le tracce di automazione

- Per rimuovere una traccia di automazione insieme a tutti i relativi eventi di automazione fare clic sul nome del parametro e, dal menu a tendina, selezionare **Rimuovi parametro**.
- Per rimuovere da una traccia tutte le tracce di automazione che non contengono eventi di automazione, selezionare **Rimuovi parametri non utilizzati** da uno qualsiasi dei menu a tendina contenenti i nomi dei parametri di automazione.

Assegnare un parametro a una traccia di automazione

Quando si aprono delle tracce di automazione, a queste sono già assegnati dei parametri, in base al rispettivo ordine nell'elenco dei parametri.

PROCEDIMENTO

1. Aprire una traccia di automazione e fare clic sul nome del parametro da automatizzare. Viene visualizzato un elenco di parametri. I contenuti dipendono dal tipo di traccia.
2. Dal menu a tendina, selezionare il parametro desiderato o selezionare **Altro** per aprire la finestra di dialogo **Aggiungi parametro** contenente un elenco di tutti i parametri che possono essere automatizzati, quindi selezionare in questa finestra il parametro scelto.
3. Selezionare il parametro desiderato.
Il parametro sostituisce quello corrente nella traccia di automazione.

NOTA

La sostituzione del parametro di automazione è un'operazione non distruttiva. Se la traccia di automazione contiene un qualsiasi dato di automazione per il parametro appena sostituito, questi dati si trovano qui, sebbene non siano visibili. Facendo clic sul nome del parametro automatizzato nell'elenco tracce, è possibile tornare al parametro sostituito. Nel menu a tendina, tutti i parametri automatizzati sono indicati da un asterisco (*) accanto al nome del parametro stesso.

Silenziare le tracce di automazione

Silenziando (mettendo in mute) una traccia di automazione, si disattiva l'automazione per un singolo parametro.

- Per silenziare le singole tracce di automazione, fare clic sui relativi pulsanti **Mute** nell'elenco tracce.

VST Instrument

I VST Instrument sono dei sintetizzatori software o altre sorgenti sonore contenuti all'interno di Cubase che vengono riprodotti internamente via MIDI. È possibile aggiungere effetti o equalizzazione ai VST instrument.

Cubase consente di utilizzare i VST Instrument nei modi seguenti:

- Aggiungendo un VST Instrument e assegnandovi una o più tracce MIDI (non in Cubase LE).
- Creando una traccia instrument.

Si tratta di una combinazione di un VST Instrument, di un canale instrument e di una traccia MIDI. È possibile riprodurre e registrare delle note MIDI direttamente per questa traccia.

LINK CORRELATI

[Tracce instrument](#) a pag. 87

Aggiunta dei VST Instrument (non in Cubase LE)

PROCEDIMENTO

1. Nel menu **Periferiche**, selezionare l'opzione **VST Instrument**.
2. Fare clic-destro su un'area vuota della finestra **VST Instrument**.
3. Dal menu contestuale, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Aggiungi un VSTi da una traccia**
 - **Aggiungi un VSTi dal rack**
4. Dal selettore dei VST instrument, scegliere il VSTi desiderato.
 - Fare clic su **Aggiungi traccia** se si è scelto di aggiungere un VSTi tramite una traccia instrument.
 - Fare clic su **Crea**, se si è scelto di aggiungere un VSTi dal rack dei VST instrument.

RISULTATO

Se si sceglie **Aggiungi un VSTi da una traccia**, si apre il pannello di controllo del VST instrument e viene aggiunta al progetto una traccia instrument con il nome del VSTi.

Se si sceglie **Aggiungi un VSTi dal rack**, si apre il pannello di controllo del VST instrument e all'elenco tracce vengono aggiunte le seguenti tracce:

- Una traccia MIDI con il nome del VSTi. L'uscita della traccia MIDI viene assegnata al VSTi.

NOTA

Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST-Plug-in**) è possibile specificare ciò che accade quando viene caricato un VST Instrument.

- Una cartella avente il nome del VSTi che viene aggiunta all'interno di una delle cartelle **VST Instrument**. La cartella contiene due tracce di automazione: una per i parametri del plug-in e un'altra per il canale synth nella **MixConsole**.

Creazione delle tracce instrument

È possibile creare delle tracce instrument caricate con dei VST instrument dedicati.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
2. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument per la traccia instrument.
3. Fare clic su **Aggiungi traccia**.


RISULTATO

Il VST instrument selezionato viene caricato nella traccia instrument. Nella **MixConsole** viene aggiunto un canale instrument.

La sezione VST Instrument nell'area destra (non in Cubase LE)

La sezione **VST Instrument** nell'area destra della **finestra progetto** consente di aggiungere dei VST Instrument alle tracce MIDI e instrument.

Vengono qui visualizzati tutti i VST instrument utilizzati nel progetto. È possibile accedere fino a 8 controlli rapidi per ciascun instrument aggiunto.

Per aprire la sezione **VST Instrument** nell'area destra, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra**  nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e, in cima all'area destra, fare clic sulla linguetta **VST Instrument**.



NOTA

La sezione **VST Instrument** nell'area destra costituisce semplicemente un'altra rappresentazione della finestra **VST Instrument**. Le funzioni sono esattamente le stesse.

LINK CORRELATI

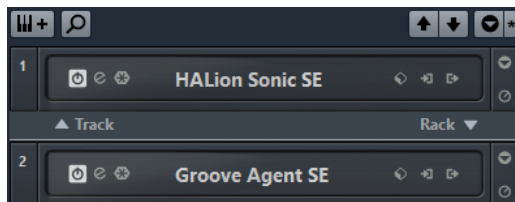
[Visualizzare/nascondere le aree](#) a pag. 30

Finestra VST Instrument (non in Cubase LE)

La finestra **VST Instrument** consente di aggiungere dei VST instrument per le tracce MIDI e instrument.

In questa finestra vengono visualizzati tutti i VST instrument utilizzati nel progetto. È possibile utilizzare fino a 8 controlli rapidi per ciascun VST instrument aggiunto.

Per aprire la finestra **VST Instrument**, selezionare **Periferiche > VST Instrument**.



LINK CORRELATI

[Tracce instrument](#) a pag. 87

Barra degli strumenti della scheda VST Instrument (non in Cubase LE)

La barra degli strumenti della scheda VST Instrument contiene una serie di controlli per l'aggiunta e la configurazione dei VST instrument e dei controlli rapidi VST.

Sono disponibili i seguenti controlli:



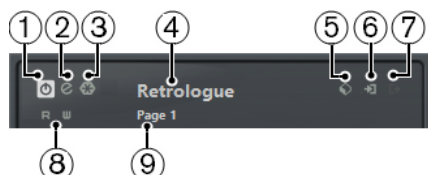
- 1. Aggiungi un VSTi da una traccia**
Apri la finestra di dialogo **Aggiungi traccia instrument** che consente di selezionare un VSTi e aggiungere una traccia instrument ad esso associata.
- 2. Trova instrument**
Apri un selettore che consente di trovare un VST instrument caricato.
- 3. Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sull'instrument precedente/successivo**
Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument precedente/successivo.
- 4. Visualizza/nascondi tutti i controlli rapidi VST**
Visualizza/nasconde i controlli rapidi di default per tutti i VSTi caricati.
- 5. Impostazioni**
Apri il menu **Impostazioni** in cui è possibile attivare/disattivare le modalità di seguito descritte:
 - La funzione **Visualizza i controlli rapidi VST solamente per uno slot** consente di visualizzare i controlli rapidi VST in maniera esclusiva per il VSTi selezionato.
 - La funzione **Il canale MIDI segue la selezione della traccia** fa in modo che il selettore del **canale** segua la selezione della traccia MIDI nella finestra **progetto**. Utilizzare questa modalità se si sta lavorando con dei VSTi multi-timbrici.

- La funzione **Il controllo in remoto dello slot che ha il focus per i controlli rapidi VST segue la selezione della traccia** fa in modo che il focus per il controllo in remoto dei controlli rapidi VST segua la selezione della traccia.

Controlli dei VST Instrument (non in Cubase LE)

I controlli dei VST Instrument consentono di regolare una serie di impostazioni per un VST Instrument che è stato caricato.

I seguenti controlli sono disponibili in ciascun VSTi:



1. **Attiva instrument**
Attiva/disattiva il VSTi.
2. **Modifica instrument**
Apri il pannello del VSTi.
3. **Congela l'instrument**
Congela il VSTi. Questa funzione consente di ridurre il carico sulla CPU.
4. **Selettore dei VST instrument**
Consente di selezionare un altro VSTi. Fare doppio-clic per rinominare il VST instrument selezionato. Il nome viene visualizzato nella finestra **VST Instrument**, all'interno del menu a tendina **Assegnazione uscita** relativo alle tracce MIDI. Ciò è particolarmente utile quando si lavora con più istanze dello stesso VSTi.
5. **Browser dei preset**
Consente di caricare o salvare un preset per il VSTi.
6. **Opzioni di ingresso**
Questo simbolo si illumina quando vengono ricevuti dei dati MIDI dal VSTi. Fare clic su questo pulsante per aprire un menu a tendina in cui è possibile selezionare, applicare/rimuovere lo stato di mute o applicare/rimuovere lo stato di solo per le tracce che inviano il MIDI al VSTi (ingressi).

NOTA

Se si ridimensiona la finestra VST Instrument, è possibile accedere a questa opzione utilizzando un menu a tendina **Opzioni di ingresso/uscita**.

7. **Attiva le uscite**
Questo controllo è disponibile solamente se il VSTi dispone di più di un'uscita e consente di attivare una o più di queste uscite.

NOTA

Se si ridimensiona la finestra VST Instrument, è possibile accedere a questa opzione utilizzando un menu a tendina **Opzioni di ingresso/uscita**.

8. **Lettura/Scrittura dell'automazione**
Consente di leggere/scrivere l'automazione per le impostazioni relative ai parametri del VSTi.
9. **Seleziona il layer dei controlli rapidi**
Consente di selezionare un programma.

LINK CORRELATI

[Congelare i VST instrument](#) a pag. 413

Il menu contestuale dei VST instrument

Nel menu contestuale dei VST instrument sono disponibili le seguenti funzioni:

Copia/Incolla le impostazioni dell'instrument

Consente di copiare le impostazioni del VST instrument e di incollarle in un altro VST instrument.

Carica/Salva preset

Consente di caricare/salvare un preset per il VST instrument.

Preset di default

Consente di definire e salvare un preset di default.

Passa alla configurazione A/B

Attiva la configurazione A o B.

Copia A in B

Copia i parametri dell'effetto della configurazione A nella configurazione B.

Attiva le uscite

Consente di attivare una o più uscite per il VST instrument.

Remote Control Editor

Apri il **Remote Control Editor**.

Preset per i VST instrument

È possibile caricare e salvare dei preset per i VST instrument. Questi preset contengono tutte le impostazioni necessarie per il suono desiderato.

Sono disponibili i seguenti tipi di preset per i VSTi:

- I **preset VST**, che includono le impostazioni dei parametri di un VST instrument. Sono disponibili nella finestra **VST Instrument** dai pannelli di controllo dei VSTi e dal campo **Programmi** dell'Inspector.
- I **preset traccia**, che includono le impostazioni della traccia instrument e del VST instrument corrispondente. Sono disponibili nell'Inspector o nel menu contestuale dell'elenco tracce.

Caricare i preset VST

I **preset VST** possono essere caricati dalla finestra **VST instrument**, dal pannello del VSTi o dall'Inspector.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la traccia contenente il VST instrument desiderato e, nell'**Inspector**, fare clic nel campo **Programmi**.

- Nella finestra **VST Instrument**, fare clic su **Browser dei preset** per il VSTi scelto e selezionare **Carica preset**.
 - Nel pannello di controllo del VST instrument, fare clic su **Browser dei preset** e selezionare **Carica preset**.
2. Nel browser dei preset, selezionare un preset dall'elenco e fare doppio-clic per caricarlo.

RISULTATO

Il preset viene applicato. Per tornare al preset precedentemente caricato, aprire nuovamente il browser dei preset e fare clic su **Ritorna all'ultima configurazione**.

Salvataggio dei preset VST

È possibile salvare le proprie impostazioni relative ai VST instrument sotto forma di preset VST da utilizzare per usi futuri.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella finestra **VST Instrument**, fare clic su **Browser dei preset** per l'instrument scelto e selezionare **Salva preset**.
 - Nel pannello di controllo del VST instrument, fare clic su **Browser dei preset** e selezionare **Salva preset**.
2. Nella finestra di dialogo **Salva preset <nome del VST instrument>**, inserire un nome per il preset.
3. Facoltativo: fare clic su **Visualizza Inspector degli attributi** e definire gli attributi desiderati per il preset.
4. Fare clic su **OK** per salvare il preset e chiudere la finestra di dialogo.

Caricare i preset traccia

È possibile caricare dei preset traccia per le tracce instrument direttamente dall'Inspector.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la traccia instrument e, nell'Inspector, fare clic nel campo **Carica preset traccia**.
 - Fare clic-destro sulla traccia instrument e, dal menu contestuale, selezionare **Carica preset traccia**.
2. Nel browser dei preset, selezionare un preset dall'elenco e fare doppio-clic per caricarlo.

RISULTATO

Il preset traccia viene applicato. Per tornare al preset precedentemente caricato, aprire nuovamente il browser dei preset e fare clic su **Ritorna all'ultima configurazione**.

Salvataggio dei preset traccia

È possibile salvare le proprie impostazioni relative alle tracce instrument sotto forma di preset traccia per usi futuri.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la traccia instrument desiderata e, nell'Inspector, fare clic su **Salva preset traccia**.
 - Fare clic-destro sulla traccia instrument e, dal menu contestuale, selezionare **Salva preset traccia**.
 2. Nella finestra di dialogo **Salva preset traccia**, inserire un nome per il preset.
 3. Facoltativo: fare clic su **Visualizza Inspector degli attributi** e definire gli attributi desiderati per il preset.
 4. Fare clic su **OK** per salvare il preset e chiudere la finestra di dialogo.
-

Riprodurre i VST Instrument

Dopo aver aggiunto un VST instrument e selezionato un suono, è possibile riprodurre il VST instrument all'interno del progetto utilizzando una traccia instrument o una traccia MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, attivare l'opzione **Monitor** per la traccia sulla quale è caricato il VST instrument.
 2. Premere uno o più tasti sulla tastiera MIDI collegata, oppure utilizzare la tastiera virtuale. Vengono in tal modo attivati i suoni corrispondenti sul VST instrument selezionato.
 3. Selezionare **Periferiche > MixConsole** per aprire la **MixConsole** e regolare il livello del suono, aggiungere un'equalizzazione o degli effetti, definire un'altra assegnazione uscita, ecc.
-

VST Instrument e carico sul processore

I VST instrument possono consumare molte risorse della CPU. Maggiore è il numero di VSTi aggiunti, più elevate saranno le probabilità di esaurire la potenza di processamento disponibile nel corso della riproduzione.

Se l'indicatore di sovraccarico della CPU presente nella finestra **VST Performance** si illumina o se il suono inizia a gracchiare o a diventare confuso, si hanno le seguenti opzioni:

- Attivare la funzione **Congela** per i VST instrument utilizzati.
I VST instrument vengono così renderizzati in un file audio e non saranno più caricati nel programma.
- Attivare l'opzione **Sospendi il processing dei plug-in VST 3 se non si ricevono segnali audio** per i VST 3 instrument.
In tal modo i VST instrument non consumeranno alcuna risorsa della CPU nel corso dei passaggi silenziosi.

LINK CORRELATI

[Congelare i VST instrument](#) a pag. 413

[Sospendere il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono dei segnali audio](#) a pag. 691

Congelare i VST instrument

Se si sta utilizzando un computer di media potenza o si sta lavorando con un elevato numero di VST instrument, il proprio sistema potrebbe non essere in grado di riprodurre tutti i VSTi in tempo reale. In questa situazione, è possibile procedere con il congelamento degli instrument.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Periferiche > VST Instrument**.
 - Selezionare la traccia instrument e aprire la sezione più in cima dell'**Inspector**.
 2. Fare clic su **Congela**.
 3. Nella finestra di dialogo **Congela instrument - Opzioni**, definire le proprie impostazioni.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

- Il VSTi viene renderizzato su un file audio e nel corso della riproduzione si potrà sentire esattamente lo stesso suono presente prima dell'applicazione della funzione di congelamento.
- Il carico sulla CPU è decisamente inferiore.
- Il pulsante **Congela** si illumina.
- I controlli delle tracce MIDI/instrument vengono disabilitati.
- Le parti MIDI vengono bloccate.

NOTA

Per poter modificare nuovamente le tracce, i parametri o i canali synth ed eliminare il file renderizzato, scongelare l'instrument facendo nuovamente clic su **Congela**.

Congela instrument - Opzioni

La finestra di dialogo **Congela instrument - Opzioni** si apre quando si fa clic su **Congela**. Questa finestra consente di specificare esattamente ciò che accade quando si congela un instrument.

Nella finestra di dialogo **Congela instrument - Opzioni** sono disponibili i seguenti controlli:

Congela solamente gli instrument

Attivare questa opzione se si desidera mantenere la possibilità di modificare gli effetti in insert sui canali dopo aver congelato l'instrument.

Congela instrument e canali

Attivare questa opzione se non si ha necessità di modificare gli effetti in insert sui canali dell'instrument.

NOTA

È comunque possibile regolare ancora il livello, il panorama, le mandate e l'equalizzazione.

Dim. coda

Consente di impostare un valore per il parametro Dimensione coda in modo da lasciare che i suoni possano terminare correttamente il loro normale ciclo di rilascio.

Annulla il caricamento del VSTi quando è congelato

Attivare questa opzione per annullare il caricamento del VSTi dopo il congelamento. In tal modo si rende nuovamente disponibile la RAM.

Alcuni cenni sulla latenza

Il termine latenza indica il tempo impiegato da uno strumento (fisico o virtuale) per generare un suono quando si preme un tasto su un controller MIDI collegato. Un valore di latenza elevato può rappresentare un problema quando si utilizzando i VST instrument in tempo reale. La latenza dipende dalla periferica hardware audio utilizzata e dal relativo driver ASIO.

Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche** (pagina **VST Audio System**), i valori di latenza in ingresso e in uscita dovrebbero essere idealmente nell'ordine dei millisecondi.

Se la latenza è talmente elevata da non consentire di suonare comodamente in tempo reale i VST instrument dalla tastiera, è possibile utilizzare un'altra sorgente sonora MIDI per la riproduzione e la registrazione live e passare quindi al VST instrument per la riproduzione.

LINK CORRELATI

[Selezionare un driver audio](#) a pag. 12


Compensazione del ritardo

Nel corso della riproduzione, Cubase compensa automaticamente qualsiasi ritardo intrinseco, proprio dei plug-in VST utilizzati.

È possibile specificare un valore per il parametro **Soglia compensazione ritardo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST**), in modo che questa funzione abbia effetto solamente su quei plug-in che presentano un ritardo maggiore rispetto a questo valore soglia.

Forzare la compensazione del ritardo

Per evitare che Cubase aggiunga della latenza quando si suona un VST instrument in tempo reale o si registra una parte audio dal vivo, è possibile attivare l'opzione **Forza compensazione ritardo**. Questa funzione riduce al minimo il fenomeno della latenza introdotto dalla compensazione del ritardo, mantenendo allo stesso tempo il suono del mix il più omogeneo possibile.

La funzione **Forza compensazione ritardo**  è disponibile nella barra degli strumenti della **finestra progetto** e nell'area di **Trasporto**. Questa funzione si trova anche nella **MixConsole** come elemento del menu **Funzioni**.

Attivando l'opzione **Forza compensazione ritardo** vengono disattivati i plug-in VST che sono attivati per i canali del VST instrument, i canali delle tracce audio che sono abilitate alla registrazione, i canali gruppo e i canali di uscita. I plug-in VST che sono attivati per i canali FX non vengono considerati. Dopo avere effettuato una registrazione o utilizzato un VST instrument, la funzione **Forza compensazione ritardo** andrebbe nuovamente disattivata, in modo da ripristinare la piena compensazione del ritardo.

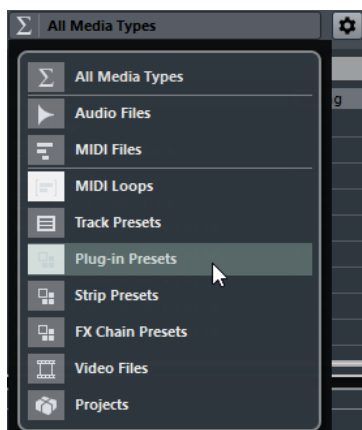
Opzioni di importazione e di esportazione

Importare i loop MIDI

In Cubase è possibile importare i loop MIDI (estensione file "*.midiloop"). Questi file contengono informazioni sulla parte MIDI (note MIDI, controller, ecc.) così come tutte le impostazioni salvate nei preset traccia instrument. Ciò consente ad esempio di riutilizzare i pattern dei VSTi in altri progetti o applicazioni.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > MediaBay**.
2. Facoltativo: Nella sezione dei **Risultati**, aprire il menu **Seleziona i tipi di media** e attivare le opzioni **Loop MIDI** e **Preset dei plug-in**.



3. Nell'elenco dei risultati, selezionare un loop MIDI e trascinarlo in una sezione vuota della **finestra progetto**.

RISULTATO

Viene creata una traccia instrument e la parte MIDI viene inserita nella posizione in cui è stato trascinato il file. L'**Inspector** riflette tutte le impostazioni salvate nel loop MIDI, ad esempio il VST Instrument utilizzato, gli effetti in insert applicati, i parametri della traccia ecc.

NOTA

È anche possibile trascinare dei loop MIDI direttamente all'interno di tracce instrument o MIDI. Tuttavia, in questo modo viene importata solamente l'informazione relativa alla parte MIDI. Ciò significa che questa parte contiene solamente i dati MIDI (note, controller) salvati all'interno del loop MIDI, ma non le impostazioni dell'Inspector o i parametri del VSTi.

LINK CORRELATI

[Preset per i VST instrument](#) a pag. 411

[Filtraggio in base al tipo di file](#) a pag. 380

Esportare i loop MIDI

È possibile esportare dei loop MIDI in modo da salvare una parte MIDI insieme alle relative impostazioni dei VST instrument e degli effetti. In questo modo è possibile riprodurre i pattern precedentemente creati senza dover cercare il suono, lo stile o gli effetti corretti.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una parte MIDI.
2. Selezionare **File > Esporta > Loop MIDI**.
3. Nella sezione **Nuovo loop MIDI** inserire un nome per il loop MIDI.
4. Facoltativo: Per salvare gli attributi relativi al loop MIDI, fare clic sul pulsante sotto alla sezione **Nuovo loop MIDI** nella parte inferiore-sinistra.
Si apre la sezione **Inspector degli attributi** che consente di definire degli attributi per il loop MIDI.
5. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo e salvare il loop MIDI.

RISULTATO

I file loop MIDI sono salvati nella seguente cartella:

Windows: \Utenti\<nome utente>\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops

Mac OS: /Utenti/<nome utente>/Library/Application Support/Steinberg/MIDI Loops/

La cartella predefinita non può essere modificata. È comunque possibile creare delle sotto cartelle all'interno di essa per organizzare i propri loop MIDI. Per creare una sotto cartella, fare clic su **Nuova cartella** nella finestra di dialogo **Salva loop MIDI**.

Esportare le tracce instrument sotto forma di file MIDI

È possibile esportare le tracce instrument sotto forma di file MIDI standard.

NOTA

- Poiché in una traccia instrument non sono contenute informazioni relative alle patch MIDI, queste informazioni vengono perse nel file MIDI risultante.
- Se si attiva l'opzione **Esporta la configurazione di volume/pan dell'Inspector**, le informazioni relative al volume e al panorama del VST Instrument vengono convertite e scritte nel file MIDI sotto forma di dati controller.

LINK CORRELATI

[Esportazione dei file MIDI](#) a pag. 643

Controlli rapidi VST (non in Cubase LE)

I controlli rapidi VST consentono di controllare in remoto un VST instrument direttamente all'interno della finestra **VST Instrument**.

Per visualizzare i controlli rapidi VST nella finestra **VST Instrument**, attivare il comando **Visualizza/nascondi tutti i controlli rapidi VST**.

In ciascun rack sono disponibili i seguenti controlli:



1. **Visualizza/nascondi i controlli rapidi VST**
Consente di visualizzare/nascondere i controlli rapidi VST per il VST instrument.
2. **Controlli rapidi VST**
Consente di controllare in remoto i parametri del VST instrument.

NOTA

Il numero di controlli rapidi VST effettivamente visualizzati dipende dalla dimensione della finestra **VST Instrument**.

3. **Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST**
Consente di attivare i controlli rapidi VST per il controllo in remoto del VST instrument.

LINK CORRELATI

[Controllare Cubase in remoto](#) a pag. 424

Collegare i controlli rapidi con i controller remoti

I controlli rapidi diventano uno strumento decisamente potente se usati in combinazione con un controller remoto.

PREREQUISITI

Il proprio controller remoto è collegato a Cubase via MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare **Controlli rapidi tracce** o **Controlli Rapidi VST**.
La rispettiva sezione si apre sulla destra.
3. Dal menu a tendina **Ingresso MIDI**, selezionare la porta MIDI sul proprio computer.
Se il controller remoto utilizzato dispone di propri ingressi MIDI e supporta la funzione di feedback MIDI, è possibile collegare il computer all'ingresso del dispositivo. Selezionare la porta MIDI corrispondente nel menu a tendina **Uscita MIDI**.
In alternativa, è possibile selezionare l'opzione **All MIDI Inputs**.
4. Fare clic su **Applica**.
5. Attivare la funzione **Apprendi**.
6. Nella colonna **Nome del controllo**, selezionare **QuickControl 1**.
7. Nella periferica di controllo remoto, muovere il controllo che si intende utilizzare per il primo controllo rapido.
8. Selezionare lo slot successivo nella colonna **Nome del controllo** e ripetere il passaggio precedente.
9. Fare clic su **OK**.

NOTA

Per configurare la tabella nella sezione dei **Controlli rapidi**, oltre ad utilizzare la funzione **Apprendi** è possibile modificare i valori manualmente. Le opzioni disponibili sono identiche a quelle relative al Dispositivo generico.

RISULTATO

I controlli rapidi sono ora associati agli elementi di controllo del controller remoto esterno. Se si muove un elemento di controllo, il valore del parametro che è assegnato al controllo rapido corrispondente cambia di conseguenza.

La configurazione del controller remoto viene salvata globalmente ed è quindi indipendentemente da qualsiasi progetto. Se si hanno a disposizione diversi controller remoti, è possibile salvare e caricare varie configurazioni dei controlli rapidi facendo clic su **Esporta** e **Importa**.

LINK CORRELATI

[Il dispositivo di controllo generico](#) a pag. 427

Attivare la modalità pick-up per i controlli hardware

La **modalità pick-up** consente di cambiare i parametri dei controlli rapidi configurati senza modificarne accidentalmente i valori precedenti.

Spesso, le impostazioni dei controlli rapidi sono inizialmente diverse rispetto alle impostazioni dei controlli dell'hardware utilizzato, ad esempio nel caso in cui i controlli hardware controllano diversi controlli rapidi su tracce differenti. In questo caso, si potrà osservare che muovendo un controllo hardware viene modificato il valore precedente di un parametro, in modo che questo

sia impostato in posizione zero prima di venire modificato. In questo modo si perde sempre l'impostazione precedente del parametro.

Per evitare che ciò accada, è possibile attivare la **Modalità pick-up**. Si ottiene come risultato che quando si muove un controllo hardware è possibile modificare il parametro solamente una volta che il controllo raggiunge il suo valore precedente. Il controllo "porta" il parametro al valore in cui era stato impostato l'ultima volta.

NOTA

Questa regola si applica solamente ai controller hardware i cui controlli utilizzano degli intervalli specifici.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare **Controlli rapidi tracce** o **Controlli Rapidi VST**.
 3. Attivare l'opzione **Modalità pick-up**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Installazione e gestione dei plug-in

Installazione dei plug-in VST

Cubase supporta gli standard VST 2 e VST 3 per i plug-in ed è pertanto possibile installare effetti e instrument che sono conformi con questi formati.

Un plug-in è un programma in grado di aggiungere una funzionalità specifica a Cubase. Gli effetti audio e gli instrument che sono utilizzati in Cubase sono dei plug-in VST.

Gli effetti o gli strumenti plug-in generalmente dispongono di una propria applicazione di installazione. Si consiglia di leggere sempre la relativa documentazione o i file readme prima di installare un nuovo plug-in.

Quando si esegue una scansione per la ricerca dei plug-in di nuova installazione o quando si riavvia Cubase, i nuovi effetti compaiono nei selettori degli effetti.

Cubase viene fornito con una notevole varietà di effetti plug-in. Questi effetti e i relativi parametri sono descritti nel dettaglio nel documento in PDF separato **Riferimento dei plug-in**.

Plug-in manager

Il **Plug-in manager** visualizza una serie di elenchi degli effetti e dei VST instrument installati sul proprio computer. Questi elenchi vengono utilizzati nei selettori dei VST instrument e degli effetti.

Il **Plug-in manager** consente di eseguire le seguenti operazioni:

- Visualizzare degli elenchi di tutti gli effetti e VST instrument che vengono caricati da Cubase al lancio del programma.
Gli elenchi di tutti gli effetti o VST instrument vengono creati automaticamente ogni volta che si avvia Cubase. È comunque possibile eseguire una nuova scansione in qualsiasi momento, in modo da mantenere gli elenchi sempre aggiornati.
- Creare dei propri elenchi di effetti o instrument da utilizzare nei rispettivi selettori. Questi elenchi personalizzati sono chiamati collezioni.
Le collezioni consentono di creare dei sotto-set degli effetti o degli instrument disponibili, in modo da avere una migliore panoramica dei plug-in utilizzati in un progetto.

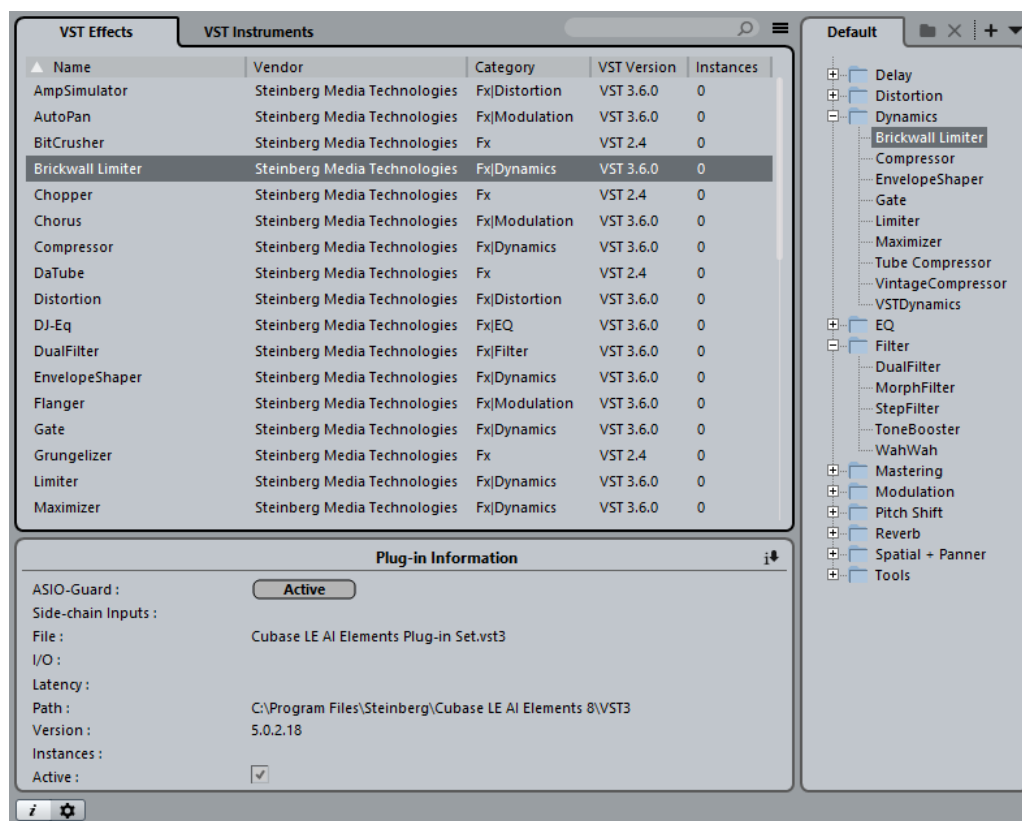
NOTA

Se un effetto o un instrument installati non possono essere caricati da parte di Cubase, questi non compaiono nell'elenco di tutti gli effetti o instrument e vengono inoltre disabilitati in tutte le collezioni in cui sono inclusi. Questa situazione può verificarsi ad esempio nel caso in cui un dispositivo di protezione dalla copia necessario per eseguire l'effetto risulta mancante, oppure dopo la disinstallazione di un plug-in.

Finestra Plug-in manager

La finestra **Plug-in manager** consente di gestire i propri effetti e VST instrument.

- Per aprire la finestra **Plug-in manager**, selezionare **Periferiche > Plug-in manager**.



La finestra **Plug-in manager** visualizza quanto segue:

Effetti VST

Questa scheda elenca tutti gli effetti VST che sono caricati in Cubase. È possibile ordinare l'elenco per nome, produttore, categoria, ecc., facendo clic sull'intestazione della rispettiva colonna.

VST Instrument

Questa scheda elenca tutti i VST instrument che sono caricati in Cubase. È possibile ordinare l'elenco per nome, produttore, categoria, ecc., facendo clic sull'intestazione della rispettiva colonna.

Blacklist

Questa scheda visualizza un elenco di tutti gli effetti VST e VST instrument che sono installati sul proprio sistema ma che non sono caricati in Cubase. Questi plug-in potrebbero causare problemi di stabilità o portare anche a un crash del sistema. Poiché Cubase non supporta il formato a 32-bit, tutti i plug-in a 32-bit sono visualizzati in questo elenco.

NOTA

È possibile riattivare un plug-in a 64 bit inserito nella blacklist, selezionandolo e facendo clic su **Riattiva**. In questo modo, Cubase riscansiona il plug-in e lo rimuove dalla blacklist. Per riportare il plug-in nella blacklist, è necessario scansionare nuovamente tutti i plug-in e riavviare Cubase.

Elenco delle collezioni

Di default, la sezione della finestra sulla destra mostra la collezione chiamata **Default**, contenente tutti gli effetti o i VST instrument caricati dal programma. La collezione **Default** non può essere modificata.

È possibile creare le proprie collezioni di effetti o VST instrument facendo clic su **Nuova collezione** e trascinando gli elementi desiderati dall'elenco di tutti gli effetti o VST instrument e rilasciandoli nell'elenco delle collezioni.

Le collezioni sono visualizzate nei selettori di effetti/VST instrument e tutte le modifiche apportate alle collezioni nel **Plug-in manager** si riflettono immediatamente nei selettori.

Campo di ricerca



Inserire il nome di un plug-in nel campo di ricerca. L'elenco di tutti gli effetti o VST instrument viene filtrato in modo da visualizzare solamente quei plug-in il cui nome contiene il testo inserito.

Commuta l'elenco in modo da visualizzare tutti/solamente i FX/VSTi non inclusi nella collezione corrente



Consente di filtrare gli elenchi di tutti gli effetti o VST instrument in modo da visualizzare tutti i plug-in caricati, oppure solamente quelli che non fanno parte della collezione corrente.

Nuova cartella



Consente di creare una nuova cartella nella collezione corrente.

Elimina



Consente di eliminare gli elementi selezionati nella collezione corrente.

Nuova collezione



Consente di creare una nuova collezione.

Per creare un nuovo elenco vuoto, selezionare **Vuoto**. Per creare una nuova collezione basata sull'elenco di tutti gli effetti, selezionare **Aggiungi tutti i plug-in**. Per creare una nuova collezione basata sulla collezione corrente, selezionare **Copia la collezione corrente**.

Collezioni utente



Consente di selezionare una collezione diversa e di rinominare o eliminare la collezione corrente.

Per rimuovere i plug-in non disponibili da tutte le collezioni, selezionare **Rimuovi i plug-in non disponibili da tutte le collezioni**.

Visualizza informazioni sui plug-in



Apri una sezione in fondo alla finestra in cui sono visualizzate una serie di informazioni aggiuntive relative all'elemento selezionato. Se si selezionano più plug-in, vengono visualizzate le informazioni relative al primo plug-in selezionato. In questa sezione è inoltre possibile disattivare i plug-in selezionati. I plug-in disattivati

non sono più disponibili nelle collezioni; questa funzionalità è utile in particolare se sono installati dei plug-in che non si intende utilizzare in Cubase.

Impostazioni del Plug-in manager



Aprire una sezione in fondo alla finestra in cui sono elencati tutti i percorsi attuali dei plug-in VST 2. È possibile aggiungere o rimuovere le posizioni delle cartelle mediante i pulsanti corrispondenti. Fare clic su **Riscansiona tutto** per eseguire una nuova scansione per la ricerca dei plug-in.

LINK CORRELATI

[Plug-in manager](#) a pag. 420

Creazione di una nuova collezione di effetti

È possibile creare una nuova collezione di effetti o VST instrument da utilizzare nei selettori dei plug-in.

PREREQUISITI

Vari effetti plug-in sono correttamente installati sul proprio computer e questi plug-in sono elencati nella scheda **Effetti VST** della finestra **Plug-in manager**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Plug-in manager**, fare clic su **Nuova collezione** ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare una nuova collezione basata sull'elenco di tutti gli effetti, selezionare **Aggiungi tutti i plug-in**.
 - Per creare una nuova collezione basata sulla collezione corrente, selezionare **Copia la collezione corrente**.



2. Inserire un nome per la nuova collezione e fare clic su **OK**.
3. Trascinare gli elementi dall'elenco di tutti gli effetti e rilasciarli nella nuova collezione. Una linea indica la posizione di rilascio.
 - Fare clic su **Nuova cartella** per creare delle cartelle e posizionare gli elementi direttamente al loro interno.
 - È possibile trascinare gli elementi nelle nuove posizioni all'interno della collezione.
 - Trascinare gli elementi dall'elenco della collezione all'elenco di tutti i plug-in per eliminarli, oppure selezionare gli elementi desiderati e fare clic su **Elimina**.

RISULTATO

La nuova collezione viene salvata automaticamente e resa disponibile nel selettore dei plug-in.

La procedura è la stessa utilizzata per la compilazione delle collezioni di VST instrument.

Controllare Cubase in remoto

Cubase può essere controllato anche via MIDI.

A questo scopo sono infatti supportate numerose periferiche MIDI di controllo remoto. Questo capitolo descrive le modalità di configurazione di Cubase per il controllo in remoto. Le periferiche supportate sono descritte nel dettaglio nel manuale in PDF separato **Periferiche di controllo remoto**.

È disponibile anche un'opzione Controllo generico, che consente di utilizzare qualsiasi controller MIDI per il controllo in remoto di Cubase.

LINK CORRELATI

[Il dispositivo di controllo generico](#) a pag. 427

Configurazione

Collegare le periferiche di controllo remoto

Collegare l'uscita MIDI dell'unità remota a un ingresso MIDI della propria interfaccia MIDI. A seconda del modello dell'unità remota, potrebbe essere necessario collegare anche un'Uscita MIDI dell'interfaccia a un Ingresso MIDI dell'unità remota (ciò è necessario se l'unità remota possiede dei "dispositivi di feedback" come indicatori, fader motorizzati ecc.).

Quando si registrano delle tracce MIDI, non deve capitare di registrare accidentalmente alcun dato MIDI dall'unità remota. Per evitare che ciò accada, è necessario definire le seguenti impostazioni:

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche dal menu Periferiche.
 2. Nell'elenco sulla sinistra, selezionare "Configurazione porte MIDI".
 3. Controllare la tabella sulla destra e individuare l'ingresso MIDI al quale è stata collegata l'unità MIDI remota.
 4. Togliere la spunta dal box nella colonna "In 'All MIDI inputs'" per quell'ingresso, in modo che la colonna Stato riporti la dicitura "Temporaneamente disattivato".
 5. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni periferiche.
-

RISULTATO

È stato così rimosso l'ingresso dell'unità remota dal gruppo "All MIDI inputs". Ciò significa che sarà possibile registrare tracce MIDI con la porta "All MIDI inputs" selezionata, senza rischiare di registrare allo stesso tempo i dati dall'unità remota.

Selezionare una periferica di controllo remoto

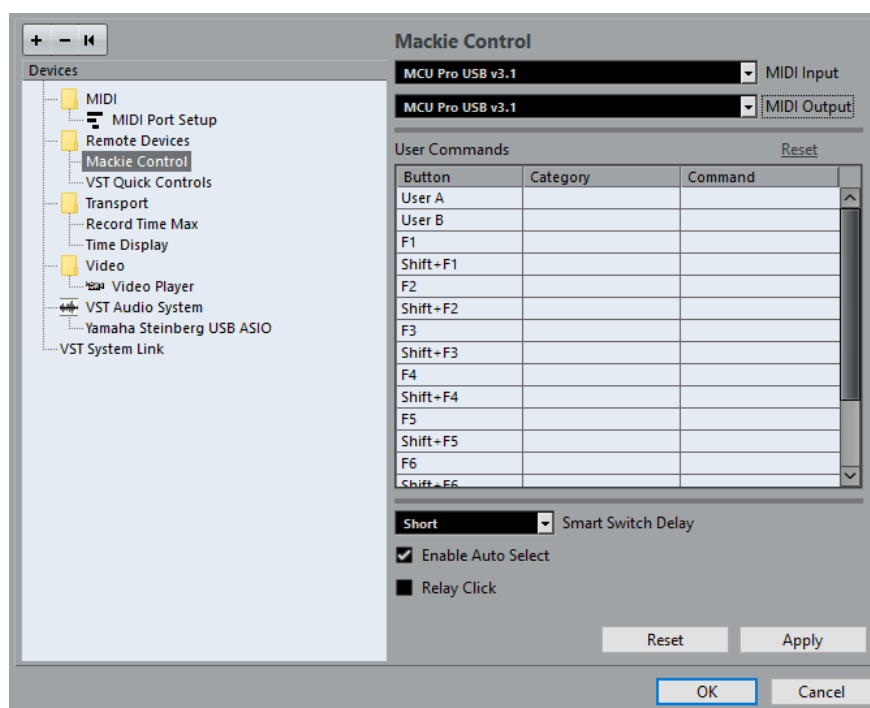
PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche dal menu Periferiche.
2. Se non si riesce a trovare la periferica cercata, fare clic sul segno più nell'angolo superiore sinistro e selezionare la periferica dal menu a tendina.
La periferica selezionata viene aggiunta all'elenco Periferiche.

NOTA

Si noti che è possibile selezionare più di una periferica remota dello stesso tipo. Se si ha più di una periferica remota dello stesso tipo, queste verranno numerate nell'elenco Periferiche. Ad esempio, per poter utilizzare il Mackie Control Extender, sarà necessario installare una seconda periferica di controllo Mackie.

3. Selezionare il modello della periferica di controllo MIDI utilizzata dall'elenco Periferiche.
A seconda della periferica selezionata, nella metà destra della finestra di dialogo verrà visualizzato un elenco di funzioni programmabili, oppure un pannello vuoto.



4. Selezionare l'ingresso MIDI desiderato dal menu a tendina.
Se necessario, selezionare l'uscita MIDI corretta dal menu a tendina.
5. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

RISULTATO

È ora possibile utilizzare la periferica di controllo MIDI per spostare fader, manopole, attivare le funzioni Mute e Solo, ecc. L'esatta configurazione dei parametri dipende dalla periferica di controllo MIDI esterna utilizzata.

Una striscia luminosa nella finestra progetto e nella MixConsole indica quali canali sono collegati alla periferica di controllo remoto.



IMPORTANTE

Capita talvolta che la comunicazione tra Cubase e una periferica di controllo remoto si interrompa, oppure che il protocollo di comunicazione non riesca a stabilire una connessione. Per ristabilire la comunicazione con qualsiasi periferica dell'elenco Periferiche, selezionarla e fare clic sul pulsante Reinizializza nella parte inferiore della finestra di dialogo Impostazioni periferiche. Tramite il pulsante "Invia messaggio reset a tutte le periferiche" che si trova in alto a sinistra nella finestra di dialogo, accanto ai pulsanti "+" e "-", sarà possibile ripristinare tutte le periferiche presenti nell'elenco Periferiche.

Operazioni

Opzioni globali per i controller remoti

Nella finestra di dialogo Impostazioni periferiche, all'interno della pagina relativa alla propria periferica di controllo remoto, potrebbero essere disponibili alcune (o tutte) tra le seguenti opzioni (a seconda della periferica di controllo remoto utilizzata):

Menu a tendina Banco

Se la periferica remota utilizzata contiene numerosi banchi, è possibile selezionare il banco che si intende usare.

Il banco qui selezionato viene utilizzato di default al lancio di Cubase.

Smart Switch Delay

Alcune funzioni di Cubase (ad es. Solo e Mute) supportano la cosiddetta modalità smart switch: oltre ai soliti comandi di attivazione/disattivazione di una funzione tramite il clic su un pulsante, è possibile attivare la funzione anche mentre il pulsante viene tenuto premuto. Una volta che viene rilasciato il pulsante del mouse, la funzione viene disattivata.

Questo menu a tendina consente di specificare quanto a lungo un pulsante deve essere tenuto premuto prima che entri in modalità smart switch. Quando viene selezionato "Disattivato", la funzione smart switch in Cubase viene disattivata.

Attiva selez. auto

Se questa opzione è attiva, toccando un fader su una periferica di controllo remoto sensibile al tocco, viene automaticamente selezionato il canale corrispondente. Nelle periferiche prive della funzionalità di sensibilità al tocco, il canale viene selezionato quando si muove il fader.

Scrittura dell'automazione tramite l'utilizzo dei controlli remoti

L'automazione della MixConsole attraverso una periferica di controllo remoto avviene nello stesso modo di quando si opera con i controlli su schermo in modalità Scrittura dell'automazione. Per poter sostituire i dati di automazione esistenti per un determinato controllo, il computer ha bisogno di sapere quanto a lungo l'utente ha effettivamente "toccato" o utilizzato il controllo. Quando ciò avviene "su schermo", il programma individua semplicemente il momento in cui il pulsante del mouse viene premuto e poi rilasciato. Quando si utilizza una periferica di controllo

remoto esterna priva di controlli sensibili al tocco, Cubase non è in grado di riconoscere se un fader è stato “toccato e trattenuto” oppure semplicemente spostato e quindi rilasciato.

Di conseguenza, quando si utilizza una periferica priva di funzionalità di sensibilità al tocco e si desidera sostituire dei dati di automazione esistenti, fare attenzione a quanto segue:

- Se si attiva la modalità Scrittura e si sposta un controllo sulla periferica di controllo remoto, tutti i dati del parametro corrispondente vengono sostituiti dalla posizione in cui è stato mosso il controllo, fino alla posizione in cui si interrompe la riproduzione.
In altre parole, finché si sposta un controllo in modalità Scrittura, questo rimane “attivo” finché non si ferma la riproduzione.
- Assicurarsi di muovere solamente il controller che si intende andare a sostituire.

Assegnare comandi da tastiera per il controllo in remoto

Per alcune periferiche di controllo è possibile assegnare una qualsiasi funzione di Cubase (a condizione che a tali funzioni sia possibile assegnare un comando da tastiera) a dei pulsanti generici, controlli rotativi o altri tipi di controlli.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche e selezionare la propria periferica di controllo remoto.
Sul lato destro della finestra si trova una tabella. È qui che vengono assegnati i comandi.
2. Utilizzare la colonna Pulsante per individuare un controllo o un pulsante della periferica di controllo remoto a cui assegnare una funzione di Cubase.
3. Fare clic sulla colonna Categoria relativa al controllo e selezionare una delle categorie di funzioni di Cubase dal menu a tendina.
4. Fare clic sulla colonna Comando e selezionare la funzione di Cubase desiderata dal menu a tendina.
Le voci disponibili nel menu dipendono dalla categoria selezionata.
5. Fare clic su “Applica” quando è stata completata l’operazione.
Fare clic su “Reinializza” per ritornare alle impostazioni di default.

RISULTATO

La funzione selezionata viene quindi assegnata al pulsante o al controllo della periferica di controllo remoto.

Una nota sul controllo in remoto delle tracce MIDI

Mentre la maggior parte delle periferiche di controllo remoto saranno in grado di controllare sia i canali MIDI che i canali audio in Cubase, la configurazione dei parametri potrebbe essere diversa. Ad esempio, i controlli specifici per l’audio (ad esempio l’equalizzazione) verranno ignorati quando si controllano dei canali MIDI.

Il dispositivo di controllo generico

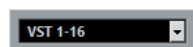
Se si dispone di un controller MIDI generico, è possibile utilizzarlo per controllare in remoto Cubase, seguendo le procedure di configurazione descritte di seguito:

PROCEDIMENTO

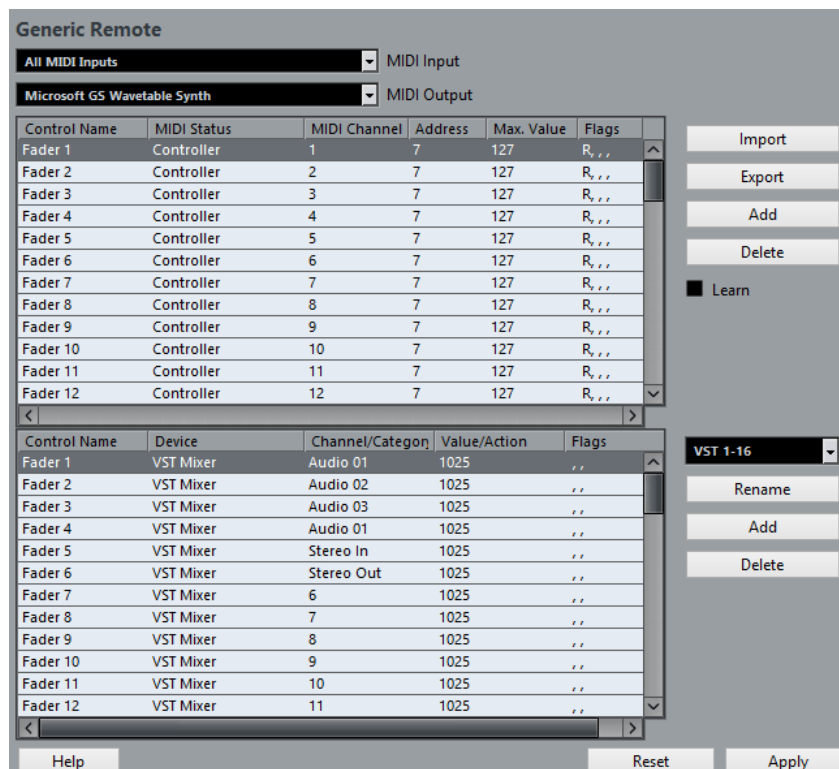
1. Aprire la finestra Impostazioni periferiche del menu Periferiche.
Se nell’elenco Periferiche non è presente il Controllo generico, sarà necessario aggiungerlo.

- Fare clic sul segno "+" nell'angolo superiore sinistro e selezionare "Controllo generico" dal menu a tendina.

Una volta aggiunto il Controllo generico nella finestra di dialogo Impostazioni periferiche, è possibile aprire la finestra corrispondente, selezionando "Controllo generico" dal menu Periferiche.



- Dall'elenco Periferiche sulla sinistra, selezionare Controllo generico. Vengono visualizzate le impostazioni relative al dispositivo di controllo generico che consentono di specificare quale controllo del dispositivo andrà a controllare un determinato parametro di Cubase.



- Usare i menu a tendina Ingresso e Uscita MIDI, per selezionare le porte MIDI a cui la propria periferica remota è collegata.
- Usare il menu a tendina sulla destra per selezionare un banco.
I banchi sono combinazioni di un determinato numero di canali e vengono comunemente utilizzati per supplire al fatto che molte periferiche MIDI sono in grado di controllare solo un numero limitato di canali contemporaneamente (spesso 8 o 16). Ad esempio, se la propria periferica di controllo MIDI dispone di 16 fader del volume e si stanno utilizzando 32 canali della MixConsole in Cubase, si avrà bisogno di 2 banchi da 16 canali ciascuno. Quando si seleziona il primo banco, si possono controllare i canali da 1 a 16; con il secondo bando si controllano i canali da 17 a 32.
- Impostare la tabella in cima, in base ai controlli presenti sulla propria periferica MIDI di controllo remoto.
Le colonne possiedono le seguenti funzionalità:

Colonna	Descrizione
Nome del controllo	Un doppio clic in questo campo, consente di digitare un nome descrittivo per la superficie di controllo (generalmente un nome scritto sulla console). Il nome si

Colonna	Descrizione
	riflette automaticamente nella colonna "Nome del controllo" nella tabella inferiore.
Stato MIDI	<p>Facendo clic in questa colonna, si apre un menu a tendina che consente di specificare il tipo di messaggio MIDI inviato dalla superficie di controllo (ad es. Controller, Prog. Change Trigger).</p> <p>I controller NRPN e RPN sono parte delle specifiche MIDI e consentono di estendere i messaggi di controllo disponibili. L'opzione "Ctrl JLCoooper" è una versione speciale di un controller continuo, in cui il terzo byte di un messaggio MIDI viene usato come indirizzo, al posto del secondo byte (un metodo supportato da diverse periferiche remote di JL-Cooper). Per una descrizione del valore di stato del Ctrl-Houston, consultare il manuale della periferica hardware Steinberg Houston.</p>
Canale MIDI	Facendo clic su questa colonna si apre un menu a tendina che consente di selezionare il canale MIDI sul quale viene trasmesso il controller.
Indirizzo	Il numero del Controller Continuo, l'altezza di una nota o l'indirizzo di un Controller Continuo NRPN/RPN.
Valore max.	Il valore massimo trasmesso da un controller. Questo valore viene usato dal programma per "dimensionare" l'intervallo di valori del controller MIDI con quello dei parametri del programma.
Flags	<p>Facendo clic su questa colonna, si apre un menu a tendina che consente di attivare o disattivare delle "flags" (bandierine):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricevi – attivarla se il messaggio MIDI deve essere processato in ricezione. • Trasmetti – attivarla se deve essere trasmesso un messaggio MIDI quando cambia il corrispondente valore nel programma. • Relativo – attivarla se il controllo è un encoder rotativo "a corsa infinita", che riporta il numero di giri, al posto di un valore assoluto.

- Se la tabella in cima sembra contenere troppi o troppo pochi controlli, è possibile aggiungerli o rimuoverli tramite i pulsanti Aggiungi e Elimina a destra della tabella.
- Se non si è certi di quale messaggio MIDI venga inviato da un determinato controller, si può usare la funzione Apprendi.

Selezionare il controllo nella tabella superiore (facendo clic sulla colonna "Nome del controllo"), spostare il controllo corrispondente sulla propria periferica MIDI e fare

clic sul pulsante "Apprendi" a destra della tabella. Lo "Stato MIDI", il "Canale MIDI" e i valori "Indirizzo" sono automaticamente impostati su quelli dei controlli che sono stati mossi.

- Se si utilizza la funzione Apprendi per un controllo che invia un valore Program Change, l'opzione "Prog. Change Trigger" viene automaticamente selezionata nel menu a tendina "Stato MIDI". Ciò consente di utilizzare diversi valori di un parametro Program Change per controllare diversi parametri in Cubase.
Se non si ottengono i risultati desiderati, provare invece ad utilizzare il valore "Prog. Change".

7. Utilizzare la tabella in basso per specificare i parametri di Cubase che si intende controllare.

Ciascuna riga nella tabella è associata al controller nella riga corrispondente della prima tabella (come indicato dalla colonna Nome Controllo). Le altre colonne possiedono le seguenti funzionalità:

Colonna	Descrizione
Periferica	Facendo clic in questa colonna si apre un menu a tendina nel quale è possibile determinare quale periferica viene controllata in Cubase. L'opzione speciale "Comando" consente di effettuare alcune azioni di comando tramite il controller remoto. Un esempio di ciò è la selezione dei banchi remoti.
Canale/Categoria	Viene qui selezionato il canale che viene controllato oppure, se è selezionata l'opzione "Comando", la categoria Comando.
Valore/Azione	Facendo clic su questa colonna si apre un menu a tendina che consente di selezionare il parametro del canale da controllare (in genere, se è selezionata l'opzione Periferica "VST Mixer", si può scegliere tra volume, pan, livello mandate, equalizzazione, ecc.). Se viene selezionata l'opzione "Comando", è possibile specificare qui l'"Azione" della categoria.
Valore/Azione	Facendo clic su questa colonna si apre un menu a tendina che consente di selezionare il parametro del canale da controllare (in genere, se è selezionata l'opzione Periferica "VST Mixer", si può scegliere tra volume, pan, livello mandate, equalizzazione, ecc.).
Flags	Facendo clic su questa colonna, si apre un menu a tendina che consente di attivare o disattivare delle "flags" (bandierine): <ul style="list-style-type: none"> Pulsante – Se questa bandierina è attivata, il parametro viene modificato solo se il messaggio MIDI ricevuto mostra un valore diverso da 0.

Colonna	Descrizione
	<ul style="list-style-type: none">• Alterna – Se questa bandierina è attivata, il valore del parametro viene alternato tra il valore minimo e quello massimo, ogni volta che viene ricevuto un messaggio MIDI. La combinazione delle opzioni "Pulsante" e "Alterna" è utile per i controlli remoti che non bloccano lo stato di un pulsante. Un esempio consiste nel controllo dello stato di Mute attraverso una periferica, sulla quale, la pressione del pulsante Mute lo attiva, mentre il suo rilascio lo disattiva. Se sono attive le opzioni "Pulsante" e "Alterna", lo stato di Mute viene attivato/disattivato ogni volta che viene premuto il pulsante sulla console.• Non automatizzato – Se questa bandierina è attivata, il parametro non verrà automatizzato.

8. Se necessario, regolare le impostazioni per un altro banco.

NOTA

Si noti che sarà necessario regolare solamente le impostazioni nella tabella in basso per questo banco. La tabella in alto è già configurata sulla base della periferica MIDI remota.

Se necessario, è possibile aggiungere dei banchi facendo clic sul pulsante Aggiungi che si trova sotto il menu Banco.

Facendo clic sul pulsante Rinomina, è possibile assegnare un nuovo nome al banco selezionato ed è possibile rimuovere qualsiasi banco non necessario, selezionandolo e facendo clic sul pulsante Elimina.

9. Una volta terminato, chiudere la finestra Impostazioni periferiche.

A questo punto è possibile controllare dalla periferica MIDI di controllo remoto i parametri di Cubase specificati. Per selezionare un altro banco, usare il menu a tendina nella finestra Controllo generico (oppure usare un controllo sulla periferica MIDI di controllo remoto, sempre che ne sia stato assegnato uno).

Importare ed esportare le configurazioni per il controllo in remoto

Il pulsante Esporta nell'angolo in alto a destra della finestra Controllo generico, consente di esportare la configurazione corrente, incluse le impostazioni di controllo (la tabella in cima) e tutti i banchi. La configurazione viene salvata come file (con estensione ".xml"). Facendo clic sul pulsante Importa, è possibile importare file di configurazione per il controllo in remoto salvati in precedenza.

NOTA

L'ultima configurazione importata o esportata viene automaticamente caricata nel momento in cui si avvia il programma, oppure quando viene aggiunto il Controllo generico nella finestra di dialogo Impostazioni periferiche.

Il Remote Control Editor (solo Cubase Elements)

Spesso, la mappatura automatica dei parametri dei plug-in sulle periferiche di controllo remoto appare piuttosto casuale e poco intuitiva. Il Remote Control Editor consente di definire delle mappature personalizzate sui controlli dei dispositivi hardware supportati.

- Per aprirlo, fare clic-destro sul pannello del plug-in che si desidera controllare in remoto e selezionare "Remote Control Editor".



La sezione Layout

L'area principale dell'editor è la sezione Layout. I layout rappresentano graficamente le periferiche hardware che vengono utilizzate per il controllo in remoto dei parametri dei plug-in e possono presentare diverse pagine. Queste pagine sono organizzate in un numero variabile di celle che contengono a turno i controlli. I controlli disponibili nelle celle sono: un'etichetta di testo, un potenziometro e due interruttori.



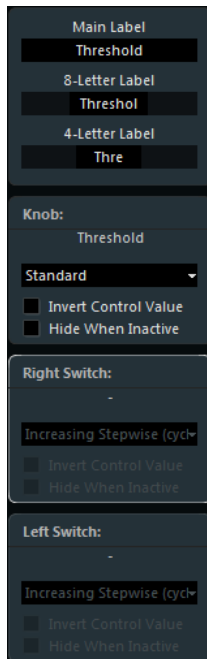
Possono essere eseguite le seguenti operazioni di editing:

- Modificare le assegnazioni dei parametri
- Modificare il nome nell'etichetta di testo
- Configurare le celle
- Modificare l'ordine delle celle e delle pagine

Quando si apre per la prima volta l'editor, viene visualizzata la sezione Standard Layout.

La sezione Inspector

L'Inspector contiene tutte le impostazioni e le assegnazioni dei parametri per la cella selezionata. Nella sezione superiore si trovano le impostazioni relative alle etichette di testo, mentre nella sezione inferiore quelle riferite a potenziometri e interruttori.

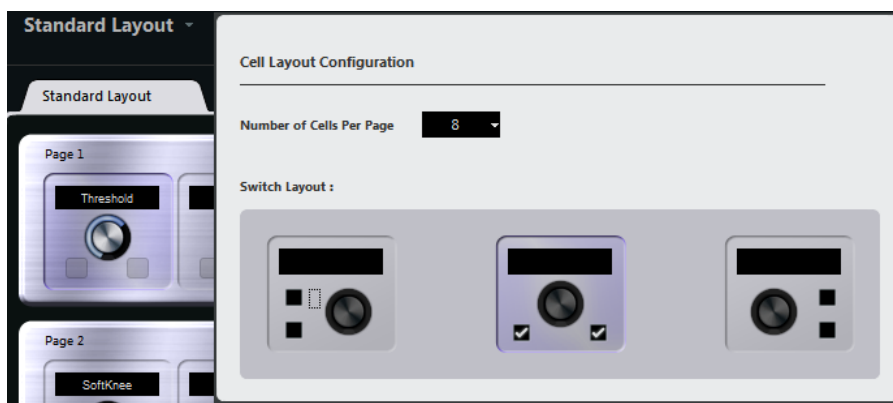


Barra di stato

Quando si posiziona il puntatore del mouse sopra un elemento nella finestra dell'editor, la barra di stato visualizza delle informazioni relative alle operazioni che è possibile eseguire con quel determinato elemento.



Configurare lo Standard Layout



Fare clic sul pulsante “Configura il layout delle celle” per aprire il pannello Configurazione del layout delle celle, nel quale è possibile regolare le seguenti impostazioni:

- Utilizzare il menu a tendina per specificare il numero di celle per pagina.
 - Nella sezione inferiore, selezionare invece la configurazione degli interruttori che si desidera utilizzare per le pagine.
- Per specificare il numero di interruttori per una cella, è sufficiente attivarli o disattivarli.

Definire i controlli

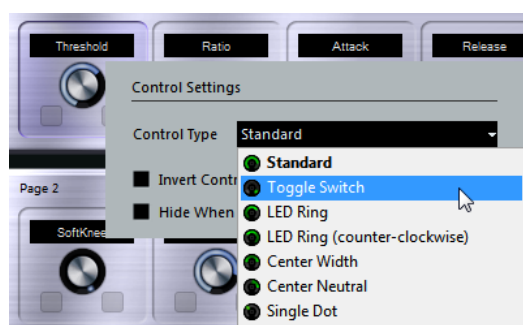
È possibile definire la modalità operativa di un particolare interruttore o potenziometro oltre a modificare il tipo di anello a LED o il suo comportamento (ad esempio per passare dalla rappresentazione continua dei valori alla modalità acceso/spento).

Fare clic-destro sul controllo e selezionare un nuovo stile nella finestra delle impostazioni, oppure selezionare il controllo e scegliere uno stile nell'Inspector.

NOTA

- Affinché sia possibile modificare le impostazioni per un controllo, questo deve essere assegnato a una funzione.
- Fare attenzione poiché non tutte le periferiche hardware supportano tutti i tipi di impostazioni.

Tipi di controllo per i potenziometri



Per i potenziometri sono disponibili i seguenti tipi di controllo:

Standard

Un potenziometro standard con stile dei LED non definito.

Interruttore alternato

È particolarmente adatto per i parametri caratterizzati da due stati, come ad esempio i pulsanti acceso/spento.

Anello a LED

Intorno al potenziometro viene visualizzato un anello a LED. Il valore aumenta in senso orario.

Anello a LED (senso antiorario)

Intorno al potenziometro viene visualizzato un anello a LED. Il valore aumenta in senso antiorario da destra a sinistra.

Centrale - tipo 2

L'anello a LED parte in alto in posizione centrale e all'aumentare del valore, la corona di LED cresce in entrambe le direzioni.

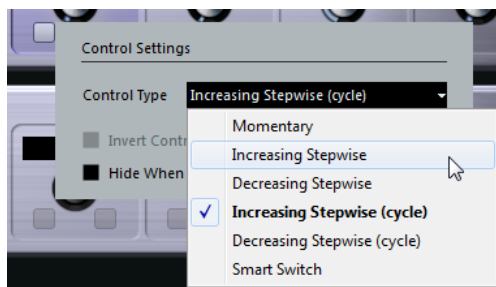
Centrale - tipo 1

Il quadrante parte in alto in posizione centrale e può essere spostato verso sinistra o destra, come fosse ad esempio un controllo del panorama.

Punto singolo

Simile all'opzione "Anello a LED", ma con un singolo punto a indicare il valore corrente.

Tipi di controllo per gli interruttori



Per gli interruttori, sono disponibili le seguenti opzioni:

Momentaneo

La funzione assegnata è attiva per tutto il tempo in cui l'interruttore viene tenuto premuto.

Incremento graduale

Premendo l'interruttore si scorre tra le diverse impostazioni disponibili fino a quando viene raggiunto il valore massimo.

Decremento graduale

Premendo l'interruttore si scorre tra le diverse impostazioni disponibili in ordine contrario, fino a quando viene raggiunto il valore minimo.

Incremento graduale (ciclo)

Premendo l'interruttore si scorre tra le diverse impostazioni disponibili, ricominciando da capo col valore minimo quando viene raggiunto il valore massimo.

Decremento graduale (ciclo)

Premendo l'interruttore si scorre tra le diverse impostazioni disponibili in ordine contrario, ricominciando da capo col valore minimo quando viene raggiunto il valore massimo.

Smart Switch

Alterna due diversi stati ogni volta che si preme l'interruttore, come fosse un pulsante acceso/spento. Inoltre, se si tiene premuto l'interruttore, si entra in modalità Momentaneo, che significa che la funzione corrispondente rimane attiva per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto il pulsante.

Inverti il valore del controllo

Inverte stato/valore del controllo.

Nascondi se inattivo

Nasconde i parametri del plug-in quando questi sono inattivi o disabilitati.

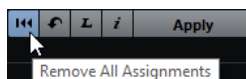
Assegnazione dei parametri ai controlli

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **L** nella barra degli strumenti per attivare la modalità Apprendi (Learn) per l'editor.
2. Nell'editor, selezionare il controllo che si desidera assegnare a un parametro del plug-in. Un bordo colorato intorno a un controllo indica che quel controllo si trova in modalità Apprendi.
3. Fare clic su un parametro nel pannello del plug-in. Il parametro viene assegnato al controllo. È anche possibile fare doppio-clic su un controllo nell'editor per aprire l'elenco dei parametri disponibili e fare clic sul parametro desiderato per assegnarlo al controllo.
4. Fare clic su un altro controllo per impostarlo in modalità Apprendi e assegnare a esso un parametro.
5. Premere **Esc** per terminare la modalità Apprendi.

Rimuovere l'assegnazione dei parametri

- Per rimuovere l'assegnazione dei parametri per una cella, attivare la modalità Apprendi, selezionare la cella desiderata e premere **Canc** o **Backspace**.
- Per rimuovere tutte le assegnazioni, fare clic sul pulsante "Rimuovi tutte le assegnazioni".



Stato delle assegnazioni

È possibile visualizzare l'assegnazione corrente di tutte le celle in un layout attivando il pulsante "i" che si trova nell'angolo superiore destro dell'editor. Questa funzione è particolarmente utile per avere una rapida panoramica di tutti i parametri assegnati ai controlli disponibili.



Modifica del layout

Nella sezione Layout è possibile eseguire diverse operazioni di editing e organizzare le pagine in base alle proprie esigenze.

Modificare il nome delle celle

I primi tre campi di testo in cima all'Inspector possono essere utilizzati per specificare il nome di una cella.

Ciò è particolarmente utile se si sta ad esempio lavorando con delle periferiche hardware caratterizzate da dei campi valore di piccole dimensioni o che visualizzano solo un numero ridotto di caratteri. Il primo campo di testo indica il nome esteso, esattamente come questo è visualizzato nella cella. Nel secondo campo è possibile inserire un nome di massimo 8 caratteri, mentre sono 4 i caratteri consentiti nel terzo campo.

Riorganizzare l'ordine di una pagina o di una cella

- Per copiare le impostazioni di una cella in un'altra, selezionare la cella desiderata, premere **Alt** e trascinarla nell'altra cella.
- Per spostare una cella, trascinarla in una cella vuota.
- Per scambiare il contenuto di due celle, premere **Ctrl/Cmd** e trascinare una cella nell'altra.

NOTA

Tra pagine differenti funziona bene anche la funzione di trascinamento.

Navigazione

- Mediante i tasti cursore è possibile navigare in tutte le direzioni.
- Quando la modalità Apprendi è attiva, premendo **Shift** è possibile scorrere anche i diversi controlli contenuti nelle celle.
- Per scorrere avanti e indietro tra i diversi layout, utilizzare **Tab** e **Shift-Tab**.

Aggiunta/rimozione delle pagine

- Per aggiungere una pagina a un layout, fare clic sul pulsante "+" a destra di una pagina.
- Per rimuovere una pagina, fare clic sul pulsante "-" corrispondente.

NOTA

Un layout contiene sempre almeno una pagina.


Aggiungere/rimuovere un nuovo layout hardware

- Per aggiungere un layout hardware per un particolare tipo di dispositivo, fare clic sul pulsante "+" a destra delle linguette.
- Per rimuovere un layout hardware, fare clic sull'icona "x" relativa a una linguetta.

Modificare le impostazioni in un layout

- Per modificare un layout esistente, salvare le nuove impostazioni facendo clic sul pulsante Applica nell'angolo superiore destro dell'editor.
Se la periferica hardware supporta questa funzione, le modifiche si riflettono immediatamente sui controlli hardware.

Reinicializzazione dei layout e copia delle impostazioni tra pagine diverse

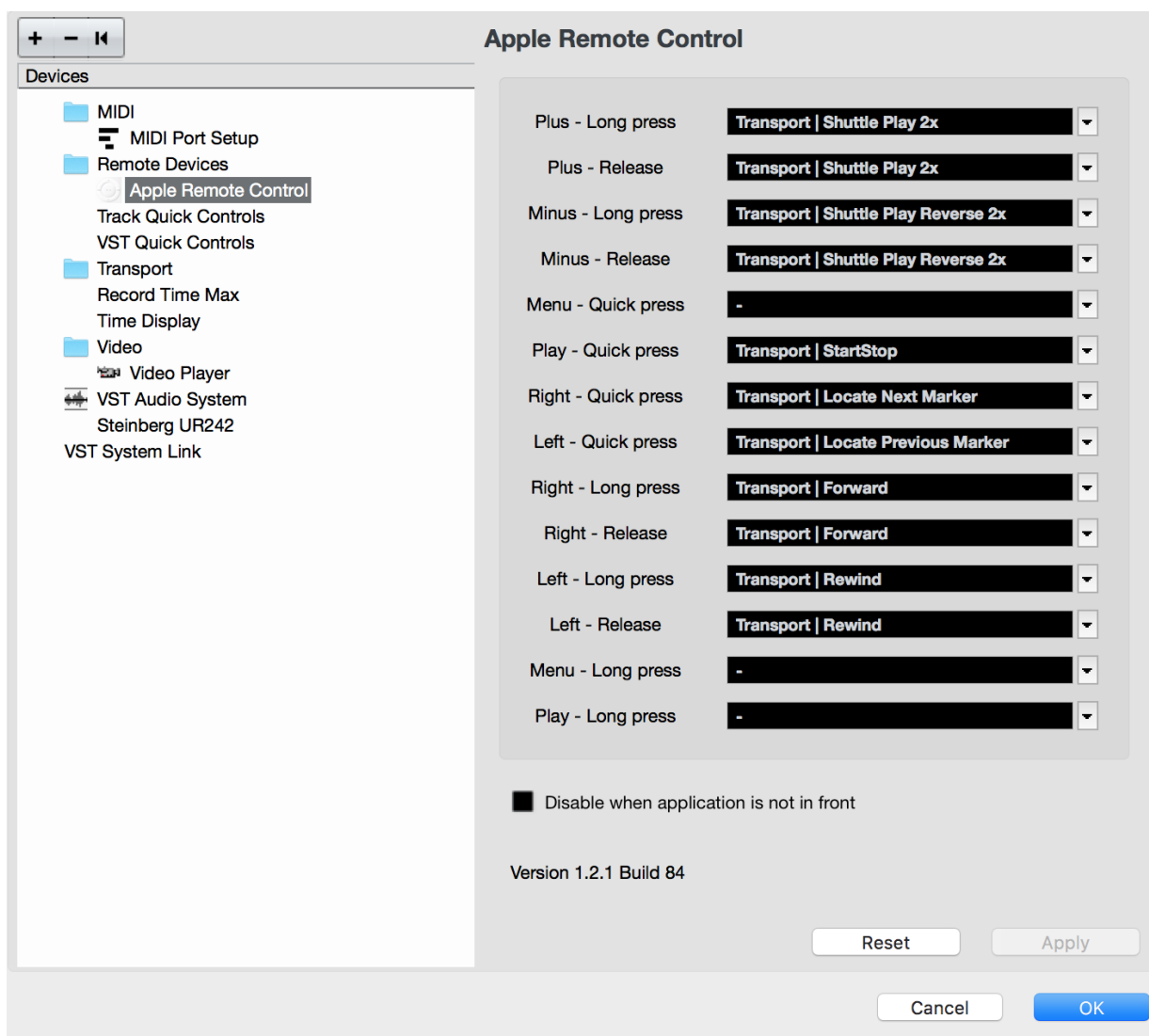
Fare clic su  nell'angolo superiore-destro dell'editor per riportare il layout corrente alle impostazioni predefinite, oppure per copiare le impostazioni di una pagina in un'altra.

Apple Remote (solo Macintosh)

Molti computer Apple vengono forniti con un Apple Remote Control, un piccolo dispositivo tascabile, simile a un telecomando da TV. Questa periferica consente di controllare in remoto alcune funzioni di Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche e selezionare Apple Remote Control dal menu a tendina Aggiungi Periferica.
2. Nell'elenco sulla destra, sono elencati i pulsanti dell'unità Apple Remote. Per ciascun pulsante è possibile aprire un menu a tendina in cui selezionare un parametro di Cubase. Il parametro selezionato viene assegnato al pulsante corrispondente dell'unità Apple Remote.



Di default, l'Apple Remote controlla sempre l'applicazione che si trova in primo piano sul proprio computer Macintosh (sempre che quella determinata funzione supporti l'Apple Remote).

NOTA

Se l'opzione "Disabilita se l'applicazione non è in primo piano" non è selezionata, l'Apple Remote controllerà Cubase anche se non è in primo piano.

Parametri in tempo reale

Manipolare il materiale MIDI in tempo reale significa modificare o trasformare gli eventi MIDI presenti sulle tracce MIDI o instrument prima che questi vengano inviati alle uscite MIDI. Ciò consente di modificare il modo in cui i dati MIDI vengono riprodotti.

Gli eventi MIDI veri e propri nella traccia non vengono modificati, di conseguenza, le modifiche MIDI in tempo reale non si riflettono in nessun editor MIDI.

Le seguenti funzioni consentono di modificare gli eventi MIDI in tempo reale:

- Parametri delle tracce MIDI
- Parametri MIDI
- I valori di trasposizione e velocity nella linea info

NOTA

Se si desidera convertire le impostazioni della traccia in eventi MIDI reali, selezionare **MIDI > Congela i parametri MIDI** oppure **MIDI > Unisci MIDI nel loop**.

LINK CORRELATI

[Rendere permanenti le impostazioni](#) a pag. 453

Parametri delle tracce MIDI

I parametri delle tracce MIDI si trovano nella sezione più in cima dell'Inspector delle tracce MIDI e instrument.

Sono impostazioni che agiscono sulla funzionalità di base delle tracce (Mute, Solo, Abilita la registrazione, ecc.) oppure trasmettono dati MIDI aggiuntivi in uscita (program change, volume, ecc.) ai dispositivi collegati.

I seguenti parametri delle tracce consentono di modificare gli eventi MIDI in tempo reale:

- Volume MIDI
- Pan MIDI
- Delay della traccia

LINK CORRELATI

[L'Inspector delle tracce MIDI](#) a pag. 92

Parametri MIDI

I parametri MIDI consentono di modificare gli eventi MIDI nel corso della riproduzione.

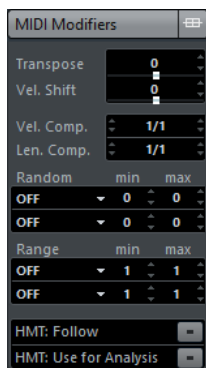
È possibile utilizzarli per i seguenti scopi:

- Per modificare degli eventi MIDI già esistenti nelle tracce MIDI o instrument.
- Per modificare degli eventi MIDI suonati dal vivo.

NOTA

Per suonare delle parti dal vivo, selezionare e abilitare alla registrazione la traccia e attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo delle **Preferenze**, pagina **MIDI**.

La sezione Parametri MIDI



NOTA

Per confrontare il risultato ottenuto a seguito dell'applicazione dei parametri con il MIDI non processato, è possibile utilizzare il pulsante di bypass nella sezione Parametri MIDI. Se questo pulsante è attivato, le impostazioni dei parametri MIDI vengono temporaneamente disabilitate.



Trasposizione

Consente di trasporre tutte le note sulla traccia in step di semitoni. Trasposizioni estreme possono generare risultati strani e imprevedibili.

Cambia velocity

Consente di aggiungere un valore di velocity a tutte le note presenti nella traccia. Valori positivi comportano l'aumento della velocity, mentre valori negativi ne causano la diminuzione.

Compressione velocity

Consente di aggiungere un moltiplicatore alla velocity di tutte le note presenti nella traccia. Questo valore è costituito da un numeratore e da un denominatore. Questo parametro influenza anche la differenza di velocity tra le note, comprimendo o espandendo la scala di velocity.

Valori inferiori a 1/1 causano la compressione dell'intervallo di velocity. Valori superiori a 1/1, insieme a valori negativi del parametro **Cambia velocity**, comportano l'espansione dell'intervallo di velocity.

IMPORTANTE

Si ricordi che la velocity massima è sempre 127, non importa quanto si tenta di espandere l'intervallo.

NOTA

Combinare questa impostazione con il parametro **Cambia velocity**.

Compressione durata

Consente di aggiungere un moltiplicatore alla lunghezza (durata) di tutte le note presenti nella traccia. Questo valore è costituito da un numeratore e da un denominatore.

Casuale

Consente di introdurre delle variazioni casuali a diverse proprietà delle note MIDI.

Range

Consente di specificare un'altezza o un intervallo di velocity e forzare tutte le note in modo da adattarle a questo intervallo, oppure escludere dalla riproduzione tutte le note che si trovano al di fuori di esso.

HMT: Segui (solo Cubase Elements)

Attivare questo pulsante per applicare l'intonazione Hermode alle note che vengono riprodotte su questa traccia.

HMT: Utilizza per l'analisi (solo Cubase Elements)

Attivare questa opzione per utilizzare le note suonate su questa traccia per il calcolo della riaccordatura.

Configurare delle variazioni casuali

È possibile impostare delle variazioni casuali per la posizione, l'altezza, la velocity e la lunghezza degli eventi MIDI mediante l'utilizzo di due generatori random.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia MIDI o instrument.
2. Nell'Inspector, aprire la sezione **Parametri MIDI**.
3. Aprire il menu a tendina **Casuale** e selezionare la proprietà della nota che si desidera randomizzare.
4. Specificare i limiti della randomizzazione nei due campi numerici.
I valori varieranno entro il valore sinistro e il valore destro. Non è possibile impostare un valore sinistro maggiore rispetto al valore destro.
5. Riprodurre la traccia per ascoltare gli eventi randomizzati.

RISULTATO

Le proprietà corrispondenti vengono randomizzate.

NOTA

A seconda del contenuto della traccia, determinate modifiche potrebbero non essere immediatamente udibili o potrebbero non avere alcun effetto.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Disattivare la funzione casuale aprendo il menu a tendina **Casuale** e selezionando **OFF**.

Configurazione degli intervalli

È possibile filtrare le altezze o le velocity che non corrispondono a un intervallo specificato, oppure forzarle in modo che vi si adattino.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia MIDI o instrument.
2. Nell'Inspector, aprire la sezione **Parametri MIDI**.
3. Aprire il menu a tendina **Intervallo** e selezionare una modalità.
4. Regolare i valori minimo e massimo utilizzando i due campi sulla destra.

NOTA

È possibile definire delle impostazioni indipendenti per le due funzioni della sezione Intervallo.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per disattivare la funzione, aprire il menu a tendina **Intervallo** e selezionare **OFF**.

Modalità per gli intervalli

Nel menu a tendina **Intervallo** è possibile selezionare diverse modalità per gli intervalli. I valori vengono visualizzati sotto forma di numeri, da 0 a 127, per le modalità relative alla velocity e come numeri nota, da C-2 a G8, per le modalità relative all'altezza.

Limite vel.

Consente di forzare tutti i valori di velocity in modo da adattarli entro l'intervallo specificato con i valori **min** e **max**. I valori di velocity che stanno al di sotto del limite inferiore vengono impostati sul valore **min**, mentre i valori al di sopra del limite superiore vengono impostati sul valore **max**.

Limite Filtro

Consente di filtrare le note che presentano dei valori di velocity inferiori al valore **min** o superiori al valore **max**.

Limite note

Consente di trasporre verso l'alto tutte le note che stanno al di sotto del valore **min** e di trasporre verso il basso tutte le note che stanno al di sopra del valore **max**, in step di un'ottava.

Filtro note

Consente di filtrare le note più basse rispetto al valore **min** o più alte rispetto al valore **max**.

Applicare l'intonazione Hermode (solo Cubase Elements)

L'intonazione Hermode consente di riaccordare/perfezionare il tono delle note suonate e creare delle frequenze con elevato grado di purezza per ciascun intervallo di quinta o di terza. La riaccordatura agisce solamente sulle singole note mantenendo le relazioni di altezza tra tonalità e note ed è un processo continuo che tiene conto del contesto musicale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia MIDI o instrument.
2. Nell'Inspector, aprire la sezione **Parametri MIDI**.
3. Attivare l'opzione **HMT: Segui**.
4. Attivare l'opzione **HMT: Utilizza per l'analisi** per utilizzare le note suonate per calcolare la riaccordatura.

NOTA

Se si utilizzano delle tracce contenenti parti di piano acustico, attivare l'opzione **HMT: Utilizza per l'analisi** e disattivare **HMT: Segui**. In tal modo, si evita che il pianoforte venga riaccordato, generando un suono innaturale.

5. Selezionare **Progetto > Impostazioni progetto** per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.
6. Aprire il menu a tendina **Tipo HMT** e selezionare una delle opzioni disponibili.
7. Suonare alcune note.
Il processo di ricalcolo di tutte le note potrebbe impiegare un certo lasso di tempo, quindi il risultato della riaccordatura potrebbe non essere udibile immediatamente.

NOTA

Le note che vengono generate dai plug-in MIDI non vengono prese in considerazione.

RISULTATO

Se si utilizza un VST instrument in formato VST 3 che supporta le funzionalità Micro Tuning e Note Expression, le note vengono riaccordate dinamicamente mentre le si suona. Per i VST instrument che supportano le funzionalità Note Expression, questa funzione vale anche in modalità **MIDI Thru**.

Se si utilizza una traccia con caricato un VST instrument in formato VST 2, le note suonate vengono riaccordate ogni volta che si preme un tasto.

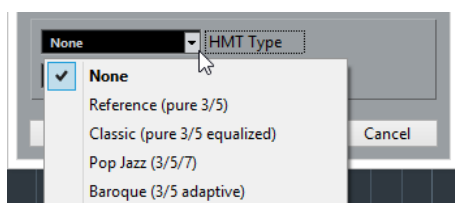
LINK CORRELATI

[Intonazione Hermode](#) a pag. 443

Intonazione Hermode

È possibile selezionare diversi tipi di intonazione Hermode.

- Per selezionare un tipo di intonazione Hermode, selezionare **Progetto > Impostazioni progetto** e scegliere un'opzione dal menu a tendina **Tipo HMT**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Niente

Non viene applicata alcuna intonazione.

Reference (pure 3/5)

Intona le terze e le quinte con un elevato grado di purezza.

Classic (pure 3/5 equalized)

Intona le terze e le quinte con un elevato grado di purezza. In situazioni di conflitto, viene applicata una leggera equalizzazione. Questo tipo di intonazione è adatto a qualsiasi tipo di musica.

Pop Jazz (3/5/7)

Intona con un elevato grado di purezza le terze e le quinte e le settime naturali. Questo tipo di intonazione non andrebbe applicato alla musica polifonica. Provarlo con il pop o il jazz.

Baroque (3/5 adaptive)

Intona le terze e le quinte con un elevato grado di purezza. La purezza cambia in base alla sequenza delle armonie. Questo tipo di intonazione è particolarmente adatto per gli organi da chiesa e per la musica polifonica.

I valori di trasposizione e velocity nella linea info

È possibile modificare nella linea info i valori di trasposizione e di velocity per le parti MIDI selezionate. Questa operazione agisce sulle note in riproduzione.

- Utilizzare il campo **Trasposizione** per trasporre le parti selezionate in step di un semitono. Il valore viene aggiunto alla trasposizione definita per l'intera traccia.
- Utilizzare il campo **Offset della velocity** per compensare la velocity per le parti selezionate. Il valore viene aggiunto alle velocity delle note nelle parti considerate.

Utilizzare le periferiche MIDI

Il gestore periferiche MIDI consente di individuare e configurare le proprie periferiche MIDI, semplificandone molto il controllo generale e la selezione delle patch.

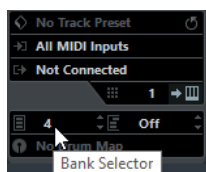
Periferiche MIDI – impostazioni generali e gestione delle patch

Nelle pagine che seguono verranno descritte le procedure di installazione e configurazione delle periferiche MIDI preset e le modalità di selezione delle patch per nome all'interno di Cubase.

Messaggi MIDI Program Change e Bank Select

Per “dire” a uno strumento MIDI di selezionare una determinata patch (suono), viene inviato un messaggio di Program Change MIDI allo strumento. I messaggi Program Change possono essere registrati o inseriti in una parte MIDI esattamente come gli altri eventi, ma è anche possibile inserire un valore nel campo Selettore programma dell'Inspector di una traccia MIDI. È così possibile impostare rapidamente le tracce MIDI in modo che ciascuna di esse riproduca un suono diverso.

Con i messaggi Program Change, si può scegliere tra 128 diverse patch all'interno della propria periferica MIDI. Inoltre, numerosi strumenti MIDI contengono moltissime posizioni delle patch. Per renderle disponibili in Cubase, è necessario usare i messaggi di Selezione banco, un sistema tramite il quale i programmi contenuti in uno strumento MIDI vengono divisi in banchi, ciascuno contenente 128 programmi. Se il proprio strumento supporta la funzione Selezione banco MIDI, è possibile utilizzare il campo Selettore banco nell'Inspector per selezionare un banco e quindi il campo Selettore programma per selezionare un programma all'interno di quel banco.

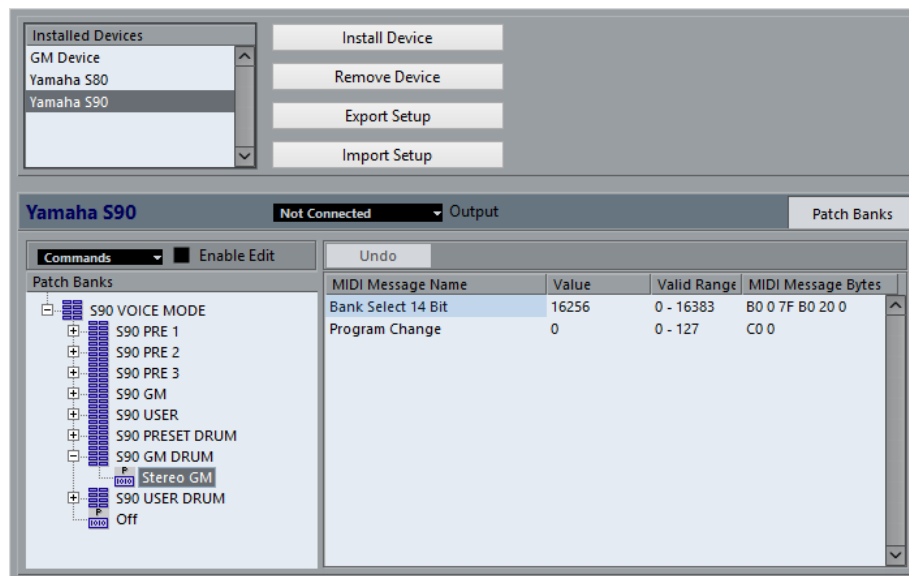


Sfortunatamente, i diversi produttori di strumenti utilizzano schemi differenti per definire le modalità con cui vengono realizzati i messaggi di selezione dei banchi, perciò potrebbe generarsi una certa confusione, rendendo così difficile l'individuazione del suono corretto. Inoltre, la selezione delle patch per numero in questo modo sembra decisamente inutile, dato che la maggior parte degli strumenti utilizzano al giorno d'oggi dei nomi per le patch.

Per rimediare a ciò, è possibile usare il gestore periferiche MIDI per specificare gli strumenti MIDI collegati, selezionandoli da un ampio elenco di periferiche, oppure specificando direttamente i dettagli. Una volta specificate le periferiche MIDI che si stanno utilizzando, è possibile selezionare verso quale specifica periferica, ciascuna traccia viene assegnata. È quindi possibile selezionare le patch per nome nell'elenco tracce o nell'Inspector.

Aprire il gestore periferiche MIDI

Selezionare Gestore periferiche MIDI dal menu Periferiche per aprire la seguente finestra:



Periferiche installate

Elenco delle periferiche MIDI collegate. Se è la prima volta che si apre il gestore periferiche MIDI, l'elenco sarà vuoto.

Installa periferica/Rimuovi periferica

Usare questi pulsanti per installare/rimuovere le periferiche.

Esporta impostazioni/Importa impostazioni

Usare questi pulsanti per importare/esportare Impostazioni periferiche in formato XML.

Apri periferica

Questi pulsanti aprono la periferica selezionata.

Uscita

È qui possibile specificare l'uscita MIDI alla quale la periferica selezionata è collegata.

Comandi

Questo menu a tendina consente di editare la periferica selezionata (sempre che sia attiva l'opzione "Abilita modifiche"). La struttura delle patch per la periferica selezionata è visualizzata sul lato sinistro della finestra di dialogo.

Messaggi MIDI

Quest'area sulla parte destra della finestra di dialogo visualizza esattamente i messaggi MIDI che vengono inviati per selezionare la patch evidenziata nell'elenco sulla sinistra.

Quando si apre per la prima volta il gestore periferiche MIDI, questo sarà vuoto (poiché non è stata ancora installata alcuna periferica). Nelle pagine che seguono, verrà descritto come aggiungere all'elenco una periferica MIDI pre-configurata, e come definire una periferica da zero.

Si noti che esiste una fondamentale differenza tra installare una periferica MIDI preset ("Installa periferica") e importare una configurazione di una periferica MIDI ("Importa impostazioni"):

- I preset non includono alcuna mappatura dei parametri e dei controlli della periferica e non comprendono i pannelli grafici.
Si tratta di semplici script dei nomi delle patch. Quando si installa una periferica MIDI preset, questa viene aggiunta all'elenco Periferiche installate. Per maggiori informazioni sugli script dei nomi delle patch, consultare il manuale separato in PDF **Periferiche MIDI**.
- La configurazione di una periferica può includere la relativa mappatura e/o le informazioni sulle patch.
Le configurazioni delle periferiche vengono anche aggiunte all'elenco delle periferiche installate, una volta importate.

Definire una nuova periferica MIDI

Se la propria periferica MIDI non è inclusa nell'elenco delle periferiche preconfigurate (e non è una "semplice" periferica GM o XG), sarà necessario definirla manualmente in modo da rendere possibile la selezione delle patch per nome.

PROCEDIMENTO

1. Nel gestore periferiche MIDI, fare clic sul pulsante Installa periferica.
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi periferica MIDI.
2. Selezionare "Definisci nuova..." e fare clic su OK.
Si apre una finestra di dialogo.
3. Inserire il nome della periferica e dei canali MIDI che si desidera vengano utilizzati dalla periferica e fare clic su OK.
La periferica compare nell'elenco delle Periferiche installate.
4. Selezionare la periferica dall'elenco.
Come si può osservare, questa periferica contiene solo una voce Banco vuoto.
5. Assicurarsi che il box di spunta "Abilita modifiche" sia attivo.
Si possono ora usare le funzioni del menu Comandi sulla sinistra, per organizzare la struttura delle patch della nuova periferica.

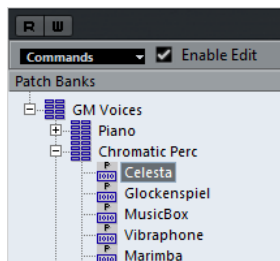
Installare una periferica MIDI preset

PROCEDIMENTO

1. fare clic sul pulsante Installa periferica.
Si apre una finestra di dialogo con elencate tutte le periferiche MIDI preconfigurate. Per il momento, si consideri che la propria periferica MIDI sia inserita nell'elenco.
 2. Individuare e selezionare la periferica nell'elenco e fare clic su OK.
Se la propria periferica MIDI non è inclusa nell'elenco ma è compatibile con gli standard GM (General MIDI) o XG, è possibile selezionare le opzioni Periferica GM o XG in cima all'elenco.
Quando si seleziona una di queste opzioni, compare una finestra in cui è possibile selezionare il nome. Inserire un nome per lo strumento e fare clic su OK.
La periferica compare quindi nell'elenco Periferiche installate sulla sinistra.
 3. Assicurarsi che sia selezionata la nuova periferica dall'elenco e aprire il menu a tendina Uscita.
 4. Selezionare l'Uscita MIDI alla quale è collegata la periferica.
-

RISULTATO

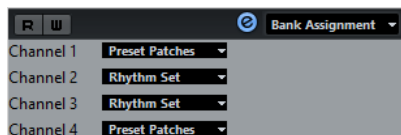
L'elenco Banchi di patch nella metà sinistra della finestra visualizza la struttura delle patch della periferica. Potrebbe trattarsi semplicemente di un elenco delle patch, ma di solito sono presenti uno o più livelli di gruppi di banchi contenenti le patch (un'organizzazione simile ad esempio alla struttura a cartelle su un hard disk).



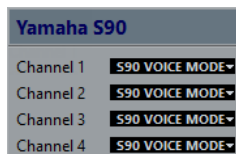
- È possibile rinominare una periferica dall'elenco delle Periferiche installate, facendo doppio-clic e inserendo il nuovo nome – ciò è utile nel caso in cui si hanno diverse periferiche dello stesso modello e si desidera separarle tramite un nome anziché tramite un numero.
- Per rimuovere una periferica dall'elenco delle Periferiche installate, selezionarla e fare clic su Rimuovi periferica.

I banchi di patch

A seconda della periferica selezionata, potrebbe capitare che l'elenco Banchi di patch sia diviso in due o più banchi principali. Questi sono chiamati generalmente Patches, Performances, Drums, ecc. Il motivo per cui si hanno diversi banchi di patch consiste nel fatto che “tipi” diversi di patch vengono gestiti in maniera differente nei diversi strumenti. Ad esempio, mentre le “patch” sono in genere programmi “regolari” che vengono suonati uno alla volta, le “performance” possono essere combinazioni di programmi, che possono ad esempio essere suddivisi sulla tastiera, messi su più livelli, oppure usati per una riproduzione multi-timbrica, e così via.



Le periferiche dotate di più banchi presentano un'ulteriore scheda “Assegna banco”. Selezionare questa pagina per specificare per ciascun canale MIDI quale banco deve essere utilizzato.



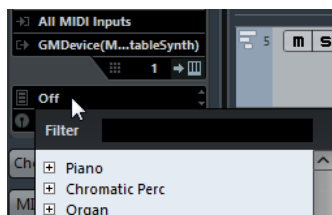
La selezione di questa opzione definisce il banco visualizzato quando si selezionano i programmi per nome per la periferica nell'elenco tracce o nell'Inspector. Ad esempio, molti strumenti usando il canale MIDI 10 come canale esclusivo per la batteria; in tal caso sarà opportuno selezionare in questo elenco il banco “Drums” (oppure “Rhythm Set”, “Percussion”, ecc.) per il canale 10. In questo modo sarà quindi possibile scegliere tra diversi kit di batteria nell'elenco tracce o nell'Inspector.

Selezionare una patch per una periferica installata

Se a questo punto si ritorna alla finestra progetto, si potrà notare che la periferica installata è stata aggiunta ai menu Uscita MIDI (nell'elenco tracce e nell'Inspector). Si possono ora selezionare le patch per nome, nel modo seguente:

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu Uscita (nell'elenco tracce o nell'Inspector) per la traccia che si desidera associare alla periferica installata e selezionare la periferica.
In questo modo la traccia viene inviata all'uscita MIDI specificata per la periferica nel gestore periferiche MIDI. I campi Selettore banco e Selettore programma nell'elenco tracce e nell'Inspector vengono sostituiti da un singolo campo Selettore programma che riporta la dicitura "Disattivato".
2. Fare clic sul campo Selettore programma per visualizzare un menu a tendina che riporta un elenco gerarchico di tutte le patch nella periferica.
L'elenco è simile a quello visualizzato nel gestore periferiche MIDI. Si può scorrere l'elenco verso l'alto e il basso (se necessario), fare clic sui segni più/meno per visualizzare/nascondere i sotto-gruppi, ecc.



Qui è anche possibile usare una funzione di filtro. Per fare ciò, inserire il termine da cercare nel campo Filtro, ad es. "drum", e premere **Invio** per visualizzare tutti i suoni il cui nome contiene la parola "drum".

3. Fare clic su una patch nell'elenco per selezionarla.
Viene così inviato il messaggio MIDI corretto alla periferica. È anche possibile scorrere la selezione del programma verso l'alto o verso il basso, come per qualsiasi valore.

Rinominare le patch in una periferica

L'elenco delle periferiche preconfigurate si basa sulle patch dei preset di fabbrica, cioè sui preset inclusi con la periferica al momento dell'acquisto. Se sono stati sostituiti alcuni dei preset di fabbrica con delle proprie patch, è necessario modificare la periferica in modo che l'elenco dei nomi delle patch coincida effettivamente con la periferica stessa:

PROCEDIMENTO

1. Nel gestore periferiche MIDI, selezionare la periferica nell'elenco Periferiche installate. Assicurarsi che sia selezionata la scheda Banchi di patch.
2. Inserire la spunta nel box Abilita modifiche.
Quando questa opzione non è attiva (default), non è possibile modificare le periferiche preconfigurate.
3. Nell'elenco dei banchi di patch, individuare e selezionare la patch da rinominare.
In molti strumenti, le patch modificabili dall'utente si trovano in un gruppo o banco separati.
4. Fare clic sulla patch selezionata nell'elenco Banchi di patch per modificarne il nome.
5. Inserire un nuovo nome e premere **Invio**.
6. Rinominare in questo modo le patch desiderate e terminare l'operazione disattivando nuovamente l'opzione Abilita modifiche (per evitare che si verifichino modifiche accidentali).

NOTA

È anche possibile effettuare modifiche ancora più radicali alla struttura delle patch in una periferica (aggiungere o eliminare patch, gruppi o banchi), vedere di seguito. Ad esempio,

ciò è utile se si espande la propria periferica MIDI, aggiungendo supporti di memoria extra, come ad esempio nuovi banchi di RAM.

Struttura delle patch

Le patch sono strutturate come segue:

- I banchi sono le categorie principali di suoni – in genere patch, performance e drums, come descritto sopra.
- Ciascun banco contiene numerosi gruppi, rappresentati nell'elenco da cartelle.
- Le patch, performance e drums individuali sono rappresentate da dei preset nell'elenco.

Il menu a tendina Comandi contiene le seguenti voci:

Crea banco

Crea un nuovo banco al più alto livello gerarchico dell'elenco Banchi di patch. È possibile rinominarlo, cliccandoci sopra e inserendo un nuovo nome.

Nuova cartella

Crea una nuova sotto-cartella nel banco o cartella selezionati. Questo potrebbe corrispondere a un gruppo di patch nella periferica MIDI, oppure potrebbe rappresentare un semplice modo di categorizzare i suoni. Quando si seleziona questa voce, si apre una finestra in cui è possibile assegnare un nome alla cartella. È anche possibile rinominare in seguito la cartella, cliccandoci sopra e inserendo il nuovo nome nell'elenco.

Nuovo preset

Viene aggiunto un nuovo preset nel banco o nella cartella selezionati.

È possibile rinominare il preset, cliccandoci sopra e inserendo un nuovo nome.

Quando è selezionato un preset, l'evento MIDI corrispondente (Program Change, Bank Select, ecc.) viene visualizzato nel display dell'evento sulla destra. L'impostazione di default per un nuovo preset è Program Change 0 – per modificarla, procedere come segue:

IMPORTANTE

Per maggiori dettagli su come gli eventi MIDI vengono usati per la selezione delle patch nella periferica MIDI, consultare la relativa documentazione.

- Per modificare il valore di Program Change che viene inviato alla patch selezionata, modificare il numero nella colonna Valore dell'evento Program Change.
- Per aggiungere un altro evento MIDI (ad es. Bank Select) fare clic direttamente sotto l'ultimo evento dell'elenco e selezionare un nuovo evento dal menu a tendina.
Dopo aver aggiunto un nuovo evento, sarà necessario impostare il relativo valore nella colonna Valore, come con il Program Change.
- Per sostituire un evento, cliccarci sopra e selezionare un altro evento dal menu a tendina.
Ad esempio, una periferica MIDI potrebbe richiedere che venga prima inviato un messaggio Bank Select, seguito da un messaggio Program Change; in tal caso sarà necessario sostituire il messaggio Program Change di default con un messaggio Bank Select e aggiungere dopo questo un nuovo Program Change.
- Per rimuovere un evento, selezionarlo e premere **Canc** o **Backspace**.

IMPORTANTE

Le diverse periferiche usano diversi schemi per la funzione Bank Select. Quando si inserisce un evento Bank Select, si consiglia di consultare la documentazione della periferica per decidere se selezionare “CC: Selezione banco MSB”, “Selezione banco 14 Bit”, “Selezione banco 14 bit MSB-LSB invertiti” o qualche altra opzione.

Aggiungi preset multipli

Questa opzione apre una finestra di dialogo che consente di impostare un intervallo di preset da aggiungere al banco o alla cartella selezionati.

Aggiunta di preset multipli

PROCEDIMENTO

1. Aggiungere i tipi di eventi necessari per la selezione di una patch nella periferica MIDI. La procedura è la stessa delle operazioni di modifica per un evento singolo: facendo clic sul display dell'evento, si apre un menu a tendina in cui selezionare un tipo di evento.
2. Usare la colonna Intervallo per impostare un valore fisso o un intervallo di valori per ciascun tipo di evento nell'elenco.

Questa operazione necessita di una breve spiegazione:

Se si specifica un valore singolo nella colonna Intervallo (ad es. 3, 15 o 127), tutti i preset aggiunti presenteranno un evento di questo tipo impostato allo stesso valore.

Se si specifica invece un intervallo di valori (un valore di inizio e un valore finale, separati da un trattino, ad es. 0-63), il primo preset aggiunto avrà un evento impostato sul valore di inizio, con il valore successivo aumentato di uno e così via, fino a raggiungere il valore finale.

MIDI Message Name	MIDI Message Bytes	Valid Range	Range
CC: Gen Purp 4	B0 13 0	0 - 127	0-127
Program Change	C0 0	0 - 127	7

NOTA

Il numero di preset aggiunti dipende dall'impostazione Intervallo.

3. Specificare il Nome di default sotto il display dell'evento.
Gli eventi aggiunti assumeranno questo nome, seguito da un numero. È possibile rinominare i preset manualmente in un secondo tempo nell'elenco Banchi di patch.
 4. Fare clic su OK.
Numerosi nuovi preset sono stati ora aggiunti al banco o alla cartella selezionati, in base alle proprie impostazioni.
-

Altre funzioni di editing

- È possibile spostare i preset tra diversi banchi e cartelle, trascinandoli nell'elenco Banchi di patch.
- Si possono anche rimuovere banchi, cartelle o preset, selezionandoli nell'elenco Banchi di patch e premendo **Backspace**.
- Se si specifica più di un banco, accanto alla scheda Banchi di patch viene aggiunta una scheda Assegna banco.

LINK CORRELATI

[I banchi di patch](#) a pag. 448

Processamento MIDI

Questo capitolo descrive le varie funzioni di processamento MIDI disponibili nel menu MIDI. Queste funzioni offrono diversi metodi per la modifica delle note MIDI e di altri eventi, sia nella finestra progetto che all'interno di un editor MIDI.

Funzioni MIDI e parametri MIDI

In alcuni casi, il risultato di una funzione MIDI si può ottenere anche usando i parametri MIDI. Ad esempio, le operazioni "Trasposizione" e "Quantizza" sono disponibili sia come parametri MIDI che come funzioni MIDI.

La differenza principale è che i parametri MIDI non influenzano in alcun modo gli eventi MIDI sulla traccia, mentre le funzioni MIDI modificano "in maniera permanente" gli eventi (sebbene le modifiche recenti si possano annullare con la funzione Annulla).

Per decidere il percorso da seguire quando si eseguono operazioni disponibili sia come parametri che come funzioni, considerare i seguenti criteri di base:

- Per modificare solo poche parti o eventi, usare le funzioni MIDI. I parametri MIDI influenzano l'uscita dell'intera traccia (sebbene possano essere resi permanenti in una zona specifica con la funzione Unisci MIDI nel loop).
- Per sperimentare impostazioni diverse, usare i parametri MIDI.
- Le impostazioni dei parametri MIDI non si riflettono negli editor MIDI, per il fatto che gli eventi MIDI veri e propri non vengono modificati.
Ciò potrebbe generare confusione; se ad esempio sono state trasportate delle note usando i parametri, gli editor MIDI visualizzeranno ancora le note nella loro altezza originale (ma le riprodurranno all'altezza trasportata). Di conseguenza, le funzioni MIDI sono la soluzione migliore se si desidera vedere gli effetti delle operazioni di modifica che vengono eseguite negli editor MIDI.

LINK CORRELATI

[Parametri in tempo reale](#) a pag. 439

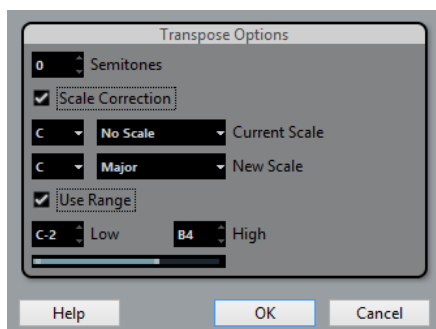
Su cosa agiscono le funzioni MIDI?

I tipi di eventi che vengono influenzati da una funzione MIDI dipendono dalla funzione stessa, dalla finestra attiva e dalla selezione corrente:

- Alcune funzioni MIDI si applicano solamente a eventi MIDI di un determinato tipo. Ad esempio, la quantizzazione ha effetto solo sulle note, mentre la funzione Elimina controller si applica solamente agli eventi controller MIDI.
- Nella finestra progetto, le funzioni MIDI riguardano tutte le parti selezionate e influenzano tutti gli eventi (di tipo pertinente) in esse contenuti.
- Negli editor MIDI, le funzioni MIDI riguardano tutti gli eventi selezionati. Se non ci sono eventi selezionati, sono influenzati tutti gli eventi nelle parti modificate.

Trasposizione

L'opzione "Configurazione della trasposizione..." del menu MIDI apre una finestra di dialogo contenente le impostazioni per la trasposizione delle note selezionate.



Semitoni

Viene qui stabilita l'entità del trasporto.

Correzione scala

La funzione Correzione scala trasporta le note selezionate forzandole alla nota più vicina appartenente al tipo di scala selezionato. Questa funzione si può usare per creare interessanti variazioni tonali, sia da sola che unita alle altre impostazioni della finestra di dialogo Configurazione della trasposizione.

- Per attivare la funzione Correzione scala, fare clic sul relativo box di spunta.
- Selezionare una nota fondamentale e un tipo di scala per la scala corrente dai menu a tendina in alto.
- Selezionare una nota fondamentale e un tipo di scala per la nuova scala dai menu a tendina in basso.

Assicurarsi di selezionare la nota fondamentale corretta per mantenere il risultato dell'operazione nella stessa tonalità oppure selezionare una tonalità completamente diversa per sperimentare effetti particolari.

Usa l'intervallo

Se questa opzione è attivata, le note trasposte rimangono all'interno dei limiti specificati con i parametri Bassa e Alta.

Se dopo la trasposizione una nota finisce al di fuori di questi limiti, essa viene spostata ad un'altra ottava ma, se possibile, conserva la corretta intonazione trasposta. Se l'intervallo tra il limite superiore e il limite inferiore è molto ristretto, la nota verrà trasposta "il più lontano possibile", cioè sulle note specificate con i valori Limite superiore e Limite inferiore. Se si impostano il Limite superiore e il Limite inferiore allo stesso valore, tutte le note verranno trasposte a questa specifica altezza!

OK e Annulla

Facendo clic su OK, viene eseguito il trasporto. Facendo clic su Annulla, si chiude la finestra di dialogo senza che venga eseguita alcuna trasposizione.

Rendere permanenti le impostazioni

Le impostazioni descritte nel capitolo "Parametri MIDI in tempo reale" non modificano gli eventi MIDI veri e propri, ma funzionano da "filtro", agendo sulla musica in riproduzione. Tuttavia, potrebbe essere necessario renderle permanenti, cioè convertirle in eventi MIDI "reali" (ad esempio per trasportare una traccia e poi modificare in un editor MIDI le note trasposte). Per farlo,

si possono usare due comandi del menu MIDI: “Congela i parametri MIDI” e “Unisci MIDI nel loop”.

LINK CORRELATI

[Parametri in tempo reale](#) a pag. 439

Congela i parametri MIDI

La funzione “Congela i parametri MIDI” applica tutte le impostazioni di filtro alla rispettiva traccia in maniera permanente. Le impostazioni vengono “aggiunte” agli eventi nella traccia e tutti i parametri vengono impostati a zero. La funzione “Congela i parametri MIDI” agisce sulle seguenti impostazioni delle tracce MIDI:

- Diverse impostazioni presenti nella sezione più cima dell'Inspector (selezione programma e banco, e il parametro Delay).
- Le impostazioni presenti nella sezione Parametri MIDI (cioè Trasposizione, Cambio velocity, Compressione velocity e Compressione durate).

Vengono tenute in considerazione anche le seguenti impostazioni delle parti MIDI:

- Trasposizione e Velocity delle parti visualizzate sulla linea info – il Volume non è tenuto in considerazione.

Unisci MIDI nel loop

La funzione “Unisci MIDI nel loop” combina tutti gli eventi MIDI di tutte le tracce non silenziate, applica i parametri MIDI e genera una nuova parte MIDI, contenente tutti gli eventi così come si sentirebbero durante la riproduzione.

PROCEDIMENTO

1. Mettere in mute tutte le tracce che non si desidera includere nell'unione.
Aniché mettere in mute le tracce intere, è anche possibile silenziare le singole parti.
2. Impostare i localizzatori sinistro e destro in modo che racchiudano la sezione per la quale si desidera eseguire l'unione.
Sono inclusi solo gli eventi che iniziano all'interno di questa sezione.
3. Selezionare la traccia sulla quale si vuole creare la nuova parte.
Se non si seleziona una traccia, viene creata una nuova traccia MIDI. Se sono selezionate più tracce MIDI, la nuova parte viene inserita sulla prima traccia selezionata. I dati esistenti nella traccia selezionata possono essere conservati o sostituiti (vedere di seguito).
4. Selezionare “Unisci MIDI nel loop” dal menu MIDI.
Si apre la finestra di dialogo Opzioni per unire il MIDI.
5. Attivare le opzioni desiderate e fare clic su OK.
Si crea una nuova parte tra i localizzatori sulla traccia di destinazione contenente gli eventi MIDI processati.

NOTA

Se nell'operazione di unione si vogliono includere solo gli eventi di una singola traccia, metterla in Solo.

LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Opzioni per unire il MIDI](#) a pag. 454

La finestra di dialogo Opzioni per unire il MIDI

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Includi insert

Se questa opzione è attivata, verrà applicato qualsiasi parametro MIDI attivato per le tracce.

Cancella destinazione

Se questa opzione è attivata, tutti i dati MIDI esistenti tra i localizzatori sinistro e destro sulla traccia di destinazione verranno eliminati.

Includi 'Inseguì eventi'

Se questa opzione è attivata, gli eventi posizionati fuori dalla parte selezionata ma che fanno riferimento ad essa, verranno inclusi nel processo (ad esempio, un evento Program Change che si trova appena prima del localizzatore sinistro).

LINK CORRELATI

[La funzione Inseguì](#) a pag. 170

Applicare gli effetti a una singola parte

Normalmente, i parametri MIDI agiscono su una traccia MIDI nella sua interezza. Ciò potrebbe non essere sempre il comportamento desiderato. Si potrebbe ad esempio avere la necessità di applicare dei parametri MIDI a una singola parte (senza dover creare una traccia separata solamente per quella parte). In questo caso, può essere utile la funzione "Unisci MIDI nel loop".

PROCEDIMENTO

1. Configurare i parametri MIDI nel modo desiderato per la parte.
Questi ovviamente agiscono sull'intera traccia, ma per ora ci si focalizzerà sulla parte.
 2. Collocare i localizzatori ai bordi della parte.
Un modo semplice per eseguire questa operazione consiste nel selezionare la parte e scegliere l'opzione Imposta i localizzatori sull'intervallo di selezione dal menu Trasporto (o usare il rispettivo tasto di comando rapido, di default **P**).
 3. Assicurarsi che nell'elenco tracce sia selezionata la traccia contenente la parte.
 4. Selezionare "Unisci MIDI nel loop" dal menu MIDI.
Si apre la finestra di dialogo Opzioni per unire il MIDI.
 5. Attivare le opzioni desiderate, assicurandosi che "Cancella destinazione" sia attiva, e fare clic su OK.
Viene creata una nuova parte sulla stessa traccia, contenente gli eventi processati. La parte originale viene eliminata.
 6. Disattivare o reinizializzare tutti i parametri MIDI, in modo che la traccia sia riprodotta come in precedenza.
-

La funzione Dissolvi parte

La funzione Dissolvi parte nel menu MIDI consente di separare gli eventi MIDI in base ai canali o alle altezze nota:

- Quando si lavora con delle parti MIDI (sul canale MIDI "Qualsiasi") contenenti eventi su diversi canali MIDI, attivare l'opzione "Separa i canali".
- Per separare gli eventi MIDI in base all'altezza, attivare l'opzione "Separa le altezze".
Esempi tipici sono le tracce di batteria e di percussioni, nelle quali in genere, a diverse altezze corrispondono suoni separati.

NOTA

Dissolvendo una parte in canali o altezze nota separati, è possibile rimuovere automaticamente la zone silenziose (vuote) delle parti risultanti, attivando il box di spunta “Display ottimizzato” nella finestra Dissolvi parte.

Dissolvere le parti su canali separati

Impostando una traccia sul canale MIDI “Qualsiasi”, ogni evento MIDI viene riprodotto sul proprio canale MIDI originale invece che sul canale impostato per l'intera traccia. Le tracce con canale “Qualsiasi” sono utili principalmente in due situazioni:

- Quando si registrano più canali MIDI contemporaneamente.
Per esempio, si può avere una tastiera MIDI con più zone, ciascuna delle quali trasmette i dati MIDI su un canale MIDI diverso. Registrando su una traccia con canale “Qualsiasi” è possibile riprodurre la registrazione con suoni diversi per ciascuna zona (poiché le varie note MIDI sono riprodotte su canali MIDI diversi).
- Quando è stato importato un file MIDI di tipo 0 (Tipo 0).
I file MIDI Tipo 0 contengono solo una traccia, con le note distribuite su canali MIDI diversi (fino a 16). Impostando questa traccia su un canale MIDI specifico, tutte le note nel file MIDI sono riprodotte con lo stesso suono. Impostando invece la traccia su “Qualsiasi”, il file importato viene riprodotto correttamente.

La funzione Dissolvi parte scansiona le parti MIDI cercando gli eventi sui diversi canali MIDI collocandoli poi in nuove parti su nuove tracce (una per ogni canale MIDI trovato). Ciò consente di lavorare su ogni singola parte musicale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti che contengono dati MIDI su diversi canali.
 2. Selezionare “Dissolvi parte” dal menu MIDI.
 3. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare l'opzione “Separa i canali”.
-

RISULTATO

A questo punto, per ciascun canale MIDI utilizzato nelle parti selezionate, viene creata una nuova traccia MIDI e questa viene impostata sul canale MIDI corrispondente. Ciascun evento viene quindi copiato nella parte della traccia con il canale MIDI corrispondente. Infine, le parti originali vengono messe in mute.

Un esempio:



This part contains events on MIDI channels 1, 2, and 3.



Selecting “Dissolve Part” creates new parts on new tracks, set to channels 1, 2, and 3. Each new part contains only the events on the respective MIDI channel. The original MIDI part is muted.

Dissolvere le parti su altezze separate

La funzione Dissolvi parte può anche scansionare le parti MIDI per trovare eventi ad altezze diverse e distribuirli su nuove parti, su nuove tracce (una per ogni altezza). Ciò è particolarmente utile quando le diverse altezze non vengono usate in un contesto melodico, ma piuttosto per separare diversi suoni (ad es. tracce di batteria MIDI, o tracce con campioni di effetti sonori). Dissolvendo queste parti, si può lavorare singolarmente con ogni suono su una traccia separata.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti contenenti i dati MIDI.
2. Selezionare “Dissolvi parte” dal menu MIDI.
3. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare l’opzione “Separa le altezze”.
Viene creata una nuova traccia MIDI per ciascuna tonalità utilizzata nelle parti selezionate. Gli eventi vengono quindi copiati nelle parti sulla traccia alle rispettiva altezze. Infine, le parti originali vengono messe in mute.

La funzione Ripeti loop

Tramite questa funzione, gli eventi all’interno dei loop traccia indipendenti verranno ripetuti fino alla fine della parte, cioè le note che prima erano solo riprodotte in maniera ripetuta sono ora note vere e proprie nella traccia MIDI. Gli eventi a destra del loop traccia indipendente (entro la stessa parte) vengono sostituiti tramite questa funzione.

LINK CORRELATI

[Impostazione del loop della traccia indipendente](#) a pag. 339

Altre funzioni MIDI

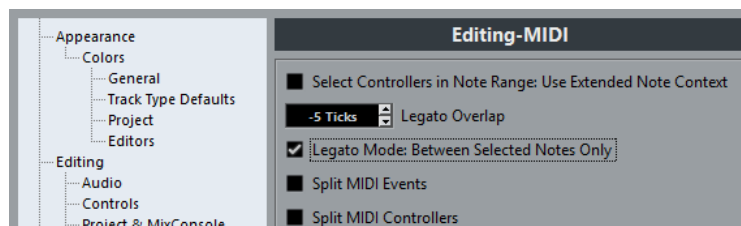
Le voci che seguono si trovano nel sotto-menu Funzioni del menu MIDI:

Legato

Questa funzione consente di allungare ciascuna nota selezionata in modo che raggiunga quella successiva.



È possibile specificare uno spazio vuoto o una sovrapposizione per questa funzione, tramite il comando “Sovrapposizione legato” nelle Preferenze (pagina Modifica-MIDI).



When using Legato with this setting, each note will be extended to end 5 ticks before the next note.

Attivando l'opzione "Modalità legato: solamente tra le note selezionate", la durata della nota viene regolata in modo che raggiunga la nota successiva selezionata, consentendo ad esempio, di applicare il Legato solo ad una linea di basso.

NOTA

È anche possibile applicare un legato tramite il cursore "Mod. lunghezza/legato" disponibile negli editor MIDI.

LINK CORRELATI

[Inspector dell'Editor dei tasti](#) a pag. 477

La funzione Lunghezze prefissate

Questa funzione ridimensiona tutte le note selezionate alla durata impostata nel menu a tendina. Quantizza la lunghezza nella barra degli strumenti dell'editor MIDI.

La funzione Pedali su lunghezza note

Questa funzione cerca gli eventi Pedale Sustain On/Off, allunga le note interessate fino a farle corrispondere alla posizione Pedale Sustain Off e poi rimuove gli eventi Sustain Controller On/Off.

Elimina sovrapposizioni (mono)

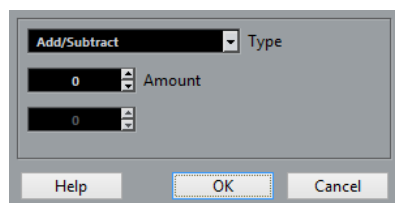
Questa funzione fa in modo che le note alla stessa altezza non si sovrappongano (cioè che una inizi prima che l'altra finisca). Note sovrapposte alla stessa altezza possono confondere alcuni strumenti MIDI (viene trasmesso un nuovo evento note on prima che sia trasmesso l'evento note off); questo comando è in grado di risolvere automaticamente il problema.

La funzione Elimina sovrapposizioni (poly)

Questa funzione accorcia le note ove necessario, in modo che nessuna nota inizi prima che un'altra finisca. Ciò avviene indipendentemente dall'altezza delle note.

Velocity

Questa funzione apre una finestra di dialogo che permette di manipolare in vari modi la velocity delle note.



Sono disponibili i seguenti processi di velocity:

Aggiungi/sottrai

Aggiunge un numero fisso ai valori di velocity esistenti. Il valore (positivo o negativo) si imposta con il parametro Quantità.

Comprimi/espandi

Comprime o espande "l'intervallo dinamico" delle note MIDI scalando i valori di velocity in base al fattore (da 0 a 300 %) impostato. Il principio che sta alla base di questa funzione è il seguente: moltiplicando diversi valori di velocity con un fattore

superiore a 1 (oltre il 100 %) aumenta anche la differenza tra i valori di velocity, mentre usando un fattore inferiore a 1 (sotto il 100 %) la differenza è minore. In breve:

- Per comprimere (“livellare” le differenze di velocity), utilizzare dei fattori inferiori al 100 %.
Dopo la compressione, probabilmente è necessario aggiungere un certo valore di velocity (con la funzione Aggiungi/sottrai), per mantenere un livello medio di velocity.
- Per espandere (creare differenze di velocity maggiori) usare dei fattori superiori al 100 %.
Prima di espandere, regolare la velocity con la funzione Aggiungi/sottrai, in modo che la velocity media abbia un valore a circa metà dell’intervallo. Se la velocity media è alta (vicina a 127) o bassa (vicina a 0), l’espansione non funziona correttamente, semplicemente perché i valori di velocity possono essere compresi solo tra 0 e 127!

Limit

Questa funzione garantisce che nessun valore di velocity sia fuori da un determinato intervallo (definito dai valori Limite inferiore e Limite superiore). Tutti i valori di velocity non compresi in questo intervallo sono aumentati o diminuiti e portati esattamente ai valori superiore/inferiore.

Velocity fissa

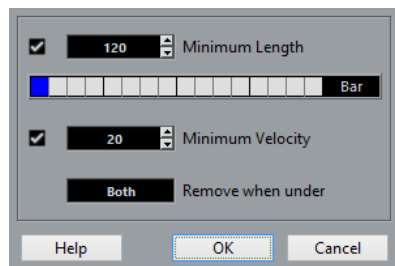
Imposta la velocity di tutte le note selezionate al valore Velocity definito nella barra degli strumenti degli editor MIDI.

La funzione Elimina doppie

Questa funzione rimuove le note doppie - cioè le note della stessa altezza che si trovano esattamente alla medesima posizione - dalle parti selezionate. Le note doppie possono comparire quando si esegue una registrazione in modalità Ciclo, dopo un processo di quantizzazione, ecc.

La funzione Elimina note

Permette di eliminare note molto brevi o deboli. Questa funzione è utile ad esempio per rimuovere automaticamente delle “note fantasma” indesiderate dopo una registrazione. Selezionando “Elimina note...” si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile definire i criteri della funzione.



I parametri possiedono le seguenti funzionalità:

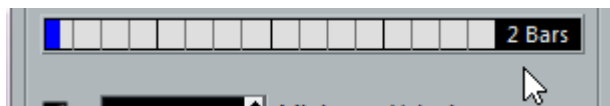
Lunghezza minima

Con il box di spunta “Lunghezza minima” attivo, è tenuta in considerazione la durata della nota, consentendo così di poter rimuovere note brevi. È possibile sia specificare la lunghezza o durata minima (in cui le note vengono mantenute) nel campo valori,

oppure mediante trascinamento nel display grafico della lunghezza che si trova in basso.

- Il display grafico della durata può corrispondere a 1/4 di misura, una misura, due misure o quattro misure.

Per cambiare questo valore fare clic nel campo a destra del display.



In this case, the whole length display corresponds to two bars, and the Minimum Length is set to 32nd notes (60 ticks).

Velocity minima

Con il box di spunta “Velocity minima” attivo, è tenuta in considerazione la velocity delle note, consentendo così di poter rimuovere le note deboli. La velocity minima (per le note da conservare) si specifica nel campo valori.

Rimuovi quando al di sotto di

Questa funzione è disponibile solo se sono attivi entrambi i box “Lunghezza minima” e “Velocity minima”. Facendo clic in questo campo, si può scegliere se entrambi i criteri di lunghezza e velocity devono essere soddisfatti o se è sufficiente solo uno di essi.

OK e Annulla

Facendo clic su OK, viene eseguita la eliminazione automatica, in base ai criteri definiti. Facendo clic su Annulla, la finestra di dialogo si chiude senza alcuna eliminazione delle note.

La funzione Elimina controller

Questa funzione rimuove tutti i controller MIDI dalle parti MIDI selezionate.

La funzione Elimina controller continui

Questa funzione rimuove tutti gli eventi controller “continui” MIDI dalle parti MIDI selezionate. Non sono rimossi quindi eventi “acceso/spento” (ad esempio, gli eventi pedale sustain).

La funzione Riduci la polifonia

Selezionando questa opzione, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare quante “voci” devono essere usate (per le note o parti selezionate). Restringere la polifonia in questo modo è utile quando si ha uno strumento dalla polifonia limitata e si vuole essere sicuri che tutte le note siano riprodotte. L’effetto si ottiene accorciando opportunamente le note, in modo che finiscano prima che inizi la nota successiva.

La funzione Ottimizza dati MIDI

Questa funzione ottimizza i dati MIDI. Usarla per ridurre il carico sulle periferiche MIDI esterne nel caso in cui siano state registrate curve dei controller molto dense, ecc.

È anche possibile ottimizzare manualmente i dati dei controller usando la funzione di quantizzazione nell’Editor dei tasti.

La funzione Estrai automazione MIDI

È una funzione molto utile, poiché permette di convertire rapidamente e facilmente i controller continui delle parti MIDI registrate in dati di automazione traccia MIDI, mettendoli a disposizione per l'editing nella finestra progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la parte MIDI desiderata contenente i dati dei controller continui.
2. Dal menu MIDI, aprire il sotto-menu Funzioni e selezionare "Estrai automazione MIDI".
3. Nella finestra progetto, aprire le tracce di automazione della rispettiva traccia MIDI. Si potrà osservare che per ogni controller continuo della parte è stata creata una traccia di automazione.

RISULTATO

NOTA

Negli editor MIDI, i dati dei controller sono automaticamente rimossi dalla corsia dei controller.

Questa funzione può essere usata solo per controller continui. Dati Aftertouch, Pitchbend o SysEx non possono essere convertiti in dati di automazione di una traccia MIDI.

NOTA

La Modalità di fusione dell'automazione ha effetto anche sull'automazione dei controller MIDI.

Invertire

Questa funzione inverte l'ordine degli eventi selezionati (o di tutti gli eventi nelle parti selezionate) da un punto di vista ritmico, riproducendo all'indietro il MIDI. Si noti che l'effetto è diverso dall'inversione di una registrazione audio. Con il MIDI, le singole note suonano come al solito nello strumento MIDI – cambia solo l'ordine di riproduzione. Tecnicamente, questa funzione inverte il messaggio note-on di una nota all'interno di una parte o di una selezione.

La funzione Rifletti

Questa funzione inverte l'ordine degli eventi selezionati (o di tutti gli eventi nelle parti selezionate) da un punto di vista grafico. Tecnicamente, questa funzione trasforma un messaggio Note On in un messaggio Note Off e viceversa, il che può generare delle imprecisioni ritmiche se la posizione Note Off di una nota non è stata quantizzata.

Gli Editor MIDI

In Cubase, è possibile modificare il materiale MIDI in molti modi differenti. Possono essere utilizzati gli strumenti e le funzioni presenti nella Finestra **Progetto** per eseguire operazioni di editing su larga scala, oppure le funzioni disponibili nel menu **MIDI** per processare le parti MIDI in vari modi. Per modificare manualmente i dati MIDI utilizzando un'interfaccia grafica, è possibile utilizzare gli editor MIDI.

- L'**Editor dei tasti** presenta le note in forma grafica, in una griglia in stile piano roll. L'**Editor dei tasti** consente inoltre di effettuare operazioni di editing particolarmente dettagliate su eventi non-nota, come i controller MIDI.
- L'**Editor delle percussioni** è simile all'**Editor dei tasti**, ma in questo caso ciascun tasto corrisponde a un singolo suono di batteria. Si può utilizzare l'**Editor delle percussioni** per l'editing di parti di batteria e di percussioni.
- L'**Editor delle partiture** visualizza le note MIDI sotto forma di partitura musicale ed è dotato di funzioni di base per la notazione e la stampa.

LINK CORRELATI

[Editor dei tasti](#) a pag. 469

[Editor delle percussioni](#) a pag. 512

[Editor delle partiture](#) a pag. 497

Funzioni comuni negli editor MIDI

È possibile utilizzare gli strumenti di utility e le funzioni contenute negli editor MIDI per processare in vari modi le parti MIDI.

Modificare il formato di visualizzazione per il righello

Di default, il righello visualizza la linea del tempo nel formato di visualizzazione selezionato nella barra di trasporto.

È possibile modificare il formato di visualizzazione per il righello. Fare clic sul pulsante freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.

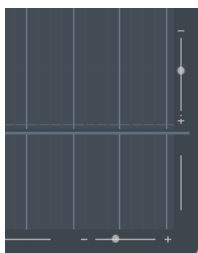
LINK CORRELATI

[Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 36

Zoom negli editor MIDI

Gli editor MIDI offrono diverse opzioni di zoom:

- Cursori di zoom



- Strumento di utility **Ingrandimento**



- Selezionare **Modifica > Ingrandimento**.

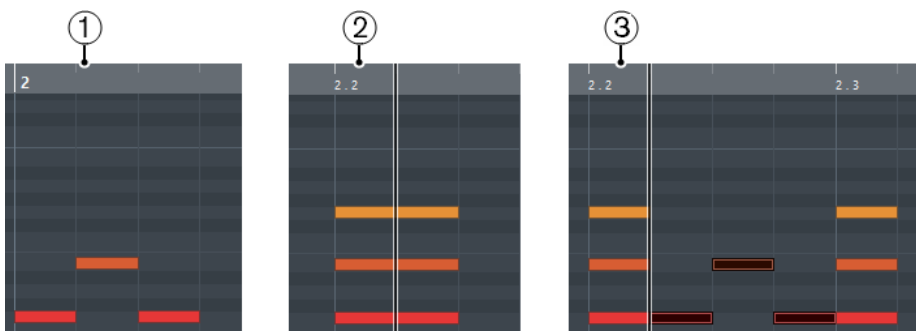
Quando si utilizza lo strumento **Ingrandimento** per regolare il fattore di zoom, è possibile decidere di mantenere solamente lo zoom in senso orizzontale oppure orizzontale e verticale insieme.

- Per attivare/disattivare l'opzione corrispondente, selezionare **File > Preferenze > Modifica > Tools** e attivare/disattivare l'opzione **Modalità standard dello strumento ingrandimento: solo ingrandimento orizzontale**.

Utilizzare i comandi Taglia e Incolla

Per spostare o copiare del materiale all'interno di una parte o tra parti diverse si possono utilizzare i comandi **Taglia**, **Copia** e **Incolla** del menu **Modifica**.

- Per inserire gli eventi nota alla posizione del cursore di progetto senza che ciò influenzi le note esistenti, selezionare **Modifica > Incolla**.
- Per inserire gli eventi nota alla posizione del cursore di progetto, spostare e, se necessario, separare gli eventi nota esistenti per fare spazio per le note incollate, selezionare **Modifica > Intervallo > Incolla tempo**.



1. Dati negli appunti
2. Posizione del cursore
3. Dati incollati alla posizione del cursore

Gestione degli eventi nota

Colorare note ed eventi

È possibile selezionare diversi schemi di colori per gli eventi nota nell'editor MIDI.

Le seguenti opzioni sono disponibili nel menu a tendina **Colori eventi** della barra degli strumenti:

Velocity

Gli eventi nota assumono colori diversi in base ai relativi valori di velocity.

Altezza tonale

Gli eventi nota assumono colori diversi in base all'altezza.

Canale

Gli eventi nota assumono colori diversi in base ai relativi valori del canale MIDI.

Parte

Gli eventi nota assumono lo stesso colore delle parti corrispondenti nella Finestra **Progetto**. Utilizzare questa opzione quando si sta lavorando con due o più tracce in un editor, in modo da distinguere meglio quali eventi nota appartengono a quale traccia.

Colori griglia PPQ

Gli eventi nota assumono colori diversi in base alla relativa posizione temporale. Ad esempio, questa modalità consente di vedere se le note di un accordo iniziano esattamente sullo stesso movimento.

Voce

Gli eventi nota assumono colori diversi a seconda della relativa voce (soprano, alto, tenore, ecc.).

Traccia accordi


Gli eventi nota assumono colori diversi a seconda che corrispondano all'accordo o alla scala correnti, o a entrambi.

Per tutte le opzioni, tranne **Parte**, il menu a tendina contiene anche un'opzione **Impostazioni**. Questa opzione apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare i colori che sono associati a velocity, altezze o canali.

Selezionare gli eventi nota

L'editor MIDI scelto determina quale tra i seguenti metodi viene applicato.

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto**  per tracciare un rettangolo di selezione intorno agli eventi nota da selezionare. Si può inoltre fare clic sui singoli eventi.
- Selezionare **Modifica > Seleziona** e scegliere una delle opzioni disponibili.
- Per selezionare l'evento nota precedente o successivo, utilizzare i tasti **Freccia sinistra/Freccia destra**.
- Per selezionare più note, premere **Shift** e utilizzare i tasti **Freccia sinistra/Freccia destra**.
- Per selezionare tutte le note di una determinata altezza, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic su un tasto nel display della tastiera virtuale a sinistra.
- Per selezionare tutti gli eventi nota susseguenti della stessa altezza/pentagramma, premere **Shift** e fare doppio-clic su un evento nota.

LINK CORRELATI

[Selezionare gli eventi nota utilizzando il sotto menu Seleziona](#) a pag. 464

[Modifica](#) a pag. 665

Selezionare gli eventi nota utilizzando il sotto menu Seleziona

Il sotto menu **Seleziona** offre diverse opzioni per la selezione degli eventi nota.

Per aprire il sotto menu **Seleziona**, selezionare **Modifica > Seleziona**.

Tutto

Seleziona tutti gli eventi nota nella parte modificata.

Niente

Deseleziona tutti gli eventi nota.

Inverti

Inverte la selezione. Tutti gli eventi nota selezionati vengono deselezionati e vengono invece selezionate tutte le note che non lo erano.

In loop

Seleziona tutti gli eventi nota che si trovano parzialmente o completamente tra i localizzatori sinistro e destro (ciò risulta visibile solamente se sono impostati i localizzatori).

Dall'inizio al cursore

Seleziona tutti gli eventi nota che iniziano a sinistra del cursore di progetto.

Dal cursore alla fine

Seleziona tutti gli eventi nota che terminano a destra del cursore di progetto.

Altezza tonale uguale – Tutte le ottave

Seleziona tutti gli eventi nota della parte evidenziata che hanno la stessa altezza (in tutte le ottave) dell'evento nota selezionato.

NOTA

Affinché ciò funzioni, deve essere selezionato un singolo evento nota.

Altezza tonale uguale – Stessa ottava

Seleziona tutti gli eventi nota della parte evidenziata che hanno la stessa altezza (nella stessa ottava) dell'evento nota selezionato.

NOTA

Affinché ciò funzioni, deve essere selezionato un singolo evento nota.

Seleziona controller nell'intervallo nota

Seleziona i dati dei controller MIDI all'interno dell'intervallo degli eventi nota selezionati.

LINK CORRELATI

[Eliminare gli eventi nota](#) a pag. 466

Mettere in mute gli eventi nota

È possibile mettere in mute singoli eventi nota all'interno di un editor MIDI, escludendo così tali eventi nota dalla riproduzione.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un evento nota con lo strumento **Mute**.
- Tracciare un rettangolo con lo strumento **Mute**, racchiudendo tutte le note che si desidera silenziare.

- Selezionare gli eventi nota e selezionare **Modifica > Mute**.
- Per rimuovere dal mute un evento nota, cliccarci sopra o racchiuderlo con lo strumento **Mute**. Si può anche selezionare un evento nota e selezionare **Modifica > Togli mute**.

Nel display delle note, le note in mute appaiono sbiadite.

Invertire le selezioni

- Per invertire gli elementi selezionati all'interno di un rettangolo di selezione, premere **Ctrl/Cmd** e racchiudere gli stessi elementi all'interno di un nuovo rettangolo di selezione.

Al rilascio del pulsante sinistro del mouse, la selezione precedente viene de-selezionata, e viceversa.


Eliminare gli eventi nota

- Per eliminare gli eventi nota, cliccarci sopra con lo strumento **Cancella**, oppure selezionarli e premere **Backspace**.

Tagliare gli eventi nota

Lo strumento **Trim** consente di tagliare (o meglio, di ritoccare) la fine o l'inizio degli eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento **Trim**  nella barra degli strumenti.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per tagliare la fine di un singolo evento nota, fare clic sull'evento nota desiderato.
 - Per tagliare l'inizio di un singolo evento nota, premere **Alt** e fare clic sull'evento nota desiderato.
 - Per ritagliare più eventi nota, fare clic e trascinare il mouse attraverso gli eventi nota.
 - Per impostare gli stessi tempi di inizio e fine per tutte le note in corso di modifica, premere **Ctrl/Cmd** e trascinare in senso verticale lungo gli eventi nota.
-

Modificare gli eventi nota nella linea info

Nella linea info è possibile spostare e ridimensionare gli eventi o modificarne la velocity, utilizzando le normali procedure di modifica dei valori.

- Per applicare una modifica dei valori di tutti gli eventi nota selezionati, premere **Ctrl/Cmd** e cambiare un valore nella linea info.
- Per regolare l'altezza o la velocity degli eventi nota attraverso la propria tastiera MIDI, fare clic nei campi **Altezza tonale** o **Velocity** nella linea info e suonare una nota sulla tastiera.
Se sono selezionati più eventi nota e si modifica un valore, tutti gli eventi selezionati cambiano della quantità impostata.

Duplicare e ripetere gli eventi nota

È possibile duplicare e ripetere gli eventi nota nella stessa maniera degli eventi nella Finestra **Progetto**.


- Per duplicare gli eventi nota selezionati, tenere premuto **Alt** e trascinarli in una nuova posizione.
Se la funzione **Snap** è attiva, essa determina a quali posizioni è possibile copiare le note.

- Per copiare gli eventi nota selezionati e posizzionarli direttamente dietro gli originali, selezionare **Modifica > Funzioni > Duplica**.
Se sono selezionati più eventi nota, questi vengono tutti copiati come un'unica entità e sono mantenute le distanze relative tra gli eventi nota.
- Per creare un numero definito di copie degli eventi nota selezionati, selezionare **Modifica > Funzioni > Ripetizione**, specificare il numero desiderato, e fare clic su **OK**.
È inoltre possibile premere **Alt** e trascinare il bordo destro degli eventi nota per crearne delle copie.



Trovare le posizioni esatte mediante la funzione snap

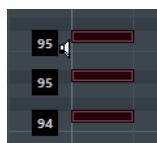
La funzione snap consente di limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale a determinate posizioni. Ciò consente di individuare più facilmente posizioni precise nel display delle note durante l'editing degli eventi nota in un editor MIDI. Le operazioni su cui agisce la funzione snap includono lo spostamento, la duplicazione, l'inserimento, il ridimensionamento, ecc.

- Per attivare/disattivare la funzione snap, fare clic su **Snap** .
Se si seleziona il formato di visualizzazione **Misure e movimenti**, la griglia di snap viene regolata in base al valore di quantizzazione definito nella barra degli strumenti. Ciò consente l'applicazione della funzione snap, non solo a valori nota regolari ma anche a griglie di tipo swing che sono state configurate nel **Pannello di quantizzazione**.
- Se si seleziona uno qualsiasi degli altri formati di visualizzazione, il posizionamento viene limitato alla griglia visualizzata.

Impostare i valori di velocity

Quando si disegnano degli eventi nota nell'editor MIDI, questi assumono il valore di velocity che è definito nel campo **Velocity** della barra degli strumenti. La velocity può essere impostata in diversi modi.

- Utilizzare il modificatore dei tool **Modifica velocity**. Il cursore diventa a forma di altoparlante e, accanto alla nota, un campo con il cursore Velocity della nota ne visualizza il valore. Muovere il puntatore del mouse in alto/basso per cambiare il valore.



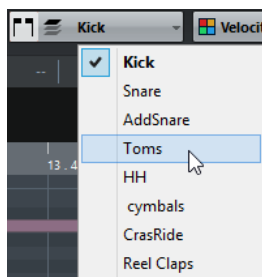
Le variazioni di valore sono applicate a tutte le note selezionate.

Per questa operazione, un modificatore dei tool deve essere assegnato all'azione **Modifica velocity**. Per visualizzare o modificare il modificatore dei tool, selezionare **File > Preferenze > Modifica > Modificatori dei tools > Strumento freccia**.

- Aprire il menu a tendina **Velocity** e selezionare un valore di velocity.
Da questo menu è anche possibile selezionare l'opzione **Impostazioni** e specificare dei valori di velocity personalizzati per il menu a tendina.
- Fare doppio-clic sul campo **Velocity** della barra degli strumenti e inserire un valore di velocity.
- Assegnare dei comandi da tastiera ai parametri **Velocity 1-5** e utilizzarli.
In questo modo è possibile scorrere rapidamente tra diversi valori di velocity quando si inseriscono degli eventi nota.

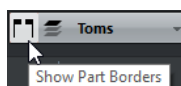
Gestione di più parti MIDI

- Per attivare una parte da modificare, aprire il menu **Parte attualmente in fase di editing** e selezionare la parte desiderata.



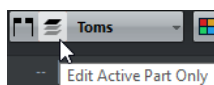
Selezionando una parte dall'elenco, tale parte diventa automaticamente attiva e centrata nel display delle note.

- Per eseguire un ingrandimento su una parte attiva, selezionare **Modifica > Ingrandimento > Ingrandisci sull'evento**.
- Per visualizzare dei bordi definiti per la parte attiva, attivare l'opzione **Mostra bordi parte**.



Se questa opzione è attivata, tutte le parti, tranne quella attiva, vengono visualizzate in grigio chiaro.

- Per limitare le operazioni di modifica solamente alla parte attiva, attivare l'opzione **Modifica solamente la parte attiva**.



- Per modificare la dimensione della parte, trascinarne i bordi.
I bordi della parte riportano il nome della parte attiva.

NOTA


Se la parte che si apre per l'editing è una copia condivisa, qualsiasi operazione eseguita influenza tutte le copie condivise della parte. Nella Finestra **Progetto**, le copie condivise sono indicate da un segno di uguale nell'angolo superiore destro della parte.

Riproduzione in loop delle parti MIDI

La funzione **Loop della traccia indipendente** consente di riprodurre in loop una parte MIDI in maniera indipendente dalla riproduzione del progetto.

Quando si attiva il loop, gli eventi MIDI all'interno del loop vengono ripetuti in maniera continua, mentre gli altri eventi nelle altre tracce sono riprodotti regolarmente. Ogni volta che il ciclo ricomincia, si riavvia anche la funzione Loop della traccia indipendente.

PROCEDIMENTO

- Attivare l'opzione **Loop della traccia indipendente**  nella barra degli strumenti.
Se il pulsante non è visibile, fare clic-destro nella barra degli strumenti e selezionare **Loop della traccia indipendente** dal menu.
Se è stato definito un intervallo di loop nella Finestra **Progetto**, esso viene nascosto nel righello dell'editor MIDI.
- Fare **Ctrl/Cmd**-clic nel righello per specificare l'inizio della traccia loop indipendente.

3. Fare **Alt**-clic nel righello per specificare la fine della traccia loop indipendente.

RISULTATO

La traccia loop indipendente è indicata in un colore differente.

L'inizio e la fine dell'intervallo del loop sono visualizzate nella linea di stato.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per ripetere gli eventi dell'intervallo del loop e riempire la parte MIDI attiva, selezionare **MIDI > Ripeti loop**.

Editor dei tasti

L'**Editor dei tasti** rappresenta l'editor MIDI di default e consente di visualizzare le note in forma grafica, in una griglia in stile piano roll. L'**Editor dei tasti** consente inoltre di effettuare operazioni di editing particolarmente dettagliate su eventi nota ed eventi non-nota, come ad esempio i controller MIDI.

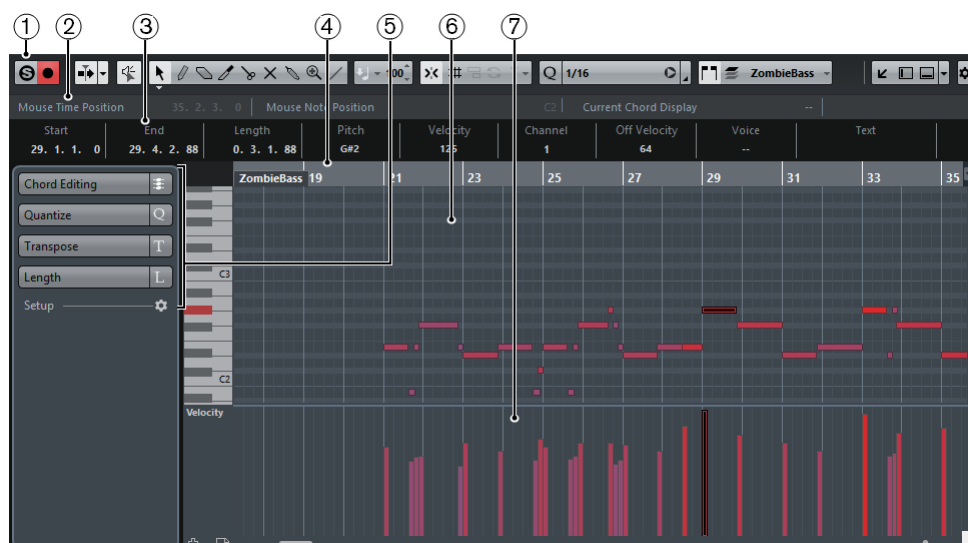
È possibile aprire l'**Editor dei tasti** in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**. L'apertura dell'**Editor dei tasti** nell'area inferiore della **finestra progetto** è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni dell'**Editor dei tasti** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**.

Per aprire una parte MIDI nell'**Editor dei tasti**, eseguire una delle seguenti operazioni:

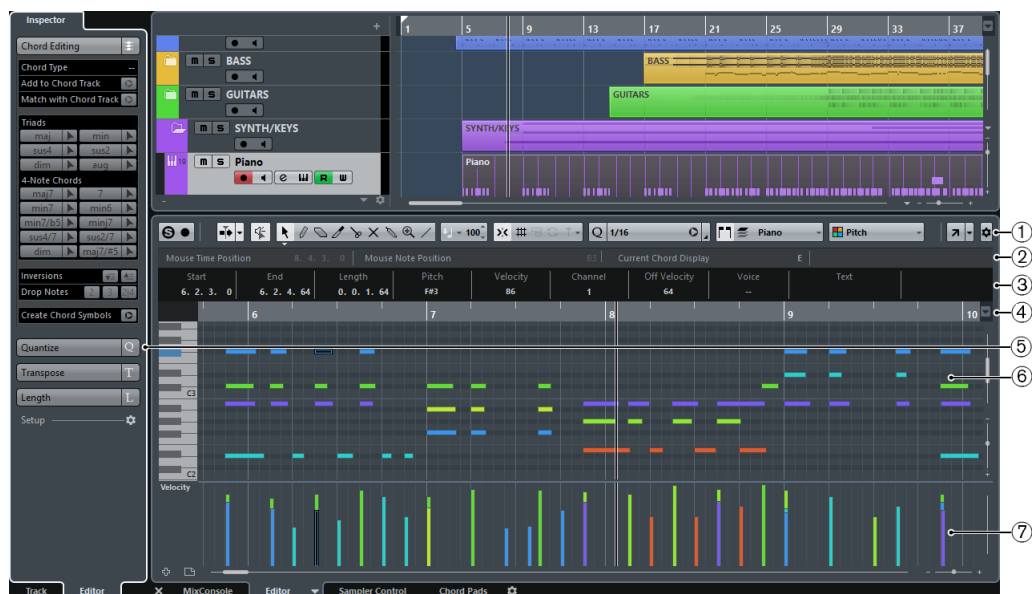
- Fare doppio-clic su una parte MIDI nella **finestra progetto**.
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e premere **Invio** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e selezionare **MIDI > Apri Editor dei tasti**.
- Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**, all'interno della categoria **Editor**, assegnare un comando per la funzione **Apri Editor dei tasti**. Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e utilizzare il comando da tastiera impostato.

NOTA

Se si seleziona **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Regolare le impostazioni in modo da specificare se gli editor si debbano aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**.



Key Editor Window



Key Editor in Lower Zone

L'Editor dei tasti è suddiviso in diverse sezioni:

1. **Barra degli strumenti**
Contiene vari tools (strumenti di utility) e impostazioni.
2. **Linea di stato**
Indica la posizione temporale del mouse, la posizione nota del mouse e l'accordo corrente.
3. **Linea info**
Visualizza delle informazioni sulla nota MIDI selezionata.
4. **Righello**
Visualizza la linea del tempo.
5. **Inspector**
Contiene diversi strumenti di lavoro e funzioni per lavorare con i dati MIDI.
6. **Display delle note**
Contiene una griglia nella quale le note MIDI sono visualizzate sotto forma di riquadri.
7. **Display dei controller**
L'area al di sotto del display delle note è costituita da una o più corsie dei controller.

NOTA

É possibile attivare/disattivare la linea di stato, la linea info e le corsie dei controller facendo clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivando/disattivando le opzioni corrispondenti.

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene diversi strumenti e impostazioni relativi all'Editor dei tasti.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Pulsanti statici

Editor in modalità solo



Mette in solo l'editor nel corso della riproduzione se questo ha il focus.

Registra nell'editor



Abilita la registrazione dei dati MIDI nell'editor se quest'ultimo ha il focus.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se la **Modalità di registrazione MIDI** è impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Divisore sinistro

Divisore sinistro



Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione. Il menu a tendina **Cambia le impostazioni di scorrimento automatico** consente di attivare le funzioni **Scorrimento pagina** o **Cursore statico** e di attivare l'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing**.

Cambia le impostazioni di scorrimento automatico



Consente di specificare le impostazioni di scorrimento automatico.

Pulsanti degli strumenti di utility

Selezione oggetto



Consente di selezionare gli eventi.

Disegna



Consente di disegnare gli eventi.

Cancella



Consente di cancellare gli eventi.

Trim



Consente di regolare (trim) gli eventi.

Separa



Consente di separare gli eventi.

Mute



Consente di mettere in mute gli eventi.

Incolla



Consente di incollare tra loro eventi che hanno la stessa altezza.

Ingrandimento



Consente di aumentare/ridurre il fattore di ingrandimento. Tenere premuto **Alt** e fare clic per ridurre l'ingrandimento.

Retta



Consente di creare una serie di eventi contigui.

Feedback acustico

Feedback acustico



Riproduce automaticamente gli eventi quando questi vengono spostati o trasposti, oppure quando li si crea disegnandoli.

Selezione automatica dei controller

Selezione automatica dei controller



Seleziona automaticamente i dati dei controller delle note MIDI selezionate.

Loop della traccia indipendente

Loop della traccia indipendente



Attiva/disattiva il loop della traccia indipendente.

Visualizza i dati Note Expression

Visualizza i dati Note Expression



Visualizza i dati note expression.

Controller per le parti multiple

Mostra bordi parte



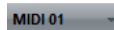
Visualizza/nasconde i bordi della parte MIDI attiva, entro i localizzatori sinistro e destro.

Modifica solamente la parte attiva



Limita le operazioni di modifica solamente alla parte attiva.

Parte attualmente in fase di editing



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Indica trasposizioni

Indica trasposizioni



Consente di visualizzare le altezze trasposte delle note MIDI.

Velocity

Velocity



Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Comandi di spinta

Adatta l'inizio a sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Adatta l'inizio a destra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso destra.

Sposta a sinistra



Sposta l'evento selezionato verso sinistra.

Sposta a destra



Sposta l'evento selezionato verso destra.

Adatta la fine a sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Adatta la fine a destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Palette trasposizione

Sposta su



Traspone l'evento selezionato in su di una nota da 1/2.

Sposta giù



Traspone l'evento selezionato in giù di una nota da 1/2.

Sposta ancora in su



Traspone l'evento selezionato in su di un'ottava.

Sposta ancora in giù



Traspone l'evento selezionato in giù di un'ottava.

Snap

Snap attivato/disattivato











Attiva/disattiva la funzione snap.

Tipo di snap



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di snap (allineamento):

- L'opzione **Griglia** , consente di allineare (far scattare) gli eventi in base alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** , mantiene le posizioni relative quando si allineano gli eventi alla griglia.
- L'opzione **Eventi** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi.
- L'opzione **Riorganizza** , cambia l'ordine degli eventi se si trascina un evento a sinistra o a destra di altri eventi.
- L'opzione **Cursore magnetico** , consente di allineare gli eventi alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Cursore** , consente di allineare gli eventi in base alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** o di allinearli alla posizione del cursore.
- L'opzione **Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi o di allinearli alla posizione del cursore.

- L'opzione **Griglia + Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi: alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**; all'inizio o alla fine di altri eventi; alla posizione del cursore.

Quantizza

Quantizzazione iterativa attivata/disattivata



Attiva/disattiva la quantizzazione iterativa.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

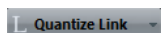
Apri pannello di quantizzazione



Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Quantizza la lunghezza

Quantizza la lunghezza



Consente di impostare un valore per la quantizzazione della lunghezza (durata) degli eventi.

Inserimento dati MIDI/passò a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI passo a passo.

Inserimento dati MIDI/Inserimento dati MIDI Note Expression



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI e l'inserimento dei dati MIDI Note Expression.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta verso destra tutti gli eventi nota che si trovano a destra della posizione di inserimento, in modo da fare spazio all'evento inserito quando si inseriscono delle note.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è attivata l'opzione **Inserimento dati passo a passo**.

Registra altezza tonale



Include l'altezza quando si inseriscono delle note.

Registra velocity note-on



Include il valore di velocity note-on quando si inseriscono delle note.

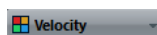
Registra velocity note-off



Include il valore di velocity note-off quando si inseriscono le note.

Colori eventi

Colori eventi



Consente di selezionare i colori per gli eventi.

Modifica VST instrument

Modifica VST instrument



Apri il VST Instrument al quale è assegnata la traccia.

Divisore destro

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Apri in una finestra separata



Questo pulsante, disponibile nell'editor dell'area inferiore, consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante, disponibile nella finestra dell'editor, consente di aprire l'editor nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

Configura la barra degli strumenti



Apri un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

Linea di stato

La linea di stato visualizza delle informazioni sulla posizione temporale del mouse, sulla posizione nota del mouse e sull'accordo corrente.

Per visualizzare o nascondere la linea di stato, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea di stato**.

Mouse Time Position 1. 3. 1. 0 | Mouse Note Position Side Stick (C#1) | Current Chord Display Asus4/7

Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

Posizione temporale del mouse

Visualizza l'esatta posizione temporale del puntatore del mouse, in base al formato di visualizzazione del righello selezionato. Questa funzione consente di modificare o inserire le note alle posizioni esatte.

Posizione nota del mouse

Visualizza l'altezza esatta della posizione del puntatore del mouse, rendendo così più semplice l'individuazione dell'altezza corretta quando vengono inserite o trasposte delle note.

Visualizzazione dell'accordo corrente

Quando il cursore di progetto viene posizionato sopra delle note che formano un accordo, l'accordo viene qui visualizzato.

LINK CORRELATI

[Riproduzione in loop delle parti MIDI](#) a pag. 468

Linea info

La linea info mostra valori e proprietà degli eventi selezionati. Se sono selezionate più note, vengono visualizzati colorati i valori della prima nota.

Per visualizzare o nascondere la linea info, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea info**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
1. 2. 1. 0	1. 3. 1. 0	0. 1. 0. 0	A5	100	1	64	Alto	Project 05

I valori di lunghezza e posizione sono riportati nel formato di visualizzazione del righello selezionato.

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

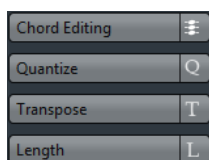
LINK CORRELATI

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 466

[Modificare il formato di visualizzazione per il righello](#) a pag. 462

Inspector dell'Editor dei tasti

In un editor MIDI, l'Inspector si trova a sinistra del display delle note e contiene diversi strumenti e funzioni per lavorare con i dati MIDI.



Editing degli accordi (solo Cubase Elements)

Consente di inserire degli accordi al posto delle singole note.

Quantizza

Consente di accedere ai parametri principali relativi alla quantizzazione. Questi parametri sono identici alle funzioni presenti nel **Pannello di quantizzazione**.

Trasposizione


Consente di accedere ai principali parametri relativi alla trasposizione degli eventi MIDI.

Lunghezza

Contiene una serie di opzioni relative alla lunghezza, analogamente al sotto menu **Funzioni** del menu **MIDI**.

- Per modificare la lunghezza degli eventi MIDI selezionati o di tutti gli eventi della parte attiva se non è selezionato alcun evento, utilizzare il cursore **Mod. lunghezza/Mod. Legato**.
Al valore massimo, le note raggiungono l'inizio della nota successiva.
- Per rendere permanenti le nuove impostazioni di lunghezza, fare clic su **Congela la durata degli eventi MIDI** a destra del cursore **Mod. lunghezza/Mod. Legato**.
- Per regolare con precisione la distanza tra più note consecutive, utilizzare il cursore **Sovrapp..**.
A **0 tick**, il cursore **Mod. lunghezza/Mod. legato** estende ciascuna nota in modo che raggiunga esattamente la nota successiva. Valori positivi causano una sovrapposizione tra le note, mentre valori negativi consentono di definire un breve spazio vuoto tra di esse.
- Per utilizzare la funzione **Legato** o il cursore per estendere una nota fino alla successiva nota selezionata, attivare l'opzione **Tra la selezione**.
Questa operazione corrisponde ad attivare l'opzione **Modalità legato: solamente tra le note selezionate** nella finestra di dialogo delle **Preferenze**.

Configurazione

Consente di aprire una finestra di dialogo per modificare le impostazioni dell'**Inspector** per l'editor. Fare clic su **Configura l'Inspector**  e, dal menu a tendina, selezionare **Impostazioni....**

NOTA

Queste sezioni si trovano anche nell'**Inspector** dell'editor nell'area inferiore.

LINK CORRELATI

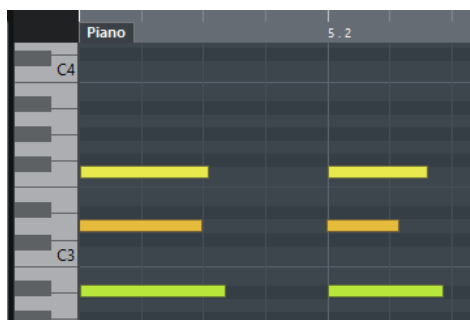
[Pannello di quantizzazione](#) a pag. 193

[Altre funzioni MIDI](#) a pag. 457

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

Display delle note

Il display delle note è la zona principale dell'**Editor dei tasti** e contiene una griglia nella quale gli eventi nota sono visualizzati sotto forma di box.



La larghezza di un box corrisponde alla durata della nota, mentre la sua posizione verticale corrisponde al numero nota (altezza), dove le note più acute sono situate nelle parti superiori della griglia. La tastiera di pianoforte funge da aiuto nell'individuazione del numero nota corretto.

Display dei controller

L'area in fondo alla finestra dell'**Editor dei tasti** è il display dei controller dove si trovano gli eventi controller.

Per visualizzare o nascondere il display dei controller, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Corsie dei controller**.

Gli stati attivato/disattivato delle corsie dei controller nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

Il display dei controller è costituito da una o più corsie dei controller che indicano una delle seguenti proprietà o tipi di evento:

- Valori velocity delle note
- Eventi Pitchbend
- Eventi Aftertouch
- Eventi Poly Pressure
- Eventi Program Change
- Eventi System Exclusive
- Qualsiasi tipo di evento controller continuo

Nel display dei controller, i valori della velocity sono indicati da barre verticali. Ciascuna barra di velocity corrisponde a un evento nota nel display delle note. Le barre più alte corrispondono a valori di velocity maggiori.



Gli eventi diversi dai valori di velocity vengono visualizzati sotto forma di blocchi. Il blocco corrisponde al valore degli eventi. L'inizio di un evento è indicato da un punto curva.

NOTA

A differenza degli eventi nota, gli eventi controller non presentano una lunghezza. Il valore di un evento controller nel display è valido fino all'inizio dell'evento controller successivo.

Operazioni nell'Editor dei tasti

Questa sezione descrive le principali operazioni di editing eseguibili all'interno dell'**Editor dei tasti**.

Inserimento degli eventi nota mediante lo strumento **Selezione oggetto**

È possibile inserire degli eventi nota utilizzando lo strumento **Selezione oggetto**.

PREREQUISITI

È stata definita la lunghezza per il valore di quantizzazione degli eventi nota nel menu a tendina **Quantizza la lunghezza** della barra degli strumenti.

PROCEDIMENTO

- Nel riquadro di visualizzazione delle note, fare doppio-clic con lo strumento **Selezione oggetto** nella posizione in cui si desidera inserire una nota.

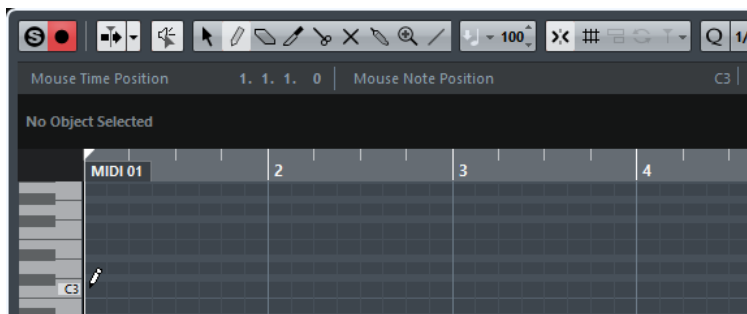
RISULTATO

Viene inserita una nota alla posizione del doppio-clic, di lunghezza pari a quella impostata nel menu a tendina **Quantizza la lunghezza**.

Disegnare gli eventi nota con lo strumento **Disegna**

Lo strumento **Disegna** consente di inserire singoli eventi nota nel display delle note.

Quando si sposta il cursore all'interno del display delle note, la relativa posizione è indicata nella linea di stato, mentre l'altezza è indicata sia nella linea di stato che sulla tastiera di pianoforte virtuale a sinistra.



- Per disegnare una nota, fare clic nel display delle note.
L'evento nota assume il valore di lunghezza definito nel menu a tendina **Quantizza la lunghezza**.
- Per disegnare degli eventi nota più lunghi, fare clic e trascinamento nel display delle note.
La lunghezza dell'evento nota è un multiplo del valore Quantizza la lunghezza. Se l'opzione **Quantizza la lunghezza** è impostata su **Collega alla quantizzazione**, il valore della nota viene determinato dalla griglia di quantizzazione. Viene tenuta in considerazione la funzione snap.

NOTA

Per passare temporaneamente dallo strumento **Selezione oggetto** allo strumento **Disegna**, tenere premuto **Alt**.

Modificare i valori delle note durante l'inserimento

Durante l'inserimento degli eventi nota, è possibile specificare i valori delle note al volo.

- Per modificare la velocity delle note, eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare l'altezza delle note, tenere premuto **Alt** ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la lunghezza delle note, eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.
- Per modificare la posizione temporale, tenere premuto **Shift** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

NOTA

È possibile attivare/disattivare temporaneamente la funzione **Snap** tenendo premuto **Ctrl/Cmd**.

Disegnare gli eventi nota con lo strumento Linea

Nel display delle note, lo strumento **Linea** consente di disegnare una serie di eventi nota contigui lungo diverse forme di linea.

- Per creare degli eventi nota contigui, fare clic e trascinamento nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
- Per limitare il movimento in senso orizzontale, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un trascinamento.
Le note hanno la stessa altezza.

Se la funzione **Snap** è attivata, gli eventi nota e gli eventi controller vengono posizionati e ridimensionati in base ai valori dei parametri **Quantizza** e **Quantizza la lunghezza**.

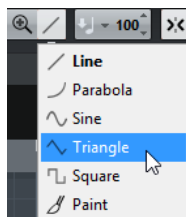
LINK CORRELATI

[Le modalità dello strumento Linea](#) a pag. 482

Le modalità dello strumento Linea

Lo strumento **Linea** consente di creare una serie di eventi nota contigui lungo diverse forme di linea. Si possono inoltre modificare diversi eventi controller simultaneamente.

Per selezionare una diversa modalità per lo strumento Linea, fare clic su **Linea** e selezionare la modalità desiderata dal menu.



Sono disponibili le seguenti modalità:

Retta

Se questa opzione è attivata, è possibile fare clic e trascinamento per inserire degli eventi nota nel display delle note lungo una linea retta in qualsiasi angolazione. Utilizzare questa opzione per modificare i dati dei controller lungo una linea retta nel display dei controller.

Parabolica, Sinusoidale, Triangolare, Quadra

Queste modalità consentono di inserire gli eventi nota lungo curve di forme diverse.

Pennello

Con questa modalità è possibile inserire gli eventi nota colorandoli direttamente nel display delle note.

Spostamento e trasposizione degli eventi nota

Sono disponibili diverse opzioni per spostare e trasporre gli eventi nota.

- Per spostare gli eventi nota nell'editor, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e trascinarli alla posizione desiderata.
Tutti gli eventi nota selezionati vengono spostati, mantenendo le loro posizioni relative. La funzione **Snap** viene tenuta in considerazione.
- Per consentire il movimento solamente in senso orizzontale o in senso verticale, tenere premuto **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per spostare gli eventi nota mediante i pulsanti dei **Comandi di spinta** disponibili nella barra degli strumenti, selezionare gli eventi nota desiderati e fare clic su uno dei pulsanti dei **Comandi di spinta**.
Gli eventi nota selezionati si spostano della quantità definita nel menu a tendina **Quantizza**.
- Per spostare gli eventi nota alla posizione del cursore di progetto, selezionare gli eventi nota desiderati e selezionare **Modifica > Sposta in > Cursore**.
- Per spostare un evento nota attraverso la linea info, selezionarlo e modificare i valori **Posizione** o **Altezza tonale** nella linea info.

- Per trasporre degli eventi nota, selezionarli e utilizzare i tasti freccia **Freccia su/Freccia giù**.
- Per trasporre gli eventi nota tramite la finestra di dialogo **Configurazione della trasposizione**, selezionarli e scegliere **MIDI > Configurazione della trasposizione**.
- Per trasporre gli eventi nota in step di un'ottava, premere **Shift** e utilizzare i tasti **Freccia su/Freccia giù**.

NOTA



- Quando si spostano gli eventi nota selezionati in una posizione diversa, si spostano di conseguenza anche i relativi controller selezionati per quegli eventi nota.
- È possibile regolare la posizione degli eventi nota anche attraverso la quantizzazione.

LINK CORRELATI

[Trasposizione](#) a pag. 453

Ridimensionare gli eventi nota

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare l'evento nota, posizionare lo strumento **Selezione oggetto** all'inizio o alla fine di un evento nota e trascinare il cursore verso sinistra o verso destra.
- Per spostare in step le posizioni di inizio o fine delle note selezionate in base al valore **Quantizza la lunghezza** nella barra degli strumenti, utilizzare i pulsanti **Trim Start/End** tra i comandi di **spinta**.
- Selezionare la nota e regolarne la durata nella linea info.
- Selezionare **Disegna**  ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra all'interno del display delle note per disegnare una nota.
La lunghezza dell'evento nota risultante è un multiplo del valore **Quantizza la lunghezza** presente nella barra degli strumenti.
- Selezionare **Trim**  e tagliare la fine o l'inizio degli eventi nota.

LINK CORRELATI

[Utilizzare le opzioni delle Impostazioni](#) a pag. 648

[Operazioni di modifica nella linea info](#) a pag. 37



[Utilizzo dello strumento Trim](#) a pag. 483

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con modifica durata](#) a pag. 145

Utilizzo dello strumento Trim

Lo strumento Trim permette di modificare la durata degli eventi nota tagliando ritoccando l'inizio o la fine delle note. Usare lo strumento Trim significa spostare l'evento note-on o note-off di una o più note alla posizione stabilita con il mouse.


PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Trim**  nella barra degli strumenti.
Il puntatore del mouse assume la forma di un coltello.
2. Per modificare una singola nota, cliccarci sopra con lo strumento **Trim** .
viene così rimosso l'intervallo tra il puntatore del mouse e la fine della nota. Utilizzare la sezione Info nota del mouse sulla linea di stato per individuare la posizione esatta per l'operazione di trim.
3. Per modificare più note, fare clic e trascinare il mouse attraverso le note.




Di default, lo strumento Trim taglia la fine delle note. Per tagliarne l'inizio, premere **Alt** durante il trascinamento. Quando si esegue il trascinamento attraverso più note, viene visualizzata una linea lungo la quale le note vengono tagliate. Premendo **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento, appare una linea di trim verticale che consente di impostare la stessa posizione di inizio o fine per tutte le note modificate. È possibile cambiare i tasti di comando rapido per lo strumento Trim nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Modifica-Modificatori dei tools).

Separare gli eventi nota

- Per separare la nota alla posizione di puntamento, cliccarci sopra con lo strumento **Separa** .
Con più note selezionate, queste vengono separate tutte alla stessa posizione; viene tenuta in considerazione l'impostazione della funzione snap.
- Per separare tutte le note che sono intersecate dalla posizione del cursore di progetto, selezionare **Modifica > Funzioni > Separa al cursore**.
- Per separare tutte le note che sono intersecate dal localizzatore sinistro o destro, selezionare **Modifica > Funzioni > Separa loop**.

Incollare gli eventi nota

È possibile incollare tra loro eventi nota della stessa altezza.

- Per incollare gli eventi nota, selezionare lo strumento **Incolla**  e fare clic su un evento nota.
L'evento nota viene incollato all'evento nota successivo che presenta la stessa altezza. Come risultato si ottiene un evento nota lungo che si estende dall'inizio della prima nota alla fine della seconda e che presenta le proprietà (velocity, altezza ecc.) del primo evento nota.

Modificare l'altezza degli accordi (solo Cubase Elements)

L'altezza degli accordi può essere modificata mediante i pulsanti relativi al tipo di accordo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Editing degli accordi**.
 2. Nel display delle note, selezionare le note che si desidera modificare.
Se l'accordo viene riconosciuto, vengono indicati la nota fondamentale, il tipo di accordo e le tensioni nel campo **Tipo di accordo** (ciò è valido anche con le note arpeggiate).
 3. Nella sezione **Editing degli accordi**, attivare uno dei pulsanti **Triadi** o **Accordi a 4 note**.
Le note selezionate vengono trasposte in modo che si adattino al tipo di accordo scelto.
 4. Utilizzare i tasti **Freccia su/Freccia giù** per modificare l'altezza dell'accordo.
-

Modificare il voicing degli accordi (solo Cubase Elements)

PROCEDIMENTO

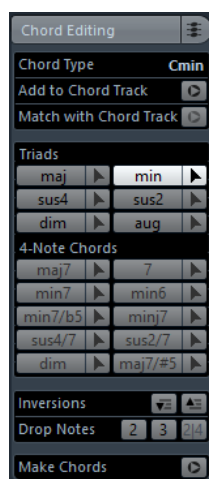
1. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Editing degli accordi**.
2. Nel display delle note, selezionare le note che si desidera modificare.
3. Nella sezione **Editing degli accordi**, utilizzare i pulsanti **Inversioni** e i pulsanti **Drop delle note** per modificare il voicing.

RISULTATO

Le note selezionate vengono trasposte in modo che si adattino al tipo di accordo scelto.

La sezione Editing degli accordi (solo Cubase Elements)

La sezione **Editing degli accordi** nell'**Inspector** consente di inserire e modificare gli accordi e modificare i voicing.



Tipo di accordo

Visualizza il tipo degli accordi selezionati.

Aggiungi alla traccia accordi

Aggiunge alla traccia accordi l'accordo indicato nel campo **Tipo di accordo**. L'evento accordo viene inserito sulla traccia accordi alla posizione corrispondente a quella delle note MIDI. Qualsiasi evento accordo esistente in quella posizione viene sovrascritto.

Adatta alla traccia accordi

Applica gli eventi accordo dalla traccia accordi alle note selezionate nell'editor MIDI. L'evento accordo che è attivo alla posizione della prima nota selezionata viene applicato alle note selezionate, le quali vengono poi trasposte. Viene applicato solo il tipo di base dell'accordo. Le tensioni non vengono tenute in considerazione.

Viene applicato solamente il primo evento accordo in uso.

Triadi

Consente di inserire delle triadi al display delle note. Si può anche fare clic su uno dei pulsanti **Triadi** per trasporre le note selezionate in modo che si adattino al tipo di accordo selezionato.

Accordi a 4 note

Consente di inserire degli accordi a 4 note al display delle note. Si può anche fare clic su uno dei pulsanti **Accordi a 4 note** per trasporre le note selezionate in modo che si adattino al tipo di accordo selezionato.

Inversioni - Porta in fondo la nota più alta



Inverte la nota più alta di un accordo. Le note corrispondenti vengono trasposte per il numero di ottave necessario.

Inversioni - Porta in cima la nota più bassa



Inverte la nota più bassa di un accordo. Le note corrispondenti vengono trasposte per il numero di ottave necessario.

Drop delle note - Sposta in giù di un'ottava la seconda nota più alta



Sposta la seconda nota più alta di un accordo in giù di un'ottava.

Drop delle note - Sposta in giù di un'ottava la terza nota più alta



Sposta la terza nota più alta di un accordo in giù di un'ottava.

Drop delle note - Sposta in giù di un'ottava la seconda e la quarta nota più alte



Sposta la seconda e la quarta nota più alte di un accordo in giù di un'ottava.


Definisci accordi

Esegue un'analisi degli accordi per le note selezionate. Se non è selezionata alcuna nota, viene analizzata l'intera parte MIDI.

Inserimento degli accordi (solo Cubase Elements)

È possibile utilizzare gli strumenti presenti nella sezione **Editing degli accordi** dell'**Inspector** per inserire e modificare gli accordi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Editing degli accordi**.
 2. Selezionare lo strumento **Inserisci**  a destra del tipo di accordo che si intende inserire.
 3. Fare clic nel display delle note, quindi trascinare verso sinistra o verso destra per determinare la lunghezza dell'accordo. Eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso per determinarne l'altezza.
Per modificare il tipo di accordo nel corso dell'inserimento, tenere premuto **Alt** e trascinare verso l'alto o verso il basso.
Se è attiva la funzione **Feedback acustico**, durante il trascinamento si potrà sentire l'accordo. Una descrizione comando indica la nota fondamentale e il tipo di accordo inserito. Vengono tenute in considerazione le funzioni **Snap** e **Quantizza la lunghezza**.
-

Applicare gli eventi accordo agli eventi nota

Gli eventi accordo possono essere applicati dalla traccia accordi alle note selezionate nell'editor MIDI.

PREREQUISITI

Creare una traccia accordi e aggiungere degli eventi accordo.

PROCEDIMENTO

1. Aprire l'editor MIDI.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Editing degli accordi**.
3. Selezionare **Adatta alla traccia accordi**.

RISULTATO

Il primo evento accordo della traccia accordi viene applicata alle note selezionate. Viene applicato solo il tipo di base dell'accordo. Le tensioni non vengono tenute in considerazione.

Gestione delle drum map

Quando a una traccia MIDI o instrument viene assegnata una drum map, l'**Editor dei tasti** visualizza i nomi dei suoni di batteria, così come definito dalla drum map stessa. Ciò consente di utilizzare l'**Editor dei tasti** per la modifica delle parti di batteria, ad esempio quando si modificano le lunghezze delle note di batteria o mentre si modificano più parti per identificare gli eventi di batteria.


I nomi dei suoni di batteria sono visualizzati nelle seguenti posizioni del programma:

- Nella linea info, nel campo **Altezza tonale**.
- Nella linea di stato, nel campo **Posizione nota del mouse**.
- Nell'evento nota, a condizione che il fattore di ingrandimento sia sufficientemente elevato.
- Durante il trascinamento di un evento nota.

Modifica degli eventi nota via MIDI

È possibile ascoltare direttamente i risultati delle operazioni di editing effettuate. La modifica delle proprietà degli eventi nota via MIDI può rappresentare un modo rapido per impostare ad esempio il valore di velocity di un evento nota.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei tasti**, selezionare le note che si desidera modificare.
2. Fare clic su **Ingresso MIDI**  nella barra degli strumenti.
L'editing degli eventi nota via MIDI è abilitato.
3. Usare i pulsanti nota nella barra degli strumenti per decidere quali proprietà vengono cambiate dall'ingresso MIDI.
Si può abilitare l'editing di altezza, velocity note-on e/o note-off. Ad esempio, con le impostazioni seguenti, le note modificate assumono i valori di altezza e velocity delle note inserite via MIDI, ma le velocity note-off restano come sono.



4. Suonare una nota sullo strumento MIDI.

RISULTATO

La nota selezionata assume i valori di altezza, velocity e/o velocity note-off della nota suonata. La nota successiva nella parte modificata viene selezionata automaticamente, in modo da consentire la modifica rapida di una serie di note.


DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per provare un'altra impostazione, selezionare nuovamente la nota e suonare una nota sul proprio strumento MIDI.

Inserimento dati passo a passo

L'inserimento dati passo a passo, o registrazione a step, consente di inserire degli eventi nota o degli accordi, uno alla volta, senza doversi curare della loro esatta temporizzazione. È utile ad esempio quando si conosce la parte da registrare, ma non si riesce a suonarla esattamente come si vorrebbe.

PROCEDIMENTO

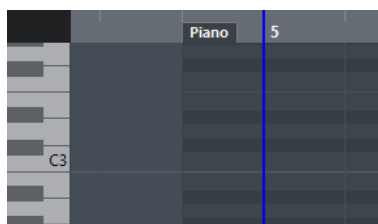
1. Nella barra degli strumenti, attivare il pulsante **Inserimento dati passo a passo** .
2. Utilizzare i pulsanti nota a destra per determinare quali proprietà vengono incluse quando si inseriscono gli eventi nota.

Ad esempio, si possono escludere le velocity e/o le velocity note-off delle note suonate.

È inoltre possibile disattivare le proprietà relative all'altezza: in tal caso, tutte le note assumono un'altezza pari a C3, indipendentemente dalla nota suonata.

3. Fare clic in una zona qualsiasi del display delle note per stabilire la posizione di inizio del primo evento nota o accordo.

La posizione dell'inserimento dati passo a passo viene visualizzata sotto forma di una linea verticale nel display delle note.



4. Specificare la spaziatura e la durata dell'evento nota utilizzando i menu a tendina **Quantizza** e **Quantizza la lunghezza**.

Gli eventi nota che si inseriscono sono posizionati in relazione al valore **Quantizzazione** e hanno lunghezza pari al valore del parametro **Quantizza la lunghezza**.

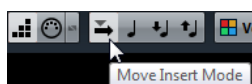
NOTA

Se l'opzione **Quantizza la lunghezza** è impostata su **Collega alla quantizzazione**, la lunghezza della nota viene determinata anche dal valore **Quantizza**.

5. Suonare il primo evento nota o accordo sul proprio strumento MIDI.
L'evento nota o l'accordo appaiono nell'editor e la posizione della registrazione a step avanza di un valore di quantizzazione.

NOTA

Se la **Modalità di inserimento** è attiva, tutti gli eventi nota a destra della posizione di inserimento vengono spostati per fare spazio all'evento nota o all'accordo inseriti.



6. Continuare allo stesso modo con i restanti eventi nota o accordi.
È possibile regolare i valori **Quantizza** o **Quantizza la lunghezza** in modo da modificare la temporizzazione o la lunghezza degli eventi nota. Si può anche spostare manualmente la posizione dell'inserimento dati passo a passo facendo clic in un punto qualsiasi del display delle note.

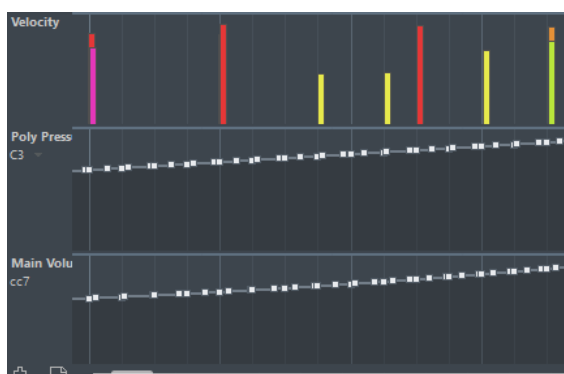
Per inserire una pausa, premere il tasto **Freccia destra**. La posizione dell'inserimento dati passo a passo avanza di uno step.

7. Al termine, fare clic di nuovo su **Inserimento dati passo a passo** per disattivare la modalità di inserimento dati passo a passo.


Utilizzo del display dei controller

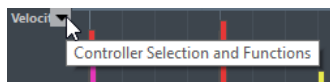
Il display dei controller visualizza gli eventi controller. Di default, il display dei controller presenta una sola corsia che visualizza un tipo di evento alla volta. È comunque possibile aggiungere tutte le corsie desiderate. L'utilizzo di diverse corsie dei controller consente di modificare diversi controller in contemporanea.

Ogni traccia MIDI possiede la propria configurazione della corsia dei controller (numero di corsie e tipi d'evento selezionato). Quando si creano delle nuove tracce, queste assumono l'ultima configurazione delle corsie dei controller utilizzata.



The controller display with lanes.

- Per aggiungere una corsia dei controller, fare clic su **Crea corsia dei controller**  o aprire il menu **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Crea corsia dei controller**.

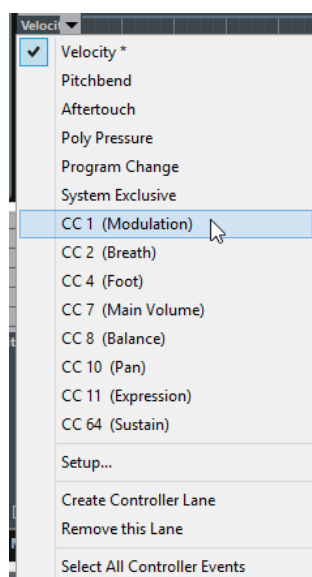


- Per rimuovere una corsia dei controller, aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Rimuovi questa corsia dei controller**.
Si nasconde così la corsia alla vista. Gli eventi non vengono in alcun modo coinvolti.
Se si rimuovono tutte le corsie, il display dei controller viene nascosto. Per renderlo nuovamente visibile, fare clic su **Crea corsia dei controller**.
- Per visualizzare/nascondere più corsie, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare **Mostra/nascondi corsie dei controller**.
- Per reinizializzare il display dei controller in modo che venga visualizzata solamente la corsia della velocity, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare **Solo velocity**.
- Per visualizzare automaticamente tutte le corsie dei controller con i relativi dati dei controller, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare **Mostra controller usati**.

Selezionare il tipo di evento

Ogni corsia dei controller visualizza un tipo di evento alla volta; è possibile selezionare il tipo di evento da visualizzare su una determinata corsia.

- Per selezionare il tipo di evento visualizzato, aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare il tipo desiderato.



Configurare i controller continui disponibili

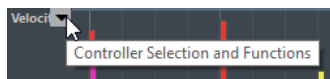
Nella finestra di dialogo **Impostazioni controller MIDI** è possibile specificare quali controller continui sono disponibili per la selezione.

NOTA

La finestra di dialogo **Impostazioni controller MIDI** può essere aperta da diverse aree del programma. Le impostazioni sono globali, cioè la configurazione qui definita ha effetto su tutte le aree del programma in cui possono essere selezionati dei controller MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Selezione e funzioni dei controller > Impostazioni**.



2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni controller MIDI** spostare tutti i controller desiderati nell'elenco sulla sinistra e spostare i controller che non servono nell'elenco sulla destra.
3. Fare clic su **OK**.


Gestione dei preset delle corsie dei controller

Una volta impostate le corsie dei controller in base alle proprie esigenze, è possibile salvare la configurazione sotto forma di preset. Si può ad esempio avere un preset con una sola corsia per la velocity e un altro preset con una combinazione di più corsie per la velocity, il pitchbend o la modulazione.

Salvare una configurazione delle corsie dei controller sotto forma di preset

È possibile salvare una configurazione delle corsie dei controller dal menu **Configurazione delle corsie dei controller**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Configurazione delle corsie dei controller** .
2. Selezionare **Aggiungi preset**.
3. Nella finestra di dialogo **Digitare il nome del preset**, inserire un nome per il preset.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

La propria configurazione delle corsie dei controller è ora disponibile come preset.

NOTA

Per applicare un preset salvato, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare il preset desiderato.

NOTA

Per rimuovere o rinominare un preset, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare **Organizza i preset**. Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile rimuovere e rinominare i preset.

Aggiungere gli eventi nel display dei controller

- Per creare un nuovo evento nel display della velocity, fare clic con lo strumento **Disegna** o con lo strumento **Linea** nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
- Per creare un nuovo evento per qualsiasi altro tipo di evento, fare clic con lo strumento **Disegna** o con lo strumento **Linea** nel display dei controller.

NOTA

Nell'**Editor dei tasti** è possibile anche aggiungere degli eventi per il controller modulation (CC1) copiando gli eventi nota dal riquadro di visualizzazione degli eventi e incollandoli nella corsia dei controller.

Aggiungere gli eventi nel display dei controller

Tutti i valori dei controller possono essere modificati con gli strumenti **Disegna** o **Linea**. Se è stato selezionato più di un evento controller su una corsia dei controller, viene visualizzato l'editor delle corsie dei controller.

- Per modificare gli eventi nel display della velocity, utilizzare lo strumento **Disegna** o lo strumento **Linea** e trascinare l'evento.



Lo strumento **Selezione oggetto** cambia automaticamente nello strumento **Disegna** quando si sposta il puntatore del mouse nel display dei controller.

Muovendo il puntatore nella corsia dei controller, il valore del tipo di evento corrispondente è visualizzato sotto il nome del tipo di evento.

In modalità velocity, nessun nuovo evento controller viene aggiunto in questo modo.

- Per modificare i valori di qualsiasi altro tipo di evento nel display dei controller, premere **Alt** e trascinare col mouse, oppure utilizzare lo strumento **Disegna** o lo strumento **Linea** ed eseguire un trascinamento.



Se si sposta il puntatore del mouse all'interno di una corsia dei controller, il valore del tipo di evento cambia in maniera corrispondente al movimento del puntatore. Il valore del tipo di evento viene visualizzato sotto il nome del tipo di evento, a sinistra del display dei controller.

- Se è presente più di una nota alla stessa posizione, le relative barre della velocity si sovrappongono nella corsia dei controller. Se nessuna delle note è selezionata, tutte le note alla stessa posizione sono impostate sullo stesso valore di velocity quando si utilizza lo strumento Disegna.

Per modificare la velocity di una sola nota tra quelle alla stessa posizione, prima selezionare la nota nel display delle note.

- Per selezionare tutti gli eventi su una corsia dei controller, aprire il menu a tendina **Configurazione delle corsie dei controller** e selezionare l'opzione **Seleziona tutti gli eventi controller**.
- Per utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per selezionare gli eventi nel display della velocity, premere **Alt**.
- Per tagliare, copiare e incollare gli eventi nel display dei controller, selezionare l'evento desiderato e selezionare **Modifica > Taglia/Copia/Incolla**.

Quando si incollano degli eventi, vengono aggiunti gli eventi presenti negli appunti, a partire dalla posizione del cursore di progetto e mantenendo le rispettive distanze relative. Se un evento incollato va a finire alla stessa posizione di un evento esistente dello stesso tipo, il vecchio evento viene sostituito.

NOTA

Se nella barra degli strumenti è attivata l'icona altoparlante (Feedback acustico), quando si regolano i valori della velocity, le relative note vengono riprodotte, consentendo così di ascoltare le modifiche apportate.

LINK CORRELATI

[Editor degli eventi controller](#) a pag. 495

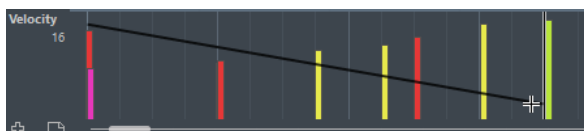
Aggiungere gli eventi nel display dei controller utilizzando lo strumento Linea

È possibile disegnare e modificare gli eventi nel display dei controller utilizzando lo strumento **Linea**.

Modalità Linea

In modalità **Linea**, è possibile disegnare gli eventi in linea retta.

- Per tracciare una linea retta nel display dei controller, fare clic nel punto in cui si vuole che inizi la rampa e trascinare il cursore fino a dove si vuole farla terminare.



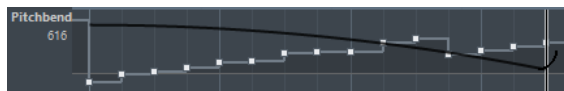
NOTA

Se è attivata l'opzione **Snap**, il valore della funzione **Quantizza la lunghezza** determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, usare un valore **Quantizza la lunghezza** basso o disattivare la funzione **Snap**. Per evitare di ottenere curve dei controller

troppo dense, che possono causare una riproduzione MIDI intermittente, usare un valore di densità medio-basso.

Modalità Parabola

In modalità **Parabolica**, è possibile disegnare gli eventi su una curva parabolica, riuscendo così ad ottenere curve e dissolvenze più naturali. Il risultato che si ottiene dipende dalla direzione dalla quale si disegna la parabola.



Si possono utilizzare i tasti di modifica per determinare la forma della curva parabolica.

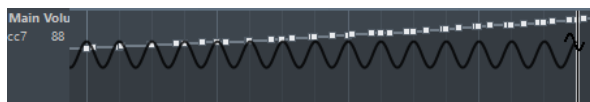
- Per invertire la curva parabolica, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per modificare la posizione dell'intera curva, premere **Alt**.
- Per aumentare o ridurre l'esponente, premere **Shift**.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Snap**, il valore della funzione **Quantizza la lunghezza** determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, usare un valore **Quantizza la lunghezza** basso o disattivare la funzione **Snap**. Per evitare di ottenere curve dei controller troppo dense che possono dare origine a una riproduzione MIDI intermittente, usare un valore di densità medio-basso.

Le modalità Sinusoidale, Triangolare e Quadra

Le modalità **Sinusoidale**, **Triangolare** e **Quadra** creano degli eventi con i relativi valori allineati su curve continue.



In queste modalità, il valore **Quantizza** determina il periodo della curva, cioè la durata di un ciclo della curva, mentre il valore **Quantizza la lunghezza** determina la densità degli eventi. Più basso diventa il valore nota **Quantizza la lunghezza**, più la curva è omogenea.

NOTA

Se il parametro **Quantizza la lunghezza** è impostato sull'opzione **Collega alla quantizzazione** e si inseriscono dei dati in modalità **Sinusoidale**, **Triangolare** o **Quadra**, la densità degli eventi dipende dal fattore di ingrandimento.

Si possono utilizzare i tasti di modifica per determinare la forma della curva.

- Per modificare la fase dell'inizio della curva, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per modificare la posizione dell'intera curva, premere **Alt-Ctrl/Cmd**.
- Per modificare la posizione massima della curva triangolare o l'impulso della curva quadra in modalità **Triangolare** e **Quadra**, premere **Shift-Ctrl/Cmd**. Vengono in tal modo create delle curve a dente di sega.
- È inoltre possibile impostare liberamente il periodo della curva tenendo premuto **Shift** quando si inseriscono gli eventi nelle modalità **Sinusoidale**, **Triangolare** o **Quadra**. Attivare la funzione **Snap**, quindi fare **Shift**-clic e trascinamento per impostare la durata su un periodo. La durata del periodo è un multiplo del valore **Quantizza**.

La modalità Pennello

In modalità **Pennello**, si possono disegnare più note.

Il valore Quantizza determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, utilizzare un valore di quantizzazione basso o disattivare la funzione **Snap**. Tuttavia, in tal modo viene creato un gran numero di eventi MIDI, che in alcuni casi possono dare origine a una riproduzione MIDI a scatti e intermittente. Una densità medio-bassa spesso è sufficiente.

Editing degli eventi mediante l'utilizzo dello strumento Disegna

È possibile disegnare e modificare gli eventi nel display dei controller utilizzando lo strumento **Disegna**. Lo strumento **Disegna** presenta le stesse funzionalità dello strumento **Linea** in modalità **Pennello**.

- Per modificare la velocity di una singola nota, fare clic sulla sua relativa barra della velocity e trascinarla verso l'alto o verso il basso.

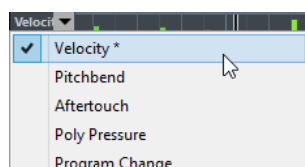
NOTA

Se si sposta il puntatore del mouse all'interno di una corsia dei controller, il valore del tipo di evento cambia in maniera corrispondente al movimento del puntatore. Il valore del tipo di evento viene visualizzato sotto il nome del tipo di evento, a sinistra del display dei controller.

Utilizzo dei controller continui

Quando viene selezionato un controller continuo per la corsia dei controller, in essa vengono visualizzati dei dati aggiuntivi. Ciò è dovuto al fatto che i dati dei controller MIDI possono essere registrati o inseriti sia per una traccia di automazione che per una parte MIDI.

Se per un controller sono già presenti dei dati di automazione, a fianco del relativo nome viene visualizzato un asterisco nel menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller**.



Se i dati di automazione sono dei dati dei controller che sono stati inseriti in un editor MIDI, tali dati vengono visualizzati nella corsia dei controller. Se i dati dei controller sono stati registrati in una traccia automazione nella Finestra **Progetto**, nella corsia dei controller non viene visualizzato alcun evento.

Nella corsia dei controller, è possibile anche vedere la curva del controller applicata prima dell'inizio della parte. Si può conoscere in tal modo il valore del controller utilizzato al punto di avvio della parte, così da poter selezionare di conseguenza il valore iniziale.

Eventi Poly Pressure

Gli eventi Poly Pressure sono eventi particolari che appartengono ad un numero nota (tasto) specifico. Ciascun evento Poly Pressure ha quindi i seguenti valori modificabili: il numero nota e l'entità della pressione.

Quando è selezionata l'opzione **Poly Pressure** nel menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller**, a sinistra del display dei controller vengono visualizzati dei campi valore per il numero nota e per la quantità.

Aggiungere eventi Poly Pressure

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Poly Pressure**.

2. Fare clic sul display della tastiera virtuale per impostare il numero nota.
Il numero nota selezionato appare nel campo valore superiore a sinistra del display dei controller.

NOTA

Questa funzione agisce solo sulla corsia più in alto. Se è stata selezionata l'opzione Poly Pressure per più corsie dei controller, è necessario digitare il numero nota desiderato direttamente nel campo valore inferiore a sinistra di ciascuna corsia.

3. Utilizzare lo strumento **Disegna** per aggiungere un nuovo evento.

Modificare gli eventi Poly Pressure

PROCEDIMENTO

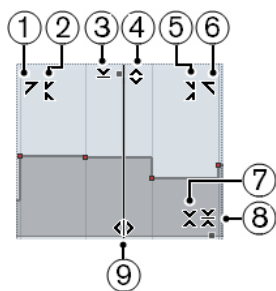
1. Aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Poly Pressure**.
2. Fare clic sul pulsante freccia accanto al numero nota a sinistra della corsia dei controller.
Appare un menu a tendina che elenca tutti i numeri nota per i quali sono già presenti degli eventi Poly Pressure.
3. Selezionare un numero nota dal menu a tendina.
Nella corsia dei controller appaiono gli eventi Poly Pressure del numero nota selezionato.
4. Utilizzare lo strumento **Disegna** per modificare gli eventi.
Per modificare gli eventi senza aggiungerne di nuovi, premere **Ctrl/Cmd+Alt** durante l'inserimento.

Editor degli eventi controller

L'editor degli eventi controller consente di eseguire delle operazioni di ridimensionamento aggiuntive per gli intervalli di selezione sulle curve dei controller esistenti.

- Per aprire l'editor degli eventi controller, attivare lo strumento **Selezione oggetto** e tracciare un rettangolo di selezione nella corsia dei controller.

L'editor degli eventi controller contiene i seguenti controlli smart relativi a specifiche modalità di editing:



1. **Inclina verso sinistra**
Se si fa clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile inclinare la parte sinistra della curva. Questa funzione consente di inclinare verso l'alto o verso il basso i valori degli eventi all'inizio della curva.
2. **Comprimi verso sinistra**
Se si fa **Alt**-clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile comprimere la parte sinistra della curva. Questa funzione consente di comprimere o espandere i valori degli eventi all'inizio della curva.
3. **Ridimensiona in senso verticale**

Se si fa clic al centro del bordo superiore dell'editor, è possibile ridimensionare la curva in senso verticale. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi della curva in percentuale.

4. Sposta in verticale

Se si fa clic sul bordo superiore dell'editor, è possibile spostare l'intera curva in senso verticale. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi della curva.

5. Comprimi verso destra

Se si fa **Alt**-clic sull'angolo superiore-destro dell'editor, è possibile comprimere o espandere la parte destra della curva. Questa funzione consente di comprimere o espandere i valori degli eventi alla fine della curva.

6. Inclina verso destra

Se si fa clic sull'angolo superiore-destro dell'editor, è possibile inclinare la parte destra della curva. Questa funzione consente di inclinare verso l'alto o verso il basso i valori degli eventi alla fine della curva.

7. Ridimensiona intorno al centro relativo

Se si fa **Alt**-clic al centro del bordo destro dell'editor, è possibile ridimensionare la curva relativamente al suo centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

8. Ridimensiona intorno al centro assoluto

Se si fa clic al centro del bordo destro dell'editor è possibile ridimensionare la curva in senso assoluto intorno al suo centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

9. Modifica la durata

Se si fa clic sul bordo inferiore dell'editor è possibile stirare/comprimere la curva in senso orizzontale. Questa funzione consente di spostare i valori degli eventi della curva verso sinistra o verso destra.

Modificare gli intervalli di selezione

L'editor della corsia dei controller consente di eseguire delle operazioni di scalatura aggiuntive per gli intervalli di selezione sulle curve dei controller esistenti.

- Per aprire l'editor della corsia dei controller, creare un rettangolo di selezione nella corsia dei controller usando lo strumento **Selezione oggetto**, facendo attenzione a includere gli eventi controller che si desidera andare a modificare.
Per le corsie della velocity, premere **Alt** per abilitare lo strumento **Selezione oggetto**.
- Per portare l'editor della corsia dei controller in modalità scalatura verticale, premere **Shift** e fare clic su uno dei controlli smart.
- Per spostare l'intera selezione verso l'alto/il basso o verso sinistra/destra, fare clic su un evento controller che si trova all'interno dell'editor e trascinare la curva.
- Per limitare la direzione dello spostamento in senso orizzontale o verticale, a seconda della direzione in cui si avvia il trascinamento, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.

NOTA

Quando si spostano i controller in senso orizzontale, viene tenuta in considerazione la funzione snap.

Spostare gli eventi nel display dei controller

In una corsia dei controller si possono spostare gli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi che si desidera spostare, utilizzando lo strumento **Selezione oggetto**.
È anche possibile fare clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione che includa gli eventi da spostare.
2. Fare clic su un punto curva all'interno della selezione e trascinare gli eventi.

RISULTATO

Gli eventi che si trovano all'interno della selezione vengono spostati nella nuova posizione. Viene tenuta in considerazione la funzione snap.

NOTA

Se è attivata la funzione **Selezione automatica dei controller** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, selezionando le note vengono selezionati anche gli eventi controller corrispondenti. Spostando gli eventi nel display delle note, vengono spostati anche gli eventi controller corrispondenti.

LINK CORRELATI

[Selezionare i controller all'interno dell'intervallo nota](#) a pag. 497

Cancellare gli eventi nel display dei controller

IMPORTANTE


Se è presente più di una nota alla stessa posizione, è visibile solamente una barra della velocity. Assicurarsi di eliminare solamente le note che si intende realmente eliminare.

- Per eliminare degli eventi, cliccarci sopra con lo strumento **Cancella**, oppure selezionarli e premere **Backspace**.
È possibile anche eliminare le note rimuovendo le rispettive barre di velocity nel display dei controller.
Se è presente più di una nota alla stessa posizione, potrebbe essere visibile solamente una barra della velocity. Assicurarsi di eliminare solo le note desiderate!

Selezionare i controller all'interno dell'intervallo nota

Un intervallo nota dura fino all'inizio della nota successiva o fino alla fine della parte. I controller delle note selezionate si spostano insieme alle note corrispondenti spostate.

È possibile selezionare i controller all'interno dell'intervallo nota selezionato.

- Per selezionare sempre i controller corrispondenti quando si seleziona un evento nota, attivare l'opzione **Auto seleziona controller** .
- Per selezionare i controller all'interno dell'intervallo delle note, selezionare **Modifica > Seleziona > Seleziona controller nell'intervallo nota**.
Affinché ciò funzioni, devono essere selezionate solamente 2 note.

Editor delle partiture

L'**Editor delle partiture** visualizza le note MIDI sotto forma di partitura musicale.

È possibile aprire l'**Editor delle partiture** in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**. L'apertura dell'**Editor delle partiture** nell'area inferiore della **finestra**

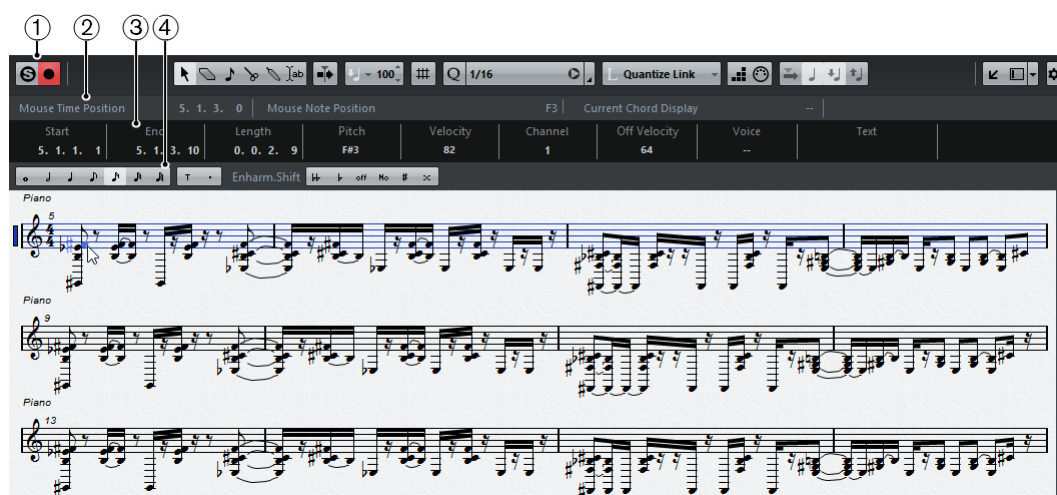
progetto è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni dell'**Editor delle partiture** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**.

Per aprire una parte MIDI nell'**Editor delle partiture**, eseguire una delle seguenti operazioni:

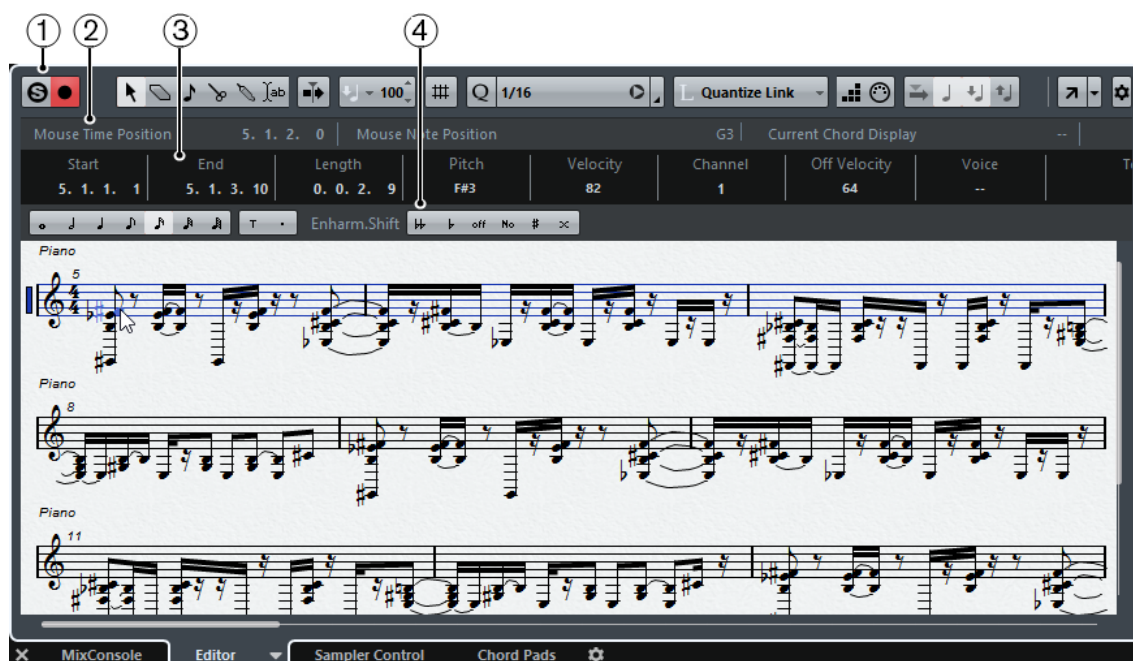
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e selezionare **MIDI > Partiture > Apri Editor delle partiture**.
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e premere **Ctrl/Cmd-R**.

NOTA

Se si seleziona **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Regolare le impostazioni in modo da specificare se gli editor si devono aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**.



Score Editor Window



Score Editor in Lower Zone

L'**Editor delle partiture** è suddiviso in varie sezioni:

1. **Barra degli strumenti**

Contiene vari tools (strumenti di utility) e impostazioni.

2. Linea di stato

Indica la posizione temporale del mouse, la posizione nota del mouse e l'accordo corrente.

3. Linea info

Visualizza delle informazioni sulla nota MIDI selezionata.

4. Barra degli strumenti estesa

Contiene dei pulsanti per i valori nota e per la trasposizione enarmonica.

- Per aprire una o più parti nell'**Editor delle partiture**, selezionare una o più tracce o un numero qualsiasi di parti, quindi selezionare **MIDI > Apri Editor delle partiture**.
Se sono state selezionate delle parti su più tracce, si otterrà un pentagramma per ciascuna traccia. I pentagrammi vengono legati tra loro da delle linee di misura e sono posizionati nell'ordine delle tracce nella **finestra progetto**.
- Per riorganizzare i pentagrammi, chiudere l'editor e, nella **finestra progetto**, riordinare le tracce. Riaprire quindi l'**Editor delle partiture**.

NOTA

È possibile attivare/disattivare la linea di stato, la linea info, gli strumenti di lavoro e i filtri facendo clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivando/disattivando le opzioni corrispondenti.

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene diversi strumenti di utility e impostazioni relativi all'**Editor delle percussioni**.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Pulsanti statici

Editor in modalità solo



Mette in solo l'editor nel corso della riproduzione se questo ha il focus.

Registra nell'editor



Abilita la registrazione dei dati MIDI nell'editor se quest'ultimo ha il focus.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se la **Modalità di registrazione MIDI** è impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Pulsanti degli strumenti di utility

Selezione oggetto



Consente di selezionare gli eventi.

Cancella



Consente di cancellare gli eventi.

Inserisci nota



Consente di inserire le note.

Separa



Consente di separare gli eventi.

Incolla



Consente di incollare tra loro eventi che hanno la stessa altezza.

Inserisci testo



Consente di inserire del testo.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Velocity

Velocity





Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Snap

Tipo di snap



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di snap (allineamento):

- L'opzione **Griglia** , consente di allineare (far scattare) gli eventi in base alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia**  mantiene le posizioni relative quando si allineano gli eventi alla griglia.

Quantizza

Quantizzazione iterativa attivata/disattivata



Attiva/disattiva la quantizzazione iterativa.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

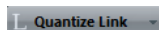
Apri pannello di quantizzazione



Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Quantizza la lunghezza

Quantizza la lunghezza



Consente di impostare un valore per la quantizzazione della lunghezza (durata) degli eventi.

Inserimento dati MIDI/passò a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI passo a passo.

Inserimento dati MIDI/Inserimento dati MIDI Note Expression



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI e l'inserimento dei dati MIDI Note Expression.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta verso destra tutti gli eventi nota che si trovano a destra della posizione di inserimento, in modo da fare spazio all'evento inserito quando si inseriscono delle note.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è attivata l'opzione **Inserimento dati passo a passo**.

Registra altezza tonale



Include l'altezza quando si inseriscono delle note.

Registra velocity note-on



Include il valore di velocity note-on quando si inseriscono delle note.

Registra velocity note-off



Include il valore di velocity note-off quando si inseriscono le note.

Divisore destro

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Apri in una finestra separata



Questo pulsante, disponibile nell'editor dell'area inferiore, consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante, disponibile nella finestra dell'editor, consente di aprire l'editor nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

Configura la barra degli strumenti



Apri un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

Linea di stato

La linea di stato viene visualizzata sotto la barra degli strumenti mostra alcune importanti informazioni relative alla posizione del mouse e alla visualizzazione degli accordi. Selezionare le note che formano (compongono) l'accordo per fare apparire la linea di stato nella **Visualizzazione dell'accordo corrente**.

Per visualizzare o nascondere la linea di stato, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea di stato**.

Mouse Time Position 2. 1. 1. 0 | Mouse Note Position A3 | Current Chord Display Ab

Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor delle partiture** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

Posizione temporale del mouse

Visualizza l'esatta posizione temporale del puntatore del mouse, in base al formato di visualizzazione del righello selezionato. Questa funzione consente di modificare o inserire le note alle posizioni esatte.

Posizione nota del mouse

Visualizza l'altezza esatta della posizione del puntatore del mouse, rendendo così più semplice l'individuazione dell'altezza corretta quando vengono inserite o trasposte delle note.

Visualizzazione dell'accordo corrente

Quando il cursore di progetto viene posizionato sopra delle note che formano un accordo, l'accordo viene qui visualizzato.

Linea info

La linea info mostra valori e proprietà delle note MIDI selezionate. Se sono selezionate più note, vengono visualizzati colorati i valori della prima nota.

Per visualizzare o nascondere la linea info, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea info**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
6. 4. 4. 0	7. 1. 1. 0	0. 0. 1. 0	C-2	100	1	64	Alto	Note

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle partiture** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

LINK CORRELATI

[Modificare il formato di visualizzazione per il righello](#) a pag. 462

Barra degli strumenti estesa

La barra degli strumenti estesa contiene dei pulsanti per i valori nota e dei pulsanti per la trasposizione enarmonica.

Per visualizzare o nascondere la barra degli strumenti estesa, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Strumenti**.



Pulsanti Valore nota

Consente di selezionare un valore nota per l'inserimento. Le opzioni **T** e **.** sono relative rispettivamente a terzine e note col punto.

Il valore nota selezionato viene visualizzato nel campo valore Lunghezza della barra degli strumenti e nella forma del cursore **Inserisci nota**.

Per ridimensionare tutte le note selezionate sullo stesso valore nota, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic su uno dei pulsanti dei valori nota.

Trasposizione enarmonica

Consente di selezionare manualmente se una nota viene visualizzata con le alterazioni diesis e bemolle. Il pulsante **Off** riporta le note alla loro visualizzazione originale. Le altre opzioni sono **doppio bemolle**, **bemolle**, **No** (nessuna alterazione visualizzata, indipendentemente dall'altezza), **diesis** e **doppio diesis**.

LINK CORRELATI

[Trasposizione enarmonica](#) a pag. 510

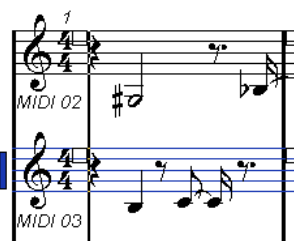
Visualizzazione della partitura

L'area principale della finestra dell'**Editor delle partiture** visualizza le note nelle parti editate su uno o più pentagrammi. Le parti su tracce differenti sono visualizzate su diversi pentagrammi.



- Se si stanno modificando una o più parti sulla stessa traccia, per quanto possibile la maggior parte di esse vengono visualizzate su più pentagrammi, in maniera analoga a una partitura cartacea tradizionale.
- Se si stanno modificando delle parti che si trovano su più tracce, queste vengono posizionate su un pentagramma multiplo. Un pentagramma multiplo è composto da diversi pentagrammi legati tra loro da delle linee di misura.
- Il numero di misure che sono visualizzate sullo schermo dipende dalla dimensione della finestra e dal numero di note in ciascuna misura.
- La fine dell'ultima parte è indicata da una linea di misura doppia.

Tutti gli ingressi MIDI vengono indirizzati a una delle tracce, chiamata il pentagramma attivo. Il pentagramma attivo è indicato da un rettangolo a sinistra del simbolo di chiave.



- Per cambiare il pentagramma attivo, fare clic sul pentagramma che si desidera attivare.

Operazioni con l'Editor delle partiture

Questa sezione descrive le principali operazioni di editing eseguibili all'interno dell'**Editor delle percussioni**.

Migliorare la visualizzazione della partitura

Quando si apre l'**Editor delle partiture** per una parte che è stata registrata in tempo reale, la partitura potrebbe non apparire leggibile come invece ci si aspetterebbe. L'**Editor delle partiture** è in grado di ignorare le variazioni minime di tempo in una performance musicale e creare una partitura più ordinata e pulita. A questo scopo, la finestra di dialogo **Configurazione del pentagramma** offre una serie di impostazioni per determinare il modo in cui il programma visualizza la musica.

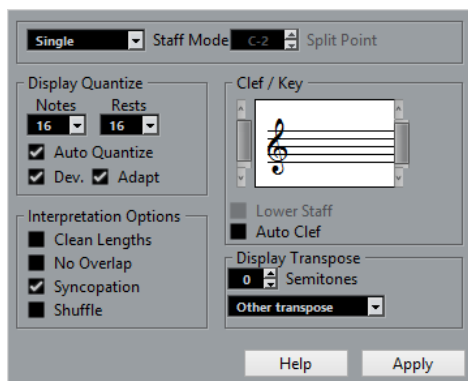
Finestra di dialogo Configurazione del pentagramma

Questa finestra di dialogo consente di modificare il modo in cui Cubase visualizza la musica.

IMPORTANTE

Le impostazioni definite in questa finestra di dialogo sono indipendenti per ciascun pentagramma (traccia), ma comuni per un pentagramma di pianoforte che è stato creato con l'opzione **Separa**.

Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del pentagramma** fare doppio-clic nell'area a sinistra del pentagramma, oppure selezionare un pentagramma e scegliere **MIDI > Partiture > Configurazione del pentagramma**.



NOTA

Il tempo in chiave segue i tempi in chiave impostati nell'**Editor della traccia tempo**. Queste impostazioni sono comuni a tutte le tracce/pentagrammi nella partitura.

Modalità del pentagramma

La **Modalità del pentagramma** determina il modo in cui viene visualizzato il pentagramma.

- In modalità **Singolo** tutte le note nella parte sono visualizzate nello stesso pentagramma.
- In modalità **Separa**, la parte viene suddivisa su schermo in una chiave di basso e in una di violino, come in una partitura per pianoforte.

Il valore **Punto di divisione** determina dove avviene la separazione. Le note maggiori o uguali a questo valore compaiono nel pentagramma superiore, mentre le note al di sotto si posizionano nel pentagramma inferiore.



Before and after setting a split at C3.

Quantizza visualizzazione

Questa sezione consente di modificare il modo in cui vengono visualizzate le partiture da parte di Cubase.

IMPORTANTE

Questi valori di visualizzazione vengono utilizzati solamente per la visualizzazione grafica nell'**Editor delle partiture**. Non hanno quindi effetto sulla riproduzione.

Note

Determina il valore nota più piccolo da visualizzare e la posizione nota più piccola che deve essere riconosciuta e visualizzata correttamente. Impostare questo valore sulla posizione nota più piccola usata nella propria musica.

Ad esempio, se sono presenti delle note da 1/16, impostare il valore Note su 16. I valori indicati con la **T** si riferiscono alle terzine. Questa impostazione viene in parte sovrascritta dalla funzione **Auto-quantizzazione**.

Pause

Questo valore viene utilizzato come raccomandazione. Cubase non visualizza pause più piccole rispetto a questo valore, eccetto dove necessario. Infatti, questa impostazione determina anche quale lunghezza delle note viene visualizzata. Impostare questo valore in base al più piccolo valore nota (durata) che si desidera venga visualizzato per una singola nota, collocato su un movimento.

Auto-quantizzazione

Consente di rendere più leggibile possibile la propria partitura. La funzione **Auto-quantizzazione** consente di mixare note regolari con terzine in una parte. La funzione **Auto-quantizzazione** utilizza anche il valore Quantizza (visualizzazione). Se non è presente un valore nota appropriato per una determinata nota o per un gruppo di note, viene utilizzato il valore di quantizzazione impostato per la visualizzazione.

In linea generale, attivare questa opzione solamente se il progetto contiene un mix di terzine e note regolari. Se la parte è suonata in maniera imprecisa o è particolarmente complessa, la funzione **Auto-quantizzazione** potrebbe non riuscire a comprendere esattamente ciò che si intende fare.

Dev.

Se questa opzione è attivata, terzine/note regolari vengono rilevate anche se non si trovano esattamente sul movimento. Tuttavia, se si ha la certezza che le terzine/note regolari sono state registrate perfettamente, sia che siano state quantizzate oppure inserite a mano, disattivare questa opzione.

Questa opzione è disponibile se è attiva la funzione **Auto-quantizzazione**.

Adatta

Se questa opzione è attivata, il programma suppone che quando viene rilevata una terzina probabilmente ve ne siano altre intorno. Attivare questa opzione se non sono rilevate tutte le terzine effettivamente presenti.

Questa opzione è disponibile se è attiva la funzione **Auto-quantizzazione**.

Tonalità e chiave

In questa sezione, è possibile impostare i valori di tonalità e chiave corretti.

Display Chiave/Tonalità

Consente di selezionare la chiave o la tonalità dalla barra di scorrimento.

Pentagramma inferiore

Definisce chiave e tonalità per il pentagramma inferiore.

Chiave automatica

Se questa opzione è attivata, Cubase tenta di stabilire la chiave corretta, in base all'altezza della musica.

Trasponi visualizzazione

In questa sezione, è possibile specificare un'impostazione separata della funzione Trasponi visualizzazione per ciascun pentagramma (traccia). Questa funzione consente di trasporre le note nella partitura senza che ciò vada a incidere sul modo in cui le note sono riprodotte. Ciò consente di registrare e riprodurre un arrangiamento a più pentagrammi e riportare comunque ciascuno strumento sullo spartito in base al proprio valore di trasposizione.

Semitoni

Consente di definire manualmente un valore per la funzione Trasponi visualizzazione.

Instrument

Consente di selezionare lo strumento per il quale si sta scrivendo la partitura.

Opzioni di interpretazione

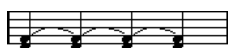
In questa sezione è possibile definire delle impostazioni aggiuntive relative al modo in cui la partitura viene visualizzata.

Ridefinisci le durate

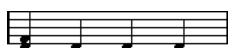
Se questa opzione è attivata, le note che sono considerate parti di accordi vengono visualizzate con durate identiche. Le note più lunghe sono visualizzate più brevi di come sono in realtà. Vengono accorciate anche le note con sovrapposizioni molto brevi. È simile all'opzione **No sovrapp.** ma con un effetto più lieve.

No sovrapp.

Se questa opzione è attivata, non viene mai visualizzata per il lungo una nota che si sovrappone ad un'altra. In questo modo, note lunghe e brevi che iniziano nello stesso punto possono essere visualizzate senza legature. Le note lunghe sono escluse dalla visualizzazione. Ciò rende la musica più leggibile.



A sample measure with **No Overlap** deactivated.



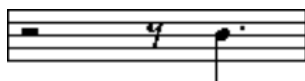
A sample measure with **No Overlap** activated.

Sincope

Se questa funzione è attivata, le note sincopate vengono visualizzate in una maniera più leggibile.



A dotted quarter note at the end of a bar when **Syncopation** is deactivated.



A dotted quarter note at the end of a bar when **Syncopation** is activated.

Shuffle

Se questa opzione è attivata ed è stato suonato un movimento shuffle, il movimento viene visualizzato sotto forma di note regolari e non come terzine. Questo è molto comune nella notazione musicale jazz.

Valore di quantizzazione

Quando si porta il puntatore del mouse sopra la partitura, il campo **Posizione temporale del mouse** nella linea di stato segue il movimento e mostra la posizione corrente in misure, movimenti, sedicesimi e tick.

Il valore di quantizzazione controlla il posizionamento su schermo. Se si imposta il valore su 1/8, è possibile solamente inserire e spostare le note alle posizioni degli ottavi, dei quarti, a metà misura o alla posizione delle misure.

Si raccomanda di impostare il valore di quantizzazione sul valore nota più piccolo presente nel brano. Ciò non impedisce di inserire le note a posizioni più approssimative. Tuttavia, se si imposta la quantizzazione su un valore nota troppo basso, è più facile commettere errori.



With the quantize value set to 1/8, you can only input notes at 8th note positions.

È possibile usare il **Pannello di quantizzazione** anche per creare altri valori di quantizzazione, griglie irregolari, ecc.

Creazione delle note

Nel display della partitura, lo strumento **Inserisci nota** consente di creare delle note. È comunque prima necessario impostare il valore nota (lunghezza) e la spaziatura.

PROCEDIMENTO

1. Impostare il valore nota in uno dei seguenti modi:
 - Fare clic sui simboli nota nella barra degli strumenti estesa.
 - Selezionare un'opzione dal menu a tendina **Quantizza la lunghezza** nella barra degli strumenti.
2. Selezionare lo strumento **Inserisci nota**.

Se il valore nota è stato selezionato attraverso i pulsanti della barra degli strumenti estesa, viene automaticamente selezionato lo strumento **Inserisci nota**.
3. Aprire il menu a tendina **Preset di quantizzazione** nella barra degli strumenti e selezionare un valore di quantizzazione.
4. Spostare il mouse sul pentagramma per trovare la posizione corretta.

La posizione viene visualizzata nel display **Posizione temporale del mouse** della linea di stato. La posizione scatta alla griglia definita dal valore di quantizzazione.
5. Spostare il mouse in verticale per trovare l'altezza corretta.

Il display **Posizione nota del mouse** nella linea di stato visualizza l'altezza alla posizione del puntatore.
6. Fare clic nello spartito.

RISULTATO

La nota appare nello spartito. Le note assumono il valore di velocity definito nel campo **Velocity** della barra degli strumenti.

NOTA

Se la nota inserita sembra avere un valore nota errato, potrebbe essere necessario modificare l'impostazione **Quantizza visualizzazione**. Ad esempio, nel caso in cui si inserisce una nota da 1/32 che viene visualizzata come nota da 1/16.

LINK CORRELATI

[Impostare i valori di velocity](#) a pag. 467

[Quantizza visualizzazione](#) a pag. 505

Spostamento e trasposizione delle note

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Preset di quantizzazione** nella barra degli strumenti e selezionare un valore di quantizzazione.
 2. Per ascoltare l'altezza delle note mentre le si sposta, attivare l'opzione **Feedback acustico** nella barra degli strumenti.
 3. Selezionare le note da spostare.
 4. Fare clic su una delle note selezionate e trascinarla ad una nuova posizione e/o altezza. Il movimento orizzontale della nota scatta in base al valore di quantizzazione corrente. I box di posizione nella barra degli strumenti visualizzano la posizione e l'altezza della nota trascinata.
Per limitare il movimento a una sola direzione, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
-

Duplicare le note

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Preset di quantizzazione** nella barra degli strumenti e selezionare un valore di quantizzazione.
 2. Selezionare le note che si desidera duplicare.
 3. Premere **Alt** e trascinare le note alle relative nuove posizioni.
Per limitare il movimento a una sola direzione, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
-

Modificare la lunghezza delle note

La lunghezza nota visualizzata non è necessariamente la lunghezza effettiva, ma questa dipende anche dai valori della nota e dalle pause per la funzione **Quantizza visualizzazione** nella finestra di dialogo **Configurazione del pentagramma**. È importante ricordarsene quando si modifica la lunghezza di una nota.

La lunghezza di una nota può essere modificata nei modi seguenti:

- Selezionare le note da modificare e fare **Ctrl/Cmd**-clic su una delle icone nota nella barra degli strumenti estesa.
Tutte le note selezionate vengono assegnate alla lunghezza della nota su cui si è fatto clic.
- Selezionare le note da modificare e inserire i valori di lunghezza nella linea info.

LINK CORRELATI

[Migliorare la visualizzazione della partitura](#) a pag. 504

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 466

Separare e incollare gli eventi nota

- Per separare due note che sono unite tra loro da una legatura, fare clic sulla nota legata con lo strumento **Taglia**.

- La nota viene divisa in due note che avranno la lunghezza rispettivamente della nota principale e della nota legata.
- Per incollare una nota alla nota successiva che presenta la stessa altezza, fare clic sulla nota desiderata con lo strumento **Incolla**.

Trasposizione enarmonica

É possibile eseguire una trasposizione enarmonica sulle note che non sono visualizzate con le alterazioni desiderate.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le note che si desidera trasporre.
2. Fare clic su uno dei pulsanti della trasposizione enarmonica nella barra degli strumenti estesa.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti estesa](#) a pag. 503

Invertire la direzione dei gambi

La direzione dei gambi delle note viene selezionata automaticamente, in base all'altezza delle note; la si può comunque modificare manualmente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le note per le quali si intende invertire la direzione dei gambi.
2. Selezionare **MIDI > Partiture > Inverti i gambi**.

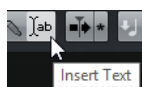
Lavorare con il testo

Lo strumento **Testo** può essere utilizzato per aggiungere commenti, articolazioni, notifiche sugli strumenti e altre stringhe di testo in qualsiasi parte della partitura.

Aggiunta di testo

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Testo**.



2. Fare clic in un punto qualsiasi dello spartito.
Un cursore luminoso indica che è possibile inserire del testo.
3. Inserire il testo desiderato e premere **Invio**.

Modifica del testo

- Per modificare il testo esistente, cliccarci sopra due volte con lo strumento **Selezione oggetto**.
Si apre in questo modo il testo da modificare. Utilizzare i tasti **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra**, **Freccia destra** per spostare il cursore, eliminare i caratteri con i tasti **Canc** o **Backspace**, quindi premere **Invio** una volta terminato.

- Per eliminare dei blocchi di testo, selezionarli con lo strumento **Selezione oggetto**, quindi premere **Backspace** o **Canc**.
- Per spostare dei blocchi di testo, trascinarli in una nuova posizione.
- Per duplicare dei blocchi di testo, premere **Alt** e trascinarli in una nuova posizione.

Modifica dei caratteri, della dimensione e dello stile del testo

È possibile modificare caratteri, dimensione e stile del testo inserito nel display della partitura.

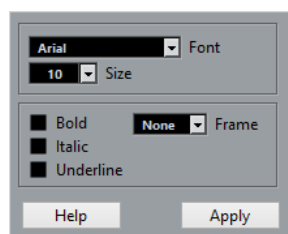
PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare le impostazioni per uno specifico blocco di testo, cliccarci sopra con lo strumento **Selezione oggetto**.
 - Per assegnare le impostazioni di default a tutti i nuovi blocchi di testo, deselegionare qualsiasi blocco di testo selezionato e modificare le impostazioni.
 2. Selezionare **MIDI > Partiture > Imposta font**.
 3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni font**, regolare le impostazioni secondo le proprie esigenze.
 4. Fare clic su **Applica**.
 5. Facoltativo: selezionare un altro blocco di testo, regolare le impostazioni e fare clic su **Applica**.
-

Finestra di dialogo Imposta font

In questa finestra di dialogo è possibile modificare font, dimensione e stile del testo inserito nel display della partitura.

Per aprire la finestra di dialogo **Imposta font**, selezionare **MIDI > Partiture > Imposta font**.



Font

Consente di specificare il font per il testo. I font disponibili nel menu a tendina dipendono da quelli che sono installati nel computer.

IMPORTANTE

Non utilizzare i font Steinberg. Si tratta di font speciali utilizzati dal programma, ad esempio per i simboli della partitura, non adatti per il testo comune.

Dimensione

Imposta la dimensione del testo.

Cornice

Consente di racchiudere il testo in una cornice rettangolare (box) o ovale.

Opzioni font

Consentono di determinare se il testo è in grassetto, corsivo e/o sottolineato.

Stampare la partitura

PROCEDIMENTO

1. Aprire le parti che si desidera stampare nell'**Editor delle partiture**.
2. Selezionare **File > Impostazioni pagina** e assicurarsi che tutte le impostazioni della stampante siano corrette.

IMPORTANTE

Modificando ora le impostazioni di dimensione carta, scalatura e margini, la partitura potrebbe cambiare aspetto.

3. Fare clic su **OK**.
 4. Selezionare **File > Stampa**.
 5. Nella finestra di dialogo **Stampa**, regolare le impostazioni secondo le proprie esigenze.
 6. Fare clic su **Stampa**.
-

Editor delle percussioni

L'**Editor delle percussioni** rappresenta l'editor da utilizzare quando si modificano parti di batteria o di percussioni.

È possibile aprire l'**Editor delle percussioni** in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**. L'apertura dell'**Editor delle percussioni** nell'area inferiore della **finestra progetto** è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni dell'**Editor delle percussioni** direttamente da un'area fissa della **finestra progetto**.

Per aprire una parte MIDI nell'**Editor delle percussioni**, eseguire una delle seguenti operazioni:

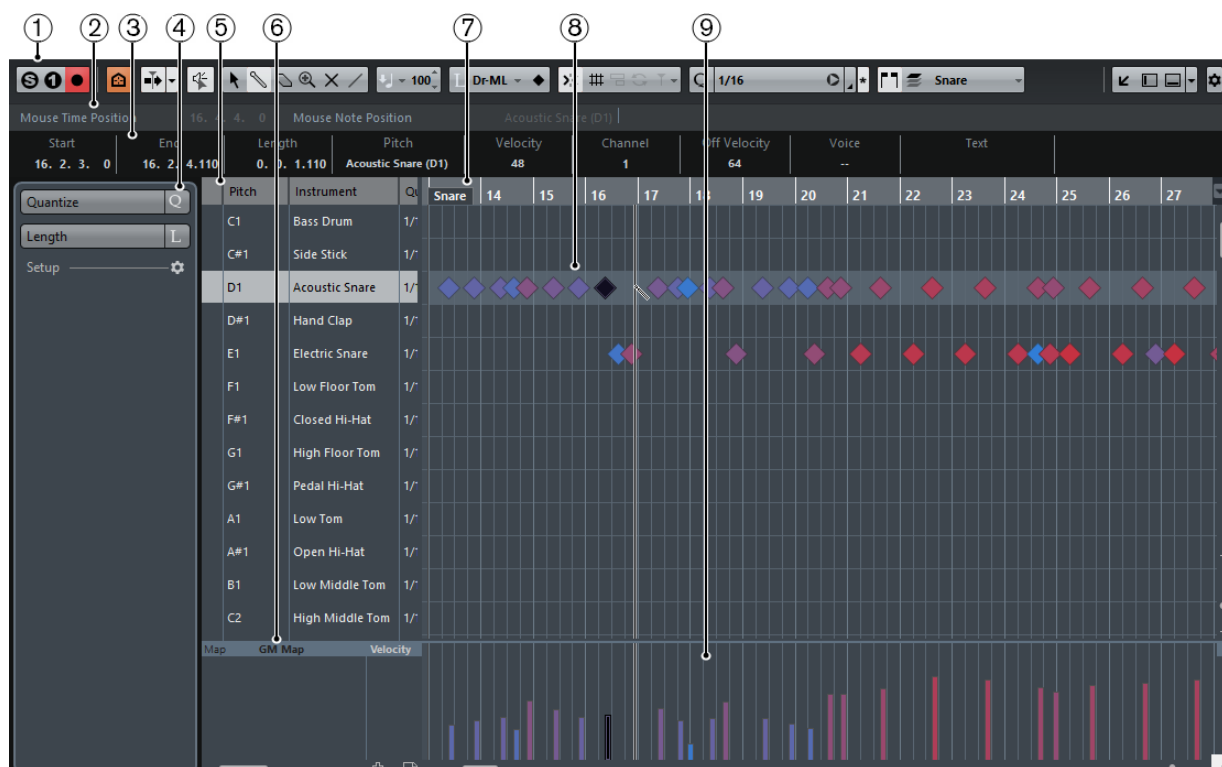
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e selezionare **MIDI > Apri Editor delle percussioni**.

Se alla traccia MIDI è assegnata una drum map e sono attivate le opzioni **Il contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento** e **Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map**, disponibili finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Editor**), per aprire una parte MIDI nell'**Editor delle percussioni** è possibile eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio-clic su una parte MIDI nella **finestra progetto**.
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e premere **Invio** o **Ctrl/Cmd-E**.
- Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e selezionare **MIDI > Apri Editor delle percussioni**.
- Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** all'interno della categoria **Editor**, assegnare un comando da tastiera alla funzione **Apri Editor delle percussioni**. Selezionare una parte MIDI nella **finestra progetto** e utilizzare il comando da tastiera impostato.

NOTA

Se si seleziona **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Regolare le impostazioni in modo da specificare se l'**Editor delle percussioni** si deve aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **finestra progetto**.



Drum Editor Window



Drum Editor in Lower Zone

L'Editor delle percussioni è suddiviso in varie sezioni:

1. **Barra degli strumenti**
Contiene vari tools (strumenti di utility) e impostazioni.
2. **Linea di stato**
Riporta una serie di informazioni relative alla posizione temporale e alla posizione nota del mouse.

3. **Linea info**

Visualizza delle informazioni sull'evento selezionato.

4. **Inspector**

Contiene diversi tools e funzioni per lavorare con i dati MIDI.

5. **Elenco dei suoni di batteria**

Riporta un elenco di tutti i suoni di batteria.

6. **Drum map**

Consente di selezionare la drum map per la traccia in corso di editing o un elenco di nomi di suoni di batteria.

7. **Righello**

Visualizza la linea del tempo.

8. **Display delle note**

Contiene una griglia in cui sono visualizzate le note.

9. **Display dei controller**

L'area al di sotto del display delle note è costituita da una o più corsie dei controller.

NOTA

È possibile attivare/disattivare la linea di stato, la linea info e le corsie dei controller facendo clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivando/disattivando le opzioni corrispondenti.

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene diversi strumenti e impostazioni relativi all'**Editor delle percussioni**.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Pulsanti statici

Instrument in modalità solo (richiede una drum map)



Mette in solo il VST instrument nel corso della riproduzione.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è assegnata una drum map.

Editor in modalità solo



Mette in solo l'editor nel corso della riproduzione se questo ha il focus.

Registra nell'editor



Abilita la registrazione dei dati MIDI nell'editor se quest'ultimo ha il focus.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se la **Modalità di registrazione MIDI** è impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Divisore sinistro

Divisore sinistro



Consente di utilizzare il divisore sinistro. Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Visibilità dei suoni di batteria

Agenti di visibilità dei suoni di batteria



Consente di determinare quali suoni di batteria sono visualizzati nell'elenco dei suoni di batteria.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione. Il menu a tendina **Cambia le impostazioni di scorrimento automatico** consente di attivare le funzioni **Scorrimento pagina** o **Cursore statico** e di attivare l'opzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing**.

Cambia le impostazioni di scorrimento automatico



Consente di specificare le impostazioni di scorrimento automatico.

Pulsanti degli strumenti di utility

Selezione oggetto



Consente di selezionare gli eventi.

Bacchetta



Consente di disegnare gli eventi.

Cancella



Consente di cancellare gli eventi.

Ingrandimento



Consente di aumentare/ridurre il fattore di ingrandimento. Tenere premuto **Alt** e fare clic per ridurre l'ingrandimento.

Mute



Consente di mettere in mute gli eventi.

Retta



Consente di creare una serie di eventi contigui.

Feedback acustico

Feedback acustico



Riproduce automaticamente gli eventi quando questi vengono spostati o trasposti, oppure quando li si crea disegnandoli.

Selezione automatica dei controller

Selezione automatica dei controller



Seleziona automaticamente i dati dei controller delle note MIDI selezionate.

Loop della traccia indipendente

Loop della traccia indipendente



Attiva/disattiva il loop della traccia indipendente.

Selezione e impostazioni parti

Mostra bordi parte



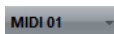
Visualizza/nasconde i bordi della parte MIDI attiva, entro i localizzatori sinistro e destro.

Modifica solamente la parte attiva



Limita le operazioni di modifica solamente alla parte attiva.

Parte attualmente in fase di editing



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Velocity

Velocity



Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Lunghezza delle note

Lunghezza d'inserimento



Consente di definire un valore di lunghezza per gli eventi di nuova creazione.

Visualizza la lunghezza delle note - attivato/disattivato



Visualizza le note di batteria sotto forma di caselle che riportano la lunghezza della nota.

Comandi di spinta

Adatta l'inizio a sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Adatta l'inizio a destra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso destra.

Sposta a sinistra



Sposta l'evento selezionato verso sinistra.

Sposta a destra



Sposta l'evento selezionato verso destra.

Adatta la fine a sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Adatta la fine a destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Palette trasposizione

Sposta su



Traspone l'evento selezionato in su di una nota da 1/2.

Sposta giù



Traspone l'evento selezionato in giù di una nota da 1/2.

Sposta ancora in su



Traspone l'evento selezionato in su di un'ottava.

Sposta ancora in giù



Traspone l'evento selezionato in giù di un'ottava.

Snap

Snap attivato/disattivato











Attiva/disattiva la funzione snap.

Tipo di snap



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di snap (allineamento):

- L'opzione **Griglia** , consente di allineare (far scattare) gli eventi in base alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** , mantiene le posizioni relative quando si allineano gli eventi alla griglia.
- L'opzione **Eventi** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi.
- L'opzione **Riorganizza** , cambia l'ordine degli eventi se si trascina un evento a sinistra o a destra di altri eventi.
- L'opzione **Cursore magnetico** , consente di allineare gli eventi alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Cursore** , consente di allineare gli eventi in base alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** o di allinearli alla posizione del cursore.
- L'opzione **Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi o di allinearli alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Eventi + Cursore** , consente di allineare gli eventi: alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**; all'inizio o alla fine di altri eventi; alla posizione del cursore.

Quantizza

Quantizzazione iterativa attivata/disattivata



Attiva/disattiva la quantizzazione iterativa.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Applica quantizzazione



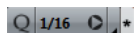
Applica le impostazioni di quantizzazione.

Apri pannello di quantizzazione



Apri il **Pannello di quantizzazione**.

Usa quantizzazione globale



Applica la funzione di quantizzazione globale alle note di batteria.

Inserimento dati MIDI/passa a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI passo a passo.

Inserimento dati MIDI/Inserimento dati MIDI Note Expression



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI e l'inserimento dei dati MIDI Note Expression.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta verso destra tutti gli eventi nota che si trovano a destra della posizione di inserimento, in modo da fare spazio all'evento inserito quando si inseriscono delle note.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è attivata l'opzione **Inserimento dati passo a passo**.

Registra altezza tonale



Include l'altezza quando si inseriscono delle note.

Registra velocity note-on



Include il valore di velocity note-on quando si inseriscono delle note.

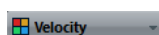
Registra velocity note-off



Include il valore di velocity note-off quando si inseriscono le note.

Colori eventi

Colori eventi



Consente di selezionare i colori per gli eventi.

Modifica VST instrument

Modifica VST instrument



Apri il VST Instrument al quale è assegnata la traccia.

Divisore destro

Divisore destro



Consente di utilizzare il divisore destro. Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Apri in una finestra separata



Questo pulsante, disponibile nell'editor dell'area inferiore, consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante, disponibile nella finestra dell'editor, consente di aprire l'editor nell'area inferiore della **finestra progetto**.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

Configura la barra degli strumenti



Apri un menu a tendina in cui è possibile definire quali elementi della barra degli strumenti sono visibili.

Linea di stato

La linea di stato viene visualizzata sotto la barra degli strumenti e riporta alcune importanti informazioni relative alla posizione del mouse.

Per visualizzare o nascondere la linea di stato, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea di stato**.

Mouse Time Position	1. 3. 1. 0	Mouse Note Position	Side Stick (C#1)	Track Loop Start	3. 3. 1. 0	Track Loop End	1. 1. 1. 0
---------------------	------------	---------------------	------------------	------------------	------------	----------------	------------

Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

Posizione temporale del mouse

Visualizza l'esatta posizione temporale del puntatore del mouse, in base al formato di visualizzazione del righello selezionato. Questa funzione consente di modificare o inserire le note alle posizioni esatte.

Posizione nota del mouse

Visualizza l'altezza esatta della posizione del puntatore del mouse, rendendo così più semplice l'individuazione dell'altezza corretta quando vengono inserite o trasposte delle note.

Inizio del loop della traccia/Fine del loop della traccia

Se nella barra degli strumenti è attivata l'opzione **Loop della traccia indipendente** e si imposta un loop, viene visualizzata la posizione di inizio/fine.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 514

Linea info

La linea info mostra valori e proprietà degli eventi selezionati. Se sono selezionate più note, vengono visualizzati colorati i valori della prima nota.

Per visualizzare o nascondere la linea info, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare o disattivare l'opzione **Linea info**.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
3. 1. 1. 0	3. 1. 2. 0	0. 0. 1. 0	Bass Drum (C1)	100	9	64	...	

I valori di lunghezza e posizione sono riportati nel formato di visualizzazione del righello selezionato.

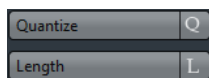
Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nell'editor nell'area inferiore sono indipendenti tra loro.

LINK CORRELATI

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 466

Inspector dell'Editor delle percussioni

L'Inspector è posizionato a sinistra del display delle note e contiene diversi strumenti e funzioni per lavorare con i dati MIDI.



Quantizza

Consente di accedere ai parametri principali relativi alla quantizzazione. Questi parametri sono identici alle funzioni presenti nel **Pannello di quantizzazione**.


Lunghezza

Contiene una serie di opzioni relative alla lunghezza, analogamente al sotto menu **Funzioni** del menu **MIDI**.

- Per modificare la lunghezza degli eventi MIDI selezionati o di tutti gli eventi della parte attiva se non è selezionato alcun evento, utilizzare il cursore **Mod. lunghezza/Mod. Legato**.
Al valore massimo, le note raggiungono l'inizio della nota successiva.
- Per rendere permanenti le nuove impostazioni di lunghezza, fare clic su **Congela la durata degli eventi MIDI** a destra del cursore **Mod. lunghezza/Mod. Legato**.
- Per regolare con precisione la distanza tra più note consecutive, utilizzare il cursore **Sovrapp.**.
A **0 tick**, il cursore **Mod. lunghezza/Mod. legato** estende ciascuna nota in modo che raggiunga esattamente la nota successiva. Valori positivi causano una sovrapposizione tra le note, mentre valori negativi consentono di definire un breve spazio vuoto tra di esse.
- Per utilizzare la funzione **Legato** o il cursore per estendere una nota fino alla successiva nota selezionata, attivare l'opzione **Tra la selezione**.

Questa operazione corrisponde ad attivare l'opzione **Modalità legato: solamente tra le note selezionate** nella finestra di dialogo delle **Preferenze**.

Impostazioni

Consente di aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'Inspector**. Fare clic su **Configura l'Inspector**  e, dal menu a tendina, selezionare **Impostazioni**.

NOTA

Queste sezioni si trovano anche nell'**Inspector** dell'editor nell'area inferiore.

LINK CORRELATI

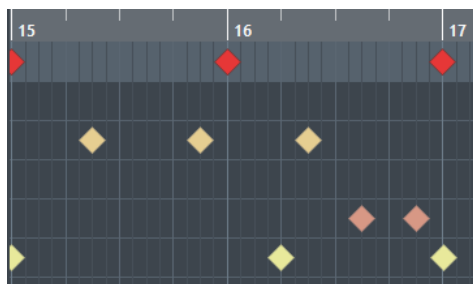
[Pannello di quantizzazione](#) a pag. 193

[Altre funzioni MIDI](#) a pag. 457

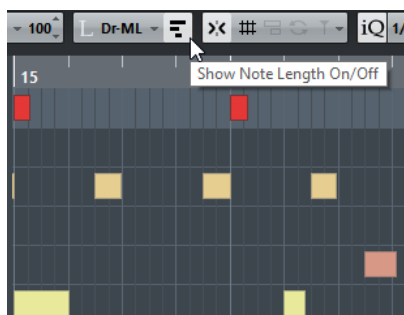
[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 43

Display delle note

Il riquadro di visualizzazione delle note dell'**Editor delle percussioni** contiene una griglia in cui sono visualizzati gli eventi nota.



Le note sono visualizzate come simboli a forma di diamante. Se si attiva l'opzione **Visualizza la lunghezza delle note - attivato/disattivato** nella barra degli strumenti, le note vengono visualizzate sotto forma di box, ciascuno dei quali mostra la lunghezza della rispettiva nota.



La posizione verticale delle note corrisponde all'elenco dei suoni di batteria a sinistra, mentre la posizione orizzontale corrisponde alla posizione della nota nel tempo.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 514

Display dei controller

L'area in basso nella finestra dell'**Editor delle percussioni** è il display dei controller.

costituito da una o più corsie dei controller che indicano una delle seguenti proprietà o tipi di evento:

- Valori velocity delle note
- Eventi Pitchbend
- Eventi Aftertouch
- Eventi Poly Pressure
- Eventi Program Change
- Eventi System Exclusive
- Qualsiasi tipo di evento controller continuo

Nel display dei controller, i valori della velocity sono indicati da barre verticali. Ogni barra di velocity corrisponde a una nota nel display delle note. Le barre più alte corrispondono a valori di velocity maggiori.



Gli eventi diversi dai valori di velocity vengono visualizzati sotto forma di blocchi. Il blocco corrisponde al valore degli eventi. L'inizio di un evento è indicato da un punto curva.

Quando si seleziona una linea nell'elenco dei suoni di batteria, solo gli eventi del controller velocity relativi alle note di questa linea sono visualizzati nel display dei controller.

Se si seleziona più di una linea nell'elenco dei suoni di batteria, la corsia dei controller visualizza tutti gli eventi di velocity per tutte le note nelle linee selezionate. Ciò è utile quando si devono adattare i valori del controller tra diversi suoni di batteria.

NOTA

A differenza degli eventi nota, gli eventi controller non presentano una lunghezza. Il valore di un evento controller nel display è valido fino all'inizio dell'evento controller successivo.

Elenco dei suoni di batteria

L'elenco dei suoni di batteria riporta tutti i suoni di batteria per nome e consente di regolare e manipolare la configurazione dei suoni in vari modi.

	Pitch	Instrument	Quantize	Mute	I-Note	O-Note	Chan	Output
	C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Track
	C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Track
	D1	Acoustic Snare	1/16	●	D1	D1	10	Track
	D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
	E1	Electric Snare	1/16	●	E1	E1	10	Track
	F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
	F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
	G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
	G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
	A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
Map		GM Map						Velocity

NOTA

Il numero di colonne nell'elenco dipende dal fatto che sia selezionata o meno una drum map per la traccia.

Altezza tonale

Numero nota del suono di batteria.

Instrument

Nome del suono di batteria.

Quantizza

Questo parametro viene utilizzato quando si vanno a inserire e modificare le note.

Mute

Consente di mettere in mute i suoni di batteria.

Nota-I

La nota di input del suono di batteria. Quando si suona questa nota, essa viene mappata sul suono di batteria corrispondente e automaticamente trasposta in base al valore del parametro **Altezza tonale** relativo al suono stesso.

Nota-O

La nota MIDI di output che viene inviata ogni volta che viene riprodotto il suono di batteria.

Canale

Il canale MIDI sul quale il suono di batteria viene riprodotto.

Uscita

L'uscita MIDI sul quale il suono di batteria viene riprodotto.

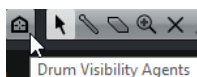
LINK CORRELATI

[Silenziare note e suoni di batteria](#) a pag. 529

[Drum map](#) a pag. 529

Visibilità dei suoni di batteria

Gli **Agenti di visibilità dei suoni di batteria** disponibili nella barra degli strumenti dell'editor delle percussioni consentono di determinare quali suoni di batteria vengono visualizzati nell'elenco dei suoni di batteria.



- Per aprire gli agenti di visibilità, fare clic su **Agenti di visibilità dei suoni di batteria** nella barra degli strumenti.

Visualizza tutti i suoni di batteria

Visualizza tutti i suoni di batteria come definito nella drum map selezionata.

NOTA

In questa modalità è possibile modificare manualmente l'ordine dell'elenco dei suoni di batteria.

Visualizza i suoni di batteria che presentano degli eventi

Visualizza solamente i suoni di batteria per i quali sono disponibili degli eventi nella parte MIDI selezionata.

Visualizza i suoni di batteria in uso da parte del VST instrument collegato

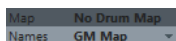
Visualizza tutti i suoni di batteria del VST instrument collegato per i quali è in uso ad esempio un pad. Questa opzione è disponibile solamente se il VST instrument è in grado di fornire questo tipo di informazione.

Inverti l'elenco dei suoni di batteria

Inverte l'ordine dei suoni visualizzati nell'elenco dei suoni di batteria.

Drum map e menu dei nomi

Sotto l'elenco dei suoni di batteria sono disponibili due menu a tendina che servono per selezionare una drum map per la traccia in corso di editing oppure, se non è selezionata una drum map, un elenco di nomi dei suoni di batteria.



LINK CORRELATI

[Drum map](#) a pag. 529

Operazioni nell'Editor delle percussioni

Questa sezione descrive le operazioni di editing generali eseguibili all'interno dell'**Editor delle percussioni**.

Inserire gli eventi nota

È possibile inserire degli eventi nota utilizzando gli strumenti **Selezione oggetto** o **Bacchetta**.

PREREQUISITI

È stata impostata la **Lunghezza d'inserimento** nella barra degli strumenti per determinare la lunghezza della nota inserita. Se il parametro **Lunghezza d'inserimento** è impostato su **Collega alla drum map**, la nota assume la lunghezza del valore di quantizzazione del suono di batteria. È stata attivata la funzione **Snap** in modo da poter scattare a determinate posizioni in base al valore di quantizzazione definito per il suono nell'elenco dei suoni di batteria.

NOTA

Se si desidera poter scattare a delle posizioni in relazione al valore del parametro **Quantizzazione** nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Usa quantizzazione globale**.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare doppio-clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
 - Selezionare lo strumento **Bacchetta** e fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Per passare temporaneamente dallo strumento **Selezione oggetto** allo strumento **Bacchetta**, tenere premuto **Alt**.

RISULTATO

Viene inserito un evento nota.

Inserire eventi nota multipli

È possibile inserire più eventi nota della stessa altezza utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o **Bacchetta**.

PREREQUISITI

È stata impostata la **Lunghezza d'inserimento** nella barra degli strumenti per determinare la lunghezza della nota inserita. Se il parametro **Lunghezza d'inserimento** è impostato su **Collega alla drum map**, la nota assume la lunghezza del valore di quantizzazione del suono di batteria. È stata attivata la funzione **Snap** in modo da poter scattare a determinate posizioni in base al valore di quantizzazione definito per il suono nell'elenco dei suoni di batteria.

NOTA

Se si desidera poter scattare a delle posizioni in relazione al valore del parametro **Quantizzazione** nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Usa quantizzazione globale**.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto**, fare doppio-clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi ed eseguire un trascinamento verso destra.
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Bacchetta**, fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi ed eseguire un trascinamento verso destra.

RISULTATO

Vengono inseriti gli eventi nota.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti](#) a pag. 514

Modificare i valori delle note durante l'inserimento

Durante l'inserimento degli eventi nota, è possibile specificare i valori delle note al volo.

- Per modificare la velocity delle note, eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare l'altezza delle note, tenere premuto **Alt** ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la lunghezza delle note, eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

NOTA

Se si desidera modificare la lunghezza delle note nell'**Editor delle percussioni**, è necessario disattivare la funzione **Snap** e attivare l'opzione **Visualizza la lunghezza delle note - attivato/disattivato**. In caso contrario, la nota viene ripetuta.

- Per modificare la posizione temporale, tenere premuto **Shift** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

NOTA

È possibile attivare/disattivare temporaneamente la funzione **Snap** tenendo premuto **Ctrl/Cmd**.

Modificare la lunghezza delle note

È possibile modificare la lunghezza delle note nell'editor delle percussioni utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o **Bacchetta**.

PREREQUISITI

È stata attivata l'opzione **Visualizza la lunghezza delle note - attivato/disattivato** nella barra degli strumenti dell'editor delle percussioni.

PROCEDIMENTO

1. Spostare il puntatore del mouse all'inizio o alla fine della nota che si desidera modificare. Il puntatore del mouse diventa a forma di doppia freccia.
2. Eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra per regolare la lunghezza. Viene visualizzato un box di informazioni contenente il valore della lunghezza attuale.
3. Rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

La lunghezza della nota viene modificata. La funzione **Snap** viene tenuta in considerazione.

Eliminare gli eventi nota

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Selezionare lo strumento **Cancella** e fare clic sull'evento.
 - Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare doppio-clic sull'evento.
 - Selezionare lo strumento **Bacchetta** e fare clic sull'evento.
-

RISULTATO

L'evento nota viene eliminato.

Eliminare eventi nota multipli

È possibile eliminare più eventi nota della stessa altezza utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o **Bacchetta**.

PREREQUISITI

Per poter eliminare più eventi nota con lo strumento **Selezione oggetto**, è necessario che la funzione **Snap** sia attivata.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto**, fare doppio-clic sul primo evento che si intende eliminare ed eseguire un trascinamento verso destra.
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Bacchetta**, fare clic sul primo evento che si intende eliminare ed eseguire un trascinamento verso destra.

RISULTATO

Gli eventi nota vengono eliminati.

Spostamento e trasposizione degli eventi nota

Sono disponibili diverse opzioni per spostare e trasporre gli eventi nota.

- Per spostare gli eventi nota nell'editor, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e trascinarli alla posizione desiderata.
Tutti gli eventi nota selezionati vengono spostati, mantenendo le loro posizioni relative. La funzione **Snap** viene tenuta in considerazione.
- Per consentire il movimento solamente in senso orizzontale o in senso verticale, tenere premuto **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per spostare gli eventi nota mediante i pulsanti dei **Comandi di spinta** disponibili nella barra degli strumenti, selezionare gli eventi nota desiderati e fare clic su uno dei pulsanti dei **Comandi di spinta**.
Gli eventi nota selezionati si spostano della quantità definita nel menu a tendina **Quantizza**.
- Per spostare gli eventi nota alla posizione del cursore di progetto, selezionare gli eventi nota desiderati e selezionare **Modifica > Sposta in > Cursore**.
- Per spostare un evento nota attraverso la linea info, selezionarlo e modificare i valori **Posizione** o **Altezza tonale** nella linea info.
- Per trasporre degli eventi nota, selezionarli e utilizzare i tasti freccia **Freccia su/Freccia giù**.
- Per trasporre gli eventi nota tramite la finestra di dialogo **Configurazione della trasposizione**, selezionarli e scegliere **MIDI > Configurazione della trasposizione**.
- Per trasporre gli eventi nota in step di un'ottava, premere **Shift** e utilizzare i tasti **Freccia su/Freccia giù**.

NOTA

- Quando si spostano gli eventi nota selezionati in una posizione diversa, si spostano di conseguenza anche i relativi controller selezionati per quegli eventi nota.
- È possibile regolare la posizione degli eventi nota anche attraverso la quantizzazione.

LINK CORRELATI

[Trasposizione](#) a pag. 453

Silenziare note e suoni di batteria

IMPORTANTE

Lo stato di mute per i suoni di batteria è parte della drum map. Vengono influenzate tutte le altre tracce che utilizzano questa map.

- Per mettere in mute delle singole note, fare clic o racchiuderle con lo strumento **Mute**, oppure selezionare **Modifica > Mute**.
- Per mettere in mute un suono di batteria in una drum map, fare clic sulla colonna **Mute** relativa al suono di batteria scelto.

Pitch	Instrument	Quantize	Mute	I-Note	O-Note	Chan	Output
C#2	Crash Cymbal 1	1/16	●	C#2	C#2	10	Track
D2	High Tom	1/16		D2	D2	10	Track
D#2	Ride Cymbal 1	1/16	●	D#2	D#2	10	Track
F2	Chinese Cymbal	1/16		F2	F2	10	Track

- Per mettere in mute tutti gli altri suoni di batteria, fare clic sul pulsante **Instrument in modalità solo (richiede una drum map)** nella barra degli strumenti.

LINK CORRELATI

[Selezionare una drum map per una traccia](#) a pag. 532

Drum map

In uno strumento MIDI, un drum kit è quasi sempre un set di suoni di batteria diversi, con ogni suono collocato su un tasto separato. I vari suoni sono ad esempio assegnati a differenti numeri nota MIDI. Un tasto suona la cassa, un altro il rullante, e così via.

Purtroppo, i vari strumenti MIDI spesso utilizzano assegnazioni dei tasti diverse. Ciò può essere un problema se è stato configurato un pattern di batteria usando una periferica MIDI e poi lo si vuole provare su un'altra periferica. Cambiando periferica, è molto probabile che il rullante diventi un piatto ride, oppure il charleston un tom, ecc., questo perché i suoni di batteria sono distribuiti in modo diverso nei diversi strumenti.

Per risolvere questo problema e semplificare diversi aspetti relativi ai drum kit MIDI, come ad esempio utilizzare dei suoni di batteria provenienti da diversi strumenti all'interno dello stesso drum kit, Cubase fa uso delle cosiddette drum map. Una drum map è un elenco di suoni di batteria, con una serie di impostazioni per ciascun suono. Quando si riproduce una traccia MIDI per la quale è stata selezionata una drum map, le note MIDI sono filtrate dalla drum map prima di essere trasmesse allo strumento MIDI. La drum map determina quale numero nota MIDI viene trasmesso in uscita per ciascun suono di batteria, e quindi quale suono viene riprodotto nella periferica MIDI ricevente.

Se si desidera provare il pattern di batteria su un altro strumento, passare semplicemente alla drum map corrispondente ed il suono del rullante resterà un suono di rullante.

Per avere sempre la stessa drum map inclusa nei propri progetti, è possibile caricarla in un modello.

NOTA

Le drum map sono salvate con i file di progetto. Se è stata creata o modificata una drum map, usare la funzione **Salva** per salvarla come file XML separato, in modo da poterla caricare in altri progetti.

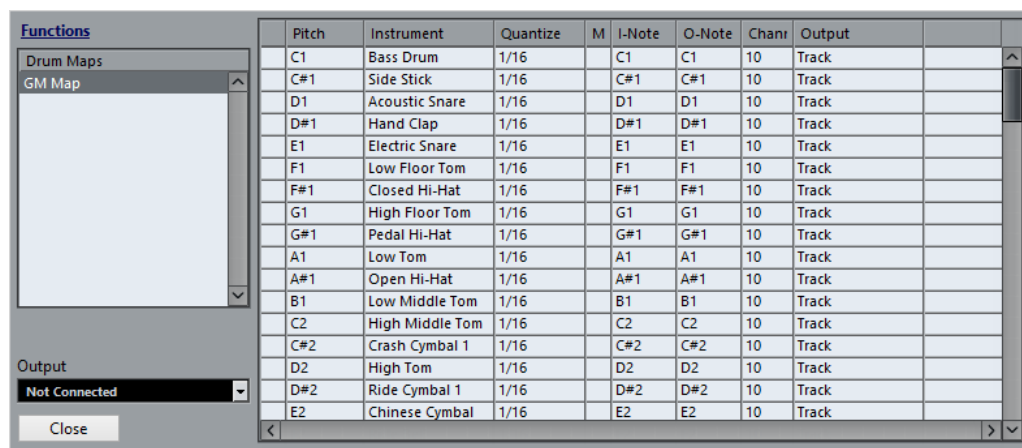
LINK CORRELATI

[Salvare un file relativo a un modello di progetto](#) a pag. 68

La finestra di dialogo Impostazioni drum map

Questa finestra di dialogo consente di caricare, creare, modificare e salvare le drum map.

Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni drum map**, selezionare l'opzione **Impostazioni drum map** dal menu a tendina **Map** o dal menu **MIDI**.



L'elenco a sinistra mostra le drum map caricate. Sulla destra vengono visualizzati i suoni e le impostazioni della drum map selezionata.

NOTA

Le impostazioni relative ai suoni di batteria sono esattamente uguali a quelle presenti nell'**Editor delle percussioni**.

Uscita

Consente di selezionare l'uscita per i suoni della drum map.

Elenco dei suoni di batteria

Riporta un elenco di tutti i suoni di batteria con le relative impostazioni. Per ascoltare un suono di batteria, fare clic nella colonna più a sinistra.

NOTA

Se si ascolta un suono nella finestra di dialogo **Impostazioni drum map** e quel suono è impostato sull'uscita MIDI **Default**, viene utilizzata l'uscita selezionata nel menu a tendina **Uscita** che si trova nell'angolo in basso a sinistra. Quando si ascolta un suono impostato sull'uscita di default nell'**Editor delle percussioni**, viene utilizzata l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

Il menu a tendina **Funzioni** contiene le seguenti voci:

Nuova map

Aggiunge una nuova drum map al progetto. I suoni di batteria si chiamano »Suono 1, Suono 2, ecc.« e presentano tutti i parametri impostati ai rispettivi valori di default. La map è chiamata »Map vuota«.

Per rinominare la drum map, fare clic sul nome nell'elenco e digitare un nuovo nome.

Copia

Aggiunge una copia della drum map selezionata per creare una nuova drum map. Si può quindi successivamente andare a modificare le impostazioni relative ai suoni di batteria della copia e rinominare la drum map nell'elenco.

Rimuovi

Rimuove dal progetto la drum map selezionata.

Carica

Consente di caricare le drum map nel proprio progetto.

Salva

Consente di salvare sul disco la drum map selezionata. I file delle drum map hanno estensione .drm.

Modifica le teste doppie

Consente di personalizzare le coppie di teste nota.

LINK CORRELATI

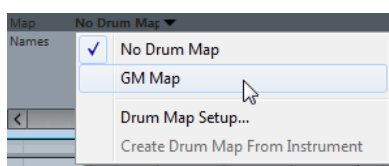
[Impostazioni delle drum map](#) a pag. 531

[Impostazioni per canali e uscite](#) a pag. 532

Impostazioni delle drum map

Una drum map è costituita dalle impostazioni per 128 suoni di batteria, uno per ciascun numero nota MIDI.

- Per ottenere una panoramica delle impostazioni delle drum map, aprire l'**Editor delle percussioni** e utilizzare il menu a tendina **Map** sotto l'elenco dei suoni di batteria per selezionare la drum map **GM Map**.



La drum map GM è configurata in base allo standard General MIDI.

È possibile modificare tutte le impostazioni delle drum map, eccetto l'altezza, direttamente nell'elenco dei suoni di batteria oppure nella finestra di dialogo **Impostazioni drum map**. Queste modifiche hanno effetto su tutte le tracce che utilizzano la drum map.

LINK CORRELATI

[Elenco dei suoni di batteria](#) a pag. 523

[La finestra di dialogo Impostazioni drum map](#) a pag. 530

Importazione delle drum map dai virtual instrument

È possibile importare le impostazioni delle proprie drum map nella traccia VSTi/MIDI che è assegnata a Groove Agent SE.

PREREQUISITI

Per importare le impostazioni delle drum map in una traccia VSTi/MIDI, la traccia scelta deve essere assegnata a Groove Agent SE o a un altro strumento virtuale percussivo che supporti le drum map.

PROCEDIMENTO

1. Caricare un kit percussivo in Groove Agent SE.
2. Nell'Inspector della traccia scelta, aprire il menu a tendina **Drum map** e selezionare l'opzione **Crea una drum map dal VST Instrument**.
Viene creata la drum map per il kit assegnato alla porta MIDI e al canale selezionati nell'Inspector.
3. Aprire nuovamente il menu a tendina **Drum map** e selezionare l'opzione **Impostazioni drum map**.
4. Nell'elenco sulla sinistra, selezionare il kit che è stato caricato nello strumento.

RISULTATO

I suoni e le impostazioni dello strumento vengono visualizzati nella sezione **Impostazioni drum map**.

NOTA

Vengono esportati nella drum map sia gli strumenti che i pattern pad. Se questi condividono dei tasti, i pattern pad hanno la priorità; ciò significa che le relative impostazioni vengono incluse nella drum map.

Impostazioni per canali e uscite

In una drum map è possibile impostare canali e/o uscite MIDI separati per ogni suono. Quando è selezionata una drum map per una traccia, il canale MIDI nella drum map sostituisce il canale MIDI della traccia.

È possibile selezionare diversi canali e/o uscite per suoni differenti. Ciò consente di realizzare drum kit con suoni provenienti da più dispositivi MIDI diversi, ecc.

- Per fare in modo che un suono di batteria utilizzi il canale della traccia, impostare il canale nella drum map su **Qualsiasi**.
- Per fare in modo che il suono utilizzi l'uscita MIDI selezionata per la traccia, impostare l'uscita MIDI per un suono in una drum map su **default**.
- Per inviare il suono a un'uscita MIDI specifica, selezionare qualsiasi altra opzione.
- Per selezionare lo stesso canale MIDI o lo stesso dispositivo MIDI per tutti i suoni in una drum map, fare clic nella colonna **Canale**, premere **Ctrl/Cmd** e selezionare un canale o un'uscita.
- Se si definiscono delle impostazioni specifiche relative al canale MIDI e all'uscita per tutti i suoni di una drum map, è possibile scorrere tra le diverse drum map per inviare le proprie tracce di batteria a un altro strumento MIDI.

Selezionare una drum map per una traccia

- Per selezionare una drum map per una traccia MIDI, aprire il menu a tendina **Map** nell'Inspector o nell'**Editor delle percussioni** e selezionare una drum map.
- Per disattivare le funzionalità delle drum map nell'**Editor delle percussioni**, aprire il menu a tendina **Map** nell'Inspector o nell'**Editor delle percussioni** e selezionare l'opzione **Nessuna drum map**.

Anche se non si utilizza una drum map, è comunque possibile separare i suoni per nome, utilizzando un elenco di nomi.

NOTA

Inizialmente, il menu a tendina **Map** contiene solamente la mappatura **GM Map**.

Note-I, Note-O e altezze tonali

La teoria che viene illustrata di seguito aiuta a ricavare il massimo dal concetto di drum map – specialmente se si intende creare delle proprie drum map personalizzate.

Una drum map è una sorta di filtro che trasforma le note in base alle impostazioni della map stessa. Questa trasformazione avviene in due momenti; prima quando il filtro riceve una nota entrante, cioè quando si suona una nota sul proprio controller MIDI, poi quando una nota viene trasmessa dal programma al dispositivo sonoro MIDI.

L'esempio seguente mostra una drum map che è stata modificata, con un suono di cassa che ha diversi valori di intonazione, nota-I e nota-O.

Pitch	Instrument	Quantize	Mute	I-Note	O-Note	Chan
C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	10
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10

Note-I (note di input)

Quando si riproduce una nota sul proprio strumento MIDI, il programma cerca questo numero nota tra le note-I nella drum map. Se si suona la nota A1, il programma rileva che questa è la Nota-I del suono della cassa (bass drum).

Qui si ha la prima trasformazione: la nota assume un nuovo numero nota in base all'impostazione di intonazione del suono di batteria. Nel nostro caso, la nota è trasformata nella nota C1, perché è quella l'altezza del suono Bass Drum. Se si registra la nota, essa sarà registrata come nota C1.

Ad esempio, è possibile: collocare l'uno accanto all'altro sulla tastiera alcuni suoni di batteria, in modo che questi siano più facili da suonare insieme; spostare i suoni in modo che quelli più importanti si possano suonare su una tastiera più piccola; suonare un suono su un tasto nero invece che bianco, e così via. Se non si suonano mai delle parti di batteria da un controller MIDI, ma queste vengono disegnate nell'editor, non è necessario curarsi dell'impostazione Nota-I.

Note-O (note di output)

Il passo successivo è l'uscita. Questo è ciò che accade quando vengono riprodotte le note registrate, oppure quando le note suonate vengono inviate indietro a uno strumento MIDI in tempo reale (MIDI Thru):

Il programma controlla la drum map e trova il suono di batteria con l'altezza della nota. In questo caso, si tratta della nota C1 ed il suono di batteria è la cassa (Bass Drum). Prima che la nota sia trasmessa all'uscita MIDI avviene la seconda trasformazione: il numero nota è cambiato e diventa la Nota-o del suono. In questo esempio, la nota trasmessa allo strumento MIDI sarà la nota B0.

Le impostazioni Nota-O consentono di definire una configurazione in modo che il suono bass drum riproduca effettivamente una cassa. Se si sta usando uno strumento MIDI in cui il suono della cassa è sul tasto C2, si imposta la Nota-O del suono Bass Drum sul tasto C2. Quando si passa ad un altro strumento MIDI (nel quale la cassa è sul tasto C1), si imposta la Nota-O del suono Bass Drum su C1. Una volta configurate le drum map per tutti i propri strumenti MIDI, è possibile selezionare un'altra drum map quando si desidera utilizzare un altro strumento MIDI per i suoni di batteria.

Definire l'altezza delle note in base alle relative impostazioni Nota-O

È possibile definire l'altezza delle note in base alle relative impostazioni del parametro Nota-O. Ciò risulta utile per convertire una traccia in una traccia MIDI regolare senza drum map e continuare ad avere le note che riproducono comunque il suono di batteria corretto.

L'esportazione delle proprie registrazioni MIDI sotto forma di file MIDI standard rappresenta un caso tipico. Eseguendo prima una conversione nota-O, si ha la certezza che le tracce di batteria suonino correttamente una volta esportate.

- Per eseguire una conversione nota-O, selezionare **MIDI > Conversione Nota-O**.

LINK CORRELATI

[Esportare e importare file MIDI standard](#) a pag. 643

Funzioni per lavorare con gli accordi

Il programma offre un set di funzioni specifiche per lavorare con gli accordi dalle ampie possibilità creative e operative.

Queste funzioni consentono di:

- Costruire delle progressioni di accordi mediante l'aggiunta di eventi accordo alla traccia accordi.
- Convertire gli eventi accordo in formato MIDI.
- Utilizzare la traccia accordi per controllare la MIDI.
- Utilizzare il voicing della traccia accordi per modificare l'altezza del materiale MIDI.
- Estrarre gli eventi accordo dai dati MIDI in modo da ottenere una panoramica della struttura armonica di un file MIDI.
- Registrare gli eventi accordo utilizzando una tastiera MIDI.

LINK CORRELATI

[La sezione Editing degli accordi \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 485

Traccia accordi

La traccia accordi consente di aggiungere eventi accordo ed eventi scala.

LINK CORRELATI

[Eventi scala](#) a pag. 540

[Eventi accordo](#) a pag. 536

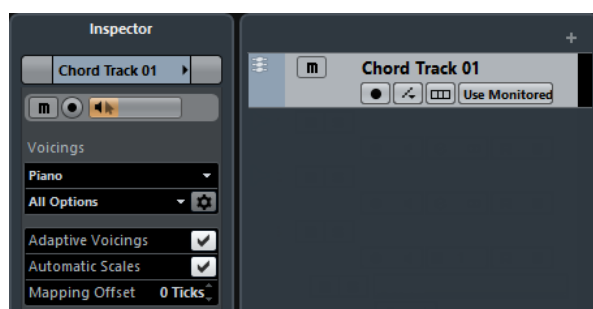
Aggiungere la traccia accordi

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Accordi**.
-

RISULTATO

La traccia accordi viene aggiunta al progetto.

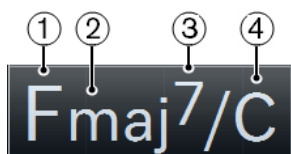


Eventi accordo

Gli eventi accordo sono rappresentazioni degli accordi che controllano o traspongono la riproduzione sulle tracce MIDI e instrument.

Gli eventi accordo alterano l'altezza delle note MIDI nel caso in cui le relative tracce sono configurate in modo da seguire la traccia accordi.

Gli eventi accordo sono caratterizzati da una specifica posizione di inizio. La relativa posizione di fine è invece determinata dall'inizio dell'evento accordo successivo. Gli eventi accordo possono inoltre avere una nota fondamentale, uno specifico tipo, una tensione e una nota di basso:



1. Fondamentale
2. Tipo
3. Tensione
4. Nota di basso

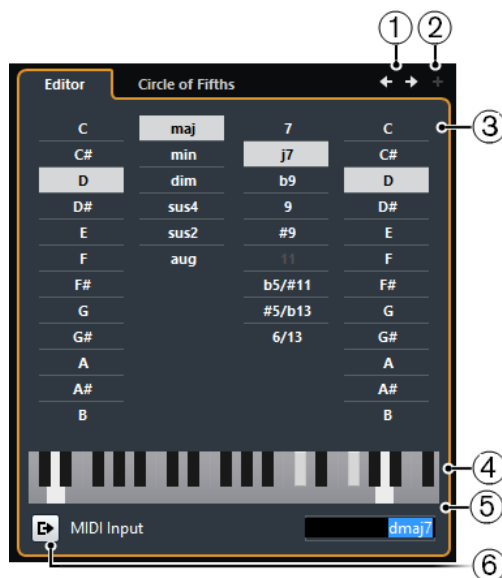
LINK CORRELATI

[Controllare la riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi](#) a pag. 544

Chord Editor

Il **Chord Editor** consente di definire o modificare gli eventi accordo e di aggiungerne di nuovi.

- Per aprire il **Chord Editor**, fare doppio-clic su un evento accordo.



1. **Vai all'accordo precedente/Vai all'accordo successivo**
Consente di selezionare l'accordo precedente/successivo nella traccia accordi in modo da poterlo modificare.
2. **Aggiungi accordo**
Aggiunge un nuovo evento accordo indefinito alla traccia accordi.

NOTA

Questo pulsante funziona solamente se è selezionato l'ultimo evento accordo nella traccia accordi.

3. **Pulsanti di definizione degli accordi**

Attivare questi pulsanti per definire una fondamentale, un tipo di accordo, una tensione e una nota di basso per l'evento accordo.

NOTA

Se non si seleziona una nota di basso separata, l'impostazione viene collegata alla fondamentale, in modo che non si senta alcuna nota di basso extra.

4. **Display a tastiera**

Visualizza le note dell'evento accordo, considerando le impostazioni di voicing correnti.

5. **Definisci un accordo tramite inserimento testuale**

Consente di definire un accordo mediante l'utilizzo della tastiera del computer.

6. **Attiva ingresso MIDI**

Consente di definire un accordo suonandolo direttamente sulla propria tastiera MIDI. Se l'accordo viene riconosciuto, il risultato si riflette nei pulsanti degli accordi e nel display a tastiera.

Aggiungere degli eventi accordo

PREREQUISITI

Aggiungere la traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento **Disegna** e fare clic nella traccia accordi.
Viene aggiunto un evento accordo non definito chiamato X.
2. Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare doppio-clic sull'evento accordo.
3. Nell'**Editor**, selezionare una nota fondamentale.
4. Facoltativo: selezionare un tipo di accordo, una tensione e una nota di basso.
5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per chiudere l'**Editor**, fare clic in un punto qualsiasi al di fuori di esso.
 - Per aggiungere un nuovo accordo indefinito, fare clic su **Aggiungi accordo**.

LINK CORRELATI

[Aggiungere la traccia accordi](#) a pag. 535

Definire gli accordi tramite inserimento testuale

Nel **Chord Editor**, è possibile utilizzare il campo di inserimento testuale per definire un accordo mediante la tastiera del computer.

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic su un evento accordo per aprire il **Chord Editor**.
2. Fare clic nel campo di inserimento testuale in fondo all'**Editor**.
3. Inserire un accordo eseguendo le seguenti azioni:
 - Definire una fondamentale, ad esempio C, D, E.

- Definire le alterazioni, ad esempio # o b.
- Definire il tipo di accordo, ad esempio maj, min, dim, sus, o aug.
- Definire un'estensione per l'accordo, ad esempio 7, 9, o 13.

NOTA

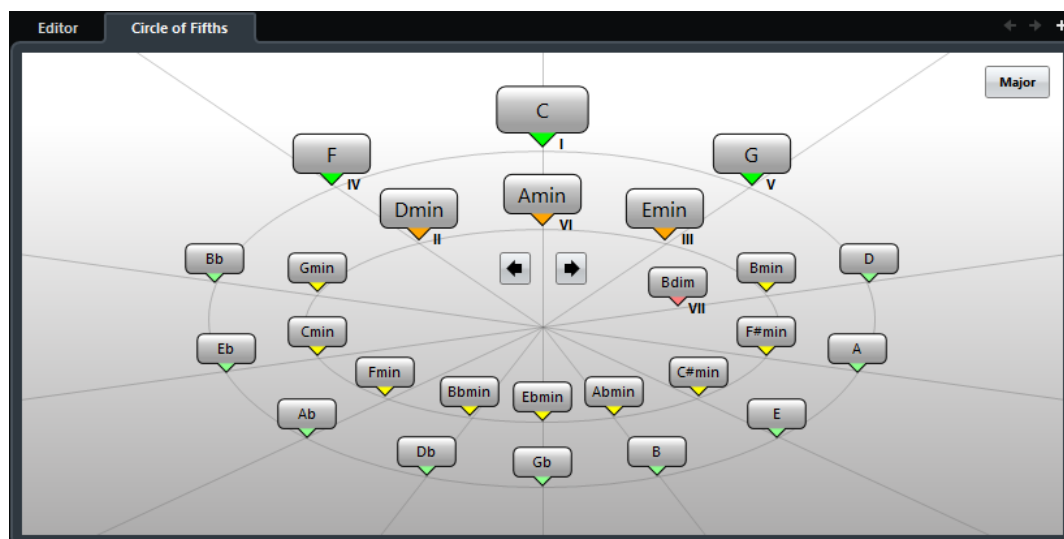
Se è stata attivata l'opzione **Solfège** nel menu a tendina **Nome delle note (File > Preferenze > Riquadro di visualizzazione degli eventi > Accordi)**, è possibile inserire degli accordi anche in questo formato. È necessario inserire in maiuscolo la prima lettera, scrivendo ad esempio »Re« al posto di »re«. In caso contrario, l'accordo non verrà riconosciuto.

4. Premere **Tab** per aggiungere un nuovo accordo e definirlo.

Chord Assistant

Il **Chord Assistant** consente di utilizzare un accordo come punto di partenza per generare dei suggerimenti per l'accordo successivo.

- Per aprire il **Chord Assistant**, nel **Chord Editor** fare clic su **Circolo delle quinte**.



Chord Assistant – Circolo delle quinte

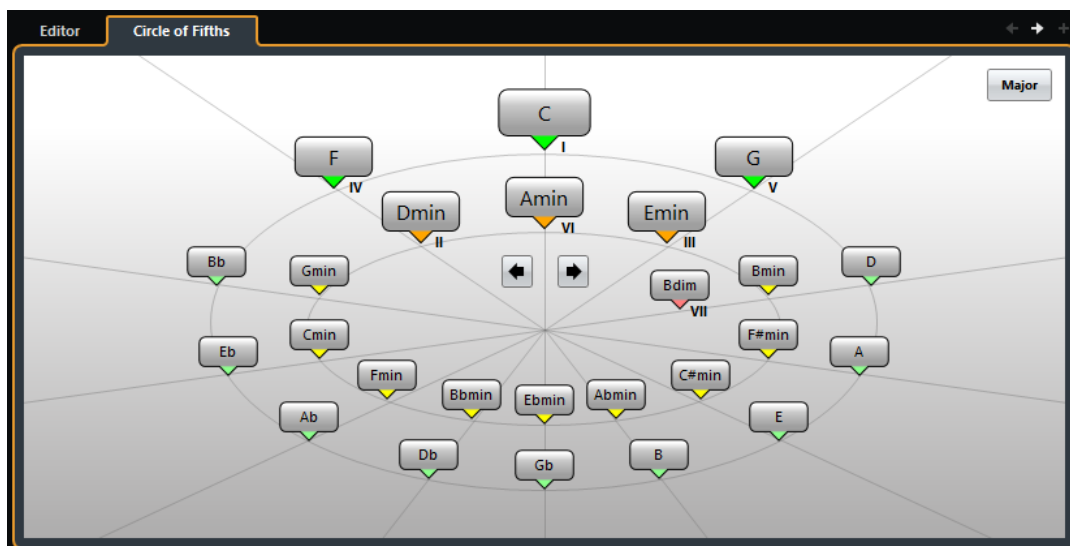
La modalità **Circolo delle quinte** del **Chord Assistant** mostra gli accordi in una visualizzazione interattiva del circolo (o ciclo) delle quinte.

L'accordo di origine che definisce la tonalità corrente è visualizzato al centro del **Chord Assistant** ed è contrassegnato come tonica (I).

Il cerchio esterno visualizza i dodici accordi maggiori ordinati in intervalli di quinta.

Il cerchio interno visualizza gli accordi minori paralleli corrispondenti.

I numeri romani contrassegnano gli accordi della tonalità corrente con il relativo grado della scala. È possibile utilizzare questi accordi per creare delle tipiche progressioni di accordi oppure si possono usare gli altri accordi per ottenere dei risultati più creativi.



- Per riprodurre un accordo e assegnarlo all'evento accordo selezionato, cliccarci sopra. Gli ultimi 3 accordi cliccati sono visualizzati con un bordo evidenziato.
- Per definire una nuova tonalità, fare clic-destro sull'accordo desiderato nel **Chord Assistant** e selezionare l'opzione **Utilizza come origine**, oppure utilizzare i controlli **Ruota verso sinistra/Ruota verso destra**.
- Per selezionare l'accordo minore parallelo e definirlo come tonalità, fare clic su **Maggiore/Minore**.

Anteprima degli eventi accordo

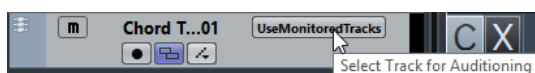
Per ascoltare un'anteprima degli eventi accordo presenti nella traccia accordi è necessario collegare la traccia accordi all'uscita di una traccia instrument o MIDI.

PREREQUISITI

Aggiungere la traccia accordi e alcuni eventi accordo.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una traccia instrument, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
 - Per aggiungere una traccia MIDI, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > MIDI**.
2. Assegnare un VST instrument alla traccia instrument o MIDI e selezionare un suono.
3. Nell'**Inspector** della traccia accordi, attivare la funzione **Feedback acustico**.
4. Dal menu a tendina **Seleziona la traccia per l'ascolto**, selezionare la traccia che si intende utilizzare per l'anteprima.



RISULTATO

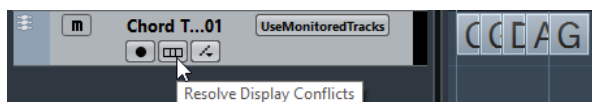
Gli eventi accordo nella traccia accordi attivano ora il suono del VST instrument assegnato nella traccia MIDI o instrument.

Modificare la modalità di visualizzazione degli eventi accordo

È possibile modificare il modo in cui gli eventi accordo vengono visualizzati. Ciò è utile in particolar modo nel caso in cui gli eventi accordo si sovrappongono tra loro a bassi livelli di ingrandimento, oppure se non si è soddisfatti del tipo di font utilizzato.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, attivare l'opzione **Risolvi i conflitti di visualizzazione**.



2. Selezionare **File > Preferenze > Riquadro di visualizzazione degli eventi > Accordi** e impostare il font per l'accordo.

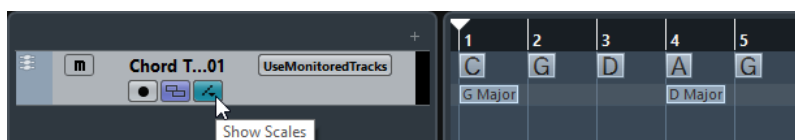
È qui possibile inoltre determinare il nome della nota e lo schema di assegnazione nomi.

Eventi scala

Gli eventi scala consentono di sapere quali eventi accordo si adattano a una specifica sequenza di note che appartengono a una specifica fondamentale.

Cubase crea automaticamente degli eventi scala per gli eventi accordo.

- Per visualizzare gli eventi scala, attivare l'opzione **Visualizza le scale** nella traccia accordi.



- Per ascoltare l'anteprima delle note che appartengono a un evento scala, cliccarci sopra.

Gli eventi scala possono comunque essere aggiunti e modificati manualmente.

Gli eventi scala sono caratterizzati da una specifica posizione di inizio; la posizione di fine è invece determinata dall'inizio dell'evento scala successivo.

Modificare gli eventi scala

PREREQUISITI

Aggiungere la traccia accordi e degli eventi accordo. Disattivare l'opzione **Scale automatiche** nell'**Inspector** della traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, attivare l'opzione **Visualizza le scale**.

Viene visualizzata la corsia delle scale.

2. Selezionare l'evento accordo.

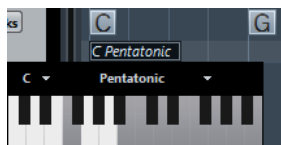
Un evento scala viene visualizzato nella corsia delle scale.

3. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul primo evento scala nella traccia accordi e, nella linea info, selezionare una **Tonalità fondamentale** e un **Tipo** di scala.

Start	Root Key	Type
1. 1. 1. 0	G	maj

- Fare doppio-clic sull'evento scala e, nella tastiera che compare, selezionare una **Tonalità fondamentale** e un **Tipo** di scala.



I tasti che corrispondono alla scala vengono evidenziati.

Voicing

I voicing determinano il modo in cui vengono configurati gli eventi accordo e definiscono la spaziatura verticale e l'ordine delle altezze in un accordo, oltre a indicare la strumentazione utilizzata e il genere di un brano musicale.

Ad esempio, un accordo di C può estendersi su un'ampia gamma di altezze diverse e un pianista sceglierà delle note differenti rispetto a un chitarrista. Il pianista potrebbe inoltre suonare delle note completamente diverse per differenti generi musicali.

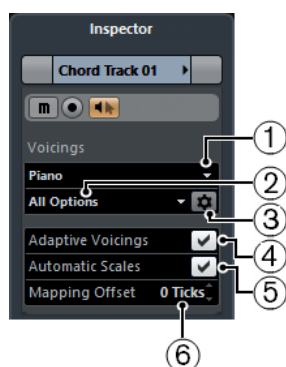
- Per configurare il voicing per l'intera traccia accordi, utilizzare l'**Inspector** della traccia accordi.
- Per configurare il voicing per i singoli eventi accordo, utilizzare il menu a tendina **Voicing** presente nella linea info.

NOTA

Se l'opzione **Voicing adattivi** è attivata nell'**Inspector** della traccia accordi, è possibile modificare i voicing solamente per il primo evento accordo nella linea info.

Configurazione dei voicing

Per configurare i voicing per l'intera traccia accordi è possibile utilizzare l'**Inspector** della traccia accordi.



1. **Libreria di voicing**
Consente di selezionare le opzioni **Chitarra**, **Piano** o **Semplice** per la libreria di voicing.
2. **Sotto-set della libreria di voicing**

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se come libreria di voicing è impostata l'opzione **Chitarra** o **Piano**.

Consente di selezionare un sotto-set di preset con diverse librerie di voicing.

3. Configura i parametri del voicing

Consente di configurare una serie di parametri per uno specifico schema di voicing.

4. Voicing adattivi

Attivare questa opzione per fare in modo che Cubase imposti automaticamente i voicing. Questa funzione consente di evitare che le singole voci saltino troppo.

5. Scale automatiche

Attivare questa opzione per fare in modo che Cubase imposti automaticamente le scale.

6. Compensazione

Se si inserisce un numero negativo di tick, gli eventi accordo agiranno sulle note MIDI che sono state attivate troppo in anticipo.

Configura i parametri del voicing

Se si fa clic sull'opzione **Configura i parametri del voicing** presente nella sezione **Voicing** dell'**Inspector**, è possibile configurare a proprio piacimento una serie di parametri per uno specifico schema di voicing.

NOTA

La sezione **Voicing iniziale** per i voicing di piano, chitarra e per i voicing di base consente di selezionare un voicing di partenza. Questa sezione è disponibile solamente per le tracce MIDI e instrument, ma non per la traccia accordi e solamente se si seleziona l'opzione **Voicing** nel menu a tendina **Segui la traccia accordi**.

Nella sezione **Stile** per i voicing di **Piano**, è possibile definire i seguenti parametri:

Triadi

Imposta una triade. Gli accordi con più di tre note non vengono modificati.

Triadi con maj9

Imposta una triade con una nona maggiore, ma senza fondamentale. Gli accordi con più di tre note non vengono modificati.

Triadi con maj9 e min9

Imposta una triade con una nona maggiore e una nona minore, ma senza fondamentale. Gli accordi con più di tre note non vengono modificati.

Accordi a 4 note

Imposta un accordo a 4 note, senza fondamentale. Gli accordi con meno di 3 note non vengono modificati.

Accordi a 4 note (Open Jazz)

Imposta un accordo a 4 note, senza fondamentale e senza quinta. Gli accordi con meno di 3 note non vengono modificati.

Accordi a 5 note

Imposta un accordo a 5 note con una nona. Gli accordi con meno di 4 note non vengono modificati.

Nella sezione **Opzioni** per i voicing di **Piano**, è possibile definire i seguenti parametri:

Aggiungi fondamentale

Aggiunge una nota fondamentale.

Duplica fondamentale

Duplica la fondamentale.

Allarga lo spettro sonoro

Duplica il tenore.

Nella sezione **Intervallo del voicing** per i voicing di **Piano**, è possibile definire i seguenti parametri:

Fondamentale più bassa

Imposta il limite per la fondamentale più bassa.

Nota più bassa

Imposta il limite per la nota più bassa, tranne la fondamentale.

Nota più alta

Imposta il limite per la nota più alta, tranne la fondamentale.

Nella sezione **Stile** per i voicing di **Chitarra**, è possibile definire i seguenti parametri:

Triadi

Imposta una triade con 4, 5 o 6 voci.

Accordi a 4 note

Imposta un accordo a 4 note con 4, 5 o 6 voci senza tensioni.

Triadi a 3 corde

Imposta una triade a tre corde.

Modern Jazz

Imposta degli accordi a 4, 5 e 6 note, in parte senza fondamentale, ma con le tensioni.

Per i voicing di tipo **Semplice** è disponibile solamente l'opzione **Offset ottava a partire da C3**, la quale consente di determinare un valore di offset (compensazione) per l'intervallo di ottava.

Convertire gli eventi accordo in note MIDI

È possibile convertire gli eventi accordo in MIDI per l'esecuzione di ulteriori operazioni di editing o per la stampa di una partitura nell'**Editor delle partiture**.

PROCEDIMENTO

1. Aggiungere una traccia instrument o una traccia MIDI.
 - Per aggiungere una traccia instrument, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
 - Per aggiungere una traccia MIDI, selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > MIDI**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per convertire tutti gli eventi accordo in dati MIDI, selezionare **Progetto > Traccia accordi > Accordi >> note MIDI**.
 - Per convertire in MIDI solamente gli accordi selezionati, selezionare gli eventi accordo desiderati e trascinarli nella traccia MIDI o instrument.
-

RISULTATO

Viene creata una nuova parte MIDI, contenente gli accordi sotto forma di eventi MIDI.

Assegnare gli eventi accordo ai pad di HALion Sonic SE

PREREQUISITI

Creare una progressione di accordi sulla traccia accordi e aggiungere al progetto una traccia instrument con HALion Sonic SE selezionato come VST instrument.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, selezionare gli eventi accordo e trascinarli sui pad di HALion Sonic SE. Il primo evento accordo viene mappato sul pad sul quale è stato rilasciato e tutti gli eventi accordo successivi vengono mappati sui pad successivi.
 2. Fare clic sui pad corrispondenti nella tastiera di HALion Sonic SE per attivare gli accordi.
-

Controllare la riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi

È possibile utilizzare la traccia accordi per controllare la MIDI.

Utilizzo della funzione Trasformazione live

La funzione **Trasformazione live** consente di trasporre il segnale MIDI live in ingresso sulla base di una progressione di accordi nella traccia accordi. Grazie a questa funzione, non è necessario curarsi di quale tasto si preme sulla propria tastiera MIDI, per il fatto che il materiale MIDI in ingresso viene trasposto automaticamente in modo da farlo corrispondere in tempo reale agli accordi o alle scale nella traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Creare una traccia MIDI o instrument e attivare la funzione **Abilita la registrazione**.
 2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Accordi**.
 3. Aprire il menu a tendina **Trasformazione live** ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per mappare il segnale MIDI in ingresso sugli eventi accordo, selezionare **Accordi**.
 - Per mappare il segnale MIDI in ingresso sugli eventi scala, selezionare **Scale**.
 4. Premere alcuni tasti sulla propria tastiera MIDI o sulla **Tastiera virtuale**.
-

RISULTATO

Qualsiasi tasto premuto viene mappato in tempo reale sugli eventi accordo o scala nella traccia accordi.

Utilizzo della funzione Segui la traccia accordi

Questa funzione consente di far corrispondere una registrazione esistente a una progressione di accordi nella traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia che si desidera far corrispondere alla traccia accordi.
2. Nell'**Inspector**, fare clic su **Accordi**.

3. Aprire il menu a tendina **Segui la traccia accordi** e selezionare una modalità.

NOTA

Se è la prima volta che si apre questo menu a tendina per la traccia, si apre la finestra di dialogo **Segui la traccia accordi**.

4. Nella finestra di dialogo **Segui la traccia accordi**, regolare le impostazioni secondo le proprie esigenze.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Gli eventi presenti nella traccia corrispondono ora alla progressione di accordi nella traccia accordi.

NOTA

Se è stata fatta corrispondere la propria traccia MIDI alla traccia accordi, alcune delle note MIDI originali potrebbero essere in mute. Per nascondere queste note negli editor, selezionare **File > Preferenze > Modifica > Accordi** e attivare l'opzione **Nascondi le note in mute negli editor**.

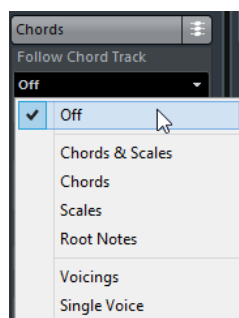
LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Segui la traccia accordi](#) a pag. 546

[Modalità della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 545

Modalità della funzione Segui la traccia accordi

Questa sezione dell'**Inspector** consente di determinare il modo in cui la propria traccia segue la traccia accordi.



Nel menu a tendina **Segui la traccia accordi** sono disponibili le seguenti opzioni:

Disattivato

La funzione **Segui la traccia accordi** è disattivata.

Accordi e Scale

Mantiene il più possibile gli intervalli dell'accordo o della scala originali.

Accordi

Traspone le note MIDI in modo da farle corrispondere alla fondamentale e le mappa sull'accordo corrente.

Scale

Le note MIDI vengono trasposte in modo da adattarsi alla scala corrente; è così possibile ottenere una maggiore varietà di note e una performance che suona complessivamente in maniera più naturale.

Fondamentali

Traspone le note MIDI in modo da adattare alla nota fondamentale dell'evento accordo. L'effetto che si ottiene corrisponde all'utilizzo della traccia trasposizione. Questa opzione è particolarmente adatta per le tracce di basso.

Voicing

Traspone le note MIDI in modo che si adattino alle voci della libreria di voicing selezionata.

Voce singola

Mappa le note MIDI sulle note di una singola voce (soprano, tenore, basso, ecc.) del voicing. Utilizzare il menu a tendina sotto per selezionare la voce desiderata.

NOTA

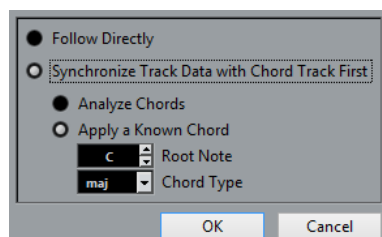
Se si applica questa modalità a una selezione di tracce che contengono voci separate, è possibile impostare una traccia come master del voicing e le altre come slave. In tal modo, se si modifica il voicing del master, gli slave seguiranno automaticamente le modifiche effettuate.

LINK CORRELATI

[Assegnazione di voci alle note](#) a pag. 547

La finestra di dialogo Segui la traccia accordi

Questa finestra di dialogo si apre la prima volta che si seleziona un'opzione dal menu a tendina **Segui la traccia accordi** nella sezione **Accordi** dell'**Inspector**.



Segui direttamente

Attivare questa opzione se le note MIDI sono già conformi con la traccia accordi, nel caso in cui ad esempio gli accordi sono stati estratti dagli eventi MIDI nella traccia selezionando l'opzione **Progetto > Traccia accordi > Crea dei simboli di accordo**.

Sincronizza prima i dati della traccia con la traccia accordi

Attivare l'opzione **Analizza accordi** se i dati nella traccia non hanno nulla in comune con gli eventi accordo. Questa funzione analizza gli eventi MIDI e fa corrispondere gli accordi individuati alla traccia accordi. La funzione è disponibile solamente per il MIDI.

Attivare l'opzione **Applica un accordo noto** se i dati della traccia non hanno nulla in comune con gli eventi accordo e se non vi sono cambi di accordi. Specificare i parametri **Fondamentale** e **Tipo di accordo** per i propri eventi.

Utilizzo della funzione Rendi conforme alla traccia accordi

Questa funzione consente di far corrispondere singole parti o eventi a una progressione di accordi nella traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto** selezionare gli eventi o le parti che si intende mappare (rendere conformi) sulla traccia accordi.
2. Selezionare **Progetto > Traccia accordi > Rendi conforme alla traccia accordi**.
3. Dal menu a tendina **Modalità di assegnazione**, selezionare la modalità desiderata.

NOTA

Se si seleziona l'opzione **Voicing** e non viene rilevata alcuna voce, viene utilizzata la modalità **Auto**.

4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Gli accordi e le scale di ciascun evento o parte vengono analizzati e utilizzati per la mappatura. Se non viene rilevato alcun accordo, Cubase suppone che la performance sia in tonalità »C«. Le modalità di mappatura disponibili e i voicing corrispondono ai parametri della funzione **Segui la traccia accordi** presenti nella sezione **Accordi** dell'**Inspector**.

LINK CORRELATI

[Modalità della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 545

Assegnazione di voci alle note

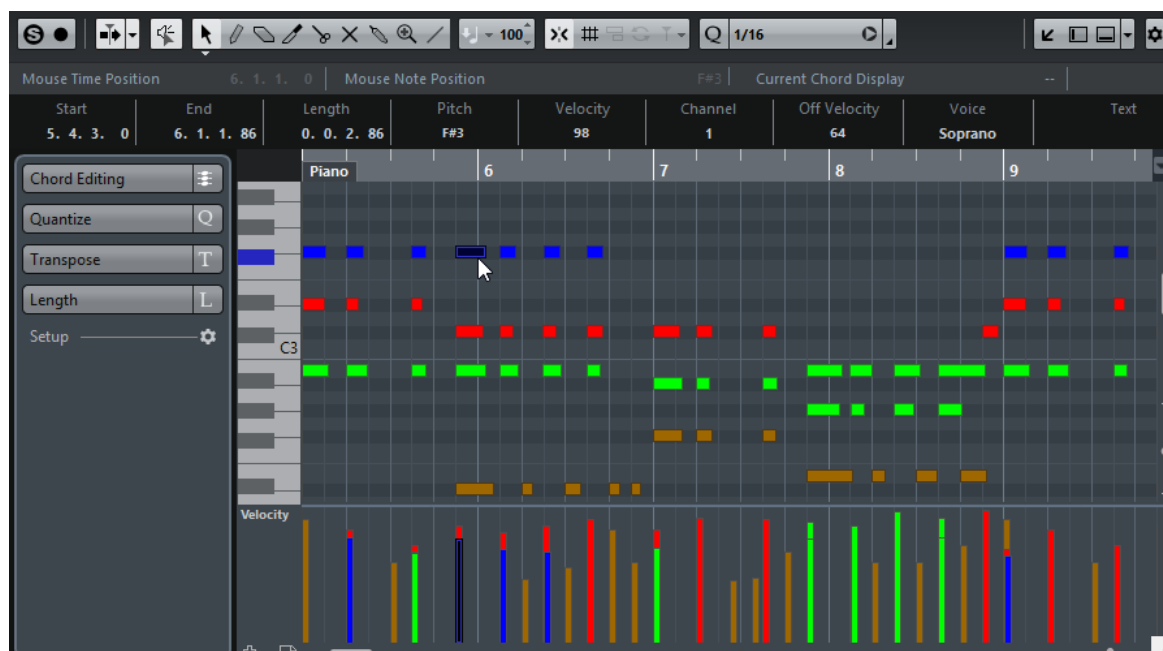
È possibile trasporre le note MIDI in modo che corrispondano alle voci di una libreria di voicing selezionata.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Traccia accordi > Assegna voci alle note**.

RISULTATO

Le altezze delle note corrispondono adesso al voicing della traccia accordi ed è possibile eseguire ulteriori modifiche alle note MIDI. Se ora si seleziona una nota nell'**Editor dei tasti**, si potrà notare che il parametro **Voce** nella linea info è assegnato.



Estrarre gli eventi accordo da materiale MIDI

È possibile estrarre gli accordi dalle note, dalle parti o dalle tracce MIDI. Questa funzione è utile se si ha un file MIDI di cui si desidera visualizzare la struttura armonica e che si intende utilizzare come punto di partenza per eseguire delle sperimentazioni ulteriori.

PREREQUISITI

Aggiungere la traccia accordi e creare delle note MIDI che possano essere interpretate come accordi. Non sono adatte a questo scopo parti di batteria, parti monofoniche di basso o tracce soliste.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare una parte o una o più tracce MIDI.
Le tracce, le parti o le note MIDI che si desidera estrarre possono essere selezionate anche nell'**Editor dei tasti**, nell'**Editor delle partiture**, o nell'**Editor In-Place**.
2. Selezionare **Progetto > Traccia accordi > Crea dei simboli di accordo**.
3. Definire le proprie impostazioni e fare clic su **OK**.

RISULTATO

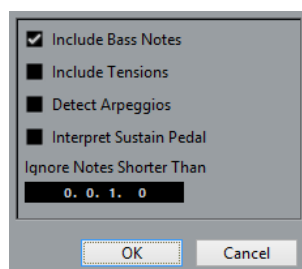
Gli eventi accordo vengono aggiunti nella traccia accordi.

LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Crea dei simboli di accordo](#) a pag. 548

La finestra di dialogo Crea dei simboli di accordo

Questa finestra di dialogo consente di determinare quali dati MIDI devono essere presi in considerazione quando vengono estratti gli eventi accordo dal MIDI.



Includi le note di basso

Attivare questa opzione se si desidera che i propri eventi accordo contengano una nota di basso.

Includi le tensioni

Attivare questa opzione se si desidera che i propri eventi accordo contengano delle tensioni.

Rileva gli arpeggi

Attivare questa opzione per fare in modo che gli eventi accordo contengano degli accordi arpeggiati, cioè accordi le cui note vengono suonate una di seguito all'altra anziché tutte insieme.

Interpreta il pedale del sustain

Attivare questa opzione per fare in modo che gli eventi accordo contengano degli accordi collegati al pedale del sustain, contenenti cioè delle note che vengono suonate mentre viene premuto il pedale del sustain.

Ignora le note più brevi di

Consente di determinare la lunghezza minima degli eventi MIDI che vengono presi in considerazione.

Registrare gli eventi accordo con una tastiera MIDI

È possibile utilizzare una tastiera MIDI per registrare degli eventi accordo sulla traccia accordi.

PREREQUISITI

Il proprio progetto contiene una traccia instrument per la quale sono attivate le funzioni **Abilita la registrazione** o **Monitor**.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, attivare l'opzione **Abilita la registrazione**.
2. Nella **Barra di trasporto**, attivare l'opzione **Registra**.
3. Suonare alcuni accordi sulla tastiera MIDI.

RISULTATO

Tutti gli accordi riconosciuti vengono registrati come eventi accordo nella traccia accordi.

NOTA

La traccia accordi utilizza le proprie impostazioni di voicing. Gli eventi accordo registrati potrebbero di conseguenza suonare in maniera differente.

LINK CORRELATI

[Creare degli eventi dai chord pad](#) a pag. 567

Chord pad

I chord pad consentono di suonare gli accordi e di modificare i relativi voicing e tensioni. In termini di armonie e ritmi, i chord pad offrono un approccio più divertente e spontaneo alla composizione rispetto alle funzioni della traccia accordi.

Tra le funzioni base è possibile:

- Suonare gli accordi in tempo reale mediante una tastiera MIDI.
- Registrare le proprie performance musicali sotto forma di eventi MIDI su una traccia MIDI o instrument, oppure anche sulla traccia accordi.

NOTA

Si parte dal presupposto che si disponga di una tastiera MIDI correttamente collegata e configurata.

LINK CORRELATI

[Voicing](#) a pag. 541

Chord pad

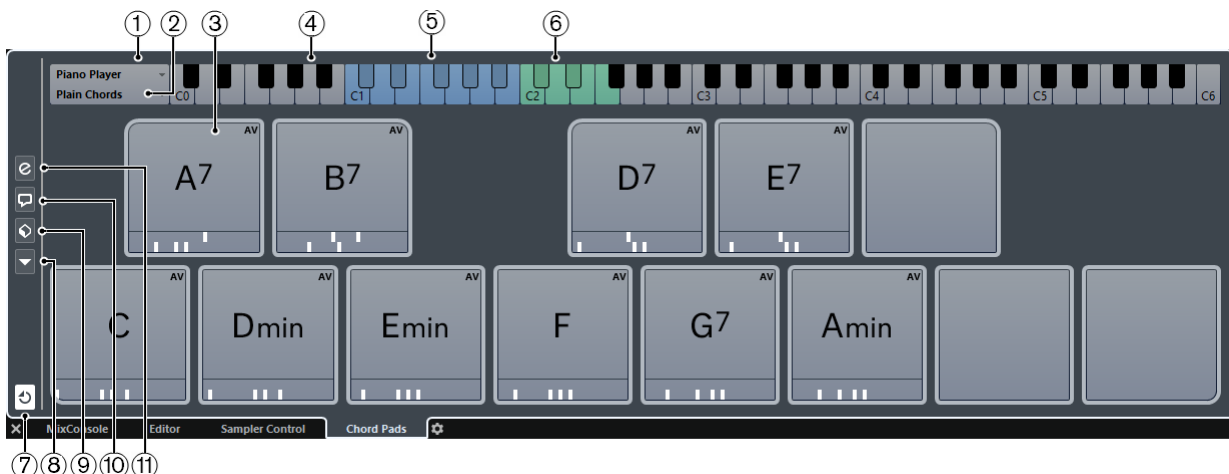
La scheda Chord pad nell'area inferiore della **finestra progetto** contiene tutte le funzioni necessarie per lavorare con i chord pad.

Per aprire i chord pad, selezionare **Progetto > Chord Pad**.

NOTA

É anche possibile selezionare una traccia MIDI o instrument e, nell'Inspector, aprire la sezione **Accordi** quindi attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la zona dei chord pad**.

La scheda dei chord pad contiene i seguenti controlli:



1. Musicista corrente

Visualizza il tipo di musicista corrente e apre un menu da cui è possibile selezionarne un altro.

2. Modalità corrente

Visualizza la modalità musicista corrente e apre un menu da cui è possibile selezionare un'altra modalità.

3. Chord Pad

Ciascun chord pad può contenere un simbolo di accordo. Per cambiarlo, fare clic sul controllo **Apri editor** sul bordo sinistro del chord pad.

4. Tastiera

Visualizza le note che vengono suonate quando si attiva un chord pad. Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento della tastiera, fare clic su un tasto e trascinare verso l'alto o verso il basso. Per scorrere la tastiera, fare clic e trascinare verso sinistra o destra.

5. Intervallo remoto dei pad

I tasti evidenziati in blu sulla tastiera corrispondono ai tasti fisici della tastiera MIDI che attivano i chord pad. È possibile definire l'intervallo remoto nella pagina **Controllo remoto** delle **Impostazioni dei chord pad**.

6. Intervallo remoto per voicing/tensioni/trasposizione

I tasti evidenziati in verde nel display a tastiera corrispondono ai tasti fisici della tastiera MIDI che modificano i voicing, le tensioni e le impostazioni di trasposizione dei pad. Questi tasti di controllo remoto possono essere attivati e definiti nella pagina **Controllo remoto** delle **Impostazioni dei chord pad**.

7. Attiva/disattiva il controllo remoto per i chord pad

Consente di attivare/disattivare i chord pad. Se si disattiva il controllo in remoto per i chord pad, la tastiera MIDI non attiverà più i pad.

8. Menu funzioni

Apre un menu contenente una serie di funzioni e impostazioni specifiche per i chord pad.

9. Preset dei chord pad

Consente di salvare e caricare i preset per i chord pad e per i diversi tipi di musicisti.

10. Visualizza/nascondi il Chord Assistant

Visualizza/nasconde la finestra **Chord Assistant**, l'applicazione che consente di mostrare i suggerimenti relativi agli accordi che si adattano all'accordo specificato come accordo di origine.

11. Visualizza/nascondi le impostazioni

Visualizza/nasconde le impostazioni degli accordi dove è possibile configurare i diversi tipi di musicisti, il layout dei pad e le assegnazioni remote.

LINK CORRELATI

[Impostazioni dei Chord Pad – Controllo remoto](#) a pag. 559

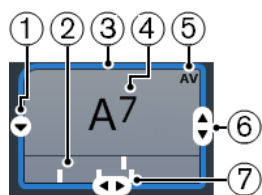
[Tipi di musicisti e voicing](#) a pag. 563

[Apertura dei chord pad](#) a pag. 48

Controlli dei chord pad

I controlli dei chord pad consentono di modificare i chord pad.

- Per visualizzare i controlli dei chord pad, spostare il mouse sopra un chord pad.



1. Apri l'editor

Apri il Chord Editor dal quale è possibile selezionare un accordo per il chord pad.

2. Indicatori dei voicing

Visualizza il voicing utilizzato per l'accordo. Gli indicatori dei voicing possono essere visualizzati solamente se il livello di ingrandimento orizzontale è sufficientemente elevato.

3. Riferimento dei voicing adattivi/Utilizza X come origine per il Chord Assistant

Quando il chord pad attivo è impostato come riferimento di voicing, i suoi bordi vengono visualizzati in giallo. Tutti gli altri chord pad seguiranno questo voicing e vengono configurati in modo da non essere troppo distanti dal riferimento.

Se il chord pad è impostato come origine per la finestra **Chord Assistant**, i suoi bordi vengono visualizzati in blu. Questo chord pad viene utilizzato come base per i suggerimenti generati nella finestra **Chord Assistant**.

4. Accordo assegnato

Visualizza il simbolo dell'accordo che è assegnato al chord pad. Ciascun chord pad può contenere un simbolo di accordo. Se il nome dell'accordo assegnato è troppo lungo per essere visualizzato sul chord pad, viene evidenziato e il nome completo dell'accordo viene visualizzato in una descrizione comando.

5. AV (Voicing adattivo)/L (Blocca)

Tutti i chord pad seguono il voicing adattivo. Ciò è indicato da un simbolo AV. Tuttavia, se si modifica il voicing per un pad manualmente, la funzione Voicing adattivo viene disattivata.

Un simbolo L indica che è stato bloccato l'editing per il chord pad.

6. Voicing

Consente di impostare un altro voicing per il chord pad.

7. Tensioni

Consente di aggiungere/rimuovere le tensioni per l'accordo.

Menu contestuale dei chord pad

- **Utilizza X come origine per il Chord Assistant**

Imposta l'accordo del pad corrente come accordo di origine per il Chord Assistant.

- **Assegna un pad dall'ingresso MIDI**

Consente di assegnare un accordo mediante la pressione dei tasti sulla propria tastiera MIDI.

- **Blocca**

Consente di bloccare l'editing per un chord pad.

- **Voicing adattivo**

Imposta il pad corrente come riferimento del voicing adattivo. Se definiti, i voicing automatici per i pad seguenti verranno configurati in modo da non trovarsi troppo lontani dal voicing di riferimento. È possibile definire un solo pad come riferimento per il voicing adattivo.

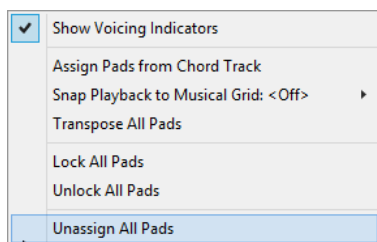
- **Riferimento dei voicing adattivi**

Reinizializza il riferimento dei voicing adattivi.

- **Annulla l'assegnazione del pad**

Rimuove l'assegnazione degli accordi dal pad corrente.

Menu funzioni



- **Visualizza gli indicatori dei voicing**
Consente di attivare/disattivare gli indicatori dei voicing che possono essere visualizzati in fondo a ciascun chord pad.
- **Assegna i pad dalla traccia accordi**
Assegna gli eventi accordo dalla traccia accordi ai chord pad, nello stesso ordine in cui gli eventi appaiono nella traccia accordi. Gli eventi accordo che presentano più di una occorrenza vengono assegnati solo una volta.
- **Adatta la riproduzione alla griglia musicale**
Consente di ritardare la riproduzione di un chord pad attivato fino alla successiva posizione musicale definita. Questa funzione è utile se si lavora con un arpeggiatore o con il Pattern Player.
- **Trasponi tutti i pad**
Traspone tutti i chord pad in base a un valore di trasposizione definito.
- **Blocca tutti i pad**
Blocca l'editing per tutti i chord pad.
- **Sblocca tutti i pad**
Consente di sbloccare tutti i chord pad.
- **Annulla l'assegnazione di tutti i pad**
Rimuove le assegnazioni degli accordi da tutti i chord pad.

Operazioni preliminari

Prima di poter iniziare a lavorare con i chord pad, è necessario aggiungere una traccia MIDI o instrument, assegnarvi un VST instrument, quindi aprire i chord pad.

PREREQUISITI

È stata correttamente connessa e configurata una tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
 2. Nella finestra di dialogo **Aggiungi traccia instrument**, selezionare un VST Instrument e fare clic su **Aggiungi traccia**.
 3. Nella traccia instrument, fare clic su **Abilita la registrazione**.
 4. Selezionare **Progetto > Chord Pad** per aprire la sezione **Chord Pad**.
-

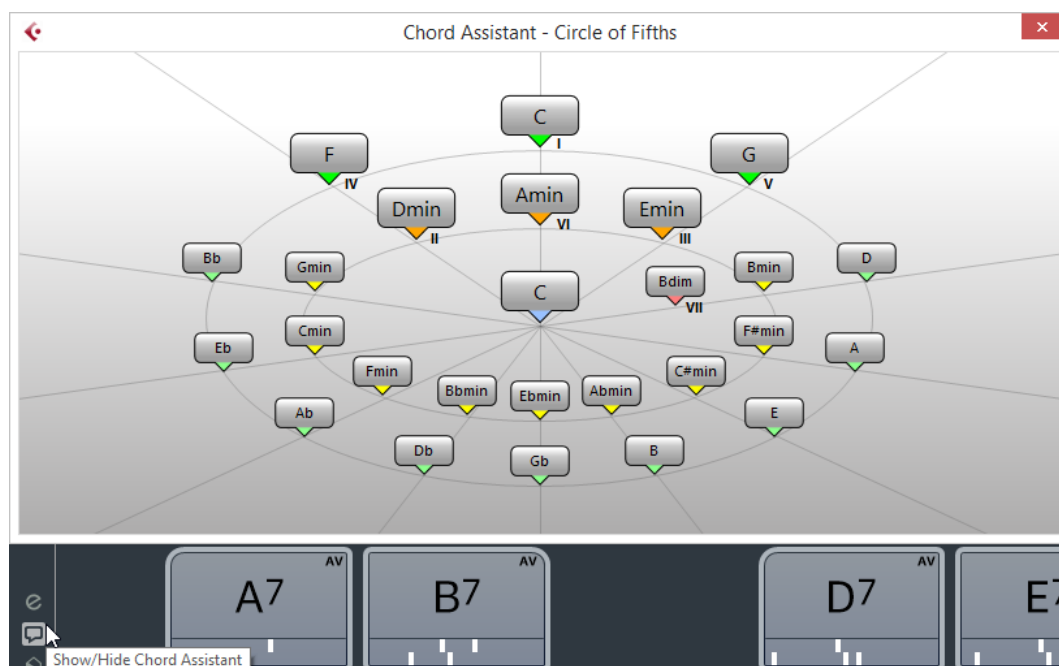
RISULTATO

È ora possibile fare clic sui chord pad oppure premere alcuni dei tasti assegnati sulla propria tastiera MIDI per attivare gli accordi preassegnati.

Chord Assistant

Il **Chord Assistant** consente di utilizzare un accordo come punto di partenza per generare dei suggerimenti per l'accordo successivo e rappresenta un utile aiuto per individuare gli accordi corretti per la creazione di una progressione di accordi per il proprio brano.

- Fare clic su **Visualizza/nascondi il Chord Assistant** sul lato sinistro dell'area dei chord pad per aprire il **Chord Assistant**.



È necessario definire un accordo di origine, procedendo come segue:

- Fare clic-destro sul chord pad con l'accordo che si intende utilizzare come origine, quindi selezionare **Utilizza X come origine per il Chord Assistant**.

La finestra **Chord Assistant** visualizza dei suggerimenti sugli accordi successivi che è possibile assegnare ai chord pad.

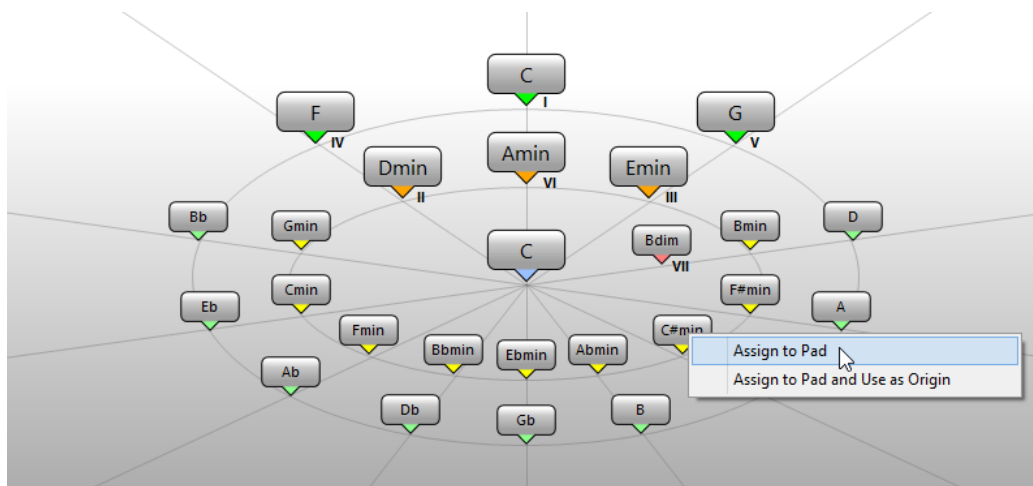
Chord Assistant - modalità Circolo delle quinte

La finestra **Chord Assistant** mostra gli accordi in una visualizzazione interattiva del circolo delle quinte.

L'accordo di origine che definisce la tonalità corrente viene visualizzato al centro della finestra **Chord Assistant**. La tonica (I) di quella tonalità viene visualizzata sopra il centro. Il cerchio esterno visualizza i dodici accordi maggiori ordinati in intervalli di quinta.

Il cerchio interno visualizza gli accordi minori paralleli corrispondenti.

I numeri romani contrassegnano gli accordi della tonalità corrente con il relativo grado della scala. È possibile utilizzare questi accordi per creare delle tipiche progressioni di accordi; possono comunque essere utilizzati gli altri accordi per ottenere dei risultati più creativi.



- Per riprodurre un accordo, cliccarci sopra.
Gli ultimi 3 accordi cliccati sono visualizzati con un bordo evidenziato.
- Per assegnare un accordo al successivo chord pad non assegnato, fare clic-destro sull'accordo suggerito e selezionare l'opzione **Assegna al pad**.
È anche possibile trascinare l'accordo suggerito e rilasciarlo su un chord pad.
- Per assegnare un suggerimento al successivo chord pad non assegnato e utilizzare questo accordo come origine, fare clic-destro sull'accordo e selezionare **Assegna al pad e utilizza come origine**.

NOTA

L'opzione **Circolo delle quinte** è disponibile anche nella finestra **Chord Assistant** per la traccia accordi.

Assegnare gli accordi ai chord pad

Ai chord pad sono preassegnati alcuni accordi; è comunque possibile assegnare dei propri accordi personalizzati.

Per assegnare gli accordi ai chord pad è possibile utilizzare:

- La finestra del **Chord editor**
- La finestra **Chord Assistant - Circolo delle quinte**
- Una tastiera MIDI
- Gli eventi accordo dalla traccia accordi

Annullamento dell'assegnazione dei chord pad

È possibile annullare l'assegnazione di tutti i chord pad in modo da poter partire da zero.

PROCEDIMENTO

- A sinistra dei chord pad, aprire il **Menu funzioni** e selezionare **Annulla l'assegnazione di tutti i pad**.
-

Assegnare gli accordi con il Chord Editor

Se si sa esattamente quale accordo si intende assegnare a uno specifico chord pad, è possibile utilizzare il chord editor.

PROCEDIMENTO

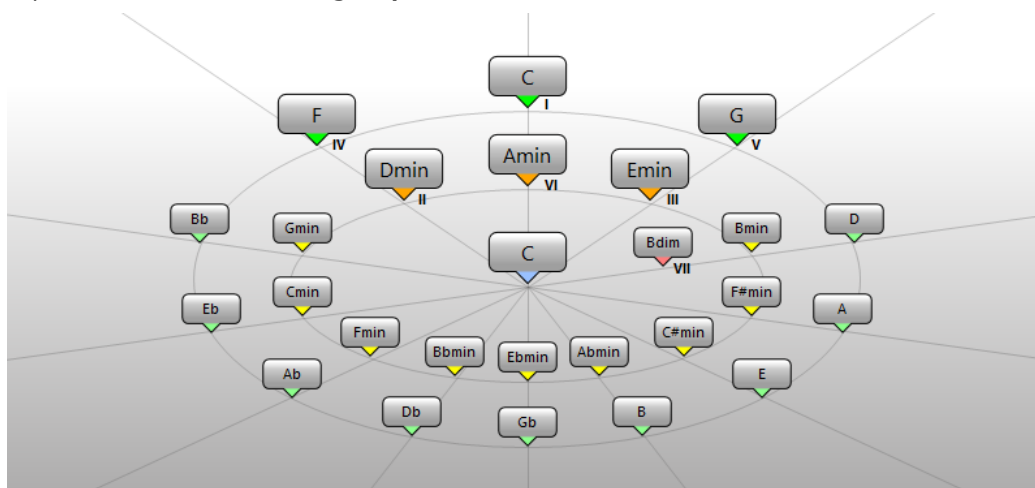
1. Spostare il puntatore del mouse verso il bordo sinistro del chord pad, quindi fare clic su **Apri editor**.
 2. Nella finestra del **Chord Editor**, utilizzare i pulsanti di definizione degli accordi per impostare una nota fondamentale, un tipo di accordo, una tensione e una nota di basso. Il nuovo accordo viene automaticamente attivato in modo da poter ascoltare un feedback acustico.
-

Assegnare gli accordi con il Chord Assistant in modalità Circolo delle quinte

Se si ha un accordo che si desidera utilizzare come punto di partenza per una progressione di accordi ma non si ha idea di come creare questa progressione, è possibile utilizzare la finestra **Chord Assistant - Cerchio delle quinte**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul chord pad che si intende utilizzare come punto di partenza e attivare l'opzione **Utilizza x come origine per il Chord Assistant**.



Si apre la finestra **Chord Assistant** e i bordi del chord pad cambiano colore a indicare che l'accordo assegnato viene ora utilizzato come origine.

L'accordo di origine viene visualizzato al centro, mentre gli accordi che appartengono alla scala sono visualizzati sopra di esso. Le cifre indicano il grado della scala degli accordi e sono utili per creare delle progressioni di accordi.

2. Nella finestra **Chord Assistant**, fare clic sui simboli degli accordi per attivare gli accordi corrispondenti.
3. Per assegnare un accordo, trascinarlo dalla finestra **Chord Assistant** e rilasciarlo sul chord pad.

NOTA

Se uno dei chord pad successivi è libero, è possibile anche fare clic-destro sull'accordo nella finestra **Chord Assistant** e selezionare l'opzione **Assegna al pad**. In tal modo l'accordo viene assegnato al successivo pad libero.

Assegnare gli accordi mediante una tastiera MIDI

Se si sa già quale accordo si intende assegnare a uno specifico chord pad, è possibile utilizzare una tastiera MIDI.

PREREQUISITI

È stata selezionata una traccia MIDI o una traccia instrument.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sul chord pad che si intende utilizzare per il nuovo accordo, quindi selezionare l'opzione **Assegna un pad dall'ingresso MIDI**.
I bordi del chord pad cambiano colore a indicare che il pad è ora pronto per la registrazione.
2. Sulla tastiera MIDI, premere i tasti relativi all'accordo che si intende assegnare.
L'accordo e il relativo voicing vengono assegnati al chord pad e si potrà ascoltare un feedback acustico dell'accordo.

NOTA

Il voicing assegnato può essere modificato tramite l'impostazione **Voicing adattivo**. Pertanto, se si intende mantenere in maniera permanente il voicing per quel pad specifico, fare clic-destro sul chord pad e selezionare **Blocca** dal menu contestuale.

LINK CORRELATI

[Voicing adattivo](#) a pag. 563

Assegnare gli accordi dalla traccia accordi

È possibile assegnare gli eventi accordo dalla traccia accordi ai chord pad.

PROCEDIMENTO

- A sinistra dei chord pad fare clic sul pulsante **Menu funzioni** e selezionare **Assegna i pad dalla traccia accordi**.
Se ai chord pad sono già assegnati degli accordi, compare un messaggio di allerta che informa che tutte le precedenti assegnazioni verranno sovrascritte.

RISULTATO

Gli eventi accordo vengono assegnati ai chord pad nello stesso ordine in cui questi si trovano nella traccia accordi.

NOTA

Gli eventi accordo che hanno più di una occorrenza nella traccia accordi vengono assegnati solo una volta.

Spostare e copiare i chord pad

È possibile invertire le assegnazioni degli accordi tra 2 chord pad oppure copiare un accordo specifico con le relative impostazioni da un chord pad a un altro.

- Per invertire le assegnazioni degli accordi tra 2 chord pad, fare clic su un chord pad e trascinarlo su un altro chord pad.
Mentre si esegue il trascinamento, il bordo del chord pad di destinazione cambia colore. Quando si rilascia il chord pad su un altro chord pad, le assegnazioni degli accordi vengono invertite.
- Per copiare le assegnazioni degli accordi relative a un chord pad su un altro chord pad, fare **Alt**-clic su un chord pad e trascinarlo su un altro chord pad.

Mentre si esegue il trascinamento, il bordo del chord pad di destinazione cambia colore. Quando si rilascia il chord pad su un altro chord pad, l'assegnazione del primo chord pad viene copiata sul chord pad di destinazione.

NOTA

Quando si spostano o si copiano dei chord pad, l'accordo viene spostato o copiato insieme alle relative impostazioni, tranne il valore Riferimento dei voicing adattivi.

Riproduzione e registrazione degli accordi

Riprodurre i chord pad mediante una tastiera MIDI

PREREQUISITI

È stata correttamente collegata e configurata una tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
 2. Nella finestra di dialogo **Aggiungi traccia instrument**, selezionare un VST instrument.
 3. Fare clic su **Aggiungi traccia**.
Viene aggiunta al progetto una traccia instrument con il VST instrument selezionato.
 4. Nella traccia instrument, fare clic su **Abilita la registrazione**.
 5. Selezionare **Progetto > Chord Pad** per aprire i **Chord Pad** in fondo alla **finestra progetto**.
 6. Premere alcuni tasti sulla tastiera MIDI per attivare gli accordi che sono preassegnati ai chord pad.
-

LINK CORRELATI

[Impostazioni dei Chord Pad – Controllo remoto](#) a pag. 559

[Modificare l'intervallo remoto dei pad](#) a pag. 562

Registrazione degli accordi sulle tracce MIDI o instrument

Gli accordi che vengono attivati attraverso i chord pad possono essere registrati sulle tracce MIDI o instrument. In tal modo è possibile riprodurre e modificare in qualsiasi momento la performance eseguita.

PREREQUISITI

È stata correttamente collegata e configurata una tastiera MIDI, sono stati aperti e configurati i chord pad ed è stata aggiunta al progetto una traccia instrument o MIDI con un VST instrument caricato.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia instrument, fare clic su **Abilita la registrazione**.
2. Nella **Barra di trasporto** attivare l'opzione **Registra**.
3. Sulla tastiera MIDI, premere i tasti che attivano i chord pad.

NOTA

Utilizzare i tasti che non sono assegnati per riprodurre e registrare altri accordi.

RISULTATO

Gli accordi attivati vengono registrati sulla traccia. Gli eventi nota vengono automaticamente assegnati a diversi canali MIDI in base alle rispettive altezze. Gli eventi nota che corrispondono alla voce soprano vengono assegnati al canale MIDI 1, la voce alto è assegnata al canale MIDI 2 e così via.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È ora possibile aprire l'**Editor dei tasti** e ritoccare e perfezionare le parti MIDI registrate utilizzando ad esempio le funzioni di editing degli accordi. È inoltre possibile utilizzare la funzione **MIDI > Dissolvi parte** per separare gli accordi registrati in base alle altezze o ai canali.

Registrazione degli accordi nella traccia accordi

Gli accordi attivati possono essere registrati nella traccia accordi. Questa modalità consente ad esempio di creare degli eventi accordo per una partitura.

PREREQUISITI

È stata correttamente collegata e configurata una tastiera MIDI, sono stati aperti e configurati i chord pad ed è stata aggiunta una traccia instrument o MIDI con un VST instrument caricato.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia instrument, abilitare l'opzione **Monitor**.
2. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Accordo** per aggiungere la traccia accordi.
3. Nell'Inspector della traccia accordi, fare clic su **Abilita la registrazione**.
4. Nella **Barra di trasporto** attivare l'opzione **Registra**.
5. Sulla tastiera MIDI, premere i tasti che attivano i chord pad.

NOTA

Utilizzare i tasti che non sono assegnati per riprodurre e registrare altri accordi.

RISULTATO

Gli eventi accordo vengono registrati sulla traccia accordi.

NOTA

Gli eventi accordo registrati potrebbero suonare in maniera differente rispetto a come vengono riprodotti i chord pad. Questo perché le impostazioni relative ai voicing per la traccia accordi sono diverse dai voicing dei chord pad.

LINK CORRELATI

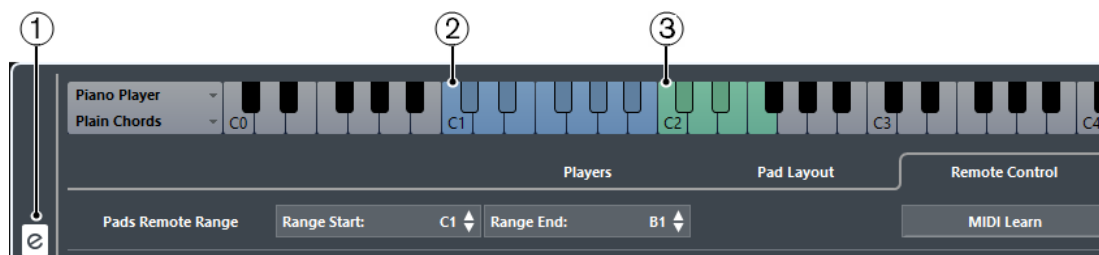
[Funzioni per lavorare con gli accordi](#) a pag. 535

[Voicing](#) a pag. 541

Impostazioni dei Chord Pad – Controllo remoto

Nella scheda **Controllo remoto** delle **Impostazioni dei chord pad** è possibile modificare le assegnazioni dei tasti di controllo remoto.

- A sinistra dei chord pad, fare clic su **Visualizza/nascondi le impostazioni** e attivare la scheda **Controllo remoto**.



- 1. Visualizza/nascondi le impostazioni**
Apri le impostazioni relative ai chord pad.
- 2. Intervallo remoto dei pad**
I tasti che sono assegnati come tasti di controllo remoto per i chord pad sono evidenziati in blu.
- 3. Voicing/Tensioni/Trasposizione**
I tasti che sono assegnati come tasti di controllo remoto per i voicing, le tensioni e la trasposizione sono evidenziati in verde.

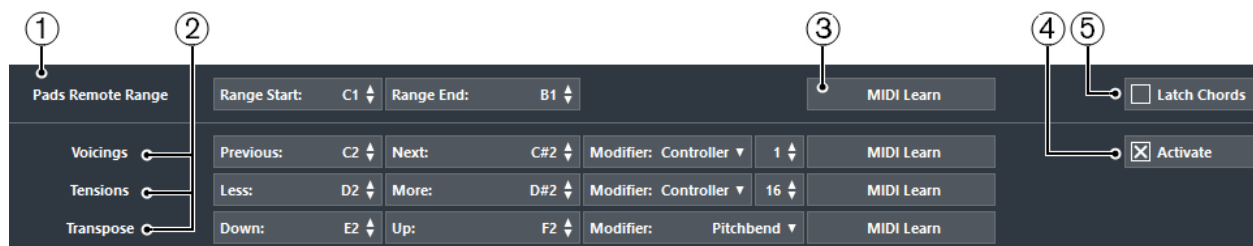
LINK CORRELATI

[Intervallo remoto dei pad](#) a pag. 560

Intervallo remoto dei pad

L'intervallo remoto dei pad rappresenta l'intervallo dei tasti di controllo remoto che attivano gli accordi assegnati ai chord pad.

- Selezionare **Controllo remoto** per aprire le impostazioni relative all'intervallo remoto dei pad.



- 1. Intervallo remoto dei pad**
Consente di impostare la nota iniziale e finale per l'intervallo remoto.
Come impostazione predefinita, il parametro **Inizio dell'intervallo** è impostato su C1 mentre **Fine dell'intervallo** su B1. Ciò viene indicato dai tasti corrispondenti sulla tastiera dei chord pad che vengono evidenziati in blu. È possibile attivare gli accordi che sono assegnati ai chord pad premendo i tasti che corrispondono a questo intervallo di note sulla propria tastiera MIDI.
- 2. Voicing/Tensioni/Trasposizione**
Consente di assegnare dei tasti remoti per modificare le impostazioni di voicing, tensioni e trasposizione dell'ultimo chord pad suonato. È inoltre possibile assegnare dei controller continui per modificare simultaneamente tutti i chord pad.
I tasti di controllo remoto per voicing, tensioni e trasposizioni sono evidenziati in verde.
- 3. MIDI Learn**
Attiva/disattiva la funzione MIDI Learn per l'assegnazione dei dati MIDI in entrata all'intervallo remoto dei pad e ai parametri con i quali modificare i voicing, le tensioni e il valore di trasposizione.
- 4. Attiva**

Attiva/disattiva l'assegnazione dei tasti di controllo remoto per i parametri Voicing, Tensioni e Trasposizione. Se questa opzione è disattivata, è attiva solamente l'assegnazione dei tasti di controllo remoto per il parametro Intervallo remoto dei pad.

5. Accordi in modalità 'Latch'

Attivare questa funzione per fare in modo che il chord pad venga riprodotto fino a quando viene nuovamente attivato.

Assegnazioni remote di default

Assegnazioni remote di default dei controlli remoti per i pad

Di default, gli eventi MIDI da C1 a B1 attivano gli accordi che sono assegnati ai chord pad. Tutti i tasti che non sono assegnati per il controllo in remoto possono essere utilizzati per la riproduzione regolare.

È possibile modificare voicing, tensioni o trasposizioni dell'accordo attivato, abilitando l'opzione **Attiva** nella parte inferiore della scheda **Controllo remoto** e utilizzando i seguenti tasti di controllo remoto di default:

Azione	Descrizione	Tasto di controllo remoto
Voicing: Precedente	Riproduce il voicing precedente dell'ultimo accordo suonato.	C2
Voicing: Successivo	Riproduce il voicing successivo dell'ultimo accordo suonato.	C#2
Voicing per tutti i chord pad	La posizione della rotella determina i voicing per i successivi accordi suonati di tutti i chord pad.	CC 1 Modulation wheel
Tensioni: Meno	Riproduce l'ultimo accordo suonato con meno tensioni.	D2
Tensioni: Più	Riproduce l'ultimo accordo suonato con più tensioni.	D#2
Tensioni per tutti i chord pad	Consente di determinare il livello di tensioni per il successivo accordo suonato di tutti i chord pad.	CC 16
Trasposizione: Giù	Riproduce l'ultimo accordo suonato e lo traspone verso il basso.	E2
Trasposizione: Su	Riproduce l'ultimo accordo suonato e lo traspone verso l'alto.	F2
Trasponi tutti i pad	La posizione della rotella determina il valore di trasposizione per i successivi	Pitchbend wheel

Azione	Descrizione	Tasto di controllo remoto
	accordi suonati di tutti i chord pad. Lo spostamento della rotella completamente verso l'alto o verso il basso corrisponde a uno spostamento di +/-5 semitoni.	

Le assegnazioni remote sono salvate globalmente.

NOTA

Se si utilizzano i tasti remoti per i voicing, le tensioni o la trasposizione dopo il rilascio della nota remota per il chord pad, ne viene influenzato il successivo accordo suonato.

Modificare l'intervallo remoto dei pad

È possibile ampliare l'intervallo remoto dei pad in modo da poter avere accesso ad un numero maggiore di chord pad. Questo intervallo può essere invece ristretto al fine di poter utilizzare un numero maggiore di tasti per l'esecuzione delle note regolari sulla propria tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Visualizza/nascondi le impostazioni** > **Controllo remoto** per aprire le assegnazioni dei controlli remoti.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **MIDI Learn** in modo che il pulsante si illumini e, sulla propria tastiera MIDI, premere i due tasti che si desidera assegnare come inizio e fine dell'intervallo.
 - Inserire un nuovo valore nei campi **Inizio dell'intervallo** e **Fine dell'intervallo**.
-

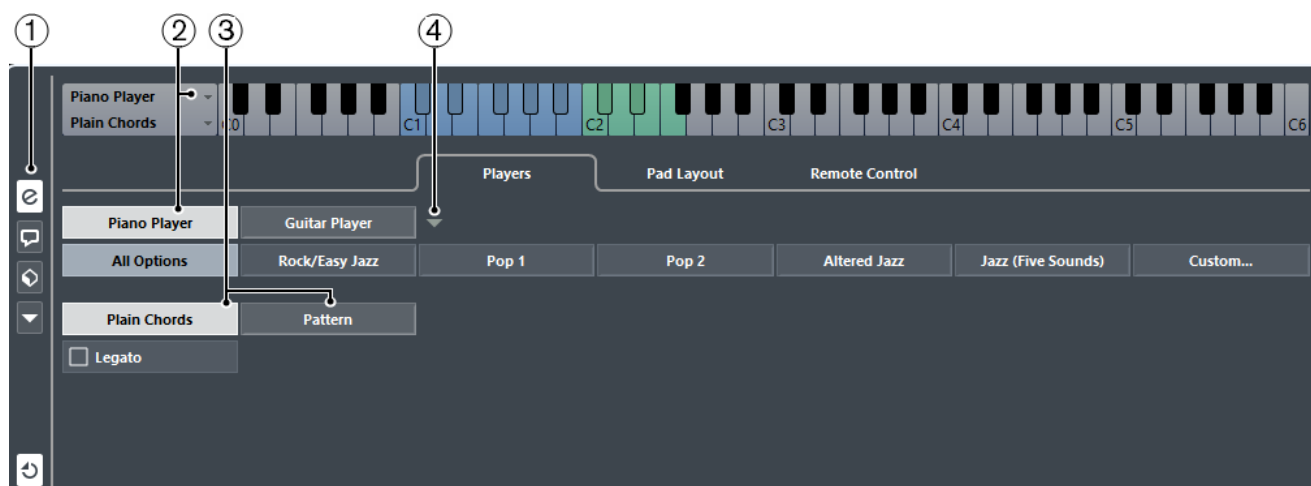
RISULTATO

Sulla tastiera, l'indicazione relativa all'intervallo remoto dei pad è cambiata.

Impostazioni dei Chord Pad – selezione del tipo di musicista

Nella scheda **Musicisti** delle **Impostazioni dei chord pad** è possibile modificare il voicing utilizzato per i chord pad. Possono essere selezionati diversi tipi di musicisti con impostazioni di voicing specifiche, tipiche per quel particolare esecutore. Di default, è attiva l'opzione **Pianista**. Selezionando **Accordi piani** o **Pattern** è possibile determinare come vengono suonate le note di un accordo.

- A sinistra dei chord pad, fare clic su **Visualizza/nascondi le impostazioni** e attivare la scheda **Musicisti**.



1. **Visualizza/nascondi le impostazioni**
Apri le impostazioni relative ai chord pad.
2. **Selezione dei musicisti**
Seleziona il tipo di musicista e utilizza il relativo voicing per i chord pad.
3. **Accordi piani/Pattern**
 - Selezionare **Accordi piani** per attivare contemporaneamente tutte le note di un accordo.
 - Selezionare **Pattern** per suddividere gli accordi nelle singole note che li compongono.
4. **Gestione dei musicisti**
Apri un menu in cui è possibile selezionare il tipo di musicista che si intende aggiungere. Da qui è inoltre possibile rinominare o rimuovere il musicista corrente.

LINK CORRELATI

[Tipi di musicisti e voicing](#) a pag. 563

[Voicing](#) a pag. 541

[Impostazioni dei Chord Pad – selezione del tipo di musicista](#) a pag. 562

Tipi di musicisti e voicing

Diversi tipi di strumenti e stili presentano librerie di voicing differenti. Queste librerie determinano il modo in cui gli accordi vengono riprodotti e quali altezze vengono suonate. I voicing si riferiscono ai diversi tipi di musicisti.

LINK CORRELATI

[Voicing](#) a pag. 541

Voicing adattivo

In Cubase, l'impostazione Voicing adattivo fa in modo che le altezze nelle progressioni di accordi non si modifichino bruscamente.

L'opzione Voicing adattivo è attivata e i voicing dei chord pad vengono determinati automaticamente in base a specifiche regole vocali.



Se si desidera impostare manualmente il voicing di uno specifico chord pad facendo in modo che questo non cambi automaticamente, è possibile utilizzare il controllo Voicing a destra del chord pad. Quando si assegna un proprio voicing personalizzato, la funzione Voicing adattivo viene disattivata per quel chord pad, in modo che il pad non segua più le regole vocali del riferimento del voicing. Per attivare nuovamente la funzione Voicing adattivo, fare clic-destro sul chord pad e attivare l'opzione **Voicing adattivo**.

Per bloccare il voicing per un chord pad è possibile fare clic-destro sul pad e attivare l'opzione **Blocca**. In tal modo, per questo pad vengono bloccate le possibilità di editing e di modifica dei controlli in remoto e viene disattivata la funzione **Voicing adattivo**. Per sbloccare nuovamente il chord pad, cliccarci sopra col tasto destro e disattivare l'opzione **Blocca**.

Pattern player

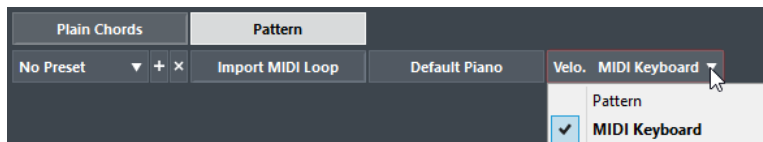
Il pattern player consente di spezzare l'accordo attivato nelle singole note che lo compongono, le quali vengono riprodotte una dopo l'altra (arpeggio).

Utilizzo del Pattern Player

Il pattern player riproduce le note che costituiscono l'accordo, una dopo l'altra (arpeggio).

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Visualizza/nascondi le impostazioni > Musicisti > Pattern**.



2. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic su **Importa loop MIDI** per selezionare un loop MIDI da utilizzare come pattern.
 - Trascinare una parte MIDI dal riquadro di visualizzazione degli eventi al campo **Trascinare parte MIDI**.

NOTA

Il loop o la parte devono avere un numero di voci compreso tra 3 e 5. In **MediaBay**, il numero di voci viene indicato nella colonna **Voci** dell'elenco dei risultati.

Il loop o la parte vengono presi come riferimento e definiscono il modo in cui viene riprodotto l'accordo. Il campo **Trascinare parte MIDI** visualizza il nome del loop o della parte selezionati.

3. Nel campo **Velocity da:** selezionare una sorgente di velocity per le note.
 - Attivare l'opzione **Tastiera MIDI** per determinare i valori di velocity mediante l'intensità della pressione sui tasti della tastiera MIDI.
 - Attivare l'opzione **Pattern** per utilizzare i valori di velocity derivati dal loop MIDI o dalla parte MIDI selezionati come pattern.
-

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se si dispone di un pattern che si desidera utilizzare in altri progetti, è possibile salvarlo utilizzando la sezione dei preset all'interno del pattern player.

LINK CORRELATI

[Assegnazione di voci alle note](#) a pag. 547

[Configurare le colonne nell'elenco dei risultati](#) a pag. 379

Utilizzo di diversi tipi di musicisti su più tracce

È possibile configurare diversi tipi di musicisti con suoni diversi su tracce differenti. Se si abilita alla registrazione queste tracce e si riproducono i chord pad, ciascuna traccia utilizza un tipo di musicista dedicato.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi traccia > Instrument**.
2. Nella finestra di dialogo **Aggiungi traccia instrument**, inserire il numero di tracce nel campo **Numero**, quindi selezionare un VST instrument.
3. Fare clic su **Aggiungi traccia**.
Le tracce instrument vengono aggiunte al proprio progetto.
4. Selezionare **Progetto > Chord Pad** per aprire i chord pad.
5. A sinistra dei chord pad, attivare **Visualizza/nascondi le impostazioni** e fare clic su **Musicisti**.
6. Selezionare la prima traccia instrument, scegliere un suono del VST instrument quindi, nella scheda dei chord pad, selezionare un musicista.
Selezionare ad esempio un suono di piano e assegnare un **Pianista**.

NOTA

Quando si configura un musicista per una traccia, assicurarsi le opzioni **Abilita la registrazione** o **Monitor** siano attive solamente per quella specifica traccia.

7. Selezionare la seconda traccia instrument, scegliere un suono del VST instrument, quindi configurare un altro musicista.
Selezionare ad esempio un suono di chitarra e assegnare un **Chitarrista**.
8. Selezionare la traccia instrument successiva e procedere come per le altre due tracce.
Selezionare ad esempio un suono di archi e assegnare un **Musicista di base**.
9. Selezionare tutte le tracce instrument, quindi fare clic su **Abilita la registrazione**.

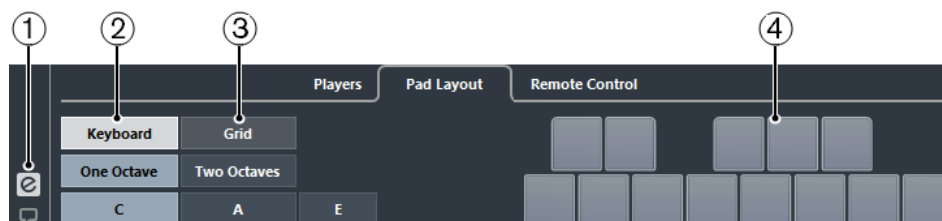
RISULTATO

È ora possibile riprodurre i chord pad e utilizzare i parametri di controllo remoto per le funzioni Tensioni e Trasposizione per modificare contemporaneamente tutti i simboli di accordo per ciascun musicista. Tuttavia, se si cambia il **Voicing**, la modifica ha effetto solamente sull'esecutore selezionato.

Impostazioni dei Chord Pad – Layout dei pad

La scheda **Layout dei pad** nelle **Impostazioni dei Chord Pad** consente di modificare il layout utilizzato per i chord pad. Di default, è attivo il layout a tastiera ma è possibile passare a un layout a griglia se si preferisce. Dopo aver modificato il layout dei pad, potrebbe essere necessario modificare le impostazioni dei controlli in remoto.

- A sinistra dei chord pad, fare clic su **Visualizza/nascondi le impostazioni** e attivare la scheda **Layout dei pad**.



- 1. Visualizza/nascondi le impostazioni**
Aprire le impostazioni relative ai chord pad.
- 2. Tastiera**
Attivare questa opzione per visualizzare i chord pad in un layout a tastiera. È possibile visualizzare una o più ottave e decidere se il primo chord pad inizi con le note C, A o E.
- 3. Griglia**
Attivare questa opzione per visualizzare i chord pad in un layout a griglia. È possibile visualizzare fino a 4 righe e 16 colonne.
- 4. Visualizzazione del layout**
Visualizza il modo in cui è visualizzato il layout del chord pad attivo.

Preset dei chord pad

I preset dei chord pad sono dei modelli che possono essere applicati a chord pad esistenti o di nuova creazione.

I preset dei chord pad contengono gli accordi che sono assegnati ai chord pad oltre alle configurazioni relative ai diversi tipi di musicisti, inclusi tutti i dati dei pattern importati tramite **MediaBay** o utilizzando la funzione di trascinamento. I preset dei chord pad consentono di caricare rapidamente gli accordi, oppure di riutilizzare le impostazioni relative ai tipi di musicisti. Il menu contenente i preset dei chord pad si trova a sinistra dei chord pad. I preset dei chord pad vengono organizzati in **MediaBay** ed è possibile categorizzarli utilizzando degli attributi.

- Per salvare/caricare un preset, selezionare **Preset dei chord pad > Salva/Carica un preset dei chord pad**.

È inoltre possibile caricare solamente gli accordi assegnati da un preset dei chord pad senza necessariamente caricare anche le configurazioni relative ai tipi di musicisti. Ciò è utile se si desidera utilizzare degli accordi specifici che sono stati salvati sotto forma di preset, ma senza andare ad alterare le impostazioni correnti relative ai tipi di musicisti.

- Per caricare solamente gli accordi di un preset, selezionare **Preset dei chord pad > Carica gli accordi da un preset**.

Analogamente, è anche possibile caricare solamente le configurazioni relative ai tipi di musicisti contenute in un preset. Ciò è utile se sono state salvate delle impostazioni molto complesse relative a uno o più tipi di musicisti e si desidera riutilizzarle su altri chord pad senza dover modificare gli accordi assegnati.

- Per caricare solamente le impostazioni relative ai diversi tipi di musicisti da un preset, selezionare **Preset dei chord pad > Carica i musicisti da un preset**.

Salvataggio dei preset dei chord pad

Dopo che sono stati configurati dei chord pad, questi possono essere salvati sotto forma di preset dei chord pad.

PROCEDIMENTO

- A sinistra dei chord pad, selezionare **Preset dei chord pad > Salva un preset dei chord pad**.

2. Nella sezione **Nuovo preset**, inserire un nome per il nuovo preset.

NOTA

È possibile anche definire degli attributi per i preset.

3. Fare clic su **OK** per salvare il preset e uscire dalla finestra di dialogo.
-

Creare degli eventi dai chord pad

È possibile utilizzare gli accordi assegnati ai chord pad per creare degli eventi accordo o delle parti MIDI nella **finestra progetto**.

- Per creare un evento accordo, trascinare un chord pad e rilasciarlo sulla traccia accordi.
- Per creare una parte MIDI di lunghezza pari a una misura, trascinare un chord pad e rilasciarlo su una traccia MIDI o instrument.

LINK CORRELATI

[Registrare gli eventi accordo con una tastiera MIDI](#) a pag. 549

Modifica del tempo e del tempo in chiave

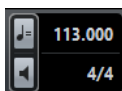
Modalità di tempo del progetto

Per ciascun progetto è possibile impostare una modalità di tempo, in relazione al fatto che il materiale musicale considerato abbia un tempo fisso, oppure che questo cambi lungo il progetto.

Nella **Barra di trasporto** è possibile impostare le seguenti modalità di tempo:

- **Modalità Tempo fisso**

Se si desidera lavorare con un tempo fisso che non cambi nel corso del progetto, disattivare l'opzione **Attiva traccia tempo** nella **Barra di trasporto**. È possibile modificare il valore del tempo in modo da impostare un tempo fisso di prova.



- **Modalità Traccia tempo**

Se il materiale musicale considerato presenta dei cambi di tempo, attivare l'opzione **Attiva traccia tempo** nella **Barra di trasporto**. È possibile modificare il valore del tempo per cambiare il tempo presso la posizione del cursore. Se il progetto al quale si sta lavorando non contiene dei cambi di tempo, il tempo viene modificato all'inizio del progetto.



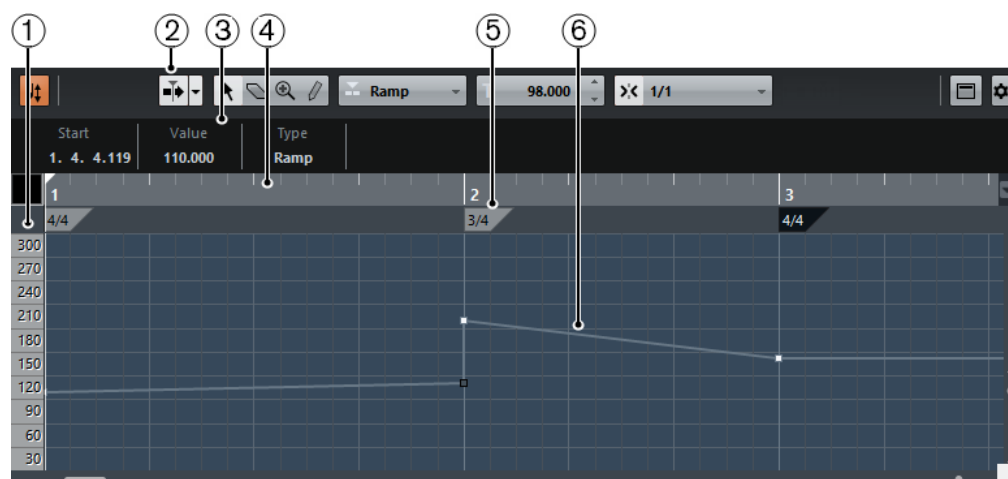
LINK CORRELATI

[Configurare i progetti per le modifiche di tempo](#) a pag. 570

Editor della traccia tempo

L'**Editor della traccia tempo** offre una panoramica delle impostazioni relative al tempo del progetto. Questo editor consente di aggiungere e modificare gli eventi di tempo.

- Per aprire l'**Editor della traccia tempo**, selezionare **Progetto > Traccia tempo**, oppure premere **Ctrl/Cmd-T**.



L'**Editor della traccia tempo** è suddiviso in diverse sezioni:

1. Scala del tempo

Visualizza la scala del tempo in BPM.

2. Barra degli strumenti

Contiene una serie di strumenti di utility per la selezione, l'aggiunta e la modifica degli eventi di tempo e di tempo in chiave.

3. Linea info

Visualizza una serie di informazioni relative all'evento di tempo o di tempo in chiave selezionato.

4. Righello

Mostra la linea del tempo e il formato di visualizzazione del progetto.

5. Riquadro di visualizzazione del tempo in chiave

Visualizza gli eventi tempo in chiave presenti nel progetto.

6. Riquadro di visualizzazione della curva del tempo

Se il progetto è impostato su un tempo fisso, viene visualizzato un solo evento di tempo e un tempo fisso.

Se il progetto a cui si sta lavorando è impostato in modalità traccia tempo, questo display visualizza la curva del tempo con indicati gli eventi di tempo presenti nel progetto.

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di utility per la selezione, l'aggiunta e la modifica degli eventi di tempo e di tempo in chiave.

Sono disponibili i seguenti strumenti:

Attiva traccia tempo



Consente di alternare il tempo del progetto tra la modalità tempo fisso e la modalità traccia tempo.

Visualizza/Nascondi le informazioni



Apri/chiude la linea info.

Tools



Contiene una serie di strumenti di utility per la selezione, la cancellazione, l'ingrandimento e il disegno.

Scorrimento automatico



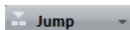
Fa in modo che la visualizzazione degli eventi di tempo scorra nel corso della riproduzione, mantenendo così visibile il cursore di progetto all'interno dell'editor.

Snap



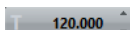
Consente di limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale degli eventi di tempo su determinate posizioni. Gli eventi di tempo in chiave scattano sempre all'inizio delle misure.

Tipo di nuovi punti di tempo



Consente di selezionare il tipo dei nuovi punti di tempo. Selezionare **Rampa** se si desidera che i nuovi punti di tempo si modifichino in maniera graduale dal punto curva precedente fino a quello nuovo. Selezionare **Salto** per fare in modo che i nuovi punti di tempo cambino istantaneamente. Selezionare **Automatico** se i nuovi punti di tempo devono essere dello stesso tipo del punto curva precedente.

Tempo attuale



In modalità tempo fisso, questo parametro consente di modificare il tempo attuale.

Impostare dei cambi di tempo per i progetti

Se la traccia tempo è attivata, è possibile impostare dei cambi di tempo per il progetto.

NOTA

Se si lavora in modalità traccia tempo, assicurarsi che il formato di visualizzazione nella **finestra progetto** sia impostato su **Misure e movimenti**. In caso contrario, si potrebbero ottenere dei risultati piuttosto confusi.

Se si attiva l'opzione **Attiva traccia tempo** nella **Barra di trasporto**, la curva della traccia tempo viene visualizzata nel display della curva del tempo.

Il valore del tempo può essere modificato come segue:

- Aggiungendo degli eventi di tempo nell'**Editor della traccia tempo**.

LINK CORRELATI

[Configurare i progetti per le modifiche di tempo](#) a pag. 570

Configurare i progetti per le modifiche di tempo

Quando si crea un nuovo progetto, il tempo del progetto viene automaticamente impostato in modalità tempo fisso. Se la musica a cui si sta lavorando contiene dei cambi di tempo, è necessario impostare il progetto in modalità Traccia tempo.

PROCEDIMENTO

- Per impostare il proprio progetto in modalità Traccia tempo, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella **Barra di trasporto**, attivare l'opzione **Attiva traccia tempo**.
 - Selezionare **Progetto > Traccia tempo** e attivare l'opzione **Attiva traccia tempo**.
-

RISULTATO

Il tempo del progetto è ora impostato in modo da seguire la traccia tempo.

LINK CORRELATI

[Editor della traccia tempo](#) a pag. 568

Configurazione di una traccia tempo mediante l'aggiunta di cambi di tempo

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Traccia tempo** per aprire l'**Editor della traccia tempo**.
2. Aprire il menu a tendina **Tipo di nuovi punti di tempo** e selezionare un'opzione.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** e fare clic sulla curva del tempo.
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Disegna** e fare clic e trascinamento nel display della curva del tempo.

NOTA

Se attivata, la funzione **Snap** determina a quali posizioni temporali è possibile inserire i punti della curva del tempo.

RISULTATO

L'evento di tempo viene aggiunto alla curva del tempo.

Modifica degli eventi di tempo

Nell'**Editor della traccia tempo** è possibile modificare gli eventi di tempo selezionati.

Utilizzare i seguenti metodi:

- Utilizzando lo strumento **Selezione oggetto**, fare clic e trascinare in senso orizzontale o verticale.
- Nella **Linea info**, regolare il valore del tempo nel campo **Valore**.

NOTA

Quando si modificano degli eventi di tempo nelle curve del tempo, assicurarsi che il formato di visualizzazione nel righello della **finestra progetto** sia impostato su **Misure e movimenti**. In caso contrario, si potrebbero ottenere dei risultati piuttosto confusi.

Per rimuovere gli eventi di tempo utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Utilizzando lo strumento **Cancella**, fare clic sull'evento di tempo desiderato.
- Selezionare l'evento di tempo da rimuovere e premere **Backspace**.

NOTA

Non è possibile rimuovere il primo evento di tempo.

Utilizzare il metodo seguente per modificare il tipo di curva del tempo:

- Nella **Linea info**, regolare il tipo di curva del tempo nel campo **Tipo**.

Impostare un tempo fisso per un progetto

Se la musica alla quale si sta lavorando non contiene delle modifiche di tempo e la traccia tempo è disattivata, è possibile definire un tempo fisso per il proprio progetto.

Quando la traccia tempo è disattivata, la curva della traccia tempo viene visualizzata in grigio. Il tempo fisso viene visualizzato sotto forma di linea orizzontale nel display della curva del tempo.

Se il tempo della musica a cui si sta lavorando è noto, è possibile regolare il valore del tempo nelle seguenti aree del programma:

- Nel campo **Tempo** della **Barra di trasporto**
- Nel campo **Tempo attuale** della barra degli strumenti dell'**Editor della traccia tempo**

Se non si conosce il tempo della musica a cui si sta lavorando, utilizzare uno dei seguenti strumenti per calcolarlo e impostarlo:

- Calcolatore del tempo
- Utilizza il tempo del loop

LINK CORRELATI

[Impostare il tempo del progetto a partire da una registrazione](#) a pag. 572

[Impostare il tempo del progetto in base a un loop audio](#) a pag. 573

Impostare il tempo del progetto a partire da una registrazione

È possibile calcolare il tempo di materiale audio o MIDI registrato liberamente utilizzando il **Calcolatore del tempo** e impostare questo tempo come il tempo del progetto.

PREREQUISITI

Il tempo è impostato in modalità **Fisso**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, selezionare lo strumento **Selezione intervallo**.
2. Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, definire una selezione che copra un numero esatto di movimenti della registrazione.
3. Selezionare **Progetto > Calcolatore del tempo**.
4. Nel campo valore **Beat**, inserire il numero di movimenti inclusi nella selezione.
Il tempo calcolato viene visualizzato nel campo **BPM**.
5. Nella sezione **Inserisci tempo nella traccia tempo**, fare clic su **All'inizio della traccia tempo**.

RISULTATO

Il tempo del progetto viene impostato in funzione del tempo calcolato dalla registrazione.

LINK CORRELATI

[Calcolatore del tempo](#) a pag. 574

Impostare il tempo del progetto mediante battitura

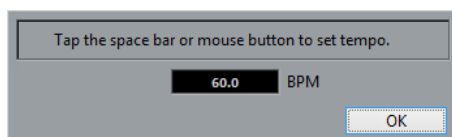
È possibile impostare il tempo di materiale audio o MIDI registrato liberamente battendolo direttamente.

PREREQUISITI

Il tempo è impostato in modalità **Fisso**.

PROCEDIMENTO

1. Attivare la riproduzione.
2. Selezionare **Progetto > Calcolatore del tempo**.
3. Fare clic su **Batti tempo**.
Si apre la finestra **Batti tempo**.



4. Utilizzare **Barra spaziatrice** per battere il tempo della registrazione che viene riprodotta. Nel campo **BPM**, il tempo calcolato viene aggiornato ogni volta che si esegue un battito.
5. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra.
Il tempo battuto viene visualizzato nel campo **BPM** del **Calcolatore del tempo**.
6. Fare clic su uno dei pulsanti presenti nella sezione **Inserisci tempo nella traccia tempo** per inserire il tempo calcolato all'interno della traccia tempo.

RISULTATO

Il tempo del progetto viene impostato sul tempo battuto.

LINK CORRELATI

[Impostare un tempo fisso per un progetto](#) a pag. 572

Impostare il tempo del progetto in base a un loop audio

È possibile impostare il tempo del progetto in relazione al tempo di un loop audio.

PREREQUISITI

Il proprio progetto contiene un loop audio che non è impostato in **Modalità musicale**.

PROCEDIMENTO

1. Nel righello della **finestra progetto**, impostare il localizzatore sinistro all'inizio del loop audio.
2. Impostare il localizzatore destro alla fine dell'ultima misura.
Non è necessario far coincidere questa posizione con la fine del loop audio, ma solo con il relativo numero di misure.
3. Selezionare il loop audio.
4. Selezionare **Audio > Avanzato > Utilizza il tempo dell'evento**.
Il programma chiede se si intende impostare il tempo globale del progetto.
5. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic su **Sì** per regolare il tempo del progetto in maniera globale.

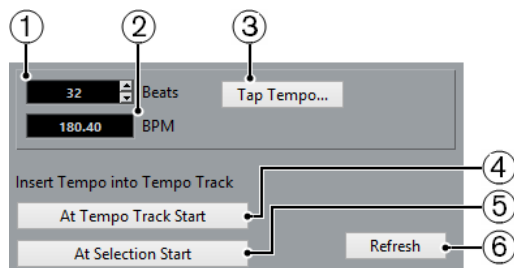
- Fare clic su **No** per regolare il tempo del progetto solamente nella sezione dell'evento audio.
-

RISULTATO

Il tempo del progetto viene impostato sul tempo calcolato per il loop audio.

Calcolatore del tempo

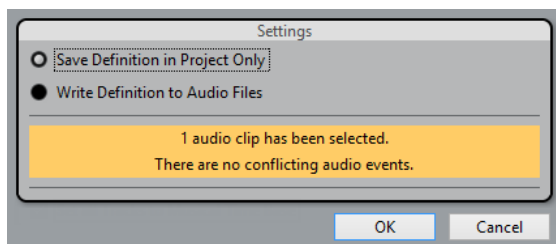
Il **Calcolatore del tempo** è uno strumento per il calcolo del tempo di materiale audio o MIDI registrato liberamente. Questo strumento consente anche di impostare il tempo 'battendolo' direttamente (per mezzo della funzione Batti tempo).



- Per aprire il **Calcolatore del tempo** per una registrazione audio o MIDI, selezionare **Progetto > Calcolatore del tempo**.
1. **Movimenti**
Consente di inserire il numero di movimenti (beat) per la sezione selezionata della propria registrazione.
 2. **BPM**
Visualizza il tempo calcolato per la selezione.
 3. **Batti tempo**
Apri una finestra che consente di specificare un tempo battendolo direttamente.
 4. **Inserisci tempo nella traccia tempo-All'inizio della traccia tempo**
Se il proprio progetto è in modalità **Traccia tempo**, il tempo calcolato viene impostato come primo punto della curva del tempo. Se il proprio progetto è in modalità tempo fisso, il tempo calcolato viene impostato per l'intero progetto.
 5. **Inserisci tempo nella traccia tempo-All'inizio della selezione**
Se il proprio progetto è in modalità **Traccia tempo**, il tempo calcolato viene impostato come un nuovo evento di tempo all'inizio della selezione.
 6. **Aggiorna**
Consente di ricalcolare il tempo. Questa funzione è utile ad esempio quando si modifica la selezione.

Impostare la definizione in funzione del tempo

La finestra di dialogo **Imposta la definizione in funzione del tempo** consente di fare in modo che il materiale audio registrato liberamente segua un tempo specifico.



- Per aprire la finestra di dialogo **Imposta la definizione in funzione del tempo** per una registrazione audio, selezionare **Audio > Avanzato > Imposta la definizione in funzione del tempo**.

Salva la definizione solamente nel progetto

Consente di salvare l'informazione relativa al tempo solamente nel file del progetto.

Scrivi la definizione nei file audio

Consente di scrivere l'informazione relativa al tempo nei file audio selezionati. Questa funzionalità è utile se si desidera utilizzare questi file audio in altri progetti insieme all'informazione del tempo.

Adattare il tempo dell'audio al tempo del progetto

È possibile adattare il tempo di materiale audio registrato liberamente al tempo del progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi audio che si intende adattare al tempo del progetto.
2. Selezionare **Audio > Avanzato > Imposta la definizione in funzione del tempo**.
3. Facoltativo: Regolare le impostazioni.
4. Fare clic su **OK**.

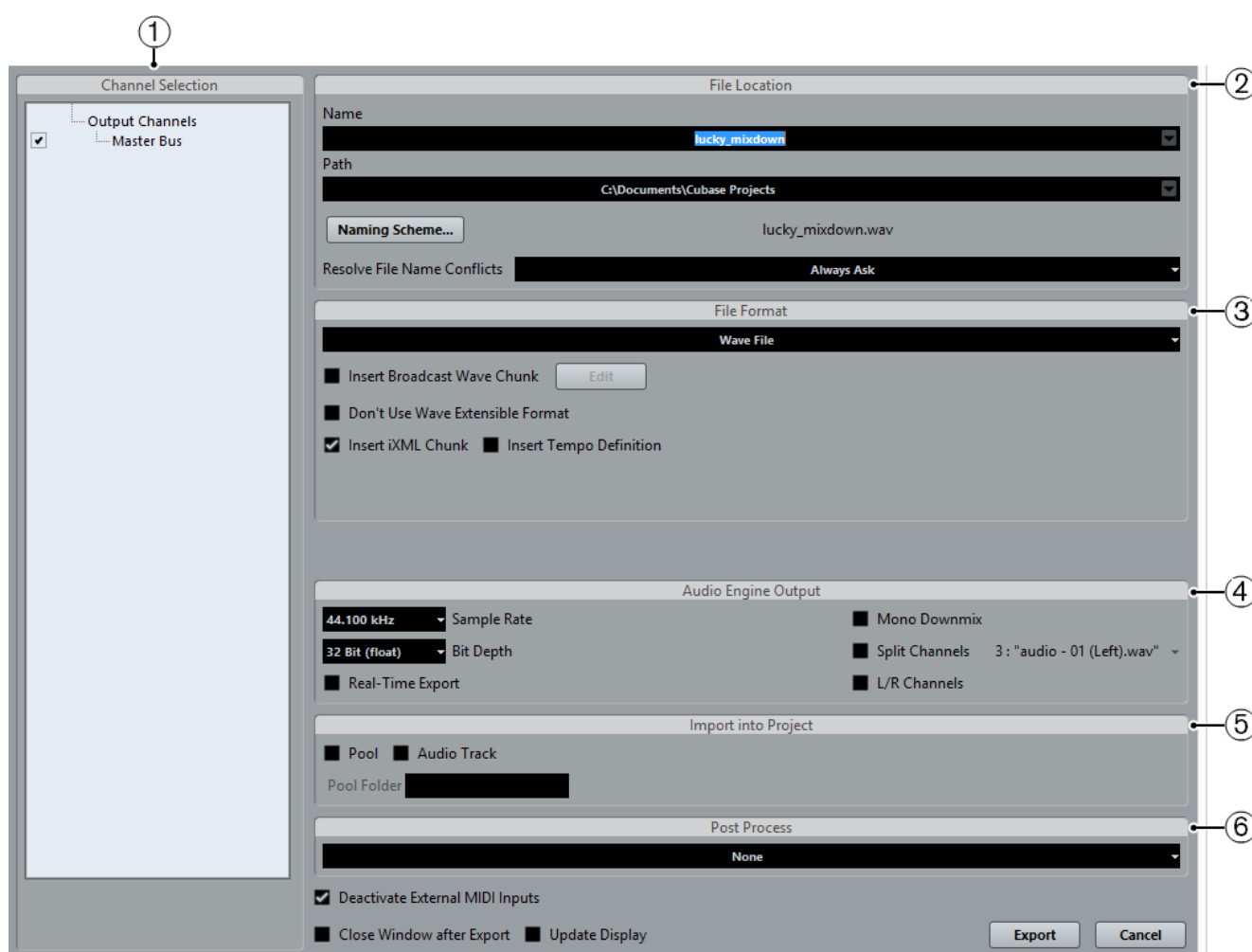
RISULTATO

L'informazione relativa al tempo viene copiata nell'audio e le tracce vengono impostate sul tempo musicale. Questa situazione viene ottenuta per mezzo dell'applicazione della funzione warping agli eventi. Per gli eventi audio viene attivata la **Modalità musicale**. Le tracce audio seguono ora qualsiasi modifica di tempo presente nel progetto.

Esportazione di un mixdown audio

La funzione **Esporta mixdown audio** consente di eseguire un mixdown ed esportare tutto l'audio contenuto tra i localizzatori sinistro e destro di un progetto.

Per aprire la finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, selezionare **File > Esporta > Mixdown audio**.



La finestra di dialogo **Esporta mixdown audio** è suddivisa in varie sezioni:

1. Selezione dei canali

Consente di selezionare il canale sul quale viene eseguito il mixdown, da un elenco di tutti i canali di uscita disponibili nel progetto.

2. Posizione file

Consente di definire uno schema di assegnazione dei nomi e di selezionare un percorso d'accesso per il file esportato.

3. Formato file

Consente di selezionare un formato file e di definire delle impostazioni aggiuntive per il file da creare. Sono incluse le impostazioni relative ai codec, i metadati, la frequenza di campionamento, la profondità in bit, ecc. Le opzioni effettivamente disponibili dipendono dal formato file selezionato.

4. Uscita motore audio

Consente di specificare un valore di frequenza di campionamento e di profondità in bit, oltre al numero di canali per l'uscita audio.

5. Importa nel progetto

Consente di reimportare automaticamente nel progetto il file audio risultante.

6. Post processo

Consente di specificare cosa accade dopo il completamento del processo di esportazione.

LINK CORRELATI

[Selezione dei canali](#) a pag. 578

[Posizione file](#) a pag. 578

[Formato file](#) a pag. 580

[Uscita motore audio](#) a pag. 587

[La sezione Importa nel progetto](#) a pag. 588

[Post processo](#) a pag. 589

Esecuzione di un mixdown verso dei file audio

PROCEDIMENTO

1. Impostare i localizzatori sinistro e destro in modo che delimitino la sezione per la quale si desidera eseguire un mix down.
2. Configurare le tracce in modo che suonino come desiderato.
Ciò include silenziare tracce o parti non necessarie, definire manualmente le impostazioni della **MixConsole** e/o attivare i pulsanti **R** (Lettura) dell'automazione per i canali della **MixConsole**.
3. Selezionare **File > Esporta > Mixdown audio**.
4. Nella finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, definire le impostazioni desiderate.
5. Fare clic su **Esporta**.

RISULTATO

Il file audio viene esportato.

IMPORTANTE

Se si definisce l'intervallo di esportazione in modo che gli effetti applicati a un evento precedente - ad esempio un riverbero - proseguano anche in quello seguente, li si potrà sentire nel mixdown anche se l'evento stesso non è incluso. Per evitare che ciò accada, mettere in mute il primo evento.

Canali disponibili per l'esportazione

La sezione **Selezione dei canali** della finestra di dialogo **Esporta mixdown audio** contiene un elenco dei canali che è possibile esportare sotto forma di mixdown audio.

NOTA

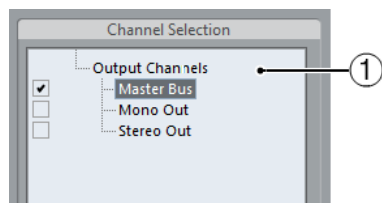
Le tracce MIDI non sono disponibili per l'esportazione. Per includere dei dati MIDI in un mixdown, è necessario prima registrarli in una o più tracce audio.

LINK CORRELATI

[Connessioni VST](#) a pag. 23

Selezione dei canali

La sezione **Selezione dei canali** consente di selezionare i canali da includere nel mixdown.

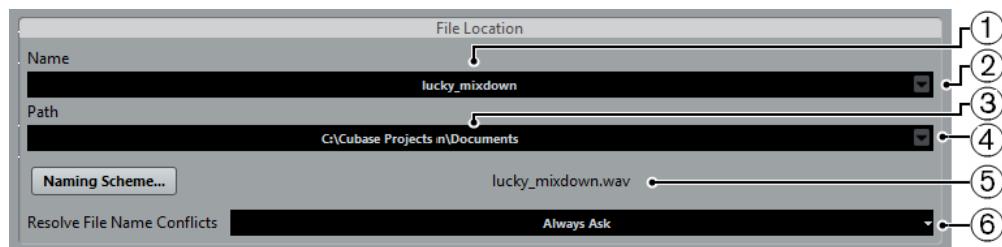


1. Canali disponibili per l'esportazione

Dall'elenco, attivare i canali che si desidera includere nel mixdown. Nel mixdown viene incluso solamente il flusso audio relativo ai canali attivati. Vengono tenuti in considerazione le impostazioni della **MixConsole**, la funzione di abilitazione alla registrazione e gli effetti in insert.

Posizione file

La sezione **Posizione file** consente di specificare un nome e un percorso d'accesso per il file del mixdown.



1. Nome

Specifica il nome del file del mixdown.

2. Opzioni di attribuzione nomi

Apri un menu a tendina contenente una serie di opzioni per l'attribuzione dei nomi:

- L'opzione **Utilizza il nome del progetto** inserisce il nome del progetto nel campo **Nome**.
- L'opzione **Aggiornamento automatico del nome** aggiunge un numero al nome del file e lo incrementa ogni volta che si esporta un file.

3. Percorso

Apri una finestra di dialogo che consente di cercare una posizione per i file.

4. Opzioni percorso

Apri un menu a tendina contenente le seguenti opzioni:

- L'opzione **Seleziona** consente di aprire una finestra di dialogo da cui è possibile cercare una posizione per i file.

- L'opzione **Utilizza la cartella audio del progetto** imposta il percorso d'accesso sulla cartella **Audio** del proprio progetto.
- L'opzione **Percorsi recenti** consente di selezionare delle posizioni file selezionate di recente.
- L'opzione **Cancella percorsi recenti** consente di eliminare tutte le posizioni file selezionate di recente.

5. Schema di assegnazione nomi

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile specificare uno schema di assegnazione per il nome del file del mixdown.

6. Risolvi i conflitti relativi ai nomi dei file

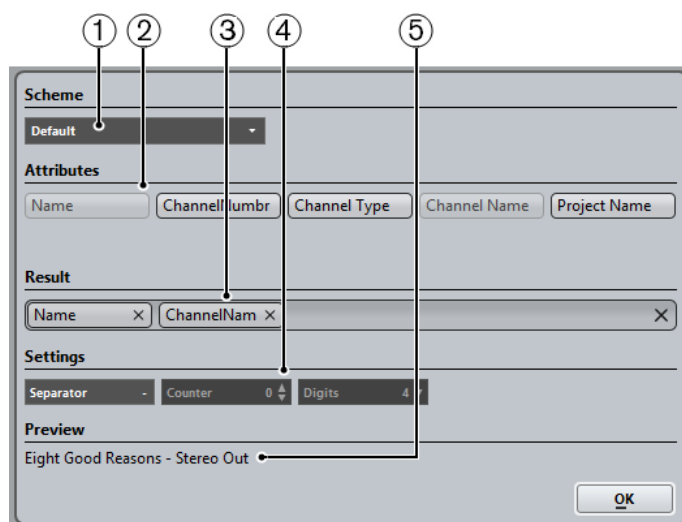
Specifica il modo in cui vengono risolti i conflitti con i nomi dei file esistenti.

LINK CORRELATI

[Risolvere i conflitti relativi ai nomi dei file](#) a pag. 580

Finestra di dialogo Schema di assegnazione nomi

Gli attributi per l'assegnazione dei nomi che sono effettivamente disponibili in questa finestra di dialogo dipendono dal canale selezionato per l'esportazione.



1. Schema

Consente di selezionare, creare, salvare ed eliminare gli schemi di assegnazione nomi.

2. Attributi

Visualizza gli attributi dello schema di assegnazione dei nomi disponibili.

3. Risultato

Consente di trascinare gli attributi in questo campo e riordinarli mediante trascinamento.

4. Impostazioni

Consente di regolare le impostazioni per il punto di divisione e il contatore.

5. Anteprima

Visualizza un'anteprima dello schema di assegnazione dei nomi corrente.

LINK CORRELATI

[Selezione dei canali](#) a pag. 578

Definizione degli schemi di assegnazione nomi

È possibile definire uno schema di assegnazione per i nomi, combinando i diversi attributi che determinano la struttura dei nomi dei file audio esportati.

PROCEDIMENTO

1. Trascinare e rilasciare fino a 5 attributi nella sezione **Risultato**.
È anche possibile fare doppio-clic su un attributo per aggiungerlo alla sezione **Risultato**.
2. Nella sezione **Impostazioni**, fare doppio-clic sul campo di testo **Separatore** e inserire un separatore.
La sezione **Anteprima** visualizza lo schema di assegnazione nomi in base delle impostazioni definite.
3. Facoltativo: Fare doppio-clic sul campo di testo nella sezione **Schema** e inserire un nome per il preset. Premere invio per salvare le proprie impostazioni sotto forma di preset.

NOTA

Il preset è disponibile solamente per i canali che sono selezionati nella sezione **Selezione dei canali** della finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**.

Risolvere i conflitti relativi ai nomi dei file

L'esportazione di materiale audio può generare dei conflitti nei nomi dei file esistenti che hanno lo stesso nome. È possibile definire il modo in cui tali conflitti vengono risolti.

Nella finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a tendina **Risolvi i conflitti relativi ai nomi dei file**:

Chiedi sempre

Il programma chiede sempre se un file esistente deve essere sovrascritto o se deve essere creato un nuovo nome unico mediante l'aggiunta di un numero incrementale.

Crea un nome file unico

Crea un nome file unico mediante l'aggiunta di un numero incrementale.

Sovrascrivi sempre

Sovrascrive sempre il file esistente.

Formato file

La sezione **Formato file** consente di selezionare un formato e di definire delle impostazioni aggiuntive per il file del mixdown.

Sono disponibili i seguenti tipi di formato file:

- **File Wave**
I file Wave hanno estensione `.wav`; si tratta del formato file più diffuso per la piattaforma PC.
- **File AIFC**
AIFC (Audio Interchange File Format Compressed) è uno standard sviluppato da Apple Inc. Questi file supportano rapporti di compressione fino a 6:1 e nell'intestazione presentano delle etichette (tag). I file AIFC hanno estensione `.aifc` e sono utilizzati su molte piattaforme computer.
- **File AIFF**

AIFF (Audio Interchange File Format) è uno standard sviluppato da Apple Inc. I file AIFF hanno estensione `.aif` e sono usati su molte piattaforme computer.

- **File MPEG1 Layer 3**

I file MP3 sono file estremamente compressi che offrono comunque una buona qualità audio. Questi file hanno estensione `.mp3`.

- **File Windows Media Audio** (solo Windows)

Si tratta di un formato sviluppato da Microsoft Inc. Grazie agli avanzati codec audio e alla compressione a bassa degradazione audio impiegata, i file WMA possono essere ridotti di dimensione senza perdita di qualità audio. I file WMA Pro consentono di eseguire un mixdown in formato surround 5.1. Questi file hanno estensione `.wma`.

- **File FLAC**

FLAC sta per "Free Lossless Audio Codec". Si tratta di un formato file open source in grado di ridurre la dimensione dei file audio del 50 - 60 % rispetto ai normali file wave. Questi file hanno estensione `.flac`.

- **File OggVorbis**

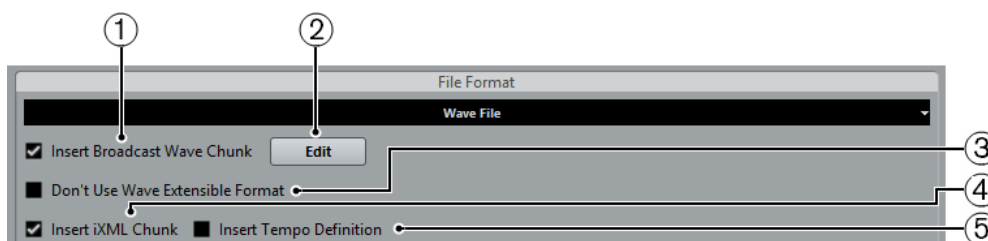
Ogg Vorbis è una tecnologia per la codifica e lo streaming audio, open source e libera da brevetti. Il motore di codifica del formato Ogg Vorbis impiega una sistema a velocità in bit variabile ed è in grado di generare dei file audio compressi di piccola dimensione ma di qualità relativamente elevata. Questi file hanno estensione `.ogg`.

- **File Wave 64**

Wave 64 è un formato proprietario sviluppato da Sonic Foundry Inc. I file Wave 64 offrono la stessa identica qualità dei file Wave standard ma possono avere dimensioni decisamente più elevate rispetto a questi ultimi. Questo formato è particolarmente adatto per registrazioni di notevole lunghezza e per file di dimensione superiore a 2 GB. Questi file hanno estensione `.w64`.

File Wave

I file Wave hanno estensione `.wav`; si tratta del formato file più diffuso per la piattaforma PC.



Se è stato selezionato il formato **File Wave** per il file esportato, è possibile regolare le seguenti impostazioni:

1. **Inserisci informazioni Broadcast Wave**

Attiva l'incorporamento di informazioni file aggiuntive nel formato Broadcast Wave.

NOTA

Attivando questa opzione, si crea un file Broadcast Wave. Alcune applicazioni potrebbero non essere in grado di gestire questo tipo di file. Se si dovessero verificare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

2. **Modifica**

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire una serie di informazioni.

3. **Non usare il formato Wave Extensible**

Disattiva il formato Wave Extensible, il quale contiene dei meta dati aggiuntivi come ad esempio le configurazioni degli altoparlanti.

4. **Inserisci informazioni iXML**

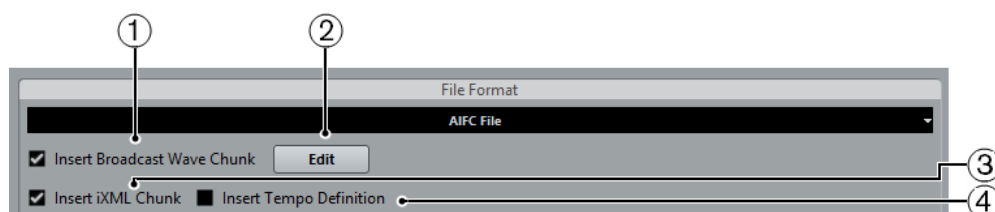
Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome, l'autore e il frame rate del progetto.

5. **Inserisci definizione del tempo**

Questa opzione è disponibile solamente se è attivata l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. Consente di includere nelle informazioni iXML dei file esportati la definizione del tempo derivante dalla traccia tempo o dalla sezione **Definizione** dell'**Editor dei campioni**.

File AIFC

I file AIFC (Audio Interchange File Format Compressed) supportano rapporti di compressione fino a 6:1 e contengono delle etichette (tag) nell'intestazione. I file AIFC hanno estensione `.aifc` e sono utilizzati nella maggior parte delle piattaforme computer.



1. **Inserisci informazioni Broadcast Wave**

Attiva l'incorporamento di informazioni file aggiuntive nel formato Broadcast Wave.

NOTA

Attivando questa opzione, si crea un file Broadcast Wave. Alcune applicazioni potrebbero non essere in grado di gestire questo tipo di file. Se si dovessero verificare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

2. **Modifica**

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire delle informazioni incorporate.

3. **Inserisci informazioni iXML**

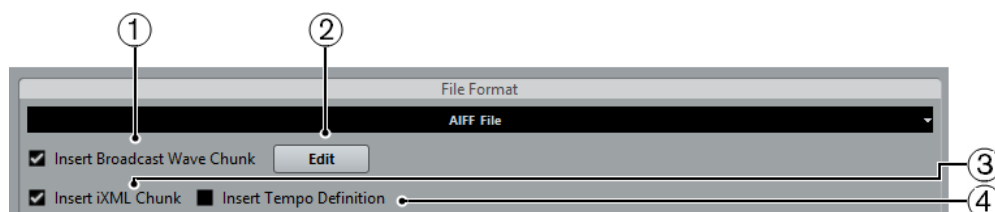
Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome del progetto, l'autore e il frame rate del progetto.

4. **Inserisci definizione del tempo**

Questa opzione è disponibile solamente se è attiva l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. Consente di includere nelle informazioni iXML dei file esportati la definizione del tempo derivante dalla traccia tempo o dalla sezione **Definizione** dell'**Editor dei campioni**.

File AIFF

AIFF (Audio Interchange File Format) è uno standard sviluppato da Apple Inc. I file AIFF hanno estensione `.aif` e sono usati su molte piattaforme computer.



1. Inserisci informazioni Broadcast Wave

Attiva l'incorporamento di informazioni file supplementari.

NOTA

Attivando questa opzione, si crea un file Broadcast Wave. Alcune applicazioni potrebbero non essere in grado di gestire questo tipo di file. Se si dovessero verificare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

2. Modifica

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire delle informazioni incorporate.

3. Inserisci informazioni iXML

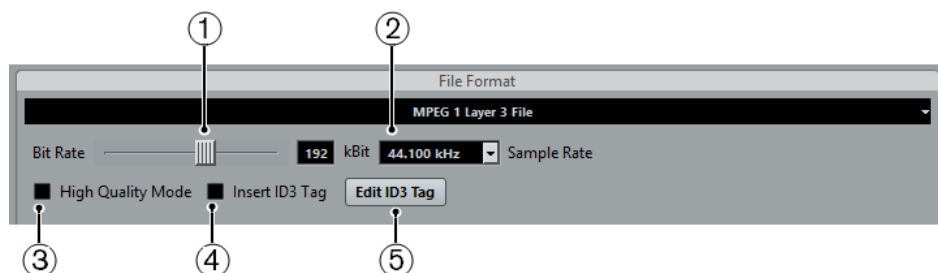
Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome del progetto, l'autore e il frame rate del progetto.

4. Inserisci definizione del tempo

Questa opzione è disponibile solamente se è attiva l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. Consente di includere nelle informazioni iXML dei file esportati la definizione del tempo derivante dalla traccia tempo o dalla sezione **Definizione** dell'**Editor dei campioni**.

File MP3 (MPEG 1 Layer 3)

I file MP3 sono file fortemente compressi che offrono comunque una buona qualità audio. Questi file hanno estensione .mp3.



1. Velocità in bit

Definisce la velocità in bit per il file mp3. Più alta è la velocità in bit, migliore sarà la qualità audio e maggiore la dimensione del file. Per il materiale audio stereo, un valore di 128 kBit/s è considerato sinonimo di una buona qualità audio.

2. Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file mp3.

3. Modalità alta qualità

Imposta l'encoder su una diversa modalità di ricampionamento. A seconda delle impostazioni, questa modalità può produrre risultati migliori. Tuttavia, non consente di selezionare il valore di **Frequenza di campionamento**.

4. Inserisci Tag ID3

Include un'etichetta (tag) ID3 informativa nel file esportato.

5. Modifica Tag ID3

Apri la finestra di dialogo **Tag ID3** che consente di inserire una serie di informazioni sul file. Queste informazioni sono incorporate nel file e possono essere visualizzate dalla maggior parte delle applicazioni di riproduzione dei file MP3.

Aggiornamento dell'Encoder MP3 (solo Cubase AI e Cubase LE)

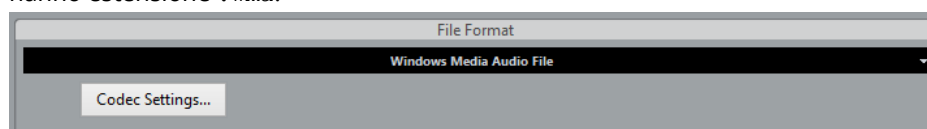
Cubase AI e Cubase LE offrono una funzione per l'esportazione dei mixdown audio sotto forma di file MP3. Tale funzione è limitata a 20 encoding di prova o a un periodo di 30 giorni a partire dalla data di installazione (a seconda di quale delle due condizioni si esaurisce prima). Dopo questo periodo di prova, la funzione viene disabilitata; per poterla utilizzare in modo illimitato è necessario procedere all'acquisto dell'encoder MP3 di Cubase.

- Quando viene selezionato il formato MP3 e si fa clic su **Esporta**, si apre una finestra che visualizza il numero di codifiche di prova rimaste. È possibile effettuare l'aggiornamento alla funzione di esportazione illimitata in formato MP3, facendo clic su **Vai allo Shop Online**.

Si verrà così indirizzati al negozio online di Steinberg in cui sarà possibile acquistare l'upgrade. È ovviamente necessaria una connessione internet funzionante.

File Windows Media Audio (solo Windows)

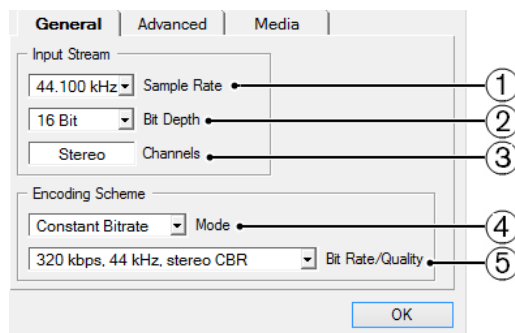
Il formato Windows Media Audio sviluppato da Microsoft Inc. utilizza dei codec audio estremamente avanzati e una compressione di tipo "lossless" (senza perdita di qualità). La dimensione dei file WMA può essere infatti diminuita senza perdita di qualità audio. Questi file hanno estensione .wma.



- Impostazioni codec**
Consente di aprire la finestra di dialogo **Impostazioni file Windows Media Audio**.

Impostazioni File Windows Media Audio - Generale

La scheda **Generale** della finestra di dialogo **Impostazioni file Windows Media Audio** consente di specificare la frequenza di campionamento, la velocità in bit e i canali per il file codificato.



1. Freq. campionamento

Consente di impostare la frequenza di campionamento su un valore tra 44.100, 48.000 o 96.000 kHz. Impostare questo parametro in modo che corrisponda alla frequenza di campionamento del materiale sorgente, oppure usare il valore più vicino possibile, superiore al valore attuale.

2. Risoluzione in bit

Consente di impostare la risoluzione in bit, tra le opzioni 16 bit o 24 bit. Impostare questo parametro in modo che corrisponda alla risoluzione in bit del materiale sorgente, oppure usare il valore più vicino possibile, che sia superiore al valore attuale.

NOTA

Tenere sempre in considerazione l'utilizzo che si prevede di fare del file. Se lo scopo è la pubblicazione su internet, il file non deve ad esempio avere un valore di velocità in bit troppo elevato.

3. Canali

Questa impostazione dipende dall'uscita scelta e non è possibile modificarla manualmente.

4. Modalità

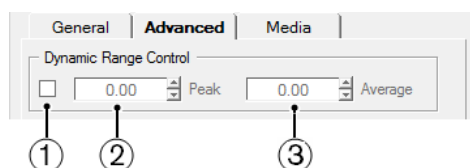
- Selezionare **Constant Bitrate** se si desidera limitare la dimensione dei file. Per calcolare la dimensione di un file codificato con velocità in bit costante, moltiplicare il valore di velocità in bit per la durata del file.
- Selezionare **Variable Bitrate** se si desidera che la velocità in bit fluttui in base alla natura e alla complessità del materiale da codificare. Più sono complessi i passaggi nel materiale sorgente, più alta è la velocità in bit (e più grande è il file finale).
- Selezionare **Lossless** per eseguire la codifica del file con una compressione senza perdita di qualità.

5. Velocità in bit/Qualità

- Consente di definire delle impostazioni di velocità in bit in base alla modalità e/o ai canali di uscita selezionati. Maggiori sono i valori di velocità in bit o di qualità selezionati, più grande sarà il file finale.

Impostazioni file Windows Media Audio - Avanzato

La scheda **Avanzato** della finestra di dialogo **Impostazioni file Windows Media Audio** consente di specificare il controllo dell'intervallo dinamico, cioè la differenza in dB tra il volume medio ed il livello di picco (i suoni più forti) dell'audio per il file codificato.



1. Controllo dell'intervallo dinamico

L'intervallo dinamico viene calcolato automaticamente nel corso del processo di codifica. Se si attiva questa opzione, è possibile specificarlo manualmente.

Se l'opzione **Controllo dell'intervallo dinamico** è attivata e la "Modalità attenuazione differenze" di Windows Media Player è impostata su "Media", il livello di picco è limitato al valore di picco specificato. Se l'opzione **Controllo dell'intervallo dinamico** è disattivata, il livello di picco è limitato a 12 dB sopra il livello medio nel corso della riproduzione.

Se l'opzione **Controllo dell'intervallo dinamico** è attivata e la "Modalità attenuazione differenze" di Windows Media Player è impostata su "Piccola", il livello di picco verrà limitato alla media tra i valori di picco e i valori medi specificati. Se l'opzione **Controllo dell'intervallo dinamico** è disattivata, il livello di picco è limitato a 6 dB sopra il livello medio nel corso della riproduzione.

2. Picco

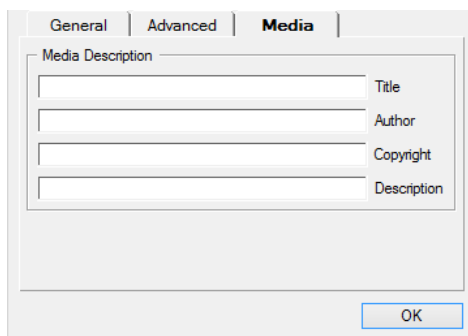
Consente di impostare un livello di picco compreso tra 0 e -90 dB.

3. Media

Consente di impostare un livello di picco compreso tra 0 e -90 dB. Questo parametro tuttavia, va ad agire sul livello complessivo del volume e può avere un effetto negativo sulla qualità audio.

Impostazioni file Windows Media Audio - Media

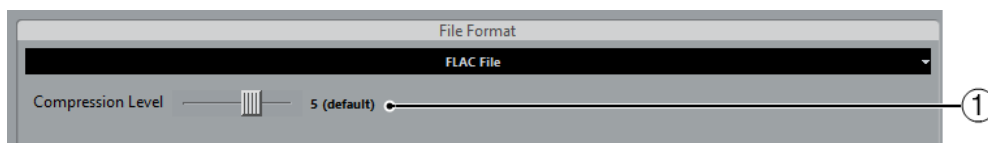
La scheda **Media** nella finestra di dialogo **Impostazioni file Windows Media Audio** consente di inserire delle informazioni sul file.



Utilizzare i campi **Titolo**, **Autore**, **Copyright** e **Descrizione** per inserire una descrizione dei contenuti, da integrare nell'intestazione del file. Queste informazioni possono essere visualizzate da alcune applicazioni di riproduzione dei file Windows Media Audio.

File FLAC

I file FLAC (Free Lossless Audio Codec) sono file audio che hanno generalmente dimensioni inferiori del 50-60 % rispetto ai normali file audio Wave.

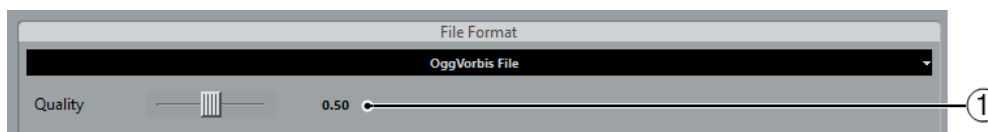


1. Livello compressione

Imposta il livello di compressione per il file FLAC. Poiché il formato FLAC è di tipo lossless, cioè senza perdita di qualità, il livello influisce maggiormente sulla velocità di codifica che sulla dimensione del file.

File Ogg Vorbis

Ogg Vorbis è una tecnologia open source e libera da brevetti di codifica e streaming audio capace di generare file audio compressi di dimensioni ridotte ma di qualità relativamente elevata. I file Ogg Vorbis hanno estensione .ogg.

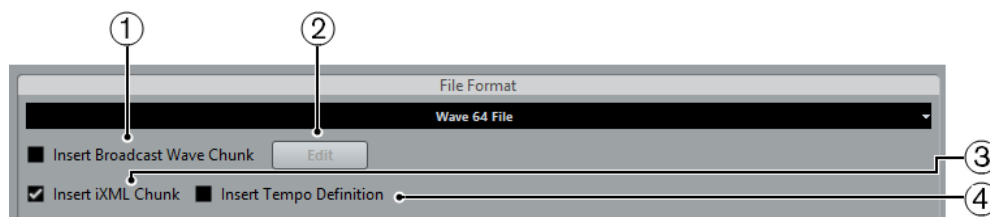


1. Qualità

Imposta la qualità per la codifica a velocità in bit variabile. Questo parametro determina i limiti entro i quali varierà la velocità in bit. Più alto è il valore impostato, migliore sarà la qualità audio (i file risultanti cresceranno tuttavia di dimensione in maniera conseguente).

File Wave 64

Wave 64 è un formato proprietario sviluppato da Sonic Foundry Inc. I file Wave 64 hanno estensione .w64.



NOTA

In termini di qualità audio, i file Wave 64 sono identici ai file Wave standard, ma nelle intestazioni utilizzano valori a 64 bit; i file Wave impiegano invece valori a 32 bit. Di conseguenza, i file Wave 64 possono essere molto più grandi dei file Wave standard. Il formato Wave 64 rappresenta quindi un'ottima scelta per registrazioni particolarmente lunghe, nel caso in cui ad esempio le dimensioni dei file superano i 2 GB.

1. Inserisci informazioni Broadcast Wave

Attiva l'incorporamento di informazioni file aggiuntive nel formato Broadcast Wave.

NOTA

Attivando questa opzione viene creato un file Broadcast Wave. Alcune applicazioni potrebbero non essere in grado di gestire i file Broadcast Wave. Se si dovessero verificare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

2. Modifica

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire delle informazioni incorporate.

3. Inserisci informazioni iXML

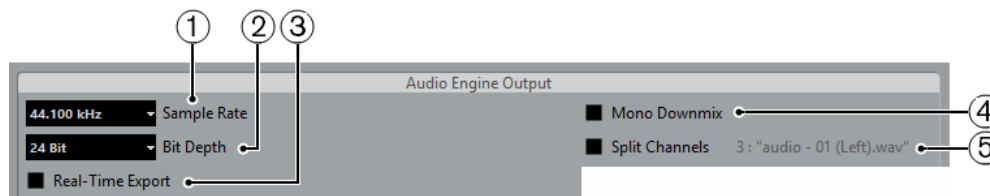
Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome, l'autore e il frame rate del progetto.

4. Inserisci definizione del tempo

Questa opzione è disponibile solamente se è attivata l'opzione **Inserisci informazioni iXML**. Include nelle informazioni iXML dei file esportati la definizione del tempo derivante dalla traccia tempo o dalla sezione **Definizione** dell'**Editor dei campioni**.

Uscita motore audio

La sezione **Uscita motore audio** contiene tutte le impostazioni relative all'uscita del motore audio di Cubase.



1. Frequenza di campionamento

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per i formati file audio non compressi e per i file FLAC.

Consente di selezionare l'intervallo di frequenze dell'audio esportato. Se si imposta un valore inferiore rispetto alla frequenza di campionamento del progetto, la qualità audio

viene degradata e il contenuto in alte frequenze si riduce sensibilmente. Se si imposta un valore superiore, la dimensione del file aumenta senza che però migliori la qualità audio. Per la masterizzazione su CD, selezionare il valore 44.100 kHz, poiché questa è la frequenza di campionamento standard utilizzata nei CD audio.

2. Risoluzione in bit

NOTA

Questo parametro è disponibile solamente per i formati file audio non compressi e per i file FLAC.

Consente di selezionare file a 8, 16, 24 bit o a 32 bit (a virgola mobile). Se si ha intenzione di reimportare il file di mixdown in Cubase, selezionare l'opzione 32 bit (a virgola mobile). Si tratta della risoluzione utilizzata per il processamento audio in Cubase. I file a 32 bit (a virgola mobile) hanno dimensione doppia rispetto ai file a 16 bit. Per la masterizzazione su CD, utilizzare l'opzione 16 bit, la risoluzione standard utilizzata per i CD audio. In tal caso si raccomanda di usare la funzione di dithering. Solo Cubase Elements: Attivando il plug-in di dithering UV-22HR, si riduce sia il rumore di quantizzazione che le anomalie introdotte dalla conversione audio verso la risoluzione a 16 bit. La risoluzione a 8 bit offre una qualità audio molto limitata, pertanto si consiglia di utilizzarla solo se strettamente necessario.

3. Esportazione in tempo reale

Consente di esportare il file di mixdown in tempo reale. Questo processo impiegherà almeno lo stesso quantitativo di tempo della riproduzione regolare. Alcuni plug-in VST, strumenti esterni ed effetti richiedono l'esportazione in tempo reale, in modo da avere il tempo necessario per un corretto aggiornamento durante il mixdown. Per maggiori informazioni, consultare i produttori dei plug-in.

NOTA

Se la velocità del processore e del disco rigido utilizzati non consentono di esportare simultaneamente tutti i canali in tempo reale, il programma arresta il processo, riduce il numero di canali e lo avvia nuovamente. Il successivo gruppo di file viene esportato in un secondo momento. Ciò viene ripetuto tutte le volte necessarie, per esportare tutti i canali selezionati.

4. Downmix in mono

Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

5. Dividi canali

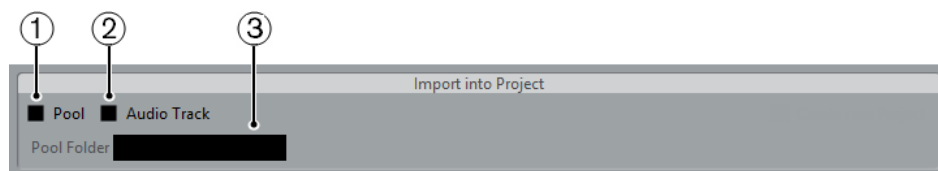
Consente di esportare i 2 canali di un bus stereo come file mono separati.

LINK CORRELATI

[Effetti di dithering \(solo Cubase Elements\)](#) a pag. 276

La sezione Importa nel progetto

Questa sezione offre varie opzioni per reimportare i file di mixdown risultanti, all'interno del progetto esistente o in uno nuovo.



NOTA

Quando si riproduce il file reimportato nello stesso progetto, mettere in mute le tracce originali in modo da sentire solamente il mixdown.

1. Pool

Il file audio risultante viene automaticamente importato nel **Pool** sotto forma di clip. Disattivando questa opzione, viene disattivata anche l'opzione **Traccia audio**.

2. Traccia audio

Viene creato un evento audio che riproduce la clip su una nuova traccia audio, a partire dalla posizione del localizzatore sinistro. Se si attiva questa opzione, viene attivata anche l'opzione **Pool**.

3. Cartella pool

Consente di specificare una cartella del **Pool** per la clip.

NOTA

Se si attiva una qualsiasi delle opzioni disponibili in questa sezione, al completamento del processo di esportazione si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione**.

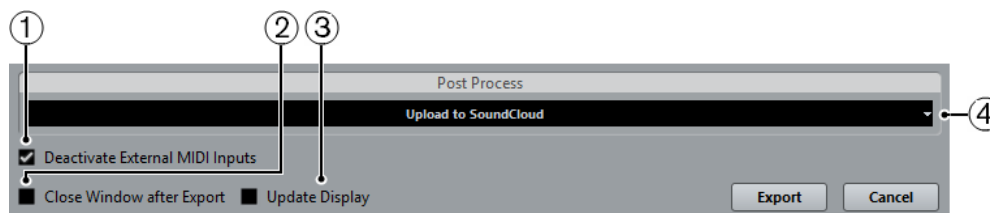
LINK CORRELATI

[Importazione dei file multimediali](#) a pag. 367

[Posizione file](#) a pag. 578

Post processo

In questa sezione è possibile selezionare un processo da avviare dopo il mixdown del proprio file audio.



1. Disattiva gli ingressi MIDI esterni

Attivare questa opzione se i segnali MIDI in ingresso provenienti da periferiche esterne devono essere ignorati durante il processo di esportazione.

2. Chiudi la finestra dopo l'esportazione

Chiude automaticamente la finestra di dialogo dopo l'esportazione.

3. Aggiorna la visualizzazione

Attivare questa opzione se si desidera che gli indicatori vengano aggiornati nel corso del processo di esportazione. Ciò permette di verificare ad esempio eventuali problemi di clipping.

4. Post processo

Se sul proprio computer è installato WaveLab 7.0.1 o superiore, può essere selezionata l'opzione **Apri in WaveLab** per aprire in WaveLab il file di mixdown dopo l'esportazione.

Selezionare **Upload su SoundCloud** per lanciare SoundCloud, connettersi al proprio account ed eseguire l'upload del mixdown risultante.

Sincronizzazione

Introduzione

Alcuni cenni sulla sincronizzazione?

La sincronizzazione è quel processo che permette a due o più periferiche di eseguire insieme la riproduzione, alla stessa identica velocità e posizione. Tali periferiche possono variare da apparecchi a nastro audio e video, a workstation audio digitali, sequencer MIDI, controller di sincronizzazione e apparecchi video digitali.

Concetti base sulla sincronizzazione

Sono tre le componenti base della sincronizzazione audio/video: posizione, velocità e fase. Se questi parametri sono noti per una particolare periferica (detta master), una seconda periferica (slave) può seguire la velocità e la posizione della prima, in modo da avere come risultato due periferiche che eseguono la riproduzione in perfetta sincronizzazione tra di loro.

Posizione

La posizione della periferica è rappresentata da campioni (word clock audio), fotogrammi video (timecode) o misure musicali (MIDI clock).

Velocità

La velocità di una periferica viene misurata dal valore di frame rate (fotogrammi al secondo) del timecode, dalla frequenza di campionamento (word clock audio) o dal tempo del MIDI clock (misure).

Fase

Per fase si intende l'allineamento delle componenti di posizione e velocità tra loro. In altre parole, per avere la massima precisione, ciascuna pulsazione della componente di velocità dovrebbe essere allineata con le singole misurazioni della posizione. Ciascun fotogramma del timecode dovrebbe essere perfettamente allineato al corretto campione di audio. In breve, la fase rappresenta la precisa posizione di una periferica sincronizzata in relazione al master (precisione al singolo campione).

Master e slave

Nel presente documento, vengono usati i seguenti termini:

- Il "timecode master" è la periferica che genera informazioni di posizione o timecode.
- Il "timecode slave" è una qualsiasi periferica che riceve il timecode e si sincronizza o "blocca" ad esso.

Timecode (riferimento di posizione)

La posizione di qualsiasi periferica è quasi sempre descritta tramite il timecode. Il timecode rappresenta il tempo mediante ore, minuti, secondi e fotogrammi e fornisce una posizione per ciascuna periferica. Ciascun fotogramma rappresenta un fotogramma visivo di una pellicola o di un video.

Il timecode può essere comunicato in numerosi modi:

- LTC (Longitudinal Timecode) è un segnale analogico che può essere registrato su nastro. Dovrebbe essere utilizzato principalmente per informazioni di posizione. Può essere impiegato anche per informazioni di velocità e fase, nel caso nessun'altra sorgente fosse disponibile.
- VITC (Vertical Interval Timecode) è contenuto all'interno di un segnale video composito. Viene registrato su nastro video e incorporato fisicamente in ciascun fotogramma video.
- MTC (Timecode MIDI) è identico all'LTC, con l'eccezione della presenza di un segnale digitale trasmesso via MIDI.

Standard del timecode

Il timecode ha numerosi standard. Il soggetto dei vari formati di timecode può creare grande confusione a causa dell'uso e abuso di abbreviazioni per specifici standard di timecode e valori di frame rate. I motivi di tale confusione sono approfonditi di seguito. Il formato timecode può essere diviso in due variabili: il conteggio dei fotogrammi e i fotogrammi al secondo (frame rate).

Conteggio dei fotogrammi (fotogrammi per secondo)

Il conteggio dei fotogrammi del timecode definisce lo standard col quale esso viene chiamato. Esistono 4 diversi standard per il timecode:

24 fps Film (F)

Si tratta del valore di fotogrammi tradizionale delle pellicole. Questo valore viene inoltre utilizzato per i formati video HD ed è comunemente chiamato "24 p". Tuttavia, con il video HD, il frame rate reale o la velocità del riferimento di sincronizzazione video sono più lenti (precisamente, 23.976 fotogrammi al secondo), quindi il timecode non rispecchia il tempo reale effettivo sul clock per il video 24p HD.

25 fps PAL (P)

Si tratta del valore di fotogrammi standard per le trasmissioni televisive europee (e per altri Paesi che utilizzano il sistema PAL).

30 fps non-drop SMPTE (N)

Si tratta del valore di fotogrammi del video di trasmissione NTSC. Tuttavia, l'effettivo frame rate reale o la velocità del formato video è pari a 29.97 fps. Questo clock di timecode non scorre in tempo reale, ma è leggermente rallentato, dello 0.1 %.

30 fps SMPTE drop-frame (D)

Il valore 30 fps drop-frame è un adattamento che permette al display di un timecode di scorrere a 29,97 fps, in modo tale da mostrare effettivamente il tempo dell'orologio sulla linea del tempo, lasciando "cadere" o saltando determinati numeri dei fotogrammi, al fine di far combaciare l'orologio al tempo reale.

Siete confusi? È sufficiente ricordare di mantenere separati lo standard del timecode (o conteggio dei fotogrammi) dal valore di frame rate o fotogrammi al secondo (velocità).

Frame rate (velocità)

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi (o frame), la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale, corrisponde al frame rate reale.

In Cubase sono disponibili le seguenti opzioni di frame rate:

24 fps

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

25 fps

Si tratta del frame rate del video in formato PAL.

29.97 fps

Si tratta del frame rate del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

30 fps

Questo frame rate non costituisce più uno standard video, tuttavia è stato utilizzato comunemente nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava lo standard di trasmissione in bianco e nero NTSC. Questo valore equivale a portare un video NTSC alla velocità della pellicola (pull-up) in seguito a un trasferimento telecinema 2:3.

Conteggio dei fotogrammi e fotogrammi al secondo

La confusione generata dal concetto di timecode nasce in parte dall'utilizzo del valore di "fotogrammi al secondo", sia nello standard di timecode che negli effettivi fotogrammi al secondo (frame rate). Quando sono utilizzati per descrivere uno standard di timecode, i fotogrammi al secondo definiscono la quantità di fotogrammi di timecode conteggiati prima del trascorrere di un secondo. Nella descrizione del frame rate, i fotogrammi al secondo definiscono il numero di fotogrammi riprodotti nel trascorrere di un secondo di tempo reale. In altre parole: indipendentemente dal numero di fotogrammi di video presenti in un secondo di timecode (frame rate), quei fotogrammi possono spostarsi a diversi ritmi (conteggio fotogrammi), a seconda della velocità (fotogrammi al secondo o frame rate) del formato video. Ad esempio, il timecode NTSC (SMPTE) presenta un conteggio di fotogrammi pari a 30 fps. Tuttavia, il video NTSC viaggia a una velocità di 29,97 fps. Di conseguenza, lo standard di timecode NTSC noto come SMPTE, è uno standard a 30 fps che opera a un valore di 29,97 fps in tempo reale.

Sorgenti di clock (riferimenti di velocità)

Una volta stabilita la posizione, il successivo elemento fondamentale da considerare ai fini della sincronizzazione è la velocità di riproduzione. Una volta che le due periferiche avviano la riproduzione dalla stessa posizione, è necessario che esse viaggino alla stessa velocità per rimanere in sync. Pertanto, deve essere utilizzato un singolo riferimento di velocità e tutte le periferiche nel sistema devono seguire tale riferimento. Nel caso dell'audio digitale, la velocità è determinata dal ritmo del clock audio. Nel caso del video, dal segnale di sincronizzazione video.

Clock audio

I segnali di clock audio viaggiano alla velocità della frequenza di campionamento utilizzata dalla periferica audio digitale e sono trasmessi in numerosi modi:

Word clock

Il word clock è un apposito segnale che viaggia alla frequenza di campionamento corrente e che viene inviato tramite cavi coassiali BNC tra le periferiche. Rappresenta

la forma più attendibile di clock audio ed è relativamente facile da connettere e utilizzare.

AES/SPDIF Digital Audio

Una fonte di clock audio è integrata nei segnali audio digitali AES e SPDIF. Tale fonte di clock può essere utilizzata come riferimento di velocità. Preferibilmente, il segnale non contiene alcuna parte audio reale (nero digitale) tuttavia, se necessario, può essere utilizzata qualsiasi fonte audio digitale.

ADAT Lightpipe

ADAT Lightpipe, il protocollo digitale a 8 canali sviluppato da Alesis, contiene anche un clock audio e può essere usato come riferimento di velocità. Viene trasferito tramite cavi ottici tra le periferiche.

NOTA

Non confondere il clock audio inserito nel protocollo Lightpipe con l'ADAT Sync, i cui timecode e machine control viaggiano su una connessione DIN brevettata.

MIDI clock

Il MIDI clock è un segnale che utilizza posizione e dati di sync basati su misure e tempi musicali, al fine di determinare la posizione e la velocità (tempo). Il MIDI clock può operare in qualità di riferimento di posizione e di velocità per altre periferiche MIDI. Cubase supporta l'invio del segnale MIDI clock a delle periferiche esterne, ma non può fungere da slave per il segnale MIDI clock in entrata.

IMPORTANTE

Il MIDI clock non può essere utilizzato per sincronizzare l'audio digitale ma viene usato esclusivamente per riprodurre in sincronia musicale delle periferiche MIDI. Cubase non supporta lo stato di MIDI clock slave.

La finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto

La finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto di Cubase rappresenta la postazione centrale per la configurazione di un complesso sistema di sincronizzazione. Oltre alle impostazioni per le sorgenti di timecode, sono disponibili i parametri di configurazione del progetto insieme ai controlli di trasporto base per testare il sistema.

- Per aprire la finestra di dialogo **Imposta sincronizzazione progetto**, selezionare **Trasporto > Imposta sincronizzazione progetto**.

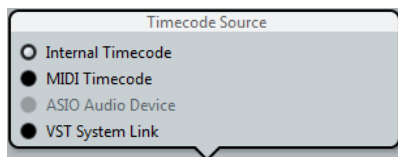
La finestra di dialogo è organizzata in sezioni che separano i relativi gruppi di impostazioni. Le frecce visualizzate tra le diverse sezioni della finestra di dialogo indicano il modo in cui le impostazioni in una sezione influenzano le impostazioni in un'altra sezione. Le sezioni disponibili sono descritte nel dettaglio di seguito.

La sezione Cubase

Al centro della finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto si trova la sezione Cubase. Questa sezione aiuta a visualizzare il ruolo che Cubase riveste nel contesto del proprio setup e mostra quali segnali entrano o lasciano l'applicazione.

Sorgente timecode

L'impostazione Sorgente timecode determina se Cubase sta operando come timecode master o slave.



Se questa opzione è impostata su "Timecode interno", Cubase costituisce il timecode master e genererà tutti i riferimenti di posizione per tutte le altre periferiche nel sistema. Le altre opzioni sono relative alle sorgenti di timecode esterne. Selezionando una di queste opzioni, Cubase si comporterà da timecode slave nel caso in cui l'opzione "Attiva la sincronizzazione esterna" sia attivata nel menu Trasporto.

Timecode interno

Cubase genera un timecode basato sulla linea del tempo del progetto e sulle impostazioni di progetto. Il timecode seguirà il formato specificato nella sezione Impostazioni progetto.

Timecode MIDI

Cubase agisce in qualità di timecode slave nei confronti di qualsiasi timecode MIDI (MTC) in entrata sulla/e porta/e selezionata/e nella sezione Timecode MIDI, a destra della sezione Sorgente timecode.



La selezione dell'opzione "All MIDI inputs" permette a Cubase di sincronizzarsi al MTC da qualsiasi connessione MIDI. È anche possibile selezionare una singola porta MIDI per la ricezione di MTC.

Dispositivo audio ASIO

Questa opzione è disponibile esclusivamente con schede audio che supportano il Protocollo di posizionamento ASIO. Tali schede audio dispongono di un lettore LTC o di una porta sync ADAT e possono effettuare un allineamento di fase di timecode e clock audio.

VST System Link

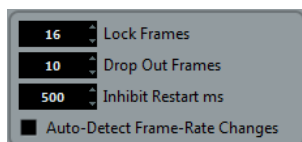
VST Sistema Link può fornire tutti gli aspetti necessari per una sincronizzazione precisa al singolo campione tra altre workstation System Link.

LINK CORRELATI

[Lavorare con il sistema VST System Link a pag. 597](#)

Preferenze timecode

Se si seleziona l'opzione Timecode MIDI, vengono rese disponibili delle opzioni aggiuntive nella sezione Cubase grazie alle quali si avranno ulteriori possibilità per lavorare con un timecode esterno.



Frame da analizzare

Questa impostazione determina il numero di frame di timecode impiegati da Cubase per provare a stabilire la sincronizzazione o l'“aggancio” (lock). Se il trasporto esterno ha un tempo d'avvio molto breve, provare ad abbassare questo valore per fare in modo che la sincronizzazione sia ancora più rapida. Questa opzione può essere impostata su multipli di due.

Drop out delle immagini

Questa impostazione determina il numero di frame di timecode persi, dopo i quali Cubase si arresta. L'utilizzo di un LTC (timecode lineare) registrato su una macchina analogica può generare un certo numero di drop-out. Aumentando questo numero, si fa in modo che Cubase “ignori” i frame persi, senza fermarsi. Se lo si riduce, Cubase si arresta prima una volta che la macchina a nastro si è fermata.

Impedisci il riavvio

Alcuni sincronizzatori trasmettono ancora il MTC per un breve periodo dopo che il registratore a nastro esterno si è fermato. Talvolta, questi frame extra possono causare il riavvio improvviso di Cubase. L'opzione “Impedisci il riavvio” consente di controllare il tempo (in millisecondi) di attesa da parte di Cubase prima di riavviarsi (ignorando i segnali MTC entranti) una volta che è stato arrestato.

Individuazione dei cambi di frame rate

Cubase è in grado di avvisare l'utente quando il frame rate del timecode cambia in qualsiasi punto. Ciò è particolarmente utile nell'individuazione e soluzione di problemi con il timecode e con periferiche esterne. Questa notifica causerà l'interruzione della registrazione o della riproduzione. Disattivando questa opzione, si eviterà che la registrazione o la riproduzione vengano interrotti.

IMPORTANTE

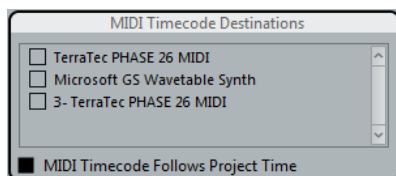
Nel caso dovesse sussistere una discrepanza tra il frame rate del progetto in Cubase e il timecode in entrata, Cubase potrebbe ancora essere in grado di agganciarsi al timecode in entrata. Se l'utente non è consapevole di queste differenze, potrebbero verificarsi dei problemi in seguito, in fase di post-produzione.

Destinazioni timecode MIDI

Cubase è in grado di inviare MTC (segnali timecode MIDI) a qualsiasi porta MIDI. Usare questa sezione per specificare le porte MIDI alle quali viene inviato il MTC. Le periferiche in grado di agganciarsi al MTC seguiranno la posizione del timecode di Cubase.

NOTA

Alcune interfacce MIDI inviano il MTC su tutte le porte, di default. In tal caso, selezionare solamente una porta dell'interfaccia per l'invio del MTC.

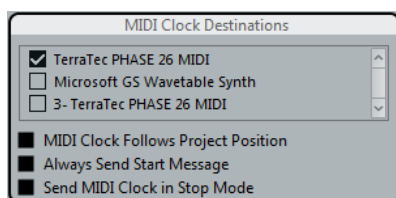


Il timecode MIDI segue il tempo del progetto

Attivare questa opzione per fare in modo che l'uscita MTC segua sempre la posizione temporale di Cubase, incluso il loop, la localizzazione di una posizione o il salto in fase di riproduzione. In caso contrario, il MTC continuerà a essere trasmesso senza che vengano modificate le posizioni presso un loop o un punto di salto, fino a quando la riproduzione non viene interrotta.

Destinazioni MIDI clock

Alcune periferiche MIDI come ad esempio le drum machine, sono in grado di far corrispondere il proprio tempo e posizione al MIDI clock entrante. Selezionare una qualsiasi porta MIDI dalla quale si desidera far uscire il MIDI clock.



MIDI clock segue posizione progetto

Attivare questa opzione per assicurarsi che la periferica MIDI clock segua Cubase in fase di loop, di localizzazione di una posizione o di salto durante la riproduzione.

NOTA

Alcune periferiche MIDI meno recenti potrebbero non rispondere adeguatamente a questi messaggi di posizionamento e potrebbero impiegare parecchio tempo per sincronizzarsi a una nuova posizione.

Invia sempre messaggio di avvio

I comandi di trasporto MIDI clock includono Avvia, Arresta e Continua. Tuttavia, alcune periferiche MIDI non sono in grado di riconoscere il comando Continua. Attivando l'opzione "Invia sempre messaggio di avvio" è possibile evitare di incorrere in questo genere di problema se si utilizzano delle periferiche MIDI specifiche.

Invia MIDI clock in modalità stop

Attivare questa opzione se si sta lavorando con una periferica che necessita che il MIDI clock venga inviato in maniera continua per poter far funzionare arpeggiatori e generatori di loop.

Operazioni sincronizzate

Una volta connesse tutte le periferiche, è importante capire come Cubase opera in modalità Sync.

- Per abilitare la modalità Sync, attivare l'opzione **Attiva la sincronizzazione esterna** nel menu **Trasporto**.

Modalità Sync

Se si attiva l'opzione "Attiva la sincronizzazione esterna" nel menu Trasporto, avviene quanto segue:

- Per eseguire la riproduzione, Cubase attende il timecode in entrata dalla sorgente di timecode scelta, definita nella finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto. Cubase individuerà il timecode in entrata, si porterà alla sua posizione attuale e avvierà la riproduzione in sync con il timecode in entrata.

Lavorare con il sistema VST System Link

VST System Link è un sistema di rete per l'audio digitale che permette di avere molti computer che lavorano insieme in un unico, ampio sistema. A differenza delle reti convenzionali, questo sistema non ha bisogno di schede di rete Ethernet, connettori, o cavi CAT-5; utilizza piuttosto hardware audio digitale e cavi che probabilmente sono già disponibili nel proprio studio.

VST System Link è stato pensato per essere facile da configurare e utilizzare, ma allo stesso tempo per offrire grande flessibilità e ottime prestazioni d'uso. Esso è in grado di collegare i computer in una rete "ad anello" (il segnale System Link passa da una macchina a quella successiva e infine torna alla prima macchina). VST Sistema Link può trasmettere il suo segnale di rete attraverso qualsiasi tipo di cavo audio digitale, inclusi i cavi S/PDIF, ADAT, TDIF o AES (sempre che ciascun computer del sistema disponga di un'interfaccia audio ASIO compatibile adeguata).

Il collegamento tra loro di due o più computer offre molte possibilità:

- Si può dedicare un computer ai VST instrument mentre su un altro si esegue la registrazione delle tracce audio (non in Cubase LE).
- Se servono molte tracce audio, basta aggiungere semplicemente altre tracce su un altro computer.
- Si può avere un computer che opera da rack d'effetti virtuale, sul quale usare solo gli effetti plug-in in mandata che consumano molte risorse della CPU.
- Dato che è possibile usare VST Sistema Link per collegare diverse applicazioni VST System Link su piattaforme differenti, si può trarre vantaggio dagli effetti plug-in e dai VST Instrument che sono specifici per determinati programmi o piattaforme.

Requisiti

Per il funzionamento del sistema VST System Link sono necessari i seguenti elementi:

- 2 o più computer.
Le macchine possono essere dello stesso tipo o impiegare sistemi operativi diversi, non è importante. Per esempio, si può collegare un PC Intel ad un Mac Apple senza problemi.
- Ciascun computer deve disporre di hardware audio con specifici driver ASIO.
- L'hardware audio deve possedere ingressi e uscite digitali.
Per poter connettere i computer, le connessioni digitali devono essere compatibili tra loro (ad es., devono essere disponibili gli stessi formati e tipi di connessione).
- Deve essere disponibile almeno un cavo audio digitale per ciascun computer della rete.
- È necessario installare un'applicazione host VST System Link in ciascun computer.
Ogni applicazione VST System Link può essere connessa a un'altra.

Si raccomanda inoltre l'utilizzo di un box di selezione (switchbox) KVM.

Utilizzo di un box di selezione KVM

Sia che si desideri configurare una rete multi-computer o una rete di piccole dimensioni in uno spazio limitato, sarebbe ideale investire comunque in un box di selezione KVM (Tastiera, Video, Mouse). Questo apparecchio permette di utilizzare la stessa tastiera, monitor e mouse per controllare ciascun computer nel sistema, potendo anche passare da un computer all'altro molto rapidamente. Se si decide di non scegliere questa soluzione la rete funzionerà ugualmente, ma si finirà presto a saltare da una macchina all'altra durante la configurazione del sistema!

Eseguire le connessioni

Di seguito, si parte dal presupposto che si stiano connettendo 2 computer. Nel caso si abbiano più di 2 computer si consiglia sempre di iniziare solo con due ed aggiungere gli altri uno ad uno, una volta verificato l'effettivo funzionamento del sistema. Ciò facilita la risoluzione di eventuali problemi. Con 2 computer, sono necessari 2 cavi audio digitali, uno per ciascuna direzione:

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare il primo cavo audio digitale per connettere l'uscita digitale del computer 1 all'entrata digitale del computer 2.
 2. Usare l'altro cavo per connettere l'uscita digitale del computer 2 all'entrata digitale del computer 1.
Se la scheda dispone di più di un set di ingressi e uscite, scegliere quella più comoda per le proprie esigenze – in genere, per semplicità, il primo set è quello migliore.
-

Sincronizzazione

Prima di continuare, è necessario assicurarsi che i segnali di clock sulle schede ASIO siano sincronizzati correttamente. Questo è essenziale per il cablaggio di qualsiasi tipo di sistema audio digitale, non solo il VST System Link.

IMPORTANTE

Tutti i cavi audio digitali per definizione portano sempre un segnale di clock (così come i segnali audio), quindi non si devono usare dei particolari ingressi e uscite Word Clock (sebbene facendolo si possa ottenere un sistema audio leggermente più stabile, specialmente usando più computer).

Le modalità Clock o Sync vengono configurate nel pannello di controllo ASIO dell'hardware audio. Procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. Dal menu Periferiche, aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche.
2. Nella pagina VST Audio System, selezionare la propria interfaccia audio dal menu Driver ASIO.
Nell'elenco Periferiche, il nome dell'interfaccia audio apparirà ora come sotto-voce della voce "VST Audio System".
3. Nell'elenco Periferiche, selezionare la propria interfaccia audio.
4. Fare clic sul pulsante Pannello di controllo.
Si apre il pannello di controllo ASIO.
5. Aprire il pannello di controllo ASIO anche sull'altro computer.
Se quel computer utilizza un'altra applicazione host VST System Link, consultare la documentazione dell'applicazione host per i dettagli sulle modalità di apertura del pannello di controllo ASIO.

6. Ora è necessario accertarsi che la scheda audio sia impostata in modo tale da essere il clock master e che tutte le altre schede siano clock slave (che ascoltano cioè il segnale di clock proveniente dal clock master).
Le procedure e le modalità di assegnazione dei nomi variano in base all'hardware audio – se necessario, consultare la rispettiva documentazione. Se si sta utilizzando un hardware Steinberg Nuendo ASIO, tutte le schede sono configurate automaticamente sull'impostazione di AutoSync. In tal caso, è necessario impostare una delle schede (soltanto una) su "Master" nella sezione Clock Mode del pannello di controllo.

RISULTATO

Generalmente, il pannello di controllo ASIO contiene alcune indicazioni circa la ricezione o meno di un segnale appropriato di sync della scheda, tra cui la frequenza di campionamento di tale segnale.

Questo è un buon indicatore della corretta connessione delle schede e dell'appropriata impostazione del clock sync. Per i dettagli, consultare la documentazione dell'hardware audio.

IMPORTANTE

È fondamentale che solo una scheda sia il clock master, altrimenti la rete non funzionerà correttamente. Una volta configurato ciò, tutte le altre schede nella rete ricavano automaticamente i rispettivi segnali di clock da questa scheda.

L'unica eccezione a tale procedura sussiste nel caso in cui si stia usando un clock esterno – ad esempio, da un banco di mixaggio digitale o un sincronizzatore word clock speciale. In tal caso è necessario lasciare tutte le proprie schede ASIO in modalità clock slave o AutoSync e assicurarsi che ciascuna di esse riceva il segnale proveniente dal sincronizzatore. Questo segnale viene solitamente trasmesso mediante il proprio cavo ADAT o i connettori word clock in un collegamento "a margherita".

VST System Link e latenza

La latenza, per definizione generica, è il tempo necessario a un sistema per rispondere a qualsiasi messaggio trasmesso. Ad esempio, se la latenza del proprio sistema è elevata e si suonano dei VST Instrument in tempo reale, si otterrà un ritardo notevole tra il momento in cui si preme un tasto e quando il suono del VST Instrument viene effettivamente udito. Attualmente, quasi tutte le schede audio compatibili col protocollo ASIO operano a latenze molto basse. Inoltre, tutte le applicazioni VST sono progettate per compensare la latenza in fase di riproduzione, in modo da avere una temporizzazione sempre precisa.

Tuttavia, la latenza di una rete VST System Link è la somma totale delle latenze delle singole schede audio ASIO presenti nella rete. Per questo motivo è molto importante quindi ridurre al minimo i tempi di latenza di ciascun computer della rete.

IMPORTANTE

La latenza non ha effetto sulla sincronizzazione – quest'ultima è sempre perfettamente a tempo – ma può comunque far variare il tempo necessario a trasmettere e ricevere i segnali MIDI e audio, o rallentare il sistema.

Per regolare la latenza di un sistema, si usa il valore Dimensione buffer nel pannello di controllo ASIO – più basso è il valore, minore è la latenza. La soluzione migliore consiste nel mantenere latenze decisamente basse (dimensioni buffer), se il proprio sistema è in grado di gestirle – circa 12 ms o meno è in genere il valore ideale.

Configurare il software

È giunto il momento di configurare i programmi. Le procedure riportate di seguito descrivono come impostare Cubase. Se si sta usando un altro programma sull'altro computer, consultare la relativa documentazione.

Impostare la frequenza di campionamento

In entrambi i programmi, i progetti devono essere configurati per usare la stessa frequenza di campionamento: selezionare "Impostazioni progetto..." dal menu Progetto e accertarsi che la frequenza di campionamento sia uguale in entrambi i sistemi.

Flusso audio digitale tra le applicazioni

PROCEDIMENTO

1. Creare dei bus di ingresso e uscita in entrambe le applicazioni e assegnarli agli ingressi e alle uscite digitali.
Il numero e la configurazione dei bus dipende dal proprio hardware audio e dalle proprie esigenze. Se si dispone di un sistema con 8 canali I/O digitali (come ad esempio una connessione ADAT), si potrebbero creare numerosi bus stereo o mono, un bus surround insieme a un bus stereo, o una qualsiasi combinazione risultasse necessaria. L'importante è che vi sia la stessa configurazione in entrambe le applicazioni – se si hanno quattro bus di uscita stereo sul computer 1, devono essere presenti quattro bus di ingresso stereo sul computer 2, ecc.
2. Configurare il sistema in modo che il computer 1 riproduca del materiale audio.
Ad esempio, è possibile importare un file audio e riprodurlo in modalità Ciclo.
3. Nell'Inspector o nella MixConsole, accertarsi che il canale contenente il materiale audio sia assegnato a uno dei bus di uscita digitali.
4. Sul computer 2, aprire la MixConsole e individuare il corrispondente bus di ingresso digitale.
L'audio in riproduzione "appare" ora nel programma in esecuzione sul computer 2. Gli indicatori di livello del bus di ingresso si devono quindi muovere.
5. Invertire questa procedura, in modo che il computer 2 riproduca l'audio e che il computer 1 riceva il segnale.

RISULTATO

A questo punto è stato verificato il corretto funzionamento della connessione digitale.

NOTA

D'ora in poi, in questo capitolo, i bus collegati agli ingressi e alle uscite digitali saranno chiamati "bus VST System Link".

Impostazioni per l'hardware audio

Quando si scambiano dei dati VST System Link tra computer, è importante che le informazioni digitali non vengano modificate in alcun modo tra i programmi. Aprire quindi il pannello di controllo (o l'applicazione aggiuntiva) dell'hardware audio e assicurarsi che siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- Nel caso siano presenti ulteriori "impostazioni di formato" per le porte digitali usate per i dati VST System Link, assicurarsi che queste siano spente.
Ad esempio, se si sta usando una connessione S/PDIF per VST System Link, accertarsi che le opzioni "Formato professionale", Enfasi e Dithering siano disattivate.

- Se la periferica hardware audio utilizzata dispone di un'applicazione mixer che permette di regolare i livelli delle entrate e uscite digitali, assicurarsi che questo mixer sia disabilitato o che i livelli dei canali per VST System Link siano posizionati su ± 0 dB.
- Analogamente, assicurarsi che nessun altro DSP (pan, effetti ecc.) sia applicato al segnale VST System Link.

Note per gli utenti Hammerfall DSP

Se si sta usando un hardware audio RME Audio Hammerfall DSP, la funzione Totalmix consente di effettuare assegnazioni e missaggi del segnale estremamente complessi all'interno dell'hardware audio. In alcune situazioni, ciò può provocare dei "loop di segnale"; in tal caso, VST System Link non funziona. Per essere assolutamente sicuri che non vi siano problemi, selezionare il preset di default o "neutro" della funzione Totalmix.

Attivare il sistema VST System Link

Prima di procedere è necessario assicurarsi che il sistema VST System Link sia impostato come sorgente timecode nella finestra di dialogo Imposta sincronizzazione progetto e che le opzioni di Sync desiderate siano attivate.

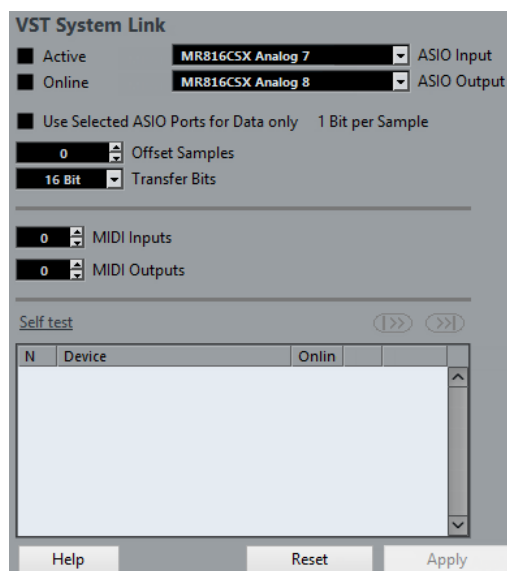
Dopo aver impostato le entrate e le uscite, è ora necessario definire quali entrate/uscite porteranno le effettive informazioni VST System Link.

Il segnale di rete VST System Link è trasportato su un solo bit di un canale. Ciò significa che, se si è in possesso di un sistema basato su ADAT che trasporta normalmente 8 canali di audio a 24 bit, una volta attivato VST Sistema Link, si avranno a disposizione 7 canali di audio a 24 bit e un canale di audio a 23 bit (il bit meno significativo di quest'ultimo canale verrà impiegato per la rete). In pratica, ciò non influisce particolarmente sulla qualità dell'audio, dato che si avranno ancora circa 138dB di spazio su questo canale.

Per definire le configurazioni necessarie, aprire il pannello VST System Link:

PROCEDIMIENTO

1. Dal menu Periferiche, aprire la finestra di dialogo Impostazioni periferiche.
2. Nell'elenco Periferiche sulla sinistra, selezionare la voce "VST System Link".
Le impostazioni VST System Link vengono mostrate a destra dell'elenco Periferiche.



3. Utilizzare i menu a tendina Ingresso ASIO e Uscita ASIO per definire quale sia il canale di rete.

4. Attivare la casella Attivo in alto a sinistra del pannello.
5. Ripetere il percorso per ciascun computer nella rete.

RISULTATO

All'attivazione dei computer, dovrebbe essere possibile vedere un lampeggiamento degli indicatori Invio e Ricezione su ciascun computer attivo e il nome di ogni computer dovrebbe apparire nella lista in fondo al pannello. A ciascun computer viene assegnato un numero casuale – non curarsi di questo aspetto, è solo un modo con cui la rete identifica le singole macchine.

- È possibile fare doppio clic sul numero in grassetto (vale a dire, il nome del computer sul quale si sta lavorando) e impostare qualsiasi altro nome.
Questo nome apparirà sulla finestra VST System Link di tutti i computer della rete.

NOTA

Se non si visualizza il nome di ciascun computer, una volta reso attivo, è necessario controllare le proprie impostazioni. Ripetere la procedura descritta sopra e accertarsi che tutte le schede ASIO ricevano correttamente i segnali clock digitali e che ciascun computer sia dotato delle corrette entrate e uscite assegnate alla rete VST System Link.

LINK CORRELATI

[Preferenze timecode](#) a pag. 594

Messa online della rete

Accanto al nome di ogni computer si può vedere se esso è in linea (online) o meno. Quando un computer è online, esso riceve i segnali di trasporto e timecode, e la propria applicazione sequencer può essere avviata o fermata da un controllo remoto. Se il computer non è in linea (off-line), esso può essere avviato solo dalla propria tastiera – è a tutti gli effetti una macchina indipendente, sebbene sia ancora parte della rete.

NOTA

Si noti che ogni computer può controllare uno, o tutti gli altri computer – VST System Link è una rete alla pari e non vi è un computer “master” vero e proprio.

Per mettere in rete tutti i computer, procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. Attivare per tutti i computer la casella Online sulla pagina VST System Link.
 2. Avviare la riproduzione su un computer per controllare che il sistema sia in funzione – tutti i computer dovrebbero avviare la riproduzione quasi istantaneamente e perfettamente a tempo, con precisione al singolo campione.
 - Le impostazioni Compensazione dei campioni consentono l'adattamento delle macchine affinché eseguano la riproduzione leggermente in anticipo o in ritardo rispetto al resto.
Normalmente non è necessario ma talvolta, con alcune periferiche hardware, la sincronia è sballata di alcuni campioni. Per ora lasciarlo a 0 – molto probabilmente questo valore andrà bene.
 - L'impostazione Bit trasferimento consente di specificare se il trasferimento avviene a 24 o a 16 bit. Ciò permette di utilizzare delle schede audio meno recenti che non supportano il formato 24 bit.
-

RISULTATO

VST System Link invia e comprende tutti i comandi di trasporto (come riproduci, ferma, avanti, indietro ecc.). Ciò consente di controllare l'intera rete da un computer, senza problemi – provare per credere! Se si salta alla posizione di un determinato localizzatore su una macchina, anche tutte le altre saltano immediatamente a quella stessa posizione.

IMPORTANTE

Assicurarsi che tutti i computer abbiano i rispettivi tempi impostati allo stesso valore, altrimenti la sincronizzazione risulterà asimmetrica.

Scrubbing mediante VST System Link

È possibile effettuare lo scrub su un computer e far sì che il video e l'audio di un altro computer lo seguano nell'operazione. Tuttavia, la riproduzione su dei sistemi collegati potrebbe non essere in perfetta sincronia durante lo scrub; inoltre sussistono ulteriori limitazioni che andrebbero tenute a mente quando si esegue l'operazione di scrubbing mediante VST System Link:

- Utilizzare un controller remoto per lo scrubbing.
- Per controllare le funzioni di scrubbing (ad esempio per modificarne la velocità), utilizzare sempre il sistema in cui queste sono state avviate.
Il cambiamento della velocità di scrubbing su un sistema remoto modificherà solo la velocità sul sistema locale.
- È possibile avviare la riproduzione su tutti i sistemi.
Così facendo, viene fermato lo scrubbing e si avvia la riproduzione su tutti i sistemi in sync.

Usare il MIDI

Oltre a fornire comandi di trasporto e sync, il sistema VST System Link offre fino a 16 porte MIDI, ciascuna dotata di 16 canali.

PROCEDIMENTO

1. Usare i campi valore Ingressi MIDI e Uscite MIDI per specificare il numero di porte MIDI necessarie.
I valori di default sono le porte 0 per entrambi.
2. Creare una traccia MIDI nella finestra progetto e aprire l'Inspector (sezione in alto).
3. Se si apre ora il menu a tendina Assegnazione ingresso/uscita, si potrà notare che le porte System Link specificate sono state aggiunte alla lista degli ingressi e delle uscite MIDI.



Ciò consente di assegnare le tracce MIDI a dei VST Instrument caricati su un altro computer, come descritto negli esempi dell'applicazione.

LINK CORRELATI

[Esempi di applicazione](#) a pag. 606

L'opzione "Usa porte ASIO selezionate solo per dati"

Se si trasmettono enormi quantità di dati MIDI simultaneamente, esiste una remota possibilità di esaurire la banda passante disponibile nella propria rete VST System Link. Ciò si manifesta con note "strozzate" o temporizzazione errata.

Se ciò avviene, è possibile dedicare una maggiore larghezza di banda per il MIDI, attivando l'opzione "Usa porte ASIO selezionate solo per dati" nella pagina VST System Link della finestra di dialogo Impostazioni periferiche. Con questa opzione attiva, l'informazione VST Sistema Link è trasmessa sull'intero canale di rete, invece che su un solo bit (ciò sarà sufficiente per tutto il MIDI che si potrà mai usare!). Lo svantaggio sta nel fatto che non è più possibile usare questo canale ASIO per trasferimenti audio (non connetterlo a un altoparlante!), lasciando quindi liberi solamente 7 canali audio nell'esempio di cavo ADAT. Ciò potrebbe rivelarsi un compromesso ragionevole, a seconda della propria modalità di lavoro utilizzata.

Ascoltare l'audio della rete

Se si sta usando un banco di mixaggio esterno, l'ascolto di materiale audio non sarà un grosso problema - è sufficiente inserire le uscite di ciascun computer nei canali desiderati sul banco di mixaggio esterno, avviare la riproduzione su uno dei computer e il gioco è fatto.

Tuttavia, molti utenti preferiscono il mixaggio interno nel computer e usano il banco solo per il monitoraggio (o magari non utilizzano nemmeno un mixer esterno). In tal caso, non sarà necessario selezionare un computer come "computer principale per il mixaggio" e inviare l'audio dagli altri computer a questo.

Nell'esempio seguente, si presume che si stiano usando 2 computer: il computer 1 come main mix (mix principale) e il computer 2 con due tracce audio stereo aggiuntive, una traccia canale FX con un plug-in di riverbero e un plug-in VST Instrument con uscite stereo.

PROCEDIMENTO

1. Impostare il tutto affinché sia possibile ascoltare la riproduzione audio dal computer 1.

In altre parole, serve una coppia di uscite inutilizzate (ad esempio, un'uscita analogica stereo) collegate al sistema dei monitor.

2. Sul computer 2, assegnare ciascuna delle due tracce audio a un bus di uscita separato. Saranno i bus collegati alle uscite digitali – chiamarli Bus 1 e 2.
3. Assegnare la traccia canale FX ad un altro bus VST System Link (Bus 3).
4. Assegnare il canale VST Instrument ad un altro bus ancora (Bus 4).
5. Tornare al computer 1 e verificare la corrispondenza dei 4 bus VST System Link d'ingresso. Avviando la riproduzione sul computer 2, l'audio dovrebbe "apparire" sui bus di ingresso del computer 1. Tuttavia, per mixare queste sorgenti audio sono necessari dei canali del mixer reali.
6. Aggiungere 4 nuove tracce audio stereo sul computer 1 e assegnarle al bus di uscita usato per l'ascolto (ad esempio, la coppia di uscite analogiche stereo).
7. Per ciascuna delle tracce audio, selezionare uno dei 4 bus di ingresso. A questo punto, ciascun bus del computer 2 è assegnato a un canale audio separato sul computer 1.
8. Attivare il monitoraggio per le 4 tracce.

RISULTATO

Avviando ora la riproduzione, l'audio viene inviato "live" dal computer 2 alle nuove tracce sul computer 1, le quali possono essere ascoltate insieme a tutte le tracce che si riproducono sul computer 1.

Aggiungere più tracce

Cosa accade se si hanno a disposizione più tracce audio rispetto ai bus VST System Link (uscite fisiche)? Basta usare il mixer nel computer 2 come fosse un sotto-mixer: assegnare più canali audio allo stesso bus di uscita e, se necessario, regolare il livello del bus di uscita.

NOTA

Se le proprie schede audio dispongono di set multipli di connessioni di ingresso e uscita, è possibile collegare i cavi multipli ADAT e inviare audio mediante qualsiasi bus di qualsiasi cavo.

Mixaggio interno e latenza

Un problema che nasce con il mixaggio interno è quello relativo alla latenza (accennata in precedenza). Il motore VST compensa sempre le latenze in registrazione, ma monitorando dal computer 1 si sentirà un ritardo di processo ascoltando i segnali provenienti dagli altri computer (non sulla propria registrazione!). Se la propria scheda audio nel computer 1 supporta l'ASIO Direct Monitoring, si raccomanda di attivarlo. Questa impostazione è disponibile nel pannello della periferica VST Audio System relativo al proprio hardware audio. Quasi tutte le moderne schede ASIO supportano questa funzionalità. Nel caso in cui la scheda in proprio possesso non la supportasse, è possibile cambiare il valore di Compensazione dei campioni nella pagina VST System Link per compensare qualsiasi problema di latenza.

LINK CORRELATI

[ASIO Direct Monitoring](#) a pag. 177

Configurazione di una rete di maggiori dimensioni

La configurazione di una rete più ampia non presenta maggiori difficoltà rispetto a una rete costituita da due computer. L'aspetto principale da ricordare è che VST System Link è una sistema a catena in serie. In altre parole, l'uscita del computer 1 entra nell'ingresso del computer 2, l'uscita del computer 2 entra nell'ingresso del computer 3, e così via lungo la catena. L'uscita

dell'ultimo computer della catena deve sempre tornare all'ingresso del computer 1, per completare l'anello.

Una volta fatto ciò, la trasmissione di tutte le informazioni di trasporto, sync e MIDI dell'intera rete verranno gestite in maniera quasi automatica. Tuttavia, potrebbe generare confusione in una rete di grandi dimensioni la trasmissione di segnali audio che tornano ad un computer centrale per il mixaggio dei segnali.

Se la propria scheda ASIO dispone di numerosi ingressi e uscite hardware, non è affatto necessario che venga inviato l'audio mediante la catena, bensì è possibile trasmetterlo direttamente al computer master mix tramite uno o più, degli altri suoi ingressi hardware. Ad esempio, se si dispone di un'interfaccia Nuendo Digiset o di una scheda 9652 sul computer 1, è possibile usare il cavo ADAT 1 per le funzioni di rete, il cavo ADAT 2 come ingresso audio diretto dal computer 2 e il cavo ADAT 3 come ingresso audio diretto dal computer 3.

È possibile inoltre trasmettere l'audio tramite il sistema ad anello nel caso non si abbiano sufficienti I/O hardware per la trasmissione audio diretta. Ad esempio, in un sistema con 4 computer si potrebbe inviare l'audio dal computer 2 a un canale del mixer nel computer 3, e da lì in un canale del mixer nel computer 4, e da lì di nuovo di ritorno al master mixer nel computer 1. Ciò può indubbiamente rivelarsi difficile da configurare, quindi, per delle reti complesse si raccomanda generalmente di utilizzare schede ASIO con almeno tre I/O digitali separati.

Esempi di applicazione

Utilizzare un computer per i VST instrument (non in Cubase LE)

In questo esempio, un computer verrà usato come macchina principale di registrazione e riproduzione, e un altro computer verrà impiegato come rack synth virtuale.

PROCEDIMENTO

1. Registrare una traccia MIDI nel computer 1.
2. Una volta terminata la registrazione, assegnare l'uscita MIDI della traccia alla porta MIDI 1 di VST System Link.
3. Sul computer 2, aprire la finestra VST Instrument e assegnare un instrument al primo slot del rack.
4. Assegnare il canale VST Instrument al bus di uscita desiderato.
Se si sta usando il computer 1 come computer principale di mixaggio, questo sarebbe uno dei bus di uscita di VST System Link, connesso al computer 1.
5. Creare una nuova traccia MIDI nella finestra progetto del computer 2 e assegnare l'uscita MIDI della traccia al VST Instrument creato.
6. Assegnare l'ingresso MIDI della traccia alla porta 1 VST System Link.
A questo punto, la traccia MIDI sul computer 1 è assegnata alla traccia MIDI del computer 2, la quale, a sua volta, viene assegnata al VST Instrument.
7. Attivare ora il monitoraggio della traccia MIDI sul computer 2, cosicché essa riceverà il segnale e risponderà a qualsiasi comando MIDI in entrata.
In Cubase, fare clic sul pulsante Monitor nell'elenco tracce o nell'Inspector.
8. Avviare la riproduzione sul computer 1.
Esso ora invierà informazioni MIDI sulla traccia al VST Instrument caricato sul computer 2.

RISULTATO

Con questo metodo, anche in un computer poco potente si può disporre di un intero rack di VST Instrument, aumentando notevolmente la gamma di suoni a propria disposizione. Va ricordato che VST System Link MIDI è anche un sistema con precisione al singolo campione, dotato

quindi di una temporizzazione molto più stabile e precisa di qualsiasi altra interfaccia MIDI mai inventata!

Creazione di un rack di effetti virtuale

Le mandate effetto dei canali audio in Cubase possono essere assegnate a una traccia canale FX o a qualsiasi gruppo o bus di uscita attivato. Ciò consente di usare un computer separato come "rack di effetti virtuale".

PROCEDIMENTO

1. Sul computer 2 (la macchina che si userà come rack di effetti), aggiungere una nuova traccia audio stereo.
In questo caso, non è possibile usare una traccia canale FX dato che la traccia deve essere dotata di un ingresso audio.
2. Aggiungere l'effetto desiderato in insert sulla traccia.
Si ipotizzi che si tratti di un plug-in di un riverbero ad alta qualità.
3. Nell'Inspector, selezionare uno dei bus VST System Link come ingresso per la traccia audio.
Si consiglia di usare un bus VST System Link separato, che verrà impiegato unicamente per questo scopo.
4. Assegnare il canale al bus di uscita desiderato.
Se si sta usando il computer 1 come computer principale di mixaggio, questo sarebbe uno dei bus di uscita di VST System Link, connesso al computer 1.
5. Attivare il monitoraggio della traccia.
6. Tornare al computer 1 e selezionare la traccia sulla quale si desidera aggiungere il riverbero.
7. Aprire la sezione Mandate per la traccia, nell'Inspector o nella MixConsole.
8. Aprire il menu a tendina Assegnazione mandate per una delle mandate e selezionare il bus VST System Link assegnato al riverbero nella fase 3.
9. Usare il cursore Mandata per regolare come al solito la quantità di effetto.

RISULTATO

Il segnale verrà inviato alla traccia sul computer 2 e processato mediante l'effetto inserito, senza alcun impiego della potenza di calcolo del processore sul computer 1.

Ripetere i punti precedenti per aggiungere più effetti al rack effetti virtuale. Il numero di effetti disponibili con questo metodo è limitato solo dal numero delle porte usate per la connessione VST System Link e, naturalmente, dalle prestazioni del computer 2; tuttavia, dato che il computer 2 non deve gestire alcuna registrazione o riproduzione, si potranno usare molti effetti.

Ottenere tracce audio extra

Tutti i computer in una rete VST System Link sono tra loro sincronizzati con precisione al singolo campione. Di conseguenza, se ci si rende conto che l'hard disk di un computer della rete non è abbastanza veloce per gestire tutte le tracce audio che servono, si possono registrare delle nuove tracce su uno degli altri computer. Si crea così un sistema RAID virtuale, con più hard disk che lavorano insieme. Tutte le tracce restano sincronizzate tra loro con la stessa precisione e compattezza che avrebbero se fossero in esecuzione sulla stessa macchina. Ciò significa avere davvero la possibilità di inserire un numero illimitato di tracce! Servono altre 100 tracce? Basta aggiungere un altro computer.

Riproduzione video dedicata

La riproduzione di video ad alta risoluzione può essere dispendiosa in termini di risorse di CPU necessarie. Dedicando un computer alla riproduzione video tramite System Link, è possibile

liberare molte risorse sulla CPU principale per il processing audio e MIDI. Dato che i comandi di trasporto risponderanno su tutti i computer della rete VST System Link, lo scrubbing del video è eseguibile anche se il comando proviene da un altro computer.

Cubase supporta l'integrazione dei file video all'interno dei propri progetti.

All'interno di Cubase è possibile riprodurre i file video in diversi formati e attraverso diverse periferiche di uscita, estrarre il materiale audio da un file video e adattare la musica alle immagini.

Compatibilità dei file video

Quando si lavora ad un progetto che include un file video, è necessario assicurarsi che il tipo di file video utilizzato sia compatibile con il proprio sistema.

NOTA

Se non si è in grado di riprodurre uno specifico file video, utilizzare un'applicazione esterna per convertirlo in un formato compatibile.

Per conoscere i tipi di file video supportati, fare riferimento alla sezione Help Center del sito web di Steinberg.

LINK CORRELATI

[Codec](#) a pag. 610

Formati contenitori video

I video e altri file multimediali sono inclusi all'interno di formati contenitori.

Questi contenitori racchiudono al loro interno diversi flussi di informazioni, incluse quelle relative al video e all'audio, ma anche numerosi meta dati, come ad esempio le informazioni di sincronizzazione necessarie a riprodurre insieme l'audio e il video. All'interno dei formati contenitori si possono trovare anche informazioni riguardanti le date di creazione del file, autori, contrassegni dei capitoli e altro.

Cubase supporta i seguenti formati contenitori:

MOV

Si tratta di un formato QuickTime.

MPEG-4

Questo formato può contenere numerosi meta dati per lo streaming, l'editing, la riproduzione locale e l'interscambio di contenuti. L'estensione file è .mp4.

AVI

Si tratta di un formato contenitore multimediale introdotto da Microsoft.

Codec

I codec sono dei metodi di compressione dati usati per rendere i file video e audio più piccoli e più gestibili da parte dei computer.

Per ulteriori dettagli, fare riferimento alla sezione Help Center del sito web di Steinberg.

Frame rate

Cubase supporta diversi valori di frame rate per i video e le pellicole.

Frame rate (velocità)

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi (o frame), la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale, corrisponde al frame rate reale.

In Cubase sono disponibili le seguenti opzioni di frame rate:

24 fps

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

25 fps

Si tratta del frame rate del video in formato PAL.

29.97 fps

Si tratta del frame rate del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

30 fps

Questo frame rate non costituisce più uno standard video, tuttavia è stato utilizzato comunemente nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava lo standard di trasmissione in bianco e nero NTSC. Questo valore equivale a portare un video NTSC alla velocità della pellicola (pull-up) in seguito a un trasferimento telecinema 2:3.

Valori di frame rate non supportati

I file video che possiedono dei frame rate non supportati possono comunque essere riprodotti, ma i display del tempo non riporteranno le informazioni esatte e non viene garantito il corretto posizionamento.

Inoltre, l'audio e il video potrebbero non essere sincronizzati.

NOTA

Se si desidera utilizzare dei file che presentano valori di frame rate non supportati da Cubase, si raccomanda di utilizzare un'applicazione esterna per la conversione dei file video a un valore di frame rate adatto.

Periferiche di uscita video

Cubase supporta numerose periferiche di uscita video.

La visualizzazione dei file video su schermo nella finestra **Player video** potrebbe risultare ottimale per alcune applicazioni, ma spesso è necessario visualizzare il video in un formato piuttosto ampio per apprezzarne i più piccoli dettagli e per fare in modo che gli altri operatori che prendono parte alla sessione di lavoro possano anch'essi visualizzare il video in maniera

adeguata. Cubase offre la possibilità di utilizzare diversi tipi di periferiche di uscita video per questo scopo.

Schede video dedicate

È possibile utilizzare una scheda video dedicata.

Sono supportate le seguenti schede video:

- Periferiche di uscita video di Blackmagic Design

Il video viene inviato direttamente all'uscita di queste schede.

IMPORTANTE

È necessario installare il driver corretto per la scheda video utilizzata e impostarne l'uscita in modo che corrisponda alla risoluzione del file video utilizzato nel progetto.

LINK CORRELATI

[Configurazione del Player video](#) a pag. 613

Operazioni preliminari per la creazione di progetti video

Prima di poter iniziare a lavorare con il materiale video in Cubase, è necessario eseguire alcune operazioni preliminari di base.

In Cubase è possibile lavorare con più file video di diverso formato all'interno della stessa traccia video.

NOTA

Per una corretta sincronizzazione degli eventi audio e video, assicurarsi che la frequenza di campionamento del progetto coincida con quella del file video utilizzato.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni progetto](#) a pag. 69

Importazione di file video

Se si dispone di un file video compatibile, è possibile importarlo nel proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > File video**.
2. Nella finestra di dialogo **Importa video** selezionare il file video che si desidera importare.
3. Facoltativo: Attivare **Estrai l'audio dal video** per importare qualsiasi flusso audio incorporato.
4. Fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Cubase crea una traccia video con un evento video. Se era stata attivata l'opzione **Estrai l'audio dal video**, sotto la traccia video viene posizionata una traccia audio con un evento audio. La clip audio corrispondente viene salvata nella **Cartella di registrazione** del Pool.

NOTA

I file video possono anche essere importati trascinandoli da **MediaBay** o da Esplora file/ Mac OS Finder e rilasciandoli all'interno del progetto. Per fare in modo che Cubase estragga

automaticamente l'audio, assicurarsi che l'opzione **Estrai l'audio durante l'importazione dei file video** sia attivata nella finestra di dialogo **Preferenze** della pagina **Video**.

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 355

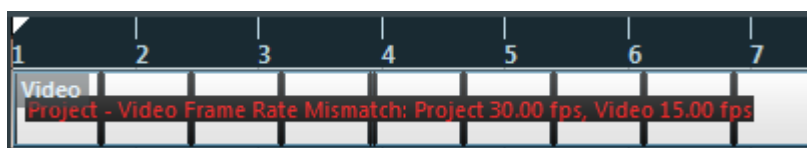
[Estrazione dell'audio dal video](#) a pag. 616

Selezione del frame rate del video

Per assicurarsi che il riquadro di visualizzazione del tempo di Cubase corrisponda effettivamente ai fotogrammi nel video, è necessario impostare la frequenza di campionamento del progetto in modo che coincida con quella del file video importato.

PREREQUISITI

La frequenza di campionamento del file video importato è diversa da quella del progetto.



PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Impostazioni progetto**.
 2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**, fare clic su **Dal video**.
 3. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

- Se Cubase supporta la frequenza di campionamento del video, il progetto viene impostato su di essa. Se necessario, il tempo di inizio del progetto viene regolato automaticamente in modo da riflettere il cambio di frequenza di campionamento.

Ad esempio, se si passa da un valore di frame rate di 30 fps a un valore di 29,97 fps, viene applicato il tempo di inizio del progetto in modo che tutti gli eventi nel progetto rimangano nelle stesse posizioni, in relazione al tempo reale.

NOTA

Se si desidera che il tempo di inizio del progetto rimanga lo stesso, è necessario modificarlo manualmente. In tal caso, è necessario allineare l'evento video sulla linea del tempo in modo da assicurarne un corretto posizionamento e una opportuna sincronizzazione all'interno del progetto.

- Se il proprio progetto contiene diversi file video con valori di frame rate differenti, il frame rate del progetto viene adattato in base al frame rate del primo evento video presente nella traccia video superiore. Per poter modificare correttamente qualsiasi altro file video importato, è necessario impostare la frequenza di campionamento del progetto sul valore di frequenza di campionamento del file video importato.

LINK CORRELATI

[Valori di frame rate non supportati](#) a pag. 610

File cache delle miniature

Per ogni file video importato, Cubase crea in automatico un file cache delle miniature.

LINK CORRELATI

[Generare manualmente dei file cache delle miniature](#) a pag. 613

Generare manualmente dei file cache delle miniature

È possibile generare manualmente dei file cache delle miniature. Questa operazione è necessaria nel caso in cui un file cache delle miniature non può essere generato nel corso del processo di importazione per il fatto che la cartella è protetta dalla scrittura oppure se il file è stato modificato utilizzando un'applicazione di video editing esterna.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nel **Pool**, fare clic-destro sul file video e selezionare **Genera file cache delle miniature**.
 - Nella **finestra progetto**, fare clic-destro sull'evento video e selezionare **Media > Genera file cache delle miniature**.

NOTA

L'aggiornamento di un file cache delle miniature già esistente può essere eseguito solamente all'interno del **Pool**.

RISULTATO

Il file cache delle miniature viene generato in background, in modo da consentire di continuare a lavorare con Cubase.

Operazioni preliminari per la riproduzione del video

È possibile riprodurre direttamente da Cubase gli eventi video, utilizzando i trasporti di controllo.

È necessario attivare e configurare una periferica di uscita video.

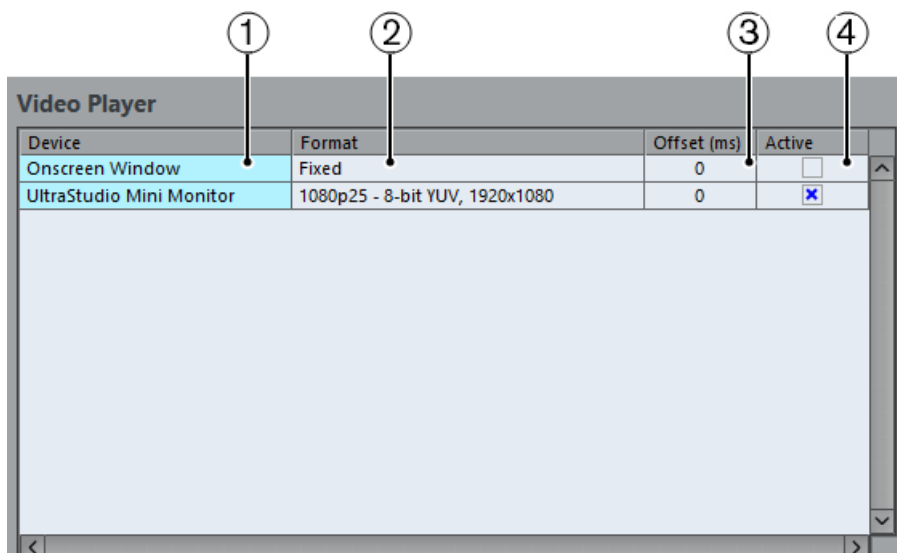
IMPORTANTE

La scheda grafica utilizzata deve supportare il formato OpenGL 2.0 o superiore.

Configurazione del Player video

La pagina di configurazione del **Player video** nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche** consente di configurare il player video e di verificare se le apparecchiature collegate consentono di riprodurre il video direttamente da Cubase.

- Per aprire la pagina **Player video**, selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche** e attivare l'opzione **Player video** nell'elenco **Periferiche** sulla sinistra.



Vengono visualizzate le seguenti opzioni:

- 1. Periferica**
Mostra un elenco delle periferiche di uscita video disponibili sul proprio sistema.
- 2. Formato**
Consente di selezionare un formato di uscita.

NOTA

La periferica **Finestra su schermo** supporta solamente un formato fisso.

- 3. Offset**
Se l'immagine video non combacia perfettamente con l'audio, è possibile inserire un valore di offset (compensazione) in millisecondi, per specificare con quanto anticipo deve essere inviato il video. Viene in tal modo compensato il ritardo di visualizzazione. Il valore offset viene usato solamente in fase di riproduzione. Tale valore viene salvato globalmente per le singole periferiche ed è indipendente dal progetto.
- 4. Attivo**
Consente di attivare la periferica che si intende utilizzare per la riproduzione del video.

Attivazione di una periferica di uscita video

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
- Attivare l'opzione **Player video** dall'elenco **Periferiche** sulla sinistra.
Le periferiche di uscita video disponibili sono elencate nella colonna **Periferica**.
- Nella colonna **Attivo**, inserire la spunta nel box relativo alla periferica che si intende usare per la riproduzione video.

NOTA

Se non è collegata alcuna periferica esterna, è possibile utilizzare la periferica **Finestra su schermo** che consente di riprodurre i file video sullo schermo del proprio computer.

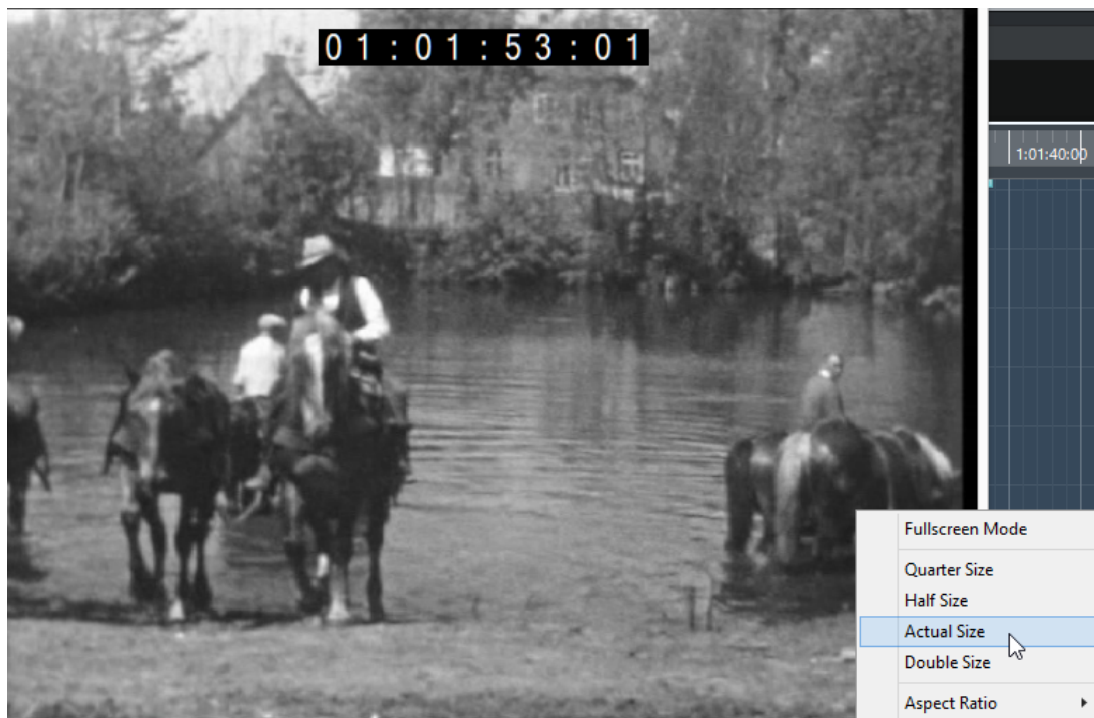
LINK CORRELATI

[Periferiche di uscita video](#) a pag. 610

Finestra Player video

La finestra **Player video** offre diverse opzioni di dimensionamento e risoluzione per la riproduzione del video sullo schermo del proprio computer. Come regola generale, maggiore è la dimensione della finestra e più alta la risoluzione del video, tanto più elevato sarà il carico sul processore.

- Per aprire la finestra **Player video**, selezionare **Periferiche > Player video**.



Modalità schermo intero

Imposta la finestra in modalità a schermo intero. Per uscire dalla modalità a schermo intero, aprire il menu contestuale e selezionare **Esci dalla modalità a schermo intero** o premere **Esc**.

Un quarto

Riduce la dimensione della finestra a un quarto della dimensione reale.

Dimezzato

Riduce la dimensione della finestra alla metà rispetto alla dimensione reale.

Dimensione reale

Imposta la dimensione della finestra sulla dimensione effettiva del video.

Dimensione doppia

Aumenta la dimensione della finestra portandola al doppio rispetto alla dimensione reale.

Rapporto lunghezza/altezza

È anche possibile ridimensionare la finestra **Player video** trascinandone i bordi. In questo modo si potrebbe tuttavia ottenere un'immagine distorta. Per evitare che ciò accada, è disponibile un'opzione apposita nel menu a tendina **Rapporto lunghezza/altezza**.

- Se si seleziona **Niente**, il rapporto lunghezza/altezza non viene mantenuto quando si ridimensiona la finestra. L'immagine viene allargata/ridotta in modo da occupare l'intera finestra Player video.
 - L'opzione **Interna** consente di ridimensionare liberamente la finestra mantenendo il rapporto lunghezza/altezza del video. Potrebbero essere visualizzati dei bordi intorno all'immagine video per riempire la finestra.
 - L'opzione **Esterna** consente di ridimensionare la finestra entro determinati limiti, in modo che l'immagine video riempi sempre l'intera finestra mantenendo il rapporto lunghezza/altezza.
 - **NOTA**
In modalità schermo intero, il rapporto lunghezza/altezza del video viene sempre mantenuto.
-

Scrubbing del video

È possibile effettuare lo scrubbing degli eventi video, cioè riprodurli avanti o indietro.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Player video**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic nella finestra **Player video** e spostare il mouse verso sinistra o verso destra.
 - Utilizzare una jog wheel su un controller remoto.
-

Video editing

Quando si importa un file video vengono creati automaticamente degli eventi video.

È possibile visualizzare e modificare gli eventi video nella **finestra progetto**. Un evento video attiva la riproduzione della clip video corrispondente.

Gli eventi video possono essere copiati e ritagliati.

Non è possibile invece disegnare, incollare e mettere in mute gli eventi video o applicare dissolvenze o dissolvenze incrociate.

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 355

Estrazione dell'audio dal video

È possibile estrarre il flusso audio di un file video in fase di importazione.

Per estrarre l'audio da un file video, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Importa > File video** e attivare l'opzione **Estrai l'audio dal video** nella finestra di dialogo.
- Selezionare **Media > Estrai audio da file video**.
- Selezionare **File > Importa > Audio da un file video**.
Viene creata una clip audio nel **Pool** ma non viene aggiunto alcun evento nella **finestra progetto**.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di selezionare diverse opzioni di importazione.

Il flusso audio così estratto viene aggiunto al progetto su una nuova traccia audio e potrà essere modificato come qualsiasi altro materiale audio.

LINK CORRELATI

[Importazione di file video](#) a pag. 611

ReWire (non in Cubase LE)

Introduzione

ReWire è uno speciale protocollo per lo streaming audio tra due applicazioni computer.

Sviluppato da Propellerhead Software e Steinberg, lo standard ReWire offre le seguenti possibilità e funzioni:

- Streaming in tempo reale fino a 48 canali audio separati, alla massima banda possibile, dall'applicazione sintetizzatore all'applicazione mixer.
In questo caso, l'applicazione mixer è ovviamente Cubase. Un esempio di applicazione sintetizzatore è Reason di Propellerhead Software.
- Sincronizzazione automatica e accurata al singolo campione tra l'audio nei due programmi.
- Possibilità di avere due programmi che condividono una scheda audio e traggono vantaggio dalle uscite multiple sulla scheda.
- Controlli di trasporto collegati (in link) che consentono di eseguire i comandi riproduzione, riavvolgimento, ecc., sia da Cubase che dall'applicazione sintetizzatore (sempre che quest'ultima abbia una qualche funzionalità di trasporto).
- Funzioni di mixaggio audio automatico su canali separati, in base alle necessità.
Nel caso di Reason, ad esempio, ciò permette di avere canali separati per i diversi dispositivi.
- Inoltre, con il protocollo ReWire si ha la possibilità di assegnare le tracce MIDI in Cubase all'altra applicazione, in modo da avere così un totale controllo sul MIDI.
Per ciascun dispositivo compatibile con il protocollo ReWire sono rese disponibili diverse uscite MIDI extra in Cubase. Nel caso di Reason, ciò consente di assegnare diverse tracce MIDI in Cubase a diversi dispositivi in Reason, con Cubase che agisce da sequencer MIDI principale.
- Il consumo di risorse complessivo del sistema è molto inferiore rispetto all'impiego dei due programmi insieme in esecuzione con i metodi convenzionali.

Avvio e uscita

Quando si utilizza il protocollo ReWire, l'ordine di avvio e chiusura dei due programmi è molto importante.

Avvio per l'uso normale con ReWire

PROCEDIMENTO

1. Per prima cosa avviare Cubase.
2. Abilitare uno o più canali ReWire nella finestra di dialogo Periferiche ReWire dell'altra applicazione.

3. Avviare l'altra applicazione.
Quando si usa ReWire, l'applicazione potrebbe impiegare un po' di tempo per avviarsi.

LINK CORRELATI

[Attivare i canali ReWire](#) a pag. 619

Uscire da una sessione di ReWire

Una volta terminata la sessione di lavoro, anche per l'uscita dalle applicazioni è necessario seguire un determinato ordine.

PROCEDIMENTO

1. Prima uscire dall'applicazione sintetizzatore.
 2. Quindi chiudere Cubase.
-

Avviare i due programmi senza usare il protocollo ReWire

Non si può pensare a una situazione in cui si debba eseguire Cubase e l'applicazione sintetizzatore simultaneamente sullo stesso computer senza fare uso del protocollo ReWire, ma lo si può comunque fare.

PROCEDIMENTO

1. Prima avviare l'applicazione sintetizzatore.
2. Quindi avviare Cubase.

NOTA

Si noti che a questo punto i due programmi competono tra loro per sfruttare le risorse di sistema (le schede audio, ad esempio), come farebbero due applicazioni audio non-ReWire.

Attivare i canali ReWire

Il protocollo ReWire supporta lo streaming audio fino a 48 canali audio separati. Il numero esatto di canali ReWire disponibile dipende dall'applicazione sintetizzatore. Tramite i pannelli delle periferiche ReWire in Cubase si può specificare quali dei canali disponibili utilizzare.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu Periferiche e selezionare la voce del menu con il nome dell'applicazione ReWire. Nel menu sono disponibili tutte le applicazioni ReWire compatibili riconosciute.
Appare il pannello ReWire. Questo pannello è costituito da una serie di righe, una per ogni canale ReWire disponibile.
 2. Fare clic sui pulsanti d'accensione a sinistra per attivare/disattivare i canali desiderati.
I pulsanti illuminati indicano i canali attivati. Si noti che più canali ReWire si attivano, più si consumano risorse della CPU.
Per sapere esattamente che tipo di segnale è disponibile su ciascun canale, consultare la documentazione dell'applicazione sintetizzatore.
 3. Se si desidera, fare doppio-clic sulle etichette nella colonna a destra e digitare un nuovo nome.
Queste etichette verranno utilizzate nella MixConsole di Cubase per identificare i canali ReWire.
-

Utilizzo dei controlli di trasporto e tempo

IMPORTANTE

Ciò ha senso solo se l'applicazione sintetizzatore dispone di una sorta di sequencer interno o simile.

Controlli di trasporto principali

Quando si esegue il protocollo ReWire, i controlli di trasporto nei due programmi sono completamente vincolati, non ha importanza in quale programma vengono eseguiti i comandi Riproduci, Ferma, Avanti veloce o Riavvolgimento. Tuttavia, la registrazione (se applicabile) resta ancora completamente separata nelle due applicazioni.

Impostazioni loop

Se l'applicazione sintetizzatore dispone di una funzionalità loop o ciclo, quel loop sarà totalmente vincolato al ciclo in Cubase. Ciò significa che è possibile spostare le posizioni d'inizio e fine loop, oppure attivare o disattivare il loop in uno dei programmi: le operazioni si riflettono nell'altro programma.

Impostazioni di tempo

Per quanto riguarda il tempo, Cubase è sempre l'applicazione master. Ciò significa che entrambi i programmi vengono eseguiti al tempo stabilito in Cubase.

Tuttavia, se non si sta usando la traccia tempo in Cubase, è possibile modificare il tempo in uno dei due programmi e ciò si rifletterà immediatamente nell'altro.

IMPORTANTE

Se si sta utilizzando la traccia tempo in Cubase (cioè se il pulsante Tempo è attivato nella barra di trasporto) non andrebbe modificato il tempo nell'applicazione sintetizzatore, dato che una richiesta di tempo da parte di ReWire causerà la disattivazione automatica della traccia tempo in Cubase!

Gestione dei canali ReWire

Quando nei pannelli delle periferiche ReWire si attivano i canali ReWire, questi diventano disponibili come canali nella MixConsole.

I canali ReWire presentano le seguenti proprietà:

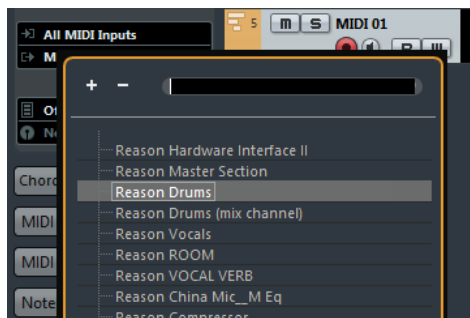
- I canali ReWire possono essere una combinazione mono e stereo qualsiasi, a seconda dell'applicazione sintetizzatore.
- I canali ReWire possiedono la stessa funzionalità dei canali audio.
Ciò significa che è possibile impostare volume e pan, aggiungere equalizzazione, effetti in insert e in mandata, assegnare le uscite del canale a gruppi o bus. Tuttavia, i canali ReWire non dispongono dei pulsanti Monitor.
- Tutte le impostazioni canale possono essere automatizzate mediante i pulsanti Lettura/Scrittura.
Quando si scrive l'automazione, le tracce di automazione del canale appaiono automaticamente nella finestra progetto. Ciò consente di visualizzare e modificare l'automazione graficamente, come per i canali VST Instrument, ecc.
- Si può eseguire un mixdown dell'audio proveniente dai canali ReWire in un file su hard disk mediante la funzione Esporta mixdown audio.

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un mixdown verso dei file audio a pag. 577](#)

Assegnare il MIDI via ReWire

Quando si utilizza con Cubase un'applicazione compatibile con il protocollo ReWire, nel menu a tendina Uscita MIDI delle tracce MIDI appaiono automaticamente delle uscite MIDI extra. Ciò consente di suonare l'applicazione sintetizzatore via MIDI da Cubase, usandola come se essa rappresentasse una o più sorgenti sonore MIDI separate.



Uscite MIDI di una song di Reason. Qui ogni uscita va direttamente a una periferica nel rack di Reason.

- Il numero e la configurazione delle uscite MIDI dipende dall'applicazione sintetizzatore.

Considerazioni e limitazioni

Frequenze di campionamento

Le applicazioni sintetizzatore possono essere limitate per la riproduzione a determinate frequenze di campionamento. Se Cubase è impostato a una frequenza di campionamento diversa, l'applicazione sintetizzatore riproduce l'audio all'altezza sbagliata. Per i dettagli consultare la documentazione dell'applicazione sintetizzatore.

Driver ASIO

Il protocollo ReWire funziona in maniera ottimale con i driver ASIO. Attraverso il sistema di bus di Cubase è possibile inviare i suoni dall'applicazione sintetizzatore alle varie uscite di una scheda audio compatibile con il protocollo ASIO.

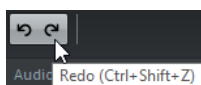
Comandi da tastiera

Introduzione

In Cubase, la maggior parte dei menu principali presentano dei comandi da tastiera per determinate voci di menu. Vi sono inoltre molte altre funzioni di Cubase che possono essere eseguite con questi comandi rapidi, già tutte impostate di default.

È possibile personalizzare i comandi da tastiera esistenti secondo le proprie esigenze e aggiungere anche dei comandi per molte voci dei menu e funzioni per i quali non sono già stati assegnati dei comandi rapidi specifici.

Le funzioni per le quali possono essere assegnati dei comandi da tastiera sono visibili all'interno della finestra di dialogo Comandi da tastiera (vedere di seguito), oppure lo si può verificare nella descrizione comando relativa a un particolare elemento dell'interfaccia. Se una descrizione comando visualizza il simbolo [!] alla fine, significa che è possibile assegnare un comando da tastiera a quella specifica funzione. I comandi da tastiera assegnati sono visualizzati nella descrizione comando tra parentesi quadre.



IMPORTANTE

È inoltre possibile assegnare dei tasti modificatori per gli strumenti di utility (cioè tasti che se premuti modificano l'azione dei vari strumenti), direttamente nella finestra di dialogo Preferenze.

LINK CORRELATI

[Definire i tasti di modifica per gli strumenti della barra degli strumenti](#) a pag. 626

Come vengono salvate le impostazioni dei comandi rapidi da tastiera?

Ogni volta che si modifica o si aggiunge l'assegnazione di un tasto di comando rapido, essa viene memorizzata come preferenza globale di Cubase – non come parte di un progetto. Modificando o aggiungendo l'assegnazione di un tasto di comando rapido, tutti i progetti che si aprono o si creano in seguito, utilizzano queste impostazioni modificate. Tuttavia, le impostazioni di default possono essere ripristinate in qualsiasi momento, facendo clic sul pulsante Reinizializza tutto nella finestra di dialogo Comandi da tastiera.

Inoltre, è possibile salvare le impostazioni dei comandi da tastiera sotto forma di un "file di comandi da tastiera"; questo file viene salvato separatamente e può essere importato in qualsiasi progetto. È possibile quindi richiamare facilmente e rapidamente delle impostazioni personalizzate (quando si spostano i progetti su altri computer, ad esempio). Le impostazioni sono salvate in un file .xml sull'hard disk.

LINK CORRELATI

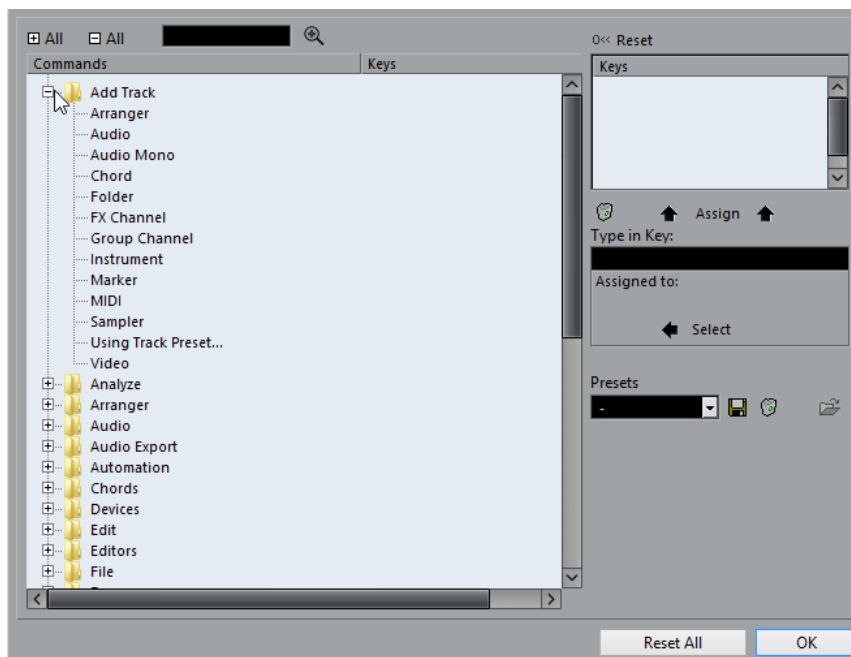
[Salvare i preset dei comandi da tastiera](#) a pag. 625

Configurare i comandi rapidi da tastiera

Aggiungere o modificare un comando da tastiera

La finestra di dialogo Comandi da tastiera contiene tutte le voci dei menu principali e molte altre funzioni, organizzate in una struttura gerarchica simile a Esplora file e a Mac OS Finder. Le categorie funzione sono rappresentate da una serie di cartelle, ciascuna delle quali contiene varie funzioni e voci dei menu.

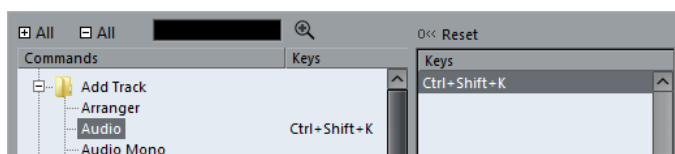
Quando si apre una cartella di una categoria facendo clic sul segno “+” a fianco di essa, le voci e le funzioni in essa contenute vengono visualizzate con i comandi da tastiera assegnati.



Per aggiungere un tasto di comando da tastiera:

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu File e selezionare “Comandi da tastiera...”.
Si apre la finestra di dialogo Comandi da tastiera.
2. Nell’elenco Comandi sulla sinistra, scegliere una categoria.
3. Fare clic sul segno “+” per aprire la cartella della categoria e visualizzare le voci in essa contenute.
Si noti che è anche possibile fare clic sui segni “+” e “-” “globali” nell’angolo in alto a sinistra per aprire e chiudere tutte le cartelle delle categorie in una volta sola.
4. Dall’elenco, selezionare la voce alla quale si intende assegnare un comando rapido.
I tasti di comando già assegnati appaiono nella colonna Comandi da tastiera e nella sezione Comandi da tastiera nell’angolo in alto a sinistra.



5. In alternativa, per trovare la voce desiderata si può usare la funzione di ricerca nella finestra.
Per una descrizione di come usare la funzione di ricerca, vedere di seguito.

6. Una volta trovato e selezionata la voce desiderata, fare clic nel campo "Digita comando" e inserire un nuovo tasto di comando rapido.
È possibile scegliere un qualsiasi tasto singolo o una combinazione di uno o più tasti modificatori (**Alt**, **Ctrl/Cmd**, **Shift**) più qualsiasi tasto; è sufficiente premere i tasti che si desidera effettivamente usare.
7. Se il tasto di comando inserito è già assegnato ad un'altra voce (o funzione), quest'ultima viene visualizzata sotto il campo "Digita comando".
Si può ignorare ciò e continuare, per assegnare il tasto di comando alla nuova funzione, oppure selezionare un altro tasto di comando rapido.
8. Fare clic sul pulsante Assegna sopra il campo.
Il nuovo tasto di comando rapido appare nell'elenco Tasti.

IMPORTANTE

Se il tasto di comando rapido che si inserisce è già assegnato a un'altra funzione, appare un messaggio di allerta che chiede se si desidera effettivamente riassegnare il comando alla nuova funzione.

9. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo.

NOTA

È possibile impostare più comandi da tastiera diversi per la stessa funzione. Se si aggiunge un comando da tastiera a una funzione a cui è già assegnato un altro comando, non viene sostituito il comando precedente. Per rimuovere un comando da tastiera, vedere di seguito.

Ricerca dei comandi da tastiera

Per sapere quale comando rapido è assegnato ad una determinata funzione del programma, si può usare la funzione di ricerca disponibile nella finestra di dialogo Comandi da tastiera.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic nel campo testuale di ricerca in alto a sinistra nella finestra e digitare il nome della funzione per la quale si vuole conoscere il tasto di comando.
Si tratta di una ricerca di parola standard, per cui è necessario digitare il comando esattamente come questo viene chiamato nel programma. Possono essere usate anche parole parziali; ad esempio, per cercare tutti i comandi relativi alle funzioni di quantizzazione si può digitare "Quantizza", "Quant", ecc.
2. Fare clic sul pulsante Ricerca (l'icona lente d'ingrandimento).
Ha inizio la ricerca e il primo comando che rispetta i criteri impostati viene selezionato e visualizzato nell'elenco Comandi più in basso. La colonna e l'elenco Comandi da tastiera visualizzano i comandi rapidi, se ve ne sono.
3. Per cercare più comandi contenenti la parola inserita, fare nuovamente clic sul pulsante di ricerca.
4. Terminata l'operazione, fare clic su "OK" per chiudere la finestra di dialogo.

Rimozione di un comando da tastiera

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare l'elenco di categorie e comandi per selezionare la voce dalla quale si desidera rimuovere un comando da tastiera.
Il comando viene visualizzato nella colonna Comandi da tastiera e nell'elenco Comandi da tastiera.

2. Selezionare il tasto di comando rapido nell'elenco Comandi da tastiera e fare clic sul pulsante Elimina (icona cestino).
Viene chiesto se si intende effettivamente rimuovere il comando da tastiera.
 3. Fare clic per rimuovere il tasto di comando rapido selezionato.
 4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
-

Salvare i preset dei comandi da tastiera

Come accennato in precedenza, tutte le modifiche eseguite sui comandi da tastiera vengono salvate automaticamente come preferenze di Cubase. Tuttavia, le configurazioni dei comandi da tastiera possono anche essere salvate separatamente. In questo modo, è possibile salvare qualsiasi configurazione come preset, in modo da poterla richiamare istantaneamente quando serve.

PROCEDIMENTO

1. Configurare i comandi da tastiera a proprio piacimento.
Quando si configurano i comandi da tastiera, ricordarsi di fare clic su "Assegna" per eseguire le modifiche.
 2. Fare clic sul pulsante Salva, situato accanto al menu a tendina Preset.
Si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile digitare un nome per il preset.
 3. Fare clic su OK per salvare il preset.
Le impostazioni dei comandi da tastiera salvate saranno ora disponibili nel menu a tendina Preset.
-

Caricamento di preset dei comandi da tastiera

Per caricare un preset dei comandi da tastiera, selezionarlo semplicemente dal menu a tendina Preset.

NOTA

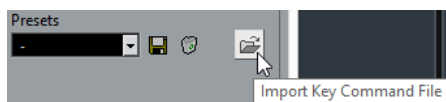
Le impostazioni dei comandi da tastiera caricate sostituiscono quelle correnti per le stesse funzioni (se ve ne sono). Sono sostituite anche le Macro con gli stessi nomi di quelli del preset caricato. Per poter tornare di nuovo alle proprie impostazioni correnti, assicurarsi prima di salvarle, come descritto in precedenza!

Caricare le impostazioni dei comandi da tastiera configurate in versioni precedenti del programma

Se sono state salvate delle impostazioni dei comandi da tastiera con una versione precedente del programma, è possibile usarle in questa versione di Cubase utilizzando la funzione "Importa i file dei comandi da tastiera", grazie alla quale si possono caricare e applicare i comandi da tastiera salvati.

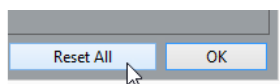
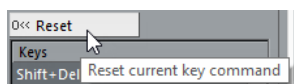
PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Comandi da tastiera.
2. Fare clic sul pulsante "Importa i file dei comandi da tastiera", situato a destra del menu a tendina Preset.
Si apre una finestra di selezione file standard.



3. Nella finestra di selezione file, usare il menu a tendina "File di tipo" per specificare se si intende importare un file di comandi da tastiera (".key") o un file di comandi macro (estensione ".mac").
Una volta importato un file più vecchio, quindi, è opportuno salvarlo in un preset (vedere sopra), per poterlo richiamare in futuro dal menu a tendina Presets.
4. Individuare il file da importare e fare clic su "Apri".
Il file viene importato.
5. Fare clic su OK per uscire dalla finestra di dialogo Comandi da tastiera e applicare le impostazioni importate.
A questo punto, le impostazioni contenute nel file dei comandi da tastiera o nella macro caricati vanno a sostituire le impostazioni correnti.

Le funzioni Reinizializza e Reinizializza tutto



Questi due pulsanti presenti nella finestra di dialogo Comandi da tastiera ripristinano le impostazioni di default. Si applicano le seguenti regole:

- La funzione "Reinizializza" riapplica le impostazioni dei comandi da tastiera di default per la funzione selezionata nell'elenco Comandi.
- "Reinizializza tutto" riassegna i comandi da tastiera di default a tutti i comandi.

IMPORTANTE

Si noti che l'operazione "Reinizializza tutto" provoca una perdita di tutte le modifiche eseguite sui comandi da tastiera di default! Per poter tornare a queste impostazioni, assicurarsi prima di salvarle!

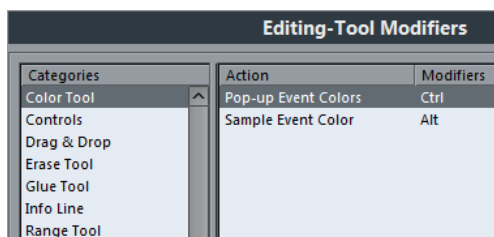
Definire i tasti di modifica per gli strumenti della barra degli strumenti

Un tasto di modifica è un tasto che, se premuto, consente di ottenere una funzione diversa quando si utilizza uno strumento della barra degli strumenti. Ad esempio, facendo clic e trascinando un evento con lo strumento Selezione oggetto, normalmente lo si sposta – tenendo premuto un tasto di modifica (di default **Alt**) mentre si esegue il trascinamento, lo si copia.

Le assegnazioni di default per i tasti di modifica si trovano nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Modifica–Modificatori dei tools). Qui è anche possibile modificarli:

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze e selezionare la pagina Modifica–Modificatori dei tools.



2. Selezionare un'opzione nell'elenco Categorie e individuare l'azione per la quale si vuole cambiare il tasto di modifica.
Per esempio, l'azione "Copia" (accennata in precedenza) si trova nella categoria "Drag & Drop".
 3. Selezionare l'azione dall'elenco Azione.
 4. Tenere premuto il tasto (o i tasti) modificatore desiderato e fare clic sul pulsante "Assegna".
Il tasto di modifica corrente per quella azione viene sostituito. Se il tasto di modifica premuto è già assegnato a un altro strumento, un messaggio chiede se si desidera sostituirlo. Facendolo, l'altro strumento rimane senza alcun tasto di modifica assegnato.
 5. Al termine, fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo.
-

I comandi da tastiera di default

Di seguito sono elencati i comandi da tastiera di default ordinati in base alla categoria.

NOTA

Quando viene visualizzata la tastiera virtuale, i comandi da tastiera soliti vengono bloccati, poiché questi sono ora riservati per la tastiera virtuale. Le sole eccezioni sono: **Ctrl/Cmd-S** (Salva), **Num *** (Avvia/Arresta la registrazione), **Barra spaziatrice** (Avvia/Arresta la riproduzione), **Num 1** (Salta al localizzatore sinistro), **Canc** o **Backspace** (Elimina), **Num /** (Ciclo acceso/spento), **F2** (Visualizza/Nascondi la barra di trasporto) e **Alt-K** (Visualizza/Nascondi la tastiera virtuale).

Categoria Audio

Opzione	Comando da tastiera
Adatta dissolvenza a intervallo	A
Dissolvenza incrociata	X

Categoria Automazione

Opzione	Comando da tastiera
Leggi automazione per tutte le tracce attiva/non attiva	Alt-R
Scrivi automazione per tutte le tracce attiva/non attiva	Alt-W

Categoria Accordi

Opzione	Comando da tastiera
Chord pad	Ctrl/Cmd-Shift-C

Categoria Periferiche

Opzione	Comando da tastiera
MixConsole nell'area inferiore	Alt-F3
Mixer	F3
Video	F8
Tastiera virtuale	Alt-K
Connessioni VST	F4
VST Instrument (non in Cubase LE)	F11
Performance VST	F12

Categoria Modifica

Opzione	Comando da tastiera
Attiva/disattiva l'oggetto attivo	Alt-A
Scorrimento automatico attivato/disattivato	F
Copia	Ctrl/Cmd-C
Taglio	Ctrl/Cmd-X
Taglia tempo	Ctrl/Cmd-Shift-X
Elimina	Canc o Backspace
Elimina tempo	Shift-Backspace
Duplica	Ctrl/Cmd-D
Espandi/riduci	Alt-E
Inserisci silenzio	Ctrl/Cmd-Shift-E
Inverti	Alt-F

Opzione	Comando da tastiera
Lato sinistro della selezione sul cursore	E
Sposta sul cursore	Ctrl/Cmd-L
Sposta in primo piano (rendi visibile)	U
Mute	M
Metti in mute gli eventi	Shift-M
Applica/rimuovi il mute agli oggetti	Alt-M
Apri	Ctrl/Cmd-E
Incolla	Ctrl/Cmd-V
Incolla all'origine	Alt-V
Incolla relativamente al cursore	Shift-V
Incolla tempo	Ctrl/Cmd-Shift-V
Parametro primario: Riduci	Ctrl/Cmd-Shift-Freccia giù
Parametro primario: Aumenta	Ctrl/Cmd-Shift-Freccia su
Abilita la registrazione	R
Ripeti	Ctrl/Cmd-Shift-Z
Ripetizione	Ctrl/Cmd-K
Lato destro della selezione al cursore	D
Parametro secondario: Riduci	Ctrl/Cmd-Shift-Freccia sinistra
Parametro secondario: Aumenta	Ctrl/Cmd-Shift-Freccia destra
Pulsante Seleziona tutto	Ctrl/Cmd-A
Annulla selezione	Ctrl/Cmd-Shift-A
Snap attivato/disattivato	J
Solista	S
Separa al cursore	Alt-X

Opzione	Comando da tastiera
Separa intervallo	Shift-X
Cursore statico	Alt-C
Annulla	Ctrl/Cmd-Z
Rimuovi dal mute gli eventi	Shift-U
Scrittura	W

Categoria Editor

Opzione	Comando da tastiera
Apri Editor delle partiture	Ctrl/Cmd-R
Apri/chiedi editor	Invio

Categoria File

Opzione	Comando da tastiera
Chiudi	Ctrl/Cmd-W
Nuovo	Ctrl/Cmd-N
Apri	Ctrl/Cmd-O
Esci	Ctrl/Cmd-Q
Salva	Ctrl/Cmd-S
Salva con nome	Ctrl/Cmd-Shift-S
Salva nuova versione	Ctrl/Cmd-Alt-S

Categoria Media

Opzione	Comando da tastiera
Apri MediaBay	F5
Anteprima ciclo attivata/disattivata	Shift-Num /
Avvia anteprima	Shift-Invio

Opzione	Comando da tastiera
Arresta anteprima	Shift-Num 0
Cerca in MediaBay	Shift-F5
Mostra/Nascondi la Sezione Filtri	Ctrl/Cmd-Alt-Num 5
Mostra/Nascondi Albero delle posizioni da scansionare	Ctrl/Cmd-Alt-Num 4
Mostra/Nascondi Posizioni da scansionare	Ctrl/Cmd-Alt-Num 8
Mostra/Nascondi Pre-ascolto	Ctrl/Cmd-Alt-Num 2

Categoria MIDI

Opzione	Comando da tastiera
Mostra/Nascondi corsie dei controller	Alt-L

Categoria Navigazione

Opzione	Comando da tastiera
Aggiungi sotto: Espandi/Annulla la selezione nella finestra progetto verso il basso/Sposta l'evento selezionato nell'Editor dei tasti giù di 1 ottava	Shift-Freccia giù
Aggiungi a sinistra: Espandi/Annulla della selezione nella finestra progetto verso sinistra	Shift-Freccia sinistra
Aggiungi a destra: Espandi/Annulla la selezione nella finestra progetto/Editor dei tasti verso destra	Shift-Freccia destra
Aggiungi sopra: Espandi/Annulla della selezione nella finestra progetto verso il basso/Sposta l'evento selezionato nell'Editor dei tasti su di 1 ottava	Shift-Freccia su
In fondo: Seleziona traccia in fondo all'elenco tracce	Fine
Giù:	Freccia giù

Opzione	Comando da tastiera
Seleziona il prossimo elemento nella finestra progetto/Sposta l'evento selezionato nell'Editor dei tasti giù di 1 semitono	
Sinistra: Seleziona il prossimo elemento nella finestra progetto/Editor dei tasti	Freccia sinistra
Destra: Seleziona il prossimo elemento nella finestra progetto/Editor dei tasti	Freccia destra
Inverti selezione	Ctrl/Cmd-Barra spaziatrice
In cima: Seleziona traccia in cima all'elenco tracce	Home
Su: Seleziona il prossimo elemento nella finestra progetto/Sposta l'evento selezionato nell'Editor dei tasti su di 1 semitono	Freccia su

Categoria Spinta

Opzione	Comando da tastiera
Regola la fine a sinistra	Alt-Shift-Freccia sinistra
Regola la fine a destra	Alt-Shift-Freccia destra
Sinistra	Ctrl/Cmd-Freccia destra
Destra	Ctrl/Cmd-Freccia destra
Regola l'inizio a sinistra	Alt-Freccia sinistra
Regola l'inizio a destra	Alt-Freccia destra

Categoria Progetto

Opzione	Comando da tastiera
Apri marker	Ctrl/Cmd-M
Apri Pool	Ctrl/Cmd-P
Apri traccia tempo	Ctrl/Cmd-T

Opzione	Comando da tastiera
Rimuovi tracce selezionate	Shift-Canc
Impostazioni	Shift-S

Categoria Quantizzazione

Opzione	Comando da tastiera
Quantizza	Q

Categoria Lunghezza d'inserimento

Opzione	Comando da tastiera
1/1	Alt-1
1/2	Alt-2
1/4	Alt-3
1/8	Alt-4
1/16	Alt-5
1/32	Alt-6
1/64	Alt-7
1/128	Alt-8
Puntato attivato/disattivato	Alt-.
Terzina attivata/disattivata	Alt-,

Categoria Strumento di utility

Opzione	Comando da tastiera
Strumento di utility Disegna	8
Strumento di utility bacchetta	0
Strumento di utility cancella	5
Strumento di utility incolla	4

Opzione	Comando da tastiera
Strumento di utility mute	7
Strumento di utility successivo	F10
Strumento di utility riproduzione	9
Strumento di utility precedente	F9
Strumento di utility selezione intervallo	2
Strumento di utility selezione	1
Strumento di utility separa	3
Strumento di utility Ingrandimento	6

Categoria Trasporto

Opzione	Comando da tastiera
Attiva punch-in	I
Attiva punch-out	O
Ciclo	Num /
Inserisci il localizzatore sinistro	Shift-L
Inserisci la posizione del cursore di progetto	Shift-P
Inserisci il localizzatore destro	Shift-R
Inserisci il tempo	Shift-T
Inserisci il tempo in chiave	Shift-C
Scambia i formati del tempo	.
Avanti veloce	Shift-Num +
Riavvolgimento rapido	Shift-Num -
Avanti	Num +
Vai al localizzatore sinistro	Num 1
Vai all'inizio del progetto	Num . o Num , o Num ;

Opzione	Comando da tastiera
Vai al localizzatore destro	Num 2
Inserisci marker (solo Windows)	Insert
Raggiungi l'evento successivo	N
Raggiungi l'hitpoint successivo	Alt-N
Raggiungi il marker successivo	Shift-N
Raggiungi l'evento precedente	B
Raggiungi l'hitpoint precedente	Alt-B
Raggiungi il marker precedente	Shift-B
Raggiungi l'inizio della selezione	L
Localizzatori sulla selezione	P
Selezione in loop	Alt-P
Cursore indietro	Ctrl/Cmd-Num -
Cursore in avanti	Ctrl/Cmd-Num +
Pannello (barra di trasporto)	F2
Riproduci selezione	Alt-Barra spaziatrice
Richiama i marker di ciclo da 1 a 9	Da Shift-Num 1 a Num 9
Registrazione	Num *
Registrazione retrospettiva MIDI	Shift-Num *
Riavvolgimento	Num -
Imposta il localizzatore sinistro alla posizione del cursore di progetto	Ctrl/Cmd-Num 1
Imposta i localizzatori sull'intervallo di selezione	P
Imposta il marker 1	Ctrl/Cmd-1
Imposta il marker 2	Ctrl/Cmd-2

Opzione	Comando da tastiera
Imposta i marker da 3 a 9	Da Ctrl/Cmd-Num 3 a 9 o da Ctrl/Cmd- 3 a 9
Imposta il localizzatore destro alla posizione del cursore di progetto	Ctrl/Cmd-Num 2
Inizio	Invio
Avvia/Arresta	Barra spaziatrice
Arresta	Num 0
Al marker 1	Shift-1
Al marker 2	Shift-2
Al marker da 3 a 9	Da Num 3 a 9 o da Shift-3 a 9
Attiva la sincronizzazione esterna	Alt-Shift-T
Attiva il metronomo	C
Attiva la traccia tempo	T

Aree della finestra

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza/Nascondi l'area sinistra	Ctrl/Cmd-Alt-L; Alt-I
Visualizza/Nascondi l'area destra	Ctrl/Cmd-Alt-R
Visualizza/Nascondi l'area inferiore	Ctrl/Cmd-Alt-E
Visualizza/Nascondi l'area di trasporto	Ctrl/Cmd-Alt-T
Visualizza la scheda precedente	Ctrl/Cmd-Alt-Freccia sinistra
Visualizza la scheda successiva	Ctrl/Cmd-Alt-Freccia destra
Visualizza la pagina precedente	Ctrl/Cmd-Alt-Shift-Freccia sinistra; Ctrl/Cmd-Alt-Shift-Freccia su
Visualizza la pagina successiva	Ctrl/Cmd-Alt-Shift-Freccia destra; Ctrl/Cmd-Alt-Shift-Freccia giù
Mostra/Nascondi linea info	Ctrl/Cmd--I

Categoria Finestre

Opzione	Comando da tastiera
Comandi da tastiera della finestra	Shift-F4
Impostazioni della finestra	Shift-F3
Layout di visualizzazione della finestra	Shift-F2

Categoria Ingrandimento

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza l'intero progetto	Shift-F
Aumenta ingrandimento	H
Aumenta ingrandimento tracce	Ctrl/Cmd-Freccia giù
Aumenta ingrandimento verticale	Shift-H
Riduci ingrandimento	G
Riduci ingrandimento tracce	Ctrl/Cmd-Freccia su
Riduci ingrandimento verticale	Shift-G
Ingrandisci sull'evento	Shift-E
Ingrandisci selezione	Alt-S
Ingrandimento tracce selezionate	Ctrl/Cmd-Alt-Freccia giù

Gestione dei file

Importare l'audio

In Cubase l'audio può essere importato in un'ampia varietà di formati diversi. È possibile ad esempio importare tracce da un CD audio, oppure importare file audio salvati in vari formati compressi o non compressi.

LINK CORRELATI

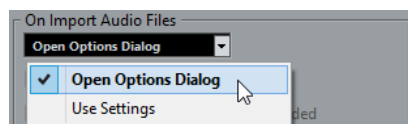
[Importazione dei file multimediali](#) a pag. 367

Opzioni di importazione dei file audio

Quando si importano i file audio, una serie di opzioni determina come questi sono gestiti da parte di Cubase:

- Si può scegliere di copiare il file nella cartella Audio del progetto e fare in modo che il progetto faccia riferimento al file copiato invece che a quello originale.
In questo modo il progetto è autonomo.
- È possibile impostare tutti i file del progetto sulla stessa frequenza di campionamento e risoluzione in bit.

Utilizzando il menu a tendina "Durante l'importazione dei file audio" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Modifica-Audio), è possibile definire il comportamento di Cubase nella fase di importazione di un file audio. Le opzioni disponibili sono descritte di seguito.



Apri finestra di dialogo Opzioni

Quando si importa un file appare una finestra contenente varie opzioni che consentono di scegliere se copiare i file nella cartella Audio e/o convertirli utilizzando le impostazioni del progetto. Si noti che:

- Quando si importa un singolo file di un formato diverso dalle impostazioni di progetto, è possibile specificare le proprietà (Frequenze di campionamento e/o risoluzione) che sono state modificate.
- Quando si importano più file contemporaneamente, si può scegliere, se necessario, di convertire automaticamente i file importati (se la frequenza di campionamento è diversa da quella del progetto o la risoluzione in bit è inferiore).

Usa impostazioni

Quando si importa un file non appare alcuna finestra di dialogo. Si possono comunque selezionare delle azioni standard dall'elenco sotto il menu a tendina, le quali vengono eseguite automaticamente ogni volta che si importano dei file audio:

Copia file nella cartella di lavoro

Se i file non sono già nella cartella Audio del progetto, questi sono copiati prima di essere importati.

Converti e copia nel progetto se necessario

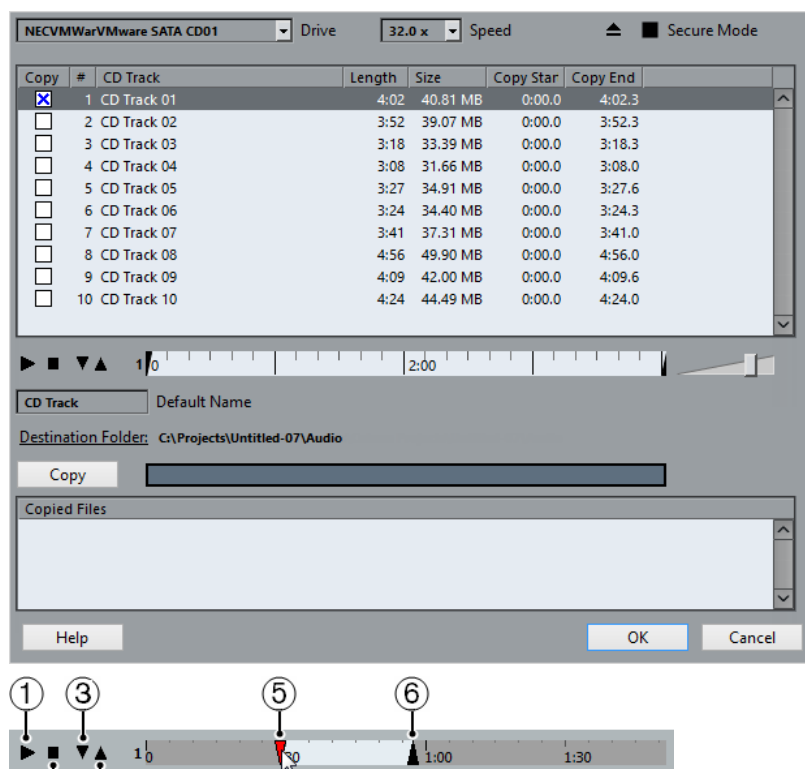
Se i file non sono già nella cartella Audio del progetto, questi sono copiati prima di essere importati. Inoltre, se i file hanno una frequenza di campionamento diversa o una risoluzione bit inferiore rispetto a quelle del progetto, sono convertiti automaticamente alle impostazioni di progetto.

Importare tracce audio da CD

L'audio proveniente dai CD audio può essere importato nei progetti di Cubase in due diversi modi:

- Per importare le tracce del CD direttamente nelle tracce del progetto, scegliere l'opzione "CD Audio..." dal sotto-menu Importa del menu File.
Le tracce audio importate dal CD vengono inserite nella traccia (o nelle tracce) audio selezionata, alla posizione del cursore di progetto.
- Per importare le tracce del CD nel Pool, selezionare "Importa CD Audio" dal menu Media.
È il metodo migliore per importare molte tracce CD in una sola volta.

Selezionando una delle voci del menu Importa CD Audio, si apre la seguente finestra di dialogo:



1. Riproduzione

2. Arresta
3. Riproduci da marker sinistro
4. Riproduci da marker destro
5. Maniglia inizio selezione
6. Maniglia fine selezione

Per importare una o più tracce, procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. Se si dispone di più di un lettore CD, selezionare quello corretto dal menu a tendina Drive in alto a sinistra.
All'apertura del CD, il programma tenta di leggere i nomi delle tracce da un CDDB (database CD). Se non può essere stabilita alcuna connessione con un CDDB o se i nomi delle tracce non vengono trovati, è possibile cambiare manualmente il nome generico della traccia nel campo Nome di default.
2. Solo Windows: Attivare l'opzione "Modalità sicura" per usare una modalità di Lettura sicura. Usarla se si dovessero verificare dei problemi quando si importa un CD audio. Durante il processo vengono eseguiti verifica e correzione degli errori. Si noti che in questa modalità il processo impiegherà più tempo.
3. In Windows, scegliere la velocità di trasferimento dati dal menu a tendina Velocità. Anche se normalmente si usa la velocità più alta possibile, per avere un'estrazione dei dati audio più omogenea è meglio usare una velocità inferiore.
4. Attivare il box di spunta Copia per ogni file audio da importare.
Si può anche selezionare una sezione copia per ciascun file (vedere di seguito).
5. Fare clic sul pulsante Copia per creare una copia locale dei file audio o delle sezioni.
I file copiati sono elencati alla base della finestra di dialogo. Come impostazione predefinita, le tracce audio importate dai CD sono salvate come file Wave (Windows) o AIFF (Mac OS) nella cartella Audio del progetto corrente. Per cambiare la cartella, fare clic su Cartella Destinazione e selezionare una cartella diversa dalla finestra di dialogo. Durante la copia, il pulsante Copia si chiama "Arresta"; cliccarci sopra per interrompere il processo.
6. Fare clic su OK per importare nel progetto i file audio copiati, oppure Annulla per fermare l'import e ignorare i file copiati.
Importando più di un file audio nelle tracce del progetto, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile scegliere se inserirli su una o più tracce diverse.
La nuova traccia appare nella finestra progetto e si creano delle nuove clip audio che vengono aggiunte nel Pool.
Le colonne della finestra di dialogo "Importa da CD audio" presentano le seguenti funzionalità:

Colonna	Descrizione
Copia	Attivare il box di spunta in questa colonna per la traccia da copiare/importare. Per attivare più di un box di spunta, fare clic e trascinamento sui box desiderati (oppure premere Ctrl/Cmd o Shift e fare clic).
#	Il numero della traccia.
Traccia	Quando si importa una traccia audio da CD, il file viene chiamato con un nome in base a questa colonna. I nomi sono ricavati automaticamente dal CDDB, se possibile. È possibile rinominare una traccia, facendo clic sulla colonna Traccia e inserendo un

Colonna	Descrizione
	nuovo nome. Nel caso in cui nel CDDB non era disponibile alcun nome, è anche possibile applicare un nome generico a tutte le tracce audio del CD.
Lunghezza	Durata della traccia audio del CD, in minuti e secondi.
Dimensione	La dimensione file della traccia audio da CD in MB.
Inizio copia	Se si desidera, è possibile copiare una sezione della traccia. Questo valore indica l'inizio della sezione copiata. Di default è impostato all'inizio della traccia (0.000), ma si può regolarlo nel righello selezione copia, vedere di seguito.
Fine copia	Indica la fine della sezione della traccia da copiare. Di default è impostato alla fine della traccia, ma si può regolarlo nel righello selezione copia, vedere di seguito.

Di default vengono selezionate tracce complete.

- Per copiare e importare solo una sezione della traccia audio di un CD, selezionarla nell'elenco e specificare inizio e fine della selezione da copiare, trascinando le maniglie nel righello selezione copia.

NOTA

Si noti che è possibile importare sezioni di più tracce audio di un CD, selezionandole a turno e regolando la selezione. Nell'elenco vengono visualizzate le impostazioni di inizio e fine per ciascuna traccia.

- Per ascoltare la traccia audio del CD, fare clic sul pulsante Riproduci.
La traccia viene riprodotta dall'inizio alla fine della selezione (o fino a quando si fa clic sul pulsante Arresta).
- I pulsanti Riproduci da marker sinistro (freccia giù) e Riproduci da marker destro (freccia su) consentono di ascoltare solamente l'inizio o la fine della selezione.
Il pulsante freccia giù riprodurrà una breve parte a partire dall'inizio della selezione, mentre la freccia su riprodurrà una breve parte a partire da poco prima della fine della selezione.
- Per aprire il lettore CD, fare clic sul pulsante Apri lettore CD in cima alla finestra di dialogo.

Importare l'audio dai file video

Sebbene sia possibile estrarre automaticamente l'audio al momento dell'importazione di un file video, è possibile anche importare l'audio da un file video senza però importare il video stesso:

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu File e dal sotto-menu Importa selezionare "Audio da un file video...".
2. Nella finestra di selezione file che si apre, individuare e selezionare il file video, quindi fare clic su Apri.

L'audio presente nel video selezionato viene estratto e convertito in un file Wave nella cartella Audio del progetto.

Viene creata e inserita nel Pool una nuova clip audio. Nella finestra progetto, viene inserito un evento riferito al file audio nella traccia selezionata alla posizione del cursore di progetto. Se non è stata selezionata alcuna traccia, ne viene creata una nuova.

Ciò funziona come l'importazione di normali file audio.

LINK CORRELATI

[Estrazione dell'audio dal video](#) a pag. 616

[Importazione di file video](#) a pag. 611

Importare i file ReCycle

ReCycle di Propellerhead Software è un programma progettato appositamente per lavorare con i loop campionati. Tramite la funzione di "suddivisione" di un loop in modo da avere campioni separati per ogni movimento, con ReCycle è possibile far coincidere il tempo di un loop a un progetto e di modificarlo come se fosse costituito da singoli suoni. Cubase è in grado di importare 2 tipi di file creati in ReCycle:

- File REX (formato file di esportazione delle prime versioni di ReCycle, estensione ".rex").
- File REX 2 (formato file di ReCycle 2.0 e successive, estensione ".rx2").

IMPORTANTE

Perché ciò funzioni, nel proprio sistema deve essere installata la REX Shared Library.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia audio e spostare il cursore di progetto ove deve iniziare il file importato.
2. Selezionare "File audio..." dal sotto-menu Importa del menu File.
3. Nel menu a tendina del tipo file, nella finestra di selezione file, selezionare un File REX o un file REX 2.
4. Individuare il file da importare e fare clic su Apri.
Il file viene importato e adattato automaticamente al tempo corrente in Cubase.
A differenza di un normale file audio, il file REX importato è costituito da più eventi, uno per ogni singola "porzione" del loop. Gli eventi sono posizionati automaticamente in una parte audio sulla traccia selezionata e collocati in modo da conservare la temporizzazione originale interna del loop.
5. Aprendo l'Editor delle Parti Audio, si può ora modificare separatamente ogni porzione, silenziandola, spostando e ridimensionando eventi, aggiungendo effetti e processi, ecc.

LINK CORRELATI

[Porzioni](#) a pag. 326

Importazione di file audio compressi

Cubase è in grado di importare un'ampia varietà di formati di compressione audio comuni. La procedura è simile a quella utilizzata per l'importazione dei file audio non compressi, con un'osservazione importante:

Per la maggior parte dei formati compressi, Cubase crea una copia del file e lo converte in formato Wave (Windows) o AIFF (Mac OS) prima di importarlo. Nel progetto non viene usato il file audio originale compresso.

Il file importato viene posizionato nella cartella Audio del progetto designato.

IMPORTANTE

Il file Wave/AIFF risultante è molto più grande del file originale compresso.

Sono supportati i seguenti formati file:

File FLAC

FLAC è un formato open source e il suo nome sta per Free Lossless Audio Codec. I file audio in questo formato hanno in genere dimensione pari al 50-60 % in meno rispetto ai file wave regolari. I file FLAC non vengono convertiti in file wave al momento dell'importazione.

File audio MPEG

La sigla MPEG, che sta per Moving Picture Experts Group, indica il nome di una famiglia di standard usati per la codifica di informazioni audio-visive (ad es. film, video, musica) in un formato digitale compresso.

Cubase è in grado di leggere due tipi di file audio MPEG: MPEG Layer 2 (*.mp2) e MPEG Layer 3 (*.mp3). Attualmente, mp3 è il più diffuso di questi formati, mentre il formato mp2 si usa principalmente in applicazioni radio-televisive.

File Ogg Vorbis

Ogg Vorbis è un formato "open" e freeware che genera file audio molto piccoli, mantenendo una qualità audio relativamente alta. I file Ogg Vorbis hanno estensione ".ogg".

File Windows Media Audio (solo Windows)

Windows Media Audio è un formato sviluppato da Microsoft, Inc. Grazie a degli avanzati algoritmi di compressione audio, i file Windows Media Audio possono avere dimensioni molto ridotte, mantenendo una buona qualità audio. Questi file hanno estensione ".wma".

LINK CORRELATI

[Esportazione di un mixdown audio](#) a pag. 576

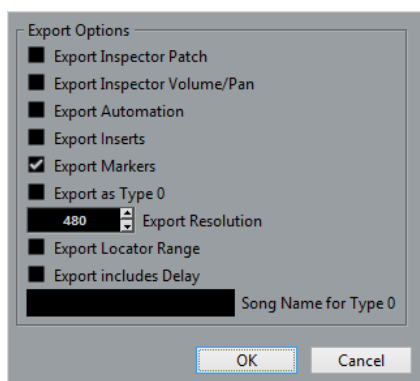
Esportare e importare file MIDI standard

Cubase è in grado di importare ed esportare i file MIDI standard; ciò permette di trasferire materiale MIDI verso/da qualsiasi applicazione MIDI su tutte le piattaforme. Quando vengono importati o esportati dei file MIDI, è possibile anche specificare se nel file andranno incluse alcune impostazioni associate alle tracce (tracce di automazione, impostazioni di volume e pan, ecc.).

Esportazione dei file MIDI

Per esportare le proprie tracce MIDI come file MIDI standard, aprire il menu File e selezionare "File MIDI..." dal sotto menu Esporta. Si apre una normale finestra di selezione file, nella quale è possibile specificare nome e destinazione del file.

Una volta specificati nome e destinazione del file, fare clic su "Salva". Si apre la finestra di dialogo Opzioni di esportazione, che consente di specificare diverse opzioni per il file – ad es. ciò che andrà incluso nel file, il relativo tipo e risoluzione (vedere di seguito per una descrizione delle opzioni disponibili).



La maggior parte di queste impostazioni si trovano anche nella finestra di dialogo Preferenze (pagina MIDI-File MIDI). Se vengono impostate nelle Preferenze, sarà sufficiente fare clic su OK nella finestra di dialogo Opzioni di esportazione per procedere.

La finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Esporta la configurazione della patch dell'Inspector	Se questa opzione è attivata, le impostazioni relative alle patch MIDI nell'Inspector – Selezione banco e Selezione programma (utilizzate per la selezione dei suoni nello strumento MIDI collegato) vengono incluse nel file MIDI come eventi MIDI Bank Select e Program Change.
Esporta la configurazione di volume/pan dell'Inspector	Se questa opzione è attivata, le impostazioni di Volume e Pan definite nell'Inspector vengono incluse nel file MIDI come eventi MIDI Volume e Pan.
Esporta automazione	<p>Se questa opzione è attivata, i dati di automazione (così come si sente in riproduzione) vengono convertiti in eventi controller MIDI e inclusi nel file MIDI. Solo Cubase Elements: Sono inclusi anche i dati di automazione registrati con il plug-in MIDI Control (consultare il documento separato in PDF Riferimento dei plug-in).</p> <p>Si noti che se è stato registrato un controller di tipo continuo (ad es. CC7) ma per la traccia di automazione non è attivo il pulsante Lettura (cioè se l'automazione è disabilitata per quel parametro), per questo controller vengono esportati solo i dati della parte.</p> <p>Se questa opzione non è attiva e il pulsante Lettura automazione è attiva non vengono esportati i controller continui. Se il pulsante Lettura è disattivato, i dati dei controller della parte MIDI verranno esportati (questi verranno quindi gestiti come dati della parte "regolari").</p>

Opzione	Descrizione
	Nella maggior parte dei casi si consiglia di attivare questa opzione.
Esporta insert	Se questa opzione è attivata, tutti i parametri MIDI che sono stati aggiunti verranno inclusi nel file MIDI.
Esporta i marker	Se questa opzione è attivata, tutti i marker che sono stati aggiunti verranno inclusi nel file MIDI come eventi marker standard.
Esporta tipo 0	Se questa opzione è attivata, il file MIDI sarà di tipo 0 (tutti i dati su una singola traccia ma su diversi canali MIDI). Se non si attiva questa opzione, il file MIDI sarà di tipo 1 (dati su tracce separate). Il tipo di file MIDI da scegliere dipende dall'impiego che se ne vuole fare (in quale applicazione o sequencer sarà usato, ecc.).
Esporta risoluzione	È possibile specificare una risoluzione MIDI compresa tra 24 e 960 per il file MIDI. La risoluzione rappresenta il numero di pulsazioni o tick per ciascuna nota da un quarto (PPQ) e determina la precisione con la quale si potranno vedere e modificare i dati MIDI. Più alta è la risoluzione, maggiore è la precisione. Scegliere la risoluzione in base all'applicazione o al sequencer in cui verrà usato il file MIDI, dato che alcune applicazioni e sequencer potrebbero non essere in grado di gestire determinate risoluzioni.
Esporta intervallo tra localizzatori	Se questa opzione è attivata, viene esportato solamente l'intervallo tra i localizzatori.
Esporta include delay	Se questa opzione è attivata, il delay della traccia MIDI è incluso nel file MIDI.
Nome della song per il tipo 0	È possibile utilizzare questo campo di testo per modificare il nome del file MIDI, come viene visualizzato quando si carica tale file in una tastiera.

NOTA

Il file MIDI includerà le informazioni di tempo del progetto (cioè saranno inclusi gli eventi di tempo e di tempo in chiave dell'editor della traccia tempo oppure, se nella barra di trasporto la traccia tempo è disabilitata, saranno inclusi il tempo e il tempo in chiave correnti).

NOTA

Le impostazioni nell'Inspector diverse da quelle specificate nelle opzioni di Esportazione non sono incluse nel file MIDI! Per includerle, è necessario convertirle in eventi e proprietà MIDI "reali" mediante la funzione Unisci MIDI nel loop per ciascuna traccia.

LINK CORRELATI

[Automazione](#) a pag. 398

[Marker](#) a pag. 223

[Parametri delle tracce MIDI](#) a pag. 439

[Unisci MIDI nel loop](#) a pag. 454

[Opzioni di esportazione](#) a pag. 680

Importare i file MIDI

Per importare un file MIDI dall'hard disk, procedere come segue:

PROCEDIMENTO

1. Selezionare "File MIDI..." dal sotto-menu Importa del menu File.
 2. Se c'è già un progetto aperto, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare se viene creato un nuovo progetto per il file.
Scegliendo "No", il file MIDI viene importato nel progetto corrente.
 3. Trovare e selezionare il file MIDI nella finestra di selezione file che si apre e fare clic su Apri.
Se si sceglie di creare un nuovo progetto, selezionare la cartella di progetto.
Selezionare una cartella di progetto esistente o crearne una nuova.
-

RISULTATO

Il file MIDI viene importato. Il risultato dipende dai contenuti del file MIDI e dalle impostazioni Opzioni di importazione nella finestra di dialogo Preferenze (pagina MIDI-File MIDI).

LINK CORRELATI

[Opzioni di importazione](#) a pag. 681

[Marker](#) a pag. 223

Supporto per il formato dati Yamaha XF

Cubase supporta il formato Yamaha XF. XF è un'estensione del formato file MIDI standard che consente il salvataggio di dati specifici per un determinato brano, tramite un file MIDI di tipo 0.

Quando si importa un file MIDI contenente dei dati XF, questi dati vengono posizionati in parti, su tracce separate, chiamate "Dati XF", "Dati degli accordi" o "Dati SysEx". È possibile modificare tali parti nell'Editor elenco (ad es. per aggiungere o modificare del testo cantato).

IMPORTANTE

Non modificare l'ordine degli eventi all'interno dei dati XF o i dati dell'evento stesso, a meno che non si abbia una certa esperienza con i dati XF.

Cubase è inoltre in grado di esportare i dati XF come parte di un file MIDI di tipo 0. Se non si desidera esportare i dati XF insieme ai dati MIDI, mettere in mute o eliminare la traccia (o le tracce) contenente i dati XF.

Esportare e importare loop MIDI

Cubase consente di importare dei loop MIDI (estensione “.midiloop”) e di salvare parti strumentali sotto forma di loop MIDI. I loop MIDI sono estremamente comodi, poiché non contengono solamente note MIDI e controller, ma anche il numero di voci, i VST Instrument associati e le impostazioni dei preset traccia instrument.

LINK CORRELATI

[VST Instrument](#) a pag. 407

Personalizzazione

Utilizzare le opzioni delle Impostazioni

È possibile personalizzare l'aspetto dei seguenti elementi:

- Barra di trasporto
- Linea info
- Barra degli strumenti
- Inspector

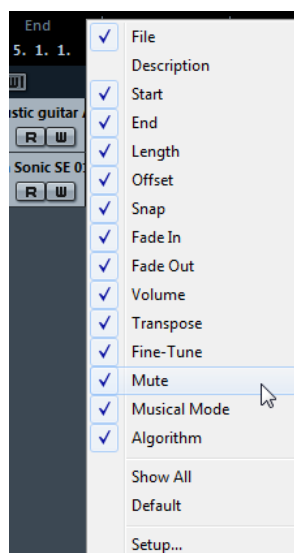
I menu contestuali delle impostazioni

Con un clic-destro su barra di trasporto, barra degli strumenti, linee info o Inspector, si apre il rispettivo menu contestuale contenente una serie di impostazioni.

Nei menu contestuali delle impostazioni sono disponibili le seguenti opzioni generali:

- "Mostra tutto": visualizza tutti gli elementi.
- "Default": riporta l'interfaccia alle impostazioni di default.
- "Impostazioni...": apre la finestra di dialogo Impostazioni, vedere di seguito.

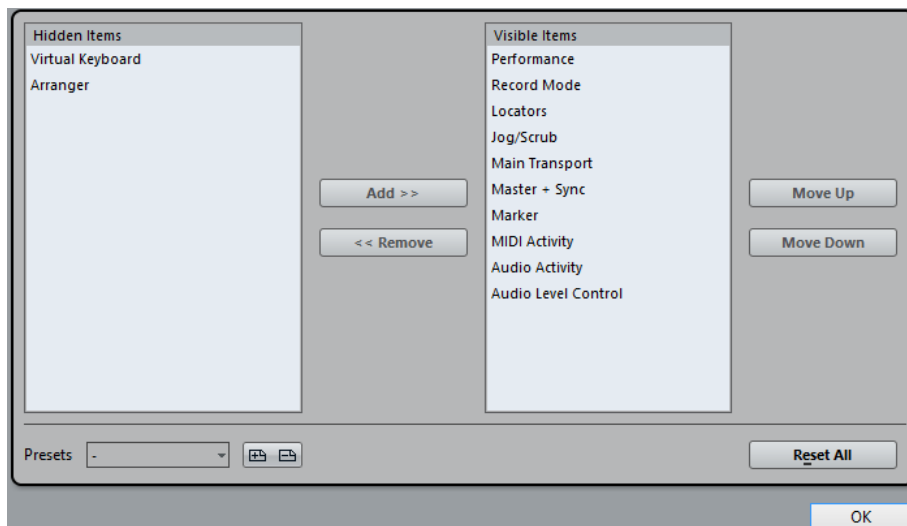
Se sono disponibili dei preset, questi possono essere selezionati nella metà inferiore del menu.



The info line setup context menu

Le finestre di dialogo Impostazioni

Selezionando “Impostazioni...” dai menu contestuali delle impostazioni si apre la finestra di dialogo Impostazioni, da dove è possibile specificare quali elementi sono visibili/nascosti e definire l'ordine degli elementi stessi. In questa finestra di dialogo è anche possibile salvare e richiamare i preset delle impostazioni.



La finestra di dialogo è divisa in due sezioni. La sezione di sinistra mostra le voci visibili, mentre la sezione di destra visualizza le voci nascoste.

- Per cambiare lo stato visualizzato/nascosto corrente, selezionare le voci in una sezione e usare i pulsanti freccia al centro della finestra per spostarli nell'altra sezione. Le modifiche vengono applicate direttamente.
- Selezionando le voci nell'elenco “Elementi visibili” e usando i pulsanti Sposta su e Sposta giù è possibile riordinare l'elenco delle voci. Le modifiche vengono applicate direttamente. Per annullare tutte le modifiche e ritornare al layout standard, selezionare “Default” nel menu contestuale delle impostazioni.
- Facendo clic sul pulsante Salva (icona floppy-disk) nella sezione Preset, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile dare un nome alla configurazione corrente e salvarla in un preset.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo e fare clic sull'icona cestino.
- Le configurazioni salvate sono selezionabili nel menu a tendina Preset della finestra di dialogo Impostazioni o direttamente dal menu contestuale delle impostazioni.

Aspetto

Nella finestra di dialogo Preferenze, l'aspetto di Cubase può essere modificato utilizzando le opzioni disponibili nelle pagine Aspetto (Colori) e Indicatori (Aspetto).

Nella pagina Aspetto-Colori sono disponibili le seguenti sotto pagine:

- **Generale**
Consente di regolare i colori per l'interfaccia generale del programma.
- **Impostazioni di default del tipo di traccia**
Consente di regolare i colori per i diversi tipi di traccia.
- **Progetto**
Consente di regolare i colori della finestra progetto.
- **Editor**

Consente di regolare i colori degli editor.

- **Righelli**

Consente di regolare i colori nei righelli.

Aspetto-Colori

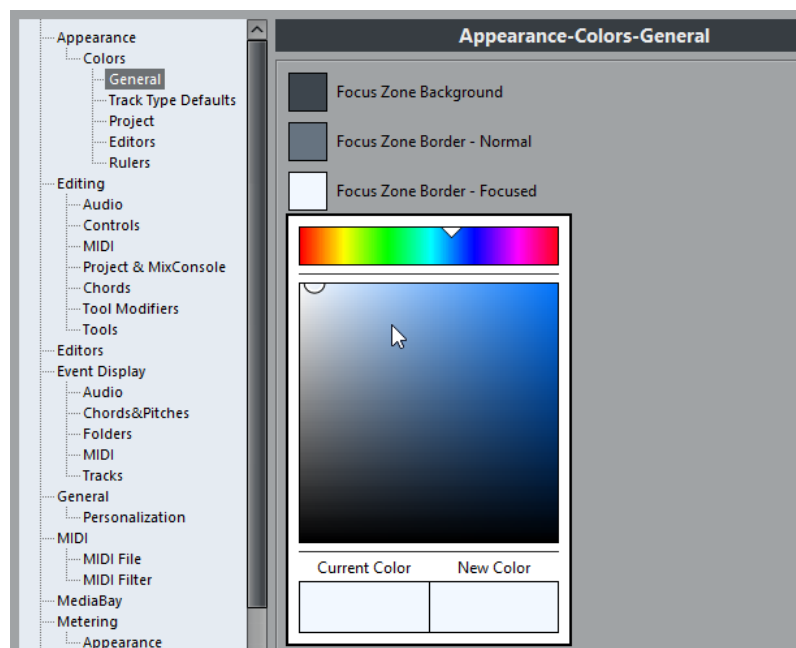
La pagina Aspetto-Colori contiene una serie di pagine secondarie che consentono di modificare il colore del desktop di Cubase, dei diversi tipi di traccia, del progetto e degli elementi degli editor.

Per modificare un colore, procedere come segue:

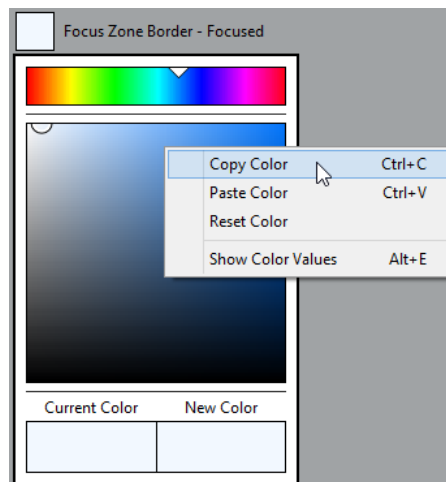
PROCEDIMENTO

1. Selezionare una sotto-pagina e fare clic sul campo del colore relativo all'elemento al quale si desidera assegnare un nuovo colore.

Si apre un riquadro di selezione dei colori.



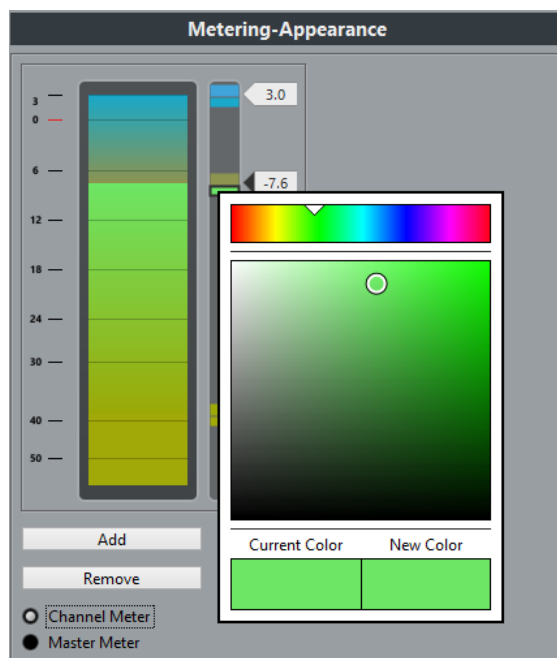
2. Utilizzare i tool presenti nel riquadro per selezionare un nuovo colore.
In fondo al riquadro vengono visualizzati il colore corrente e quello nuovo.
3. Fare clic al di fuori del riquadro per confermare le impostazioni e applicare le modifiche.
Si noti che è necessario riavviare l'applicazione affinché alcune delle modifiche abbiano effetto.
 - Per copiare un colore e incollarlo su un altro elemento, anche su un'altra sotto-pagina, aprire il menu contestuale nel riquadro di selezione dei colori e selezionare le opzioni "Copia colore" e "Incolla colore".
È inoltre possibile copiare i colori nella stessa sotto-pagina mediante trascinamento.



- Per modificare i colori in formato numerico, aprire il menu contestuale nel riquadro di selezione dei colori e selezionare l'opzione "Visualizza i valori del colore".
- Per selezionare un colore qualsiasi in Cubase come nuovo colore, aprire il riquadro di selezione dei colori, tenere premuto **Alt** e fare clic in un qualsiasi punto dell'applicazione.
Il colore selezionato viene visualizzato nel campo "Nuovo colore".

Indicatori-Aspetto

Cubase consente di assegnare con precisione il colore ai diversi valori degli indicatori di livello. Nella pagina Indicatori-Aspetto è possibile specificare i colori desiderati, in modo da poter identificare rapidamente i diversi livelli che vengono raggiunti.



È possibile regolare i colori per l'indicatore del canale o per l'indicatore master. Per quanto riguarda l'indicatore master, possono essere apportate modifiche solamente per la modalità Scala digitale. Le modifiche hanno effetto solo dopo aver fatto clic sul pulsante Applica o su OK.

Per regolare livelli e colori, attivare una delle opzioni Indicatore del canale o Indicatore master e procedere come descritto di seguito:

- Per specificare il livello per il quale andare a inserire una modifica del colore, fare doppio-clic a destra della scala dell'indicatore e immettere il valore (dB) desiderato.
Si noti che per valori in dB inferiori a zero, è necessario inserire un segno meno prima del numero inserito.
È anche possibile fare clic su una maniglia e trascinarla a un livello specifico. Premere **Shift** per eseguire un posizionamento di precisione. In alternativa, si possono utilizzare i tasti **Freccia su/Freccia giù**. Premere **Shift** per eseguire un posizionamento più rapido.
- Per assegnare un colore, fare clic sulla parte superiore o inferiore di una maniglia in modo che venga visualizzata una cornice, quindi utilizzare il riquadro di selezione dei colori per selezionare un colore (vedere sopra).
Se si seleziona lo stesso colore per la parte superiore e inferiore della maniglia si ottiene un indicatore che modifica il suo colore in maniera graduale, mentre colori separati indicano le modifiche di livello con precisione ancora maggiore.
- Per aggiungere delle maniglie del colore aggiuntive, fare clic sul pulsante Aggiungi o fare **Alt**-clic alla posizione corrispondente a un livello, sulla destra della scala dell'indicatore. Ciascuna nuova maniglia viene automaticamente associata a un colore di default.
- Per rimuovere una maniglia, selezionarla e fare clic sul pulsante Rimuovi, oppure fare **Ctrl/Cmd**-clic sulla maniglia stessa.

Applicare i colori nella finestra progetto

È possibile utilizzare uno schema di colori per una comoda visione d'insieme di tracce ed eventi all'interno della finestra progetto. I colori possono essere applicati singolarmente alle tracce e a eventi/parti. Se si colora una traccia, gli eventi e le parti corrispondenti vengono visualizzati nello stesso colore. Tuttavia, è anche possibile colorare parti ed eventi in maniera differente, "sovrascrivendo" i colori traccia applicati.

Nelle sezioni che seguono si apprenderà come configurare le preferenze in modo da colorare automaticamente le tracce, come colorare parti ed eventi manualmente, come determinare se colorare gli eventi stessi o il relativo sfondo e come personalizzare la palette dei colori per la selezione dei colori.

Colorare i controlli traccia

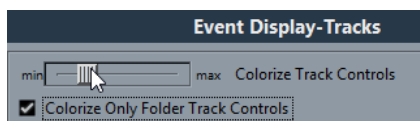
Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Riquadro di visualizzazione degli eventi-Tracce) si trova il cursore "Colora i controlli traccia" che consente di applicare il colore della traccia ai controlli traccia.

Colorare solamente i controlli della tracce cartella

È possibile limitare l'effetto della funzione **Colora i controlli traccia** solamente alle tracce cartella. Questa funzionalità è particolarmente utile nei progetti contenenti un elevato numero di tracce e tracce cartella.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Riquadro di visualizzazione degli eventi > Tracce**.
2. Trascinare il cursore **Colora i controlli traccia** verso destra.



3. Attivare l'opzione **Colora solamente i controlli della tracce cartella**.
4. Fare clic su **OK**.
5. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia cartella che si desidera colorare.

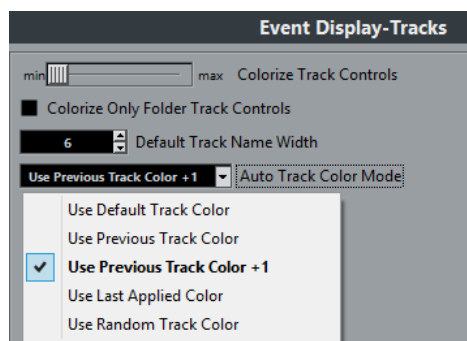
6. Nella barra degli strumenti della **finestra progetto**, selezionare lo strumento **Colore** e fare nuovamente clic per selezionare un colore.

RISULTATO

Vengono colorati solamente i controlli delle tracce cartella.

Applicare automaticamente i colori alle tracce

Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Riquadro di visualizzazione degli eventi-Tracce) si trova l'opzione "Modalità di assegnazione automatica del colore alle tracce".



Questa funzione offre una serie di opzioni per l'assegnazione automatica dei colori alle tracce che vengono aggiunte al progetto. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Utilizza i colori della traccia di default

È assegnato il colore di default (grigio).

Usa colore traccia precedente

Analizza il colore della traccia selezionata e utilizza lo stesso colore per la nuova traccia.

Usa colore traccia precedente +1

Analizza il colore della traccia selezionata e utilizza per la nuova traccia il colore successivo nella palette dei colori.

Usa ultimo colore applicato

Utilizza il colore selezionato nel menu a tendina Seleziona colori.

Usa colore traccia casuale

Utilizza la palette dei colori come base per l'assegnazione casuale dei colori alle tracce.

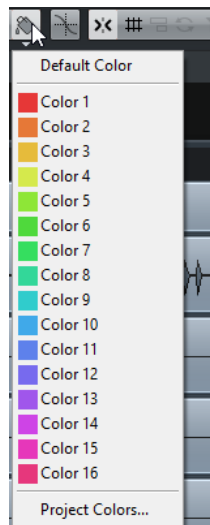
Colorare tracce, parti o eventi manualmente

Lo strumento **Colore** disponibile nella barra degli strumenti della **finestra progetto** consente di colorare in maniera individuale ciascuna traccia, parte o evento.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare il colore di un evento o di una parte, selezionare l'evento o la parte desiderati.
 - Per modificare il colore di una traccia, selezionare la traccia e deselegionare tutti i relativi eventi o parti.

2. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Colore**, fare nuovamente clic e selezionare un colore dal menu a tendina.



RISULTATO

Il colore viene applicato all'elemento selezionato. Se si modifica il colore di una traccia, il nuovo colore viene utilizzato per tutti gli eventi presenti nella traccia e per il canale corrispondente nella **MixConsole**.

NOTA

Se si assegna un colore differente a singole parti o eventi, questi eventi/parti non seguono più le modifiche di colore della traccia.

Ritornare al colore di default

È possibile riportare il colore di una traccia, parte o evento al relativo colore di default.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto**, selezionare l'evento o la parte che si desidera riportare al colore di default.
 2. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Colore**, quindi fare nuovamente clic e selezionare **Colore di default** dal menu a tendina.
-

Finestra di dialogo Colori del progetto

La finestra di dialogo **Colori del progetto** consente di impostare un diverso set di colori per gli elementi della **finestra progetto**.

- Per aprire la finestra di dialogo **Colori del progetto**, selezionare lo strumento **Colore** nella barra degli strumenti della **finestra progetto**. Fare nuovamente clic per aprire un menu a tendina e selezionare **Colori del progetto**.



Campi dei colori

Fare clic su uno dei campi per aprire un riquadro di selezione dei colori in cui è possibile specificare un nuovo colore.

Fare clic su **Opzioni** per selezionare una delle seguenti opzioni.

Aggiungi un nuovo colore alla fine dell'elenco

Aggiunge un nuovo pulsante colore in fondo all'elenco dei colori.

Inserisci un nuovo colore al di sopra della selezione

Aggiunge un nuovo pulsante colore sopra il pulsante colore selezionato.

Rimuovi il colore selezionato

Rimuove il colore selezionato.

Reinizializza il colore selezionato

Riporta il colore selezionato ai valori di fabbrica.

Aumenta/Riduci l'intensità di tutti i colori

Aumenta o riduce l'intensità di tutti i colori.

Aumenta/Riduci la brillantezza di tutti i colori

Aumenta o riduce la brillantezza di tutti i colori.

Salva il set di colori corrente come impostazioni di default

Salva il set di colori corrente come l'impostazione di default.

Carica le impostazioni di default per il set di colori corrente

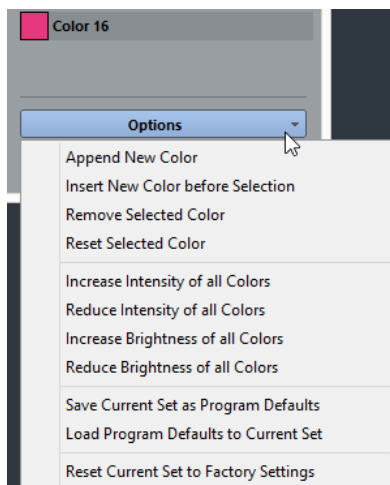
Applica il set di colori di default.

Riporta il set di colori corrente alle impostazioni di fabbrica

Ritorna alla palette di colori standard.

Aggiungere e modificare dei colori singoli

È possibile utilizzare il menu Opzioni nella finestra di dialogo Colori del progetto per personalizzare totalmente la palette cromatica.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Aggiungi un nuovo colore alla fine dell'elenco

Aggiunge un nuovo pulsante del colore in fondo all'elenco dei colori. Per definire un colore, fare clic sul pulsante del colore, quindi, nel pannello di selezione dei colori che si apre, definire il colore desiderato.

Inserisci un nuovo colore al di sopra della selezione

Aggiunge un nuovo pulsante del colore sopra il pulsante del colore selezionato. Per definire un colore, fare clic sul pulsante del colore, quindi, nel pannello di selezione dei colori che si apre, definire il colore desiderato.

Rimuovi il colore selezionato

Rimuove il colore selezionato.

Reinizializza il colore selezionato

Questa opzione reinizializza il colore selezionato.

Aumenta/Riduci l'intensità di tutti i colori

Aumenta o riduce l'intensità di tutti i colori.

Aumenta/Riduci la brillantezza di tutti i colori

Aumenta o riduce la brillantezza di tutti i colori.

Salva il set di colori corrente come impostazioni di default

Salva il set corrente come impostazione di default.

Carica le impostazioni di default per il set di colori corrente

Applica il set di default.

Riporta il set di colori corrente alle impostazioni di fabbrica

Ritorna alla palette cromatica standard di Cubase.

Dove vengono salvate le impostazioni?

Come si è potuto notare, Cubase può essere personalizzato in molti modi differenti. Mentre alcune impostazioni che vengono definite sono salvate con ciascun progetto, altre vengono salvate sotto forma di file delle preferenze separati.

Per trasferire i propri progetti su un altro computer (in un altro studio, ad esempio) è possibile importare tutte le impostazioni desiderate copiando i file delle preferenze e installandoli sull'altro computer.

NOTA

È bene fare una copia di backup dei propri file delle preferenze una volta configurato il tutto come desiderato! In tal modo, se un altro utente di Cubase desiderasse usare le proprie impostazioni quando lavora sul vostro computer, al termine delle sessioni di lavoro dell'utente ospite potrete ripristinare le vostre preferenze.

- In Windows, i file delle preferenze vengono salvati alla seguente posizione: "Utenti\<nome utente>\AppData\Roaming\Steinberg\<nome programma>\".
In Mac OS, i file delle preferenze vengono salvati alla seguente posizione "/Library/Preferences/<nome programma>/" sotto la propria directory home.
Nel menu Start, è disponibile un comando rapido per questa cartella.
Il percorso completo è: "/Users/<nome utente>/Library/Preferences/<nome programma>\".

NOTA

Il file RAMpresets.xml, contenente numerose impostazioni dei preset (vedere di seguito) viene salvato uscendo dal programma.

NOTA

Le funzioni del programma (ad esempio le dissolvenze incrociate) o le configurazioni (ad esempio i pannelli) non utilizzate nel progetto non vengono salvate.

Aggiornamento da una versione precedente di Cubase

Se si sta eseguendo l'aggiornamento da Cubase 6 o superiore, le impostazioni personalizzate delle installazioni precedenti vengono utilizzate per la nuova versione di Cubase.

Se le versioni precedenti di Cubase sono meno recenti rispetto a Cubase 6, le relative impostazioni vengono eliminate e vengono utilizzate le impostazioni di default della nuova versione di Cubase.

Disabilitare le preferenze

Può capitare talvolta che si verifichino strani comportamenti del programma, spesso causati da impostazioni delle preferenze errate o incoerenti. In tal caso, si consiglia di salvare il proprio progetto e di riavviare Cubase. È inoltre possibile disabilitare o eliminare le impostazioni delle preferenze correnti e caricare i valori di fabbrica.

PROCEDIMENTO

1. Chiudere Cubase.
2. Lanciare Cubase e, quando compare lo splash screen, tenere premuto **Shift-Ctrl/Cmd-Alt**.
3. Nella finestra di dialogo che compare, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Usa le preferenze del programma correnti**

Apri il programma con le impostazioni delle preferenze correnti.

- **Disabilita le preferenze del programma**

Disabilita le preferenze correnti e apri il programma con le impostazioni di fabbrica.

- **Elimina le preferenze del programma**

Elimina le preferenze correnti e apri il programma con le impostazioni di fabbrica.

Questo processo non può essere annullato e ha effetto su tutte le versioni di Cubase installate sul proprio computer.

LINK CORRELATI

[Preferenze](#) a pag. 663

Ottimizzazione

Ottimizzare le prestazioni audio

Questo capitolo illustra alcuni consigli e trucchi su come ottenere il meglio da Cubase per quanto riguarda le prestazioni del sistema.

NOTA

Per maggiori dettagli e informazioni aggiornate sui requisiti di sistema e sulle proprietà hardware, visitare il sito web di Cubase.

Aspetti legati alle prestazioni

Tracce ed effetti

Maggiore è la potenza del computer utilizzato, più alto è il numero di tracce, effetti ed equalizzatori che è possibile utilizzare. Cosa rende esattamente un computer veloce è quasi una scienza a sé, ma ecco alcuni utili consigli.

Tempi brevi di risposta (latenza)

Un altro aspetto fondamentale che influenza le prestazioni di un sistema è il tempo di risposta. Il termine «latenza» si riferisce al buffering, cioè alla memorizzazione temporanea di piccole porzioni di dati audio nel corso delle varie operazioni necessarie al processo di registrazione e riproduzione in un computer. Più grandi e numerose sono queste porzioni audio, maggiore è la latenza.

Elevati valori di latenza costituiscono un vero problema quando si suonano i VST Instrument e si esegue il monitoraggio attraverso il computer, cioè quando si ascolta una sorgente audio live attraverso la MixConsole e gli effetti di Cubase. Tempi di latenza molto lunghi (diverse centinaia di millisecondi) possono inoltre influenzare anche altri processi come il mixaggio, ad esempio quando il risultato del movimento di un fader si sente solo dopo un evidente ritardo.

Anche se la funzionalità Monitoraggio diretto ed altre tecniche riducono i problemi legati a tempi di latenza molto elevati, un sistema che risponde velocemente è sempre la scelta da preferire, poiché permette di lavorare decisamente meglio.

- A seconda dell'hardware audio utilizzato, i tempi di latenza potrebbero in genere essere ridotti diminuendo la dimensione e il numero dei buffer.
- Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica fornita con l'hardware audio.

Hardware audio e driver

L'hardware e il relativo driver possono avere un certo effetto sulle normali prestazioni. Un pessimo driver può ridurre le prestazioni del computer, ma dove la differenza tra un driver progettato bene o male emerge con evidenza è con la latenza.

NOTA

Si raccomanda di usare sempre hardware audio dotato di un driver ASIO specifico.

Ciò vale in particolare quando si utilizza Cubase in Windows:

- In Windows, i driver ASIO progettati specificamente per le diverse periferiche hardware sono più efficienti del driver ASIO generico a bassa latenza e producono minori tempi di latenza.
- In Mac OS, una periferica hardware audio dotata di driver appositamente realizzati per Mac OS (Core Audio) può offrire ottime prestazioni con latenze molto basse.

Tuttavia, alcune funzioni aggiuntive sono disponibili esclusivamente con i driver ASIO (come ad esempio la funzione ASIO Positioning Protocol).

Impostazioni che agiscono sulle prestazioni

Impostazioni dei buffer audio

I buffer audio determinano il modo in cui l'audio viene inviato e ricevuto da e verso l'hardware audio. La dimensione dei buffer audio influenza sia la latenza che le prestazioni audio complessive.

In generale, più piccolo è il buffer, minore è la latenza. D'altro canto però, con buffer di ridotte dimensioni aumenta il consumo di risorse del processore; se i buffer audio sono troppo piccoli possono inoltre verificarsi rumori, interruzioni o altri problemi di riproduzione audio.

Regolazione della dimensione del buffer

Per ridurre la latenza, è possibile ridurre la dimensione del buffer.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
 2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**, selezionare il driver desiderato dall'elenco delle periferiche.
 3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
 4. Windows: Regolare la dimensione del buffer nella finestra di dialogo relativa al driver che si apre.
 5. Mac OS: Regolare la dimensione del buffer nella finestra di dialogo **CoreAudio Device Settings**.
-

La funzione multiprocessore

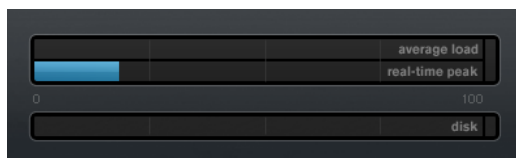
La funzione multiprocessore permette di distribuire il carico di processamento in maniera equa su tutte le CPU disponibili, consentendo a Cubase di sfruttare appieno la potenza combinata di più processori.

La funzione multiprocessore è attivata come impostazione predefinita. Le relative impostazioni si trovano nelle **Opzioni avanzate** della finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**.

La finestra VST Performance

Questa finestra visualizza il carico di processamento audio e la velocità di trasferimento dell'hard disk e consente di verificare ad esempio che l'aggiunta di effetti o plug-in non comporti l'insorgere di problemi o di cali di performance.

- Per aprire la finestra **VST Performance**, selezionare **Periferiche > VST Performance**.



Average load

Visualizza la quantità di potenza della CPU impiegata per il processamento dell'audio.

Real-time peak

Indica il carico di processamento nel percorso in tempo reale del motore audio.

Maggiore è questo valore, più alto sarà il rischio che possano verificarsi dei drop out.

Indicatore di sovraccarico

L'indicatore di sovraccarico a destra degli indicatori **real-time peak** e **average load** visualizza rispettivamente i sovraccarichi di questi due indicatori.

Se si dovesse illuminare l'indicatore, ridurre il numero di moduli di equalizzazione, di effetti attivi e di canali audio riprodotti in contemporanea. È inoltre possibile attivare la funzione ASIO-Guard.

Disk

Indica il carico di trasferimento dati dell'hard disk.

Indicatore di sovraccarico del disco

L'indicatore di sovraccarico sulla destra si illumina se il trasferimento dei dati da parte dell'hard disk verso il computer non avviene con sufficiente velocità.

Se si illumina, utilizzare la funzione **Disabilita traccia** per ridurre il numero di tracce riprodotte. Se ciò non fosse sufficiente, potrebbe essere necessario dotarsi di un hard disk più veloce.

NOTA

È possibile visualizzare un vista semplificata dell'indicatore di performance nella **Barra di trasporto** e nella barra degli strumenti della **finestra progetto**. Questi indicatori dispongono solamente delle sezioni carico medio delle performance e carico cache del disco.

ASIO-Guard

La funzione ASIO-Guard consente di spostare la maggior quantità possibile di processamento dal percorso ASIO in tempo reale al percorso di processamento ASIO-Guard. Come risultato si ottiene un sistema maggiormente stabile.

La funzione ASIO-Guard consente di pre-processare tutti i canali, così come i VST Instrument, che non necessitano di essere calcolati in tempo reale, ottenendo così meno problemi di drop-out e la possibilità di processare un numero maggiore di tracce o plug-in, oltre a poter utilizzare buffer di dimensioni minori.

Latenza ASIO-Guard

Valori elevati di livelli ASIO-Guard portano a un aumento della latenza ASIO-Guard. Quando ad esempio si regola un fader del volume, si potrà notare che il parametro cambia il suo valore con un lieve ritardo. La latenza ASIO-Guard, a differenza della latenza generata dall'hardware audio, è indipendente dalla riproduzione dal vivo.

Limitazioni

La funzione ASIO-Guard non può essere utilizzata per:

- Segnali tempo reale-dipendenti
- Effetti e strumenti esterni

NOTA

Se si seleziona **Periferiche > Plug-in manager** e si fa clic su **Visualizza informazioni sui plug-in**, è possibile disattivare l'opzione ASIO-Guard per i plug-in selezionati.

Se si attiva il monitoraggio per un canale di ingresso, un canale MIDI o un canale VST instrument, il canale audio e tutti i canali dipendenti passano automaticamente dalla modalità ASIO-Guard alla modalità di processamento in tempo reale e viceversa; come risultato si ottiene un lieve fade-out e fade-in del canale audio.

Attivare la funzione ASIO-Guard

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Periferiche > Impostazioni periferiche**.
2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**, aprire la pagina **VST Audio System**.
3. Attivare l'opzione **Attiva ASIO-Guard**.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se si attiva l'opzione **Attiva il multi-processing**.

4. Selezionare un valore per il parametro **Livello ASIO-Guard**.
Più alto è il livello, maggiore sarà la stabilità e il livello di performance complessive del processamento audio. Valori elevati portano tuttavia a un aumento della latenza ASIO-Guard e del consumo di memoria.
-

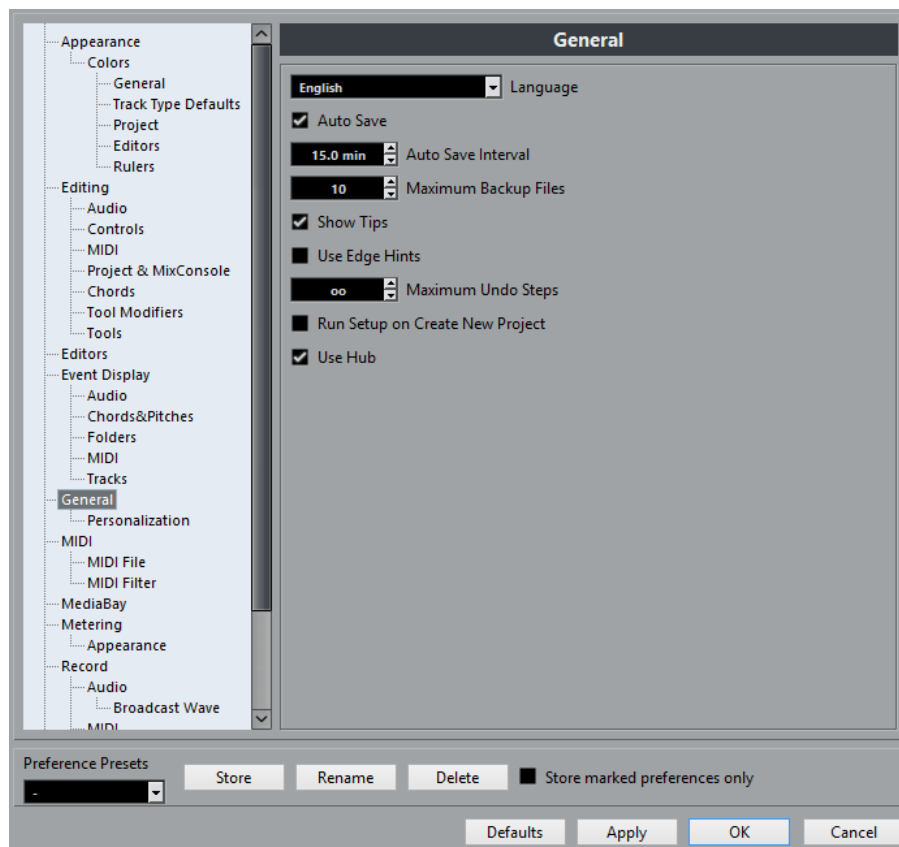
Preferenze

La finestra di dialogo **Preferenze** contiene una serie di opzioni e impostazioni che consentono di controllare il comportamento globale del programma.

La finestra di dialogo Preferenze

La finestra di dialogo Preferenze è divisa in un elenco di navigazione e in una pagina di impostazioni. Facendo clic su una delle voci dell'elenco si apre una pagina in cui è possibile definire una serie di parametri.

- Per aprire la finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **File > Preferenze**.



Oltre alle impostazioni specifiche per ciascuna voce dell'elenco, questa finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Preset preferenze

Consente di selezionare un preset di preferenze precedentemente salvato.

Salva

Consente di salvare le preferenze correnti sotto forma di preset.

Rinomina

Consente di rinominare un preset.

Elimina

Consente di eliminare un preset.

Salva solamente le preferenze selezionate

Consente di selezionare quali pagine vengono incluse nel preset.

Aiuto

Apri la finestra di aiuto.

Di default

Riporta le opzioni nella pagina attiva alle relative impostazioni di default.

Applica

Applica tutte le modifiche effettuate senza chiudere la finestra di dialogo.

OK

Applica tutte le modifiche effettuate e chiude la finestra di dialogo.

Annulla

Chiude la finestra di dialogo senza salvare alcuna modifica.

Salvare un preset delle preferenze

È possibile salvare impostazioni complete o parziali delle preferenze sotto forma di preset.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze**.
2. Nella finestra di dialogo **Preferenze** regolare le impostazioni secondo le proprie esigenze.
3. Fare clic su **Salva** nella sezione inferiore sinistra della finestra di dialogo.
4. Inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le proprie impostazioni personalizzate saranno ora disponibili nel menu a tendina **Preset preferenze**.

Salvare impostazioni parziali delle preferenze

È possibile salvare delle impostazioni parziali delle preferenze, un funzione utile ad esempio quando sono state definite delle impostazioni relative esclusivamente a un particolare progetto o situazione. Quando si applica un preset di preferenze parziali cambiano solo le impostazioni salvate; le altre preferenze non verranno modificate.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze**.
2. Nella finestra di dialogo **Preferenze** regolare le impostazioni secondo le proprie esigenze.
3. Attivare l'opzione **Salva solamente le preferenze selezionate**.

Nell'elenco delle preferenze viene visualizzata una colonna **Salva**.

Preferences	Store
Appearance	
Colors	
General	
Track Type Defaults	
Project	
Editors	
Rulers	
Editing	
Audio	
Controls	

4. Fare clic sulla colonna **Salva** in corrispondenza delle pagine delle preferenze che si desidera salvare.
5. Fare clic su **Salva** nella sezione inferiore sinistra della finestra di dialogo.
6. Inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le impostazioni definite saranno ora disponibili sotto forma di preset nel menu a tendina **Preset preferenze**.

Aspetto

Colori

Questa pagina contiene una serie di sotto pagine che consentono di modificare i colori di default del programma.

Generale

Consente di regolare i colori predefiniti per le aree di focus e per la cover del desktop.

Impostazioni di default del tipo di traccia

Consente di regolare i colori di default per i diversi tipi di tracce.

Progetto

Consente di regolare i colori di default nella **finestra progetto**.

Editor

Gli editor utilizzano lo schema di colori predefinito della **finestra progetto**. Per specificare dei colori separati per gli editor, disattivare l'opzione **Usa i colori del progetto**.

Righelli

Consente di regolare i colori di default dei righelli.

Modifica

'Modifica solo'/'Registrazione in solo negli editor MIDI' riflette il focus

Se questa opzione è attivata e le funzioni **Registra nell'editor** o **Editor in modalità solo** sono attivate in un editor MIDI, queste opzioni riflettono l'attuale impostazione di focus nel programma. Ciò significa ad esempio che se la **finestra progetto** ha il focus, le funzioni **Registra nell'editor** ed **Editor in modalità solo** vengono sospese nell'editor MIDI.

Visualizza un messaggio di allerta prima di eliminare le tracce non vuote

Se questa opzione è attivata, quando si eliminano delle tracce che non sono vuote compare un messaggio di allerta.

Seleziona la traccia con un clic in background

Questa opzione consente di selezionare una traccia facendo clic sullo sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi.

Seleziona automaticamente gli eventi sotto al cursore

Se questa opzione è attivata, tutti gli eventi presenti nella **finestra progetto** o in un editor che sono toccati dal cursore di progetto vengono automaticamente selezionati. Questa funzione può essere utile per riordinare o riorganizzare un progetto, poiché consente di selezionare intere sezioni (su tutte le tracce) semplicemente muovendo il cursore di progetto.

Ciclo segue selezione intervallo

Se questa opzione è attivata, gli intervalli di selezione definiti nell'**Editor dei campioni** si rifletteranno anche nella **finestra progetto**. Questa funzione consente di ascoltare in anteprima un intervallo definito nell'**Editor dei campioni** sotto forma di loop utilizzando i controlli di trasporto principali, anziché tramite i controlli **Ascolta** e **Ascolta loop** presenti nell'**Editor dei campioni**.

Elimina sovrapposizioni

Se questa opzione è attivata e si sposta, si ridimensiona o si spinge un evento in modo che questo si sovrapponga in parte a un altro evento, l'altro evento viene automaticamente ridimensionato in modo tale che la sezione sovrapposta (nascosta) venga rimossa. Tenere premuto **Shift** durante lo spostamento per ignorare questa impostazione.

Le parti ottengono i nomi delle tracce

Se questa opzione è attivata e si sposta un evento da una traccia a un'altra, l'evento spostato verrà automaticamente rinominato in relazione alla sua nuova traccia di appartenenza. In caso contrario, l'evento manterrà il nome della traccia originale.

Ingrandimento rapido

Se questa opzione è attivata, il contenuto di parti ed eventi non verrà ridisegnato in maniera continua quando si esegue uno zoom manuale ma verrà riscritto solamente una volta terminata la modifica del fattore di ingrandimento. Attivare questa opzione se nel sistema utilizzato si riscontra una certa lentezza ogni volta che lo schermo viene ridisegnato.

Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce

- Se questa opzione è disattivata e nella **finestra progetto** non è selezionato alcun evento/parte, i tasti **Freccia su** e **Freccia giù** vengono utilizzati per scorrere le tracce nell'elenco tracce.
- Se questa opzione è disattivata e nella **finestra progetto** è invece selezionato un evento/parte, i tasti **Freccia su/Freccia giù** vengono ancora utilizzati per scorrere le tracce nell'elenco tracce. Solamente nella traccia selezionata verrà selezionato anche il primo evento/parte.
- Se invece questa opzione è attivata, i tasti **Freccia su/Freccia giù** vengono utilizzati solamente per cambiare la selezione delle tracce; la selezione corrente dell'evento o della parte nella **finestra progetto** non viene alterata.

Selezione traccia segue selezione evento

Se questa opzione è attivata e si seleziona un evento nella **finestra progetto** viene automaticamente selezionata anche la traccia corrispondente.

Livello di riduzione automazione

Questo cursore consente di rimuovere tutti gli eventi di automazione superflui. Un valore del parametro livello riduzione pari allo 0 % rimuove solamente i punti di automazione ripetuti. Un valore del parametro livello riduzione compreso tra 1 e 100 % consente di smussare la curva di automazione. Il valore predefinito, pari al 50 %, dovrebbe consentire di ridurre la quantità di dati di automazione in maniera significativa senza intaccare il risultato dell'automazione esistente in termini sonori.

Visualizza la traccia di automazione nel progetto mentre vengono scritti i parametri

Se si attiva questa opzione, mentre si scrivono i parametri di automazione viene visualizzata la traccia di automazione corrispondente. Ciò è particolarmente utile se si desidera avere un controllo visivo di tutti i parametri modificati in fase di scrittura.

L'automazione segue gli eventi

Se questa opzione è attivata, gli eventi di automazione seguiranno automaticamente lo spostamento di un evento o di una parte su una traccia.

Questa funzione consente di semplificare la configurazione dell'automazione relativa a uno specifico evento o parte piuttosto che a una posizione specifica nel progetto. È ad esempio possibile automatizzare il panning dell'evento di un effetto sonoro (facendo in modo che si sposti da sinistra a destra, ecc.): se si ha successivamente necessità di spostare l'evento, l'automazione seguirà automaticamente lo spostamento. Le regole alla base di questa funzione sono:

- Verranno spostati tutti gli eventi di automazione della traccia compresi tra l'inizio e la fine dell'evento o della parte. Se alla posizione in cui si sposta la parte o l'evento sono presenti altri eventi di automazione, questi vengono sovrascritti.
- Se si duplica un evento o una parte, gli eventi di automazione verranno anch'essi duplicati.
- Questa funzione agisce anche sulle operazioni Copia e Incolla.

Ritardo nel trascinamento

Quando si fa clic e trascinamento su un evento, questa impostazione determina il ritardo con il quale l'evento viene effettivamente spostato. Ciò consente di evitare di spostare accidentalmente gli eventi cliccandoci sopra nella **finestra progetto**.

Modifica - Audio

Tratta gli eventi audio in mute come eventi eliminati

Se in un progetto si hanno due eventi audio che si sovrappongono e si mette in mute quello in cima (l'evento che si sente durante la riproduzione), la riproduzione dell'altro evento (l'evento oscurato) inizierà solamente alla fine della sezione sovrapposta.

Se questo non è il comportamento desiderato, la funzione **Tratta gli eventi audio in mute come eventi eliminati** consente di riprodurre immediatamente gli eventi oscurati quando si mette in mute l'evento in cima.

Utilizza la rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze

- Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare la rotellina del mouse per spostare la curva di volume dell'evento verso l'alto o verso il basso.

- Se si tiene premuto **Shift** mentre si muove la rotellina, ne verranno influenzate le curve delle dissolvenze. Per spostare il punto terminale del fade-in, posizionare il puntatore del mouse nella metà sinistra dell'evento. Per spostare il punto iniziale del fade-out, posizionare il puntatore del mouse nella metà destra dell'evento.

Durante l'importazione dei file audio

Questa impostazione determina ciò che accade quando si importa un file audio in un progetto:

- **Apri finestra di dialogo Opzioni**
Quando si importa un file appare una finestra contenente una serie di opzioni di importazione che consente di scegliere se copiare il file nella cartella audio e/o convertirlo utilizzando le impostazioni del progetto.
- **Usa impostazioni**
Consente di impostare le seguenti azioni standard:
Copia file nella cartella di lavoro: consente di copiare i file nella cartella audio del progetto prima dell'importazione.
Converti e copia nel progetto se necessario: consente di copiare i file nella cartella audio del progetto prima dell'importazione e li converte nel caso in cui questi presentino una frequenza di campionamento diversa o una risoluzione inferiore rispetto alle impostazioni del progetto.

Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint

Se questa opzione è attivata e si aggiunge un file audio al proprio progetto attraverso una registrazione o mediante importazione, Cubase individua automaticamente gli hitpoint. In tal modo è possibile navigare tra i diversi hitpoint di un file audio direttamente dalla finestra **progetto**.

Rimuovi regioni/hitpoint da tutti i processi offline

Se questa opzione è attivata e si esegue un'operazione di processamento offline su un intervallo audio contenente delle regioni, queste verranno rimosse.

Durante il processing di clip condivise

Questa funzione consente di determinare ciò che accade quando si applica il processamento a una clip condivisa che è utilizzata da più di un evento nel progetto:

- **Apri finestra di dialogo Opzioni**
Compare una finestra di dialogo **Opzioni** che consente di decidere se creare una nuova versione della clip o applicare il processamento alla clip esistente.
- **Crea una nuova versione**
Viene automaticamente creata una nuova versione modificata della clip e il processamento è applicato a questa versione (senza che venga modificata la clip originale).
- **Processa la clip esistente**
Il processamento viene applicato alla clip esistente (e ha effetto su tutti gli eventi che riproducono questa clip).

Algoritmo di warp di default

Determina l'algoritmo di warp che viene utilizzato per le nuove clip nel progetto.

Modifica - Accordi

Gli accordi con simbolo 'X' mettono in mute le note nelle tracce che sono in modalità 'Segui la traccia accordi'

Questa funzione determina ciò che accade quando si riproduce una traccia che segue la traccia accordi e il cursore raggiunge un evento accordo non definito (accordo X). Attivarla per mettere in mute la riproduzione. Disattivarla per continuare la riproduzione dell'ultimo evento accordo definito.

Disabilita il 'feedback acustico' durante la riproduzione

Se si attiva questa opzione, la funzione **Feedback acustico** viene automaticamente disabilitata in fase di riproduzione. Ciò fa in modo che gli eventi accordo non vengano attivati due volte.

Nascondi le note in mute negli editor

Se si configura una traccia MIDI in modo che questa segua la traccia accordi tramite l'attivazione di una delle opzioni **Segui la traccia accordi**, alcune delle note MIDI originali potrebbero venire messe in mute. Attivare questa opzione per nascondere queste note all'interno degli editor.

Modifica - Controlli

Molti dei parametri di Cubase vengono visualizzati sotto forma di encoder rotativi, cursori e pulsanti che emulano le interfacce hardware. Altri possono invece essere modificati in forma numerica nei campi valore. Questa pagina consente di selezionare le modalità preferite di controllo di tali encoder, cursori e campi valore.

Modalità riquadro valori/TimeControl

Il menu contiene le seguenti opzioni:

- **Inserimento testo dopo clic-sinistro**
In questa modalità, se si fa clic su un campo valori lo si apre in modo da potervi inserire un valore.
- **Incremento/Decremento con clic-sinistro e clic-destro**
In questa modalità, è possibile fare clic con il pulsante sinistro o destro del mouse per ridurre o aumentare il valore. Per modificare i valori mediante inserimento diretto in questa modalità, fare doppio-clic. In Mac OS, un clic-destro corrisponde al comando **Ctrl/Cmd**-clic. Si raccomanda di utilizzare un mouse a due tasti e di impostare il tasto destro in modo che generi un **Ctrl/Cmd**-clic.
- **Incremento/Decremento con clic-sinistro e trascinamento**
In questa modalità, è possibile fare clic e trascinamento verso l'alto o verso il basso per regolare il valore (esattamente come avverrebbe con un fader verticale). Fare doppio-clic per inserire i valori manualmente.

Funzionamento dei potenziometri

Il menu contiene le seguenti opzioni:

- **Circolare**
Per muovere un encoder, cliccarci sopra ed eseguire un trascinamento in senso circolare, esattamente come avverrebbe con un encoder reale. Facendo clic in un punto qualsiasi sul bordo dell'encoder, l'impostazione viene modificata immediatamente su quel valore.
- **Circolare relativo**

Funziona come l'opzione **Circolare** ma un clic non comporta la modifica automatica dell'impostazione. Ciò significa che è possibile effettuare delle modifiche all'impostazione corrente tramite clic e trascinamento in un punto qualsiasi di un encoder. Non è necessario fare clic sull'esatta posizione attualmente impostata.

- **Lineare**

Per muovere un encoder, cliccarci sopra ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso (o verso sinistra/destra) tenendo premuto il pulsante del mouse, esattamente come se l'encoder fosse un cursore verticale (od orizzontale).

Funzionamento dei cursori

Il menu contiene le seguenti opzioni:

- **Salto**

In questa modalità, facendo clic in un punto qualsiasi del cursore la maniglia del cursore si sposta istantaneamente in quella posizione.

- **Tocca (Controllo)**

In questa modalità, per regolare il parametro è necessario fare clic direttamente sulla maniglia del cursore. In tal modo si riduce il rischio di spostamenti accidentali.

- **Rampa**

In questa modalità, se si fa clic in un qualsiasi punto di un cursore (ma non sulla maniglia) e si tiene premuto il pulsante del mouse, la maniglia si sposta in maniera graduale alla nuova posizione.

- **Relativo**

In questa modalità, se si fa clic su un cursore non viene modificata immediatamente l'impostazione. Se invece si fa clic e trascinamento verso l'alto o verso il basso, l'impostazione verrà modificata in base all'entità del trascinamento e non al punto di clic.

Modifica - MIDI

Seleziona controller nell'intervallo nota: usa contesto nota esteso

Se questa opzione è attivata e si spostano delle note insieme ai relativi controller (ad esempio nell'Editor dei tasti), verrà tenuto in considerazione il contesto esteso delle note. Ciò significa che verranno spostati anche i controller compresi tra l'ultima nota selezionata e la nota successiva (o la fine della parte). Se questa opzione è disattivata, verranno spostati solamente i controller che si trovano tra la prima e l'ultima nota selezionata.

Sovrapposizione legato

Determina il risultato della funzione **Legato** presente nel menu **MIDI**.

- Se il parametro **Sovrapposizione legato** è impostato a 0 tick, la funzione **Legato** estende ciascuna nota selezionata in modo che raggiunga esattamente la nota successiva.
- Se si imposta il parametro **Sovrapposizione legato** su un valore positivo, le note si sovrapporranno per il numero di tick specificato.
- Se si imposta il parametro **Sovrapposizione legato** su un valore negativo, la funzione Legato lascia un piccolo spazio vuoto tra le note.

Modalità legato: solamente tra le note selezionate

Se questa opzione è attivata, la lunghezza delle note selezionate verrà regolata in modo che queste raggiungano la successiva nota selezionata, consentendo ad esempio di applicare la funzione **Legato** solamente alla propria linea di basso.

Separa eventi MIDI

Se si suddivide una parte MIDI nella **finestra progetto** (utilizzando lo strumento **Taglia** o una delle funzioni di divisione) in modo che la posizione di suddivisione intersechi una o più note MIDI, il risultato che si ottiene dipende da questa impostazione.

- Se l'opzione **Separa eventi MIDI** è attivata, le note che sono intersecate vengono divise. Vengono così create delle nuove note all'inizio della seconda parte.
- Se l'opzione **Separa eventi MIDI** è disattivata, le note restano nella prima parte ma sporgono alla fine della parte.

Separa controller MIDI

Se si suddivide una parte MIDI contenente dei controller, il risultato che si ottiene dipende da questa impostazione:

- Se l'opzione **Separa controller MIDI** è attivata e la parte contiene un controller con un valore diverso da zero alla posizione di separazione, verrà inserito un nuovo controller (dello stesso tipo e valore) alla posizione di separazione (all'inizio della seconda parte).
- Se l'opzione **Separa controller MIDI** è disattivata, non verrà inserito alcun nuovo evento controller.

NOTA

Se si separa semplicemente una parte e si riproduce il risultato che si ottiene, il tutto suonerà in maniera uguale a prima, indipendentemente da questa impostazione. Tuttavia, se si separa una parte e si elimina la prima metà o si sposta la seconda metà in una posizione diversa nel progetto, potrebbe essere utile attivare la funzione **Separa controller MIDI** per assicurarsi che tutti i controller abbiano il valore corretto all'inizio della seconda parte.

Modifica - Progetto e MixConsole

Selez. canale/traccia in solo

Quando si attiva questa opzione, se è attivato il comando **Solo** vengono automaticamente selezionati una traccia nell'elenco tracce o un canale nella **MixConsole**. Disattivandola, viene sempre mantenuto lo stato di selezione corrente, indipendentemente dall'impostazione di solo delle tracce.

Seleziona canale/traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta

Se si attiva questa opzione, vengono automaticamente selezionati una traccia nell'elenco tracce o un canale nella **MixConsole** quando si fa clic sul rispettivo pulsante edit. Disattivandola, viene sempre mantenuto lo stato di selezione corrente.

Scorri verso la traccia selezionata

Se si attiva questa opzione, quando si seleziona un canale della **MixConsole** l'elenco tracce scorre automaticamente in modo da visualizzare la rispettiva traccia.

Abilita la registrazione sulla traccia MIDI selezionata

Se questa opzione è attivata, le tracce MIDI selezionate vengono automaticamente abilitate alla registrazione.

Abilita la registrazione nella traccia audio selezionata

Se questa opzione è attivata, le tracce audio selezionate vengono automaticamente abilitate alla registrazione.

Attiva lo stato di Solo sulla traccia selezionata

Se questa opzione è attivata, le tracce selezionate vengono automaticamente messe in solo.

Allarga traccia selezionata

Attivare questa opzione per accedere a una modalità in cui le tracce selezionate nella **finestra progetto** verranno allargate. La dimensione delle tracce può essere regolata direttamente nell'elenco tracce se il fattore di allargamento di default non è soddisfacente. Se si seleziona un'altra traccia nell'elenco tracce, la traccia viene automaticamente allargata, mentre la traccia precedentemente selezionata viene visualizzata nella sua precedente dimensione.

Modifica - Modificatori dei tools

In questa pagina è possibile specificare quali tasti modificatori vengono utilizzati per attivare delle funzionalità aggiuntive durante l'utilizzo degli strumenti di utility (tools).

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un'opzione nell'elenco delle **Categorie**.
2. Selezionare un'azione per la quale si intende modificare il relativo tasto modificatore nell'elenco **Azione**.
3. Sulla tastiera del computer, tenere premuti i tasti modificatori e fare clic su **Assegna**.

RISULTATO

I tasti modificatori correnti relativi all'azione specificata vengono sostituiti. Se per questo strumento di utility sono già assegnati dei tasti modificatori, il programma chiederà se si intende sostituirli.

Modifica - Tools

Fare clic-destro per aprire un toolbox

Se questa opzione è attivata, quando si fa clic-destro nel riquadro di visualizzazione degli eventi e negli editor si apre una casella degli strumenti (toolbox). È possibile modificare il numero di righe secondo cui gli strumenti di utility sono organizzati nella casella degli strumenti. Tenere premuto il tasto destro del mouse nella casella degli strumenti fino a quando il puntatore del mouse diventa a forma di doppia freccia, quindi trascinare verso il basso o verso destra.

- Per aprire il menu contestuale al posto della casella degli strumenti, premere uno qualsiasi dei tasti modificatori durante il clic-destro.

Cursore reticolo

Questa funzione consente di impostare un cursore reticolo quando si lavora nel riquadro di visualizzazione degli eventi e negli editor, facilitando la navigazione e le operazioni di editing, in particolare quando si ha a che fare con progetti di ampie

dimensioni. È possibile stabilire i colori per la linea e la mascherina del cursore reticolo, oltre a definirne la larghezza. Il cursore reticolo funziona come segue:

- Se è selezionato lo strumento **Selezione oggetto** (o uno dei suoi sotto-strumenti), il cursore reticolo appare quando si inizia a spostare o copiare una parte o un evento o quando si usano le maniglie.
- Se è selezionato lo strumento **Disegna**, lo strumento **Taglia**, o qualsiasi altro strumento che utilizza questa funzionalità, il cursore reticolo appare non appena si porta il cursore del mouse sopra il riquadro di visualizzazione degli eventi.
- Il cursore reticolo è disponibile solo dove il suo utilizzo ha effettivamente senso.

Strumento selezione oggetto: mostra info extra

Attivare questa opzione per visualizzare una descrizione comando per lo strumento **Selezione oggetto** nel riquadro di visualizzazione degli eventi della **finestra progetto**. Questa descrizione comando indica la posizione attuale del puntatore e il nome della traccia e dell'evento sul quale si sta puntando.

Modalità standard dello strumento ingrandimento: solo ingrandimento orizzontale

Questa opzione determina il risultato che si ottiene quando si utilizza lo strumento **Ingrandimento** (lente di ingrandimento).

Se questa opzione è attivata e si traccia un rettangolo di selezione con lo strumento **Ingrandimento**, la finestra viene ingrandita solo in senso orizzontale e l'altezza della traccia non cambia. Se questa opzione è disattivata, la finestra viene ingrandita in senso sia orizzontale che verticale.

Editor

Editor MIDI predefinito

Determina l'editor che viene aperto quando si fa doppio-clic su una parte MIDI o quando la si seleziona e si preme **Ctrl/Cmd-E**. Si noti che questa impostazione viene sovrascritta per le tracce contenenti delle drum map se l'opzione **Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map** è attivata.

Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map

Se questa opzione è attivata, le parti nelle tracce MIDI alle quali sono assegnate delle drum map vengono visualizzate con i simboli delle note di batteria. Le parti verranno automaticamente aperte nell'**Editor delle percussioni** quando si fa doppio-clic. Questa opzione sovrascrive l'impostazione **Editor MIDI predefinito**.

Un doppio-clic apre l'editor in una finestra/nell'area inferiore

Determina dove viene aperto un editor quando si fa doppio-clic su un evento audio o su una parte MIDI oppure quando si utilizza il comando da tastiera assegnato alla funzione **Apri/chiudi editor**.

I comandi di apertura dell'editor aprono l'editor in una finestra/nell'area inferiore

Determina dove viene aperto un editor quando si utilizza un comando aperto dal menu **Audio** o **MIDI** oppure tramite i comandi da tastiera corrispondenti.

Il contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento

Se questa opzione è attivata, le parti o gli eventi visualizzati nell'editor aperto seguiranno la selezione definita nella **finestra progetto**.

Riquadro di visualizzazione degli eventi

La sezione **Riquadro di visualizzazione degli eventi** contiene una serie di impostazioni per la personalizzazione della vista all'interno della **finestra progetto**.

Mostra nomi degli eventi

Determina se vengono visualizzati i nomi delle parti e degli eventi.

Nascondi i nomi troncati degli eventi

Quando si ingrandiscono o si ridimensionano degli elementi, gli eventi possono diventare di dimensioni molto ridotte, rendendone non del tutto visibile il nome; il nome viene quindi troncato. Se questa opzione è attivata, i nomi degli eventi vengono nascosti nel caso in cui non si adattano completamente all'interno dell'evento.

Mostra sovrapposizioni

Nel caso in cui degli eventi si sovrappongono, questa impostazione consente di specificare in quali casi vengono visualizzate le aree di sovrapposizione.

Visibilità della griglia sopra agli eventi

Aumenta o riduce l'intensità complessiva delle linee della griglia visualizzate.

Opacità degli eventi in corso di modifica

Aumenta o riduce l'opacità dello sfondo di un evento sovrastante quando lo si sposta.

Altezza più piccola della traccia per visualizzare la forma d'onda

Specifica a partire da quale altezza i contenuti delle tracce vengono visualizzati.

Altezza più piccola della traccia per visualizzare il nome

Specifica a partire da quale altezza i nomi delle tracce vengono visualizzati.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Audio

Interpola le forme d'onda audio

Se è stato eseguito un ingrandimento a livello di un campione per pixel o meno, l'aspetto dei campioni dipende da questa impostazione. Se questa opzione è disattivata, i valori dei singoli campioni vengono visualizzati a forma di gradini. Se questa opzione è attivata, i valori vengono interpolati a formare delle curve.

Mostra sempre le curve di volume degli eventi

Se questa opzione è attivata, le curve di volume degli eventi (così come sono state create utilizzando le maniglie delle dissolvenze e del volume) vengono visualizzate per tutti gli eventi, indipendentemente dal fatto che questi siano o meno selezionati. Se questa opzione è disattivata, le curve del volume vengono visualizzate solamente per gli eventi selezionati. Si ha comunque ancora la possibilità di regolare le dissolvenze e il volume per gli eventi che non sono selezionati, facendo clic e trascinamento rispettivamente sul bordo superiore-sinistro, centrale o destro.

Mostra forme d'onda

Se questa opzione è attivata, per gli eventi audio vengono visualizzate le forme d'onda.

Visualizza gli hitpoint sugli eventi selezionati

Se questa opzione è attivata, per gli eventi audio vengono visualizzati gli hitpoint.

Luminosità delle forme d'onda

Aumenta o riduce la luminosità delle forme d'onda visualizzate.

Intensità del contorno delle forme d'onda

Aumenta o riduce l'intensità del contorno delle forme d'onda.

Luminosità delle maniglie delle dissolvenze

Aumenta o riduce la luminosità delle linee delle dissolvenze impostate all'interno degli eventi audio.

Modulazione dei colori di fondo

Se questa opzione è attivata, lo sfondo delle forme d'onda audio riflette le dinamiche delle forme d'onda stesse. Questa funzione risulta particolarmente utile per avere una panoramica complessiva quando si lavora con tracce di altezza particolarmente ridotta.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Accordi + Altezze

Notazione dell'altezza tonale

- Il menu a tendina **Nome delle note** consente di selezionare una delle tre modalità di visualizzazione degli accordi disponibili: **Inglese**, **Tedesco** e **Solfeggio**.
- Il menu a tendina **Schema di assegnazione nomi** consente di determinare il modo in cui i nomi delle note MIDI (altezze) vengono visualizzati negli editor. Le opzioni disponibili sono: **MIDI**, **MIDI + Numero di nota MIDI** e **Classico (Helmholtz)**.
- Le opzioni **Visualizza 'Bb' come 'B'** e **Visualizza 'B' come 'H'** consentono di modificare i nomi delle altezze corrispondenti.
- Se si attiva l'opzione **Enarmonici dalla traccia accordi** e il proprio progetto contiene una traccia accordi contenente degli eventi accordo, questi ultimi determinano se le note enarmonicamente equivalenti nell'**Editor dei tasti** e nell'**Editor elenco** vengono visualizzate come diesis o bemolle.

Font degli accordi

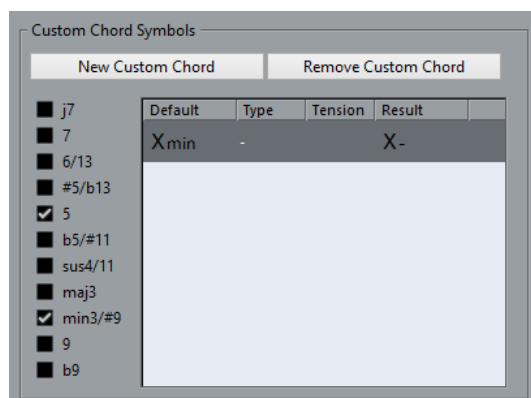
Consente di specificare un font per tutti i simboli degli accordi.

Simboli di accordo

I diversi tipi di accordi (ad esempio gli accordi minori o maggiori) possono essere indicati in vari modi. Queste opzioni consentono di selezionare il metodo di visualizzazione preferito per gli accordi di settima maggiore, accordi minori, accordi semi diminuiti, accordi diminuiti e accordi aumentati.

Simboli di accordo personalizzati

È possibile modificare i simboli di accordo di default utilizzati nella traccia accordi, per i chord pad e nell'**Editor delle partiture**.



- Il pulsante **Nuovo accordo personalizzato** consente di aggiungere un nuovo simbolo di accordo personalizzato.
- Le opzioni sulla sinistra consentono di specificare l'accordo per il quale andare a modificare il simbolo di accordo.
- Fare clic sui campi **Tipo** e **Tensione** e inserire il proprio simbolo personalizzato.

NOTA

È necessario definire dei simboli personalizzati per ciascun set di tensioni.

- Il campo **Risultato** mostra come verrà visualizzato l'accordo.
- Il pulsante **Rimuovi l'accordo personalizzato** consente di rimuovere il simbolo di accordo personalizzato che è selezionato nell'elenco.

ESEMPIO

Per modificare l'aspetto di tutti gli accordi minori da X_{min} a $X-$, fare clic su **Nuovo accordo personalizzato**, attivare le opzioni **5** e **min3/#9** per definire il tipo di accordo e modificare il simbolo nella colonna Tipo da min a $-$.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - cartelle

Visualizza i dettagli dell'evento

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzati i dettagli degli eventi. Se questa opzione è disattivata, vengono visualizzati i blocchi di dati.

Questa impostazione dipende dal parametro **Visualizza i dati nelle tracce cartella**.

Visualizza i dati nelle tracce cartella

Determina in quale caso i dettagli degli eventi o i blocchi di dati vengono visualizzati nelle tracce cartella.

- **Visualizza sempre i dati**
Se questa opzione è attivata, i dettagli degli eventi o i blocchi di dati vengono sempre visualizzati.
- **Non visualizzare mai i dati**
Se questa opzione è attivata, non viene visualizzato nulla.
- **Nascondi i dati quando la traccia è ingrandita**
Se questa opzione è attivata, la visualizzazione degli eventi viene nascosta quando si aprono le tracce cartella.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - MIDI

Modalità dati nelle parti

Determina se e come vengono visualizzati gli eventi nelle parti MIDI: non visualizzati, come linee, come note di una partitura, come note di batteria o come blocchi. Si noti che questa impostazione viene sovrascritta per le tracce contenenti delle drum map se l'opzione **Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map** è attivata.

Mostra controller

Consente di scegliere se gli eventi non-nota come ad esempio i controller vengono visualizzati nelle parti MIDI.

Luminosità delle note

Aumenta o riduce la luminosità degli eventi nota.

Luminosità dei controller

Aumenta o riduce la luminosità degli eventi controller.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Tracce

Colorare i controlli traccia

Questo cursore consente di applicare i colori della traccia ai controlli traccia. Trascinare il cursore verso destra per intensificare il colore.

Colorare solamente i controlli delle tracce cartella

Attivare questa opzione per limitare l'effetto della funzione **Colora i controlli traccia** solamente alle tracce cartella. Questa funzionalità è particolarmente utile nei progetti contenenti un elevato numero di tracce e tracce cartella.

Ampiezza del nome della traccia di default

Consente di determinare l'ampiezza di default del nome per tutti i tipi di traccia.

Modalità di assegnazione automatica del colore alle tracce

Questa funzione consente di scegliere tra le varie opzioni disponibili relative all'assegnazione automatica dei colori alle tracce che vengono aggiunte al progetto:

- **Utilizza i colori della traccia di default**
Le nuove tracce assumono il colore di default.
- **Usa colore traccia precedente**
Le nuove tracce assumono lo stesso colore della traccia che si trova sopra di esse nell'elenco tracce.
- **Usa colore traccia precedente +1**
Simile all'opzione **Usa colore traccia precedente**, tranne per il fatto che le nuove tracce assumono il colore successivo nella palette dei colori.
- **Usa ultimo colore applicato**
Le nuove tracce assumono l'ultimo colore applicato all'evento o alla parte.
- **Usa colore traccia casuale**
Le tracce inserite assumono dei colori casuali.

Generale

La pagina **Generale** contiene una serie di impostazioni a carattere generale per la configurazione dell'interfaccia utente del programma, da regolare in base al proprio metodo di lavoro preferito.

Lingua

Consente di selezionare la lingua utilizzata nel programma. Dopo aver cambiato la lingua, affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.

Salvataggio automatico

Se questa opzione è attivata, Cubase salva automaticamente delle copie di backup di tutti i progetti aperti che presentano delle modifiche non salvate. Queste copie vengono chiamate `Nome.bak` (dove Nome indica il nome del progetto) e salvate nella cartella di progetto. Le copie di backup dei progetti non salvati sono chiamate `#UntitledX.bak` (dove X è un numero incrementale), in modo da consentire di avere più copie di backup nella medesima cartella di progetto.

Intervallo per il salvataggio automatico

Consente di specificare con quale frequenza viene creata una copia di backup.

N° max. di file di backup

Consente di specificare il numero di file di backup che verranno creati con la funzione **Salvataggio automatico**. Quando viene raggiunto il numero massimo di file di backup, i file esistenti vengono sostituiti (a partire dal file più vecchio).

Mostra suggerimenti

Se questa opzione è attivata e si porta il puntatore del mouse sopra un'icona o un pulsante in Cubase, dopo un secondo viene visualizzata una descrizione comando di spiegazione.

Utilizza i suggerimenti ai bordi

Se questa opzione è attivata, è possibile posizionare il puntatore del mouse su uno dei bordi della **finestra progetto** per visualizzare un pannello contenente una serie di opzioni per l'apertura e la chiusura delle sezioni.

Numero massimo di annullamenti

Consente di specificare il numero massimo di livelli di annullamento consentiti.

Avvia le impostazioni quando si crea un nuovo progetto

Se questa opzione è attivata, Cubase visualizza automaticamente la finestra di dialogo **Impostazioni progetto** ogni volta che si crea un nuovo progetto; ciò consente di specificare la configurazione di base del nuovo progetto.

Attiva l'Hub

Attivare questa opzione per aprire l'**Hub** all'avvio di Cubase o quando si crea un nuovo progetto utilizzando il menu **File**.

Generale - Personalizzazione

Nome dell'autore di default

Consente di specificare il nome di un autore che viene utilizzato di default per i nuovi progetti. Questo nome verrà incluso sotto forma di meta dati quando vengono esportati dei file audio contenenti delle informazioni iXML.

Nome della casa di produzione di default

Consente di specificare il nome di una casa di produzione che viene utilizzato di default per i nuovi progetti. Questo nome verrà incluso sotto forma di meta dati quando vengono esportati dei file audio contenenti delle informazioni iXML.

MIDI

Questa pagina contiene una serie di impostazioni che agiscono sulla registrazione e sulla riproduzione MIDI.

MIDI thru attivo

Se questa opzione è attivata, tutte le tracce MIDI che vengono abilitate alla registrazione o hanno la funzione di monitoraggio attivata genereranno un'eco dei dati MIDI in entrata, rimandandoli indietro alle rispettive uscite e canali MIDI. Questa funzione consente di ascoltare il suono corretto proveniente dal proprio strumento MIDI nel corso della registrazione.

NOTA

Se si utilizza la funzione MIDI Thru, selezionare la modalità **Local Off** sul proprio strumento MIDI in modo da evitare che ciascuna nota suoni due volte.

Reset in caso di arresto

Se questa opzione è attivata, Cubase invia dei messaggi MIDI Reset (incluso il reset dei messaggi note-off e dei controller) in fase di arresto.

Non reinizializzare gli eventi dei controller inseguiti

Se questa opzione è attivata, i controller non vengono riportati a 0 quando si arresta la riproduzione o quando ci si sposta in una nuova posizione all'interno del progetto.

Regola durata

Questo parametro consente di inserire un valore in tick per la regolazione della durata delle note (le note che presentano la stessa altezza e lo stesso canale MIDI vengono regolate in base a questo valore). In tal modo si ha la certezza che vi sia sempre un breve margine di tempo tra la fine di una nota e l'inizio di un'altra. Di default si hanno 120 tick per ciascuna nota da un sedicesimo ma è comunque possibile regolare questo valore utilizzando il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI**.

Inseguì eventi

I tipi di eventi per i quali è attivata un'opzione vengono inseguiti quando ci si porta in una nuova posizione e si avvia la riproduzione. In tal modo, gli strumenti MIDI suoneranno correttamente quando si colloca il cursore di progetto in una nuova posizione e si avvia la riproduzione.

Se l'opzione **Inseguì non limitato a confini parte** è attivata, i controller MIDI vengono inseguiti anche al di fuori dei bordi della parte e la funzione Inseguì viene eseguita sulla parte toccata dal cursore, oltre che su tutte le parti alla sua sinistra. Disattivare questa opzione quando si lavora a progetti molto ampi, poiché essa può rallentare notevolmente alcuni processi come il posizionamento e l'attivazione dello stato di solo.

Risoluzione di visualizzazione MIDI

Questa funzione consente di definire la risoluzione utilizzata per visualizzare e modificare i dati MIDI e agisce esclusivamente su come gli eventi MIDI vengono visualizzati e non sul modo in cui vengono registrati.

Inserisci eventi 'Reset' alla fine di una registrazione

Se questa opzione è attivata, un evento Reset viene inserito alla fine di ciascuna parte registrata. Questo evento Reset causa la reinizializzazione dei dati di controller come **Sustain**, **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulation** e **Breath Control**. Questa funzione è utile ad esempio se si arresta la registrazione prima che venga inviato il comando di note off.

Modalità latenza MIDI

Consente di specificare la latenza del motore di riproduzione MIDI.

L'opzione **Bassa** riduce la latenza e aumenta la reattività del motore di riproduzione MIDI. Questa impostazione potrebbe tuttavia ridurre sensibilmente le performance del sistema, in particolare nel caso in cui il progetto al quale si sta lavorando contenga molti dati MIDI.

Normale è la modalità predefinita e l'impostazione consigliata per la maggior parte delle situazioni.

Alta aumenta la latenza e il buffer della riproduzione. Utilizzare questa opzione se si lavora con delle librerie di VST Instrument molto complesse o se si hanno dei progetti molto pesanti in termini di consumo di risorse del sistema.

Feedback MIDI max in ms

Questa opzione consente di impostare la lunghezza massima delle note quando si utilizza la funzione **Feedback acustico** negli editor MIDI.

MIDI - File MIDI

Opzioni di esportazione

Queste opzioni consentono di specificare quali dati vengono inclusi nei file MIDI esportati.

Esporta la configurazione della patch dell'Inspector

Se questa opzione è attivata, le impostazioni relative alle patch MIDI nell'Inspector – Selezione banco e Selezione programma (utilizzate per la selezione dei suoni nello strumento MIDI collegato) vengono incluse nel file MIDI come eventi MIDI Bank Select e Program Change.

Esporta la configurazione di volume/pan dell'Inspector

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di volume e panorama definite nell'Inspector vengono incluse nel file MIDI come eventi MIDI Volume e Pan.

Esporta automazione

Se questa opzione è attivata, i dati di automazione (esattamente come si sentono in riproduzione) vengono convertiti in eventi controller MIDI e inclusi nel file MIDI. Solo Cubase Elements: Sono inclusi anche i dati di automazione registrati tramite il plug-in MIDI Control.

Si noti che se è stato registrato un controller di tipo continuo (ad es. CC7) ma per la traccia di automazione non è attivo il pulsante Lettura (cioè se l'automazione è disabilitata per quel parametro), per questo controller vengono esportati solo i dati della parte.

Se questa opzione è disattivata e il pulsante Leggi automazione è attivo, non verranno esportati i controller continui. Se il pulsante Leggi automazione è disattivato, i dati dei controller della parte MIDI verranno esportati (i quali verranno quindi gestiti come dati "regolari" della parte).

Si raccomanda di attivare l'opzione "Esporta automazione".

Esporta insert

Se questa opzione è attivata, tutti i parametri MIDI che sono stati aggiunti verranno inclusi nel file MIDI.

Esporta i marker

Se questa opzione è attivata, tutti i marker che sono stati aggiunti verranno inclusi nel file MIDI come eventi marker standard.

Esporta tipo 0

Se questa opzione è attivata, il file MIDI sarà di tipo 0 (tutti i dati su una singola traccia ma su diversi canali MIDI). Se non si seleziona questa opzione, il file MIDI sarà di tipo 1 (dati su tracce separate). Il tipo di file MIDI da scegliere dipende dall'impiego che se ne vuole fare (in quale applicazione o sequencer verrà utilizzato).

Esporta risoluzione

È possibile specificare una risoluzione MIDI compresa tra 24 e 960 per il file MIDI. La risoluzione rappresenta il numero di pulsazioni o tick per ciascuna nota da un quarto (PPQ) e determina la precisione con la quale si potranno vedere e modificare i dati MIDI. Più alta è la risoluzione, maggiore è la precisione. La risoluzione andrebbe scelta in base all'applicazione o al sequencer in cui verrà usato il file MIDI, dato che alcuni software potrebbero non essere in grado di gestire determinate risoluzioni.

Esporta intervallo tra localizzatori

Se questa opzione è attivata, verrà esportato solamente l'intervallo ricompreso tra i localizzatori sinistro e destro.

Esporta include delay

Se questa opzione è attivata, tutte le impostazioni di delay definite nell'**Inspector** verranno incluse nel file MIDI.

NOTA

- Per includere altre impostazioni dell'**Inspector**, è necessario convertirle in eventi e proprietà MIDI reali utilizzando la funzione **Unisci MIDI nel loop** per ciascuna traccia.
- I file MIDI esportati includono gli eventi di tempo e di tempo in chiave dell'**Editor della traccia tempo** oppure, se la traccia tempo è disattivata, il tempo e il tempo in chiave attuali.

Opzioni di importazione

Queste opzioni consentono di specificare quali dati vengono inclusi nei file MIDI importati.

Estrai prima patch

Se questa opzione è attivata, i primi eventi Program Change e Bank Select di ciascuna traccia vengono convertiti alle impostazioni presenti nell'**Inspector** della traccia.

Estrai primo volume/pan

Se questa opzione è attivata, i primi eventi MIDI Volume e Pan di ciascuna traccia vengono convertiti alle impostazioni presenti nell'**Inspector** della traccia.

Importa controller come tracce automazione

Se questa opzione è attivata, gli eventi controller MIDI nel file MIDI verranno convertiti in dati di automazione delle tracce MIDI. Se è disattivata, verranno importati i dati dei controller per le parti MIDI.

Importa al localizzatore sinistro

Se questa opzione è attivata, il file MIDI importato viene collocato in modo tale che il suo punto di inizio coincida con la posizione del localizzatore sinistro; in caso contrario il file MIDI avrà inizio all'inizio del progetto. Si noti che se si è scelto di creare automaticamente un nuovo progetto, il file MIDI inizia sempre all'inizio del progetto.

Importa i marker

Se questa opzione è attivata, tutti i marker che sono stati aggiunti vengono importati con il file MIDI.

Importa file divisi come singola parte

Se questa opzione è attivata e si trascina un file MIDI nel progetto, l'intero file verrà collocato su una singola traccia.

Ignora eventi traccia tempo nella fusione

Se questa opzione è attivata e si importa un file MIDI nel progetto corrente, i dati della traccia tempo presenti nel file MIDI vengono ignorati. Il file MIDI importato verrà riprodotto in concordanza con il tempo attualmente impostato nel progetto.

Se l'opzione è disattivata, l'Editor della traccia tempo verrà modificato in base all'informazione di tempo inclusa nel file MIDI.

Dissolvi formato 0 automaticamente

Se questa opzione è attivata e si importa un file MIDI di tipo 0 all'interno del progetto, il file viene automaticamente "dissolto": per ciascun canale MIDI incluso nel file, viene cioè inserita una traccia separata nella finestra progetto.

Se è disattivata, verrà creata solamente una traccia MIDI. Questa traccia è impostata sul canale MIDI "Qualsiasi", in modo che tutti gli eventi MIDI siano riprodotti attraverso i rispettivi canali originali. È possibile utilizzare anche la funzione "Dissolvi parte" del menu MIDI per distribuire in un secondo momento gli eventi su diverse tracce (o corsie) con diversi canali MIDI.

Destinazione

Questa opzione consente di specificare ciò che accade quando si trascina un file MIDI all'interno del progetto:

- Selezionare **Tracce MIDI** per creare delle tracce MIDI per i file importati.
- Selezionare **Tracce instrument** per creare delle tracce instrument per ciascun canale MIDI presente nel file MIDI e lasciare che il programma carichi automaticamente i preset appropriati.
- Selezionare **HALion Sonic SE multi-timbrico** per creare più tracce MIDI, ciascuna delle quali assegnata a un'istanza separata di HALion Sonic SE nella finestra **VST Instrument**, quindi caricare i preset appropriati.

NOTA

In Cubase LE, questa opzione viene automaticamente impostata sulla modalità **Tracce MIDI**.

Importa le parole karaoke come testo

Attivare questa opzione per convertire i testi karaoke contenuti in un file MIDI in testo che può essere visualizzato nell'**Editor delle partiture**. Se questa opzione è disattivata, le parole vengono visualizzate solamente nell'**Editor elenco**.

MIDI - Filtro MIDI

Questa pagina consente di evitare che determinati messaggi MIDI vengano registrati e/o echeggiati a causa della funzione MIDI Thru (thruput).

La pagina è divisa in quattro sezioni:

Registrazione

Attivando una di queste opzioni è possibile evitare che il tipo di messaggio MIDI corrispondente venga registrato. In caso contrario, passerà in thruput e se è già stato registrato verrà riprodotto normalmente.

Thru

Attivare una di queste opzioni per evitare che il tipo di messaggio MIDI corrispondente passi in thruput. In caso contrario, verrà registrato e riprodotto normalmente.

Canali

Se si attiva uno dei pulsanti della sezione Canali, nessun messaggio MIDI su quel canale MIDI verrà registrato o passerà in thruput. I messaggi già registrati verranno tuttavia riprodotti normalmente.

Controller

Consente di evitare che alcuni tipi di controller MIDI siano registrati o passino in thruput.

Per filtrare un tipo di controller, selezionarlo dall'elenco in cima alla sezione e fare clic su "Aggiungi". Il controller scelto comparirà nell'elenco sottostante.

Per rimuovere un tipo di controller dall'elenco (per permettere cioè che venga registrato o passi in thruput) selezionarlo nell'elenco inferiore e fare clic su "Rimuovi".

MediaBay

Visualizza le estensioni file nell'elenco dei risultati

Attivare questa opzione per visualizzare le estensioni dei file nell'elenco dei **Risultati**.

Voci massime nell'elenco dei risultati

Questo parametro consente di specificare il numero massimo di file che vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**, evitando così di trovarsi elenchi di file lunghi e ingestibili.

Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta

Attivare questa opzione per eseguire una scansione in Cubase per la ricerca dei file multimediali solamente quando è aperta la finestra di **MediaBay**. In caso contrario, le cartelle vengono scansionate in background anche quando la finestra di **MediaBay** è chiusa.

NOTA

Nel corso della riproduzione o della registrazione non viene mai eseguita alcuna scansione.

Scansiona i tipi di file sconosciuti

Attivare questa opzione per aprire e scansionare tutti i file presenti nella posizione di scansione e ignorare i file che non possono essere riconosciuti.

Indicatori

Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio (in monitoraggio diretto)

Questa funzione consente di mappare la misurazione dei livelli del bus di ingresso sulle tracce audio abilitate al monitoraggio, potendo così osservare i livelli in ingresso delle proprie tracce audio mentre si lavora nella **finestra progetto**. Per poter utilizzare questa funzione è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio diretto** nella finestra di dialogo **Impostazioni periferiche**.

- Se questa opzione è attivata, le tracce audio visualizzano il segnale di misurazione del livello proveniente dal bus di ingresso al quale sono assegnate per tutto il tempo in cui la traccia è abilitata al monitoraggio. Si noti che le tracce riflettono il segnale del bus di ingresso. Quando si utilizza la funzione di invio dell'attività dell'indicatore, tutte le funzioni (come ad esempio il trimming) che si applicano alla traccia audio, non si riflettono nei relativi indicatori.
- Se l'opzione non è attivata, la misurazione dei livelli funziona come di consueto.

Tempo di tenuta del picco degli indicatori

Questa funzione consente di specificare il tempo di tenuta dei livelli di picco negli indicatori. Per poter utilizzare questa funzione è necessario disattivare l'opzione **Indicatore - Tenuta fissa** nella **MixConsole**.

Ritorno degli indicatori

Questa funzione consente di specificare la velocità con cui gli indicatori nella **MixConsole** tornano ai valori più bassi dopo i picchi del segnale.

Indicatori - Aspetto

In questa pagina è possibile assegnare dei colori ai valori degli indicatori di livello, in modo da identificare in maniera rapida e intuitiva i diversi livelli raggiunti. Si possono regolare i colori per l'indicatore del canale o per l'indicatore master. Per quanto riguarda l'indicatore master, possono essere apportate modifiche solamente per la modalità **Scala digitale**. Le modifiche hanno effetto solo dopo aver fatto clic sul pulsante **Applica** o su **OK**.

Per regolare i livelli e i colori, attivare una delle opzioni indicatore del canale o indicatore master e procedere come descritto di seguito:

- Per specificare il livello per il quale andare a inserire una modifica del colore, fare doppio-clic a destra della scala dell'indicatore e immettere il valore (dB) desiderato. Si noti che per valori in dB inferiori a 0, è necessario inserire un segno meno prima del numero inserito. È anche possibile fare clic su una maniglia e trascinarla a un livello specifico. Premere **Shift** per eseguire un posizionamento di precisione. In alternativa, si possono utilizzare i tasti **Freccia su/Freccia giù**. Premere **Shift** per eseguire un posizionamento più rapido.
- Per assegnare un colore, fare clic sulla parte superiore o inferiore di una maniglia, quindi utilizzare il riquadro di selezione dei colori per selezionare il colore desiderato. Se si seleziona lo stesso colore per la parte superiore e inferiore della maniglia si ottiene una modifica del colore dell'indicatore graduale, mentre colori diversi consentono di indicare le variazioni di livello con precisione ancora maggiore.
- Per aggiungere delle maniglie del colore aggiuntive, fare clic su **Aggiungi** o fare **Alt**-clic alla posizione corrispondente al livello desiderato, sulla destra della scala dell'indicatore. Ciascuna nuova maniglia viene automaticamente associata a un colore di default.
- Per rimuovere una maniglia, selezionarla e fare clic su **Rimuovi**, oppure fare **Ctrl/Cmd**-clic sulla maniglia desiderata.

Registrazione

Questa pagina contiene una serie di impostazioni relative alla registrazione audio e MIDI. Selezionare una delle voci disponibili.

Disattiva punch-in in caso di arresto

Se questa opzione è attivata, il punch-in nella barra di trasporto si disattiva automaticamente quando si passa in modalità arresto.

Arresta dopo il punch-out automatico

Se questa opzione è attivata, la riproduzione si ferma automaticamente dopo un punch-out automatico (quando il cursore di progetto raggiunge il localizzatore destro ed è attivato il punch-out nella barra di trasporto). Se il valore di post-roll nella barra di trasporto è impostato su un valore diverso da zero, la riproduzione continuerà per il tempo impostato prima di arrestarsi.

Registrazione - Audio

Secondi audio pre-registrazione

Questa funzione consente di specificare il numero di secondi di qualsiasi segnale audio in entrata che viene catturato nel buffer di memoria durante la riproduzione o in fase di arresto.

Se la dimensione di registrazione dei file wave è superiore a 4GB

Questa funzione consente di specificare ciò che accade se vengono registrati dei file Wave con dimensione superiore a 4 GB.

- Per suddividere il file Wave, attivare l'opzione **Separa i file**.
Utilizzare questa opzione se si lavora con un file system FAT32 che supporta file di dimensioni non superiori a 4 GB.
- Per salvare i file Wave come file RF64, attivare l'opzione **Usa il formato RF64**.
I file RF64, pur utilizzando l'estensione `.wav`, possono essere aperti solamente con un'applicazione che supporta lo standard RF64.

Crea immagine audio durante la registrazione

Se questa opzione è attivata, Cubase calcola l'immagine della forma d'onda e la visualizza nel corso del processo di registrazione.

NOTA

Questo calcolo in tempo reale utilizza una potenza di processamento extra.

Registrazione - Audio - Broadcast Wave

Questa pagina consente di specificare le stringhe di testo **Descrizione**, **Autore** e **Riferimento** che vengono incluse nei file Broadcast Wave. Le impostazioni che vengono qui definite appaiono anche come stringhe di default nella finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** quando si esportano dei file in determinati formati (non solo i file Broadcast Wave possono avere delle informazioni incluse, ma anche i file Wave, Wave 64 e AIFF).

Registrazione - MIDI

L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru

Attivare questa opzione per evitare che le tracce MIDI o instrument abilitate alla registrazione generino un eco sui dati MIDI in entrata. Questa funzione consente di

evitare che si sentano delle note doppie sulle tracce abilitate alla registrazione alle quali è assegnato un VST instrument.

Regola le parti MIDI in base alle misure

Attivare questa opzione per allungare automaticamente le parti MIDI registrate in modo che queste si adattino esattamente all'intera misura. Se si sta lavorando in un contesto in misure e movimenti, questa funzione rende più semplici le operazioni di modifica (spostamento, duplicazione, ripetizione, ecc.).

Intervallo di cattura MIDI in ms

Quando si effettua una registrazione a partire dal localizzatore sinistro, questa opzione garantisce che ne venga registrato anche l'inizio. Se si aumenta questo valore, Cubase catturerà gli eventi suonati appena prima del punto di avvio della registrazione eliminando questo problema.

Registrazione retrospettiva

Se questa opzione è attivata, il programma cattura i dati MIDI in entrata nel buffer di memoria anche quando non si sta effettuando una registrazione. I contenuti del buffer di memoria possono essere recuperati e trasformati in una parte MIDI su una traccia MIDI abilitata alla registrazione. Questa funzione consente perciò di catturare le note MIDI suonate in fase di arresto o nel corso della riproduzione e di trasformarle successivamente in una parte MIDI registrata.

Utilizzare il parametro **Dimensione buffer registrazione retrospettiva** per determinare la quantità di dati MIDI che possono essere catturati nel buffer.

Compensazione della latenza ASIO attiva di default

Questa funzione determina lo stato iniziale del pulsante **Compensazione della latenza ASIO** che si trova nell'elenco tracce per le tracce MIDI o instrument.

Se si esegue una registrazione live con l'utilizzo di un VST instrument, generalmente si tende a compensare la latenza della scheda audio suonando troppo in anticipo. Di conseguenza, i timestamp vengono anch'essi registrati in anticipo. Attivando questa opzione, tutti gli eventi registrati vengono spostati in base al valore di latenza attuale e la riproduzione suona esattamente come nella situazione di registrazione.

Sostituisci la registrazione negli editor

Questa funzione agisce sul risultato della registrazione all'interno di un editor MIDI quando è selezionata la Modalità sostituisci (Modalità di registrazione lineare nella barra di trasporto):

- **Niente**
Non viene sostituito alcun dato, nemmeno se è selezionata la Modalità sostituisci.
- **Controller**
Vengono sostituiti solo i dati dei controller, non le note.
- **Tutto**
La modalità di sostituzione funziona come di consueto - nel corso della registrazione vengono sostituite le note e i controller.

Trasporto

Questa pagina contiene una serie di opzioni relative alla riproduzione, alla registrazione e al posizionamento.

Attiva/disattiva riproduzione anteprima locale

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare il comando **Barra spaziatrice** sulla tastiera del computer per avviare/arrestare la riproduzione "locale" del file selezionato nell'Editor dei campioni o nel Pool.

Quando l'Editor dei campioni non è aperto o se nel Pool non è selezionato alcun file audio, il comando **Barra spaziatrice** consente ancora di avviare/arrestare la riproduzione "globale" del progetto.

Se questa opzione è disattivata, il comando **Barra spaziatrice** viene utilizzato per avviare/arrestare la riproduzione del progetto.

Ampiezza cursore

Regola l'ampiezza della linea del cursore di progetto.

Ingrandisci durante il posizionamento nella scala temporale

Se questa opzione è attivata, è possibile aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento facendo clic sul righello ed eseguendo un trascinamento verso il basso o verso l'alto.

Ritorna alla posizione di inizio in caso di arresto

Se questa opzione è attivata e si arresta la riproduzione, il cursore di progetto ritorna automaticamente alla posizione in cui è stata avviata l'ultima volta la registrazione o la riproduzione.

Se è disattivata e si arresta la riproduzione, il cursore di progetto rimane nella posizione di arrestato.

Se si fa nuovamente clic su **Arresta**, il cursore di progetto ritorna nell'ultima posizione in cui è stata avviata l'ultima volta la registrazione o la riproduzione.

Interrompi riproduzione durante le operazioni di riavvolgimento/avanzamento rapido

È possibile utilizzare le funzioni di riavvolgimento/avanzamento rapido durante la riproduzione. Se questa opzione è attivata, la riproduzione audio viene interrotta per tutto il tempo in cui si tengono premuti i comandi **Riavvolgimento** o **Avanti veloce** nella **Barra di trasporto**.

Se è disattivata, la riproduzione audio continuerà fino al rilascio dei comandi **Riavvolgimento** o **Avanti veloce**.

Opzioni velocità di riavvolgimento/avanzamento rapido

Questa opzione determina la velocità dei comandi avanti veloce/riavvolgimento.

- Se l'opzione **Adatta in base allo zoom** è attivata, la velocità dei comandi avanti veloce/riavvolgimento verrà adattata in base al fattore di ingrandimento orizzontale.
Se si esegue un ingrandimento molto ravvicinato per effettuare delle operazioni di editing estremamente dettagliate, probabilmente non si ha bisogno di avere un'elevata velocità per i comandi avanti veloce/riavvolgimento. Per questa ragione, il parametro **Fattore di velocità** non ha alcun effetto in questa modalità. Si applica invece lo stesso l'opzione **Fattore di riavvolgimento/avanzamento rapido**.
- Se è attivata l'opzione **Fisso**, la velocità dei comandi avanti veloce/riavvolgimento sarà sempre la stessa, indipendentemente dal fattore di ingrandimento orizzontale.
- Utilizzare l'opzione **Fattore di velocità** per regolare la velocità dei comandi avanti veloce/riavvolgimento. È possibile impostare un valore compreso tra 2 e 50. Più alto è il valore, maggiore sarà la velocità impostata.

Se è attivata l'opzione **Adatta in base allo zoom**, questa funzione non ha alcun effetto.

- Utilizzare l'opzione **Fattore di riavvolgimento/avanzamento rapido** per impostare un multiplo della velocità dei comandi avanti veloce/riavvolgimento per l'esecuzione di un avanzamento/riavvolgimento più rapido.

Se si preme **Shift** durante le operazioni di avanzamento veloce o riavvolgimento, la velocità di questi comandi verrà aumentata. La velocità può essere aumentata in relazione al multiplo del **Fattore di velocità** definito. Ciò significa che se si imposta il parametro **Fattore di riavvolgimento/avanzamento rapido** su 2, la velocità di avanzamento veloce o riavvolgimento sarà doppia. Se lo si imposta su 4, sarà quattro volte più veloce, ecc. È possibile impostare un valore compreso tra 2 e 50.

Mostra sub frame del timecode

Se questa opzione è attivata, tutti i formati di visualizzazione basati su fotogrammi (".fps" e ".dfps") visualizzeranno anche i sub-frame (sub-fotogrammi). Ciascun fotogramma include 80 sub-frame.

Sposta il trasporto con un clic in uno spazio vuoto

Se questa opzione è attivata, è possibile spostare il cursore di progetto facendo clic in un punto qualsiasi di un'area "vuota" della finestra progetto.

Trasporto - Scrub

Volume scrub

Consente di impostare il volume della riproduzione per la funzione Scrub nella finestra progetto e negli editor audio.

Usa modalità scrub in alta qualità

Quando è attivata questa opzione, gli effetti vengono abilitati per la modalità scrubbing e la qualità di ricampionamento sarà superiore. Tuttavia, in questo caso lo scrubbing richiederà una potenza di processamento maggiore.

Usa gli insert in fase di scrub

Quando è attivata questa opzione, è possibile attivare gli effetti in insert per lo scrubbing mediante il controllo di velocità shuttle. Di default, gli effetti in insert sono bypassati.

VST

Questa pagina contiene una serie di impostazioni relative al motore audio VST.

Collega automaticamente le mandate per tutti i nuovi canali

Se questa opzione è attivata, quando si crea un nuovo canale audio o gruppo vengono automaticamente collegate le assegnazioni delle mandate per i canali FX esistenti. Si noti che questa opzione è disabilitata di default per preservare le risorse di memoria.

Gli instrument usano l'automazione 'Leggi tutto' e 'Scrivi tutto'

Se si disattiva questa opzione, gli stati di lettura e scrittura dell'automazione nei pannelli dei VST instrument non vengono influenzati dallo stato degli interruttori "Attiva/disattiva lettura per tutte le tracce" e "Attiva/disattiva scrittura per tutte le tracce".

Mettere in mute il pre-mandata se è attivo il mute

Se questa opzione è attivata, le mandate impostate in modalità “pre-fader” verranno messe in mute se si mettono in mute i relativi canali.

Livello di default della mandata

Questa funzione consente di specificare un livello di default per gli effetti in mandata.

Canali gruppo: anche sorgenti in mute

Di default, quando si mette in mute un canale gruppo, attraverso quel gruppo non passerà alcun segnale audio. Tuttavia, gli altri canali che sono assegnati direttamente a quel canale gruppo non saranno in mute. Se qualcuno di questi canali presenta delle mandate cue assegnate ad altri canali gruppo, canali FX o bus di uscita, sarà comunque possibile ascoltarli.

Se l'opzione **Canali gruppo: anche sorgenti in mute** è attivata, mettendo in mute un canale gruppo verranno messi in mute anche tutti gli altri canali ad esso direttamente assegnati. Se si preme nuovamente il tasto Mute, al canale gruppo e a tutti gli altri canali ad esso direttamente assegnati verrà tolto lo stato di mute. I canali che erano stati messi in mute prima del canale gruppo non ricorderanno il loro stato di mute e questo stato verrà rimosso quando verrà rimosso anche dal canale gruppo.

NOTA

L'opzione **Canali gruppo: anche sorgenti in mute** non ha effetto sul modo in cui viene scritta l'automazione del mute. La scrittura dell'automazione del mute per un canale gruppo ha effetto solo sul canale gruppo e non sui canali ad esso assegnati. Durante la scrittura dell'automazione si potrà osservare che gli altri canali vengono messi in mute quando è selezionata questa opzione. Tuttavia, nel corso della riproduzione solamente il canale gruppo risponderà all'automazione.

Soglia compensazione ritardo (in registrazione)

Cubase offre un funzione integrata di compensazione completa del ritardo, grazie alla quale qualsiasi ritardo intrinseco nei plug-in VST utilizzati verrà automaticamente compensato durante la riproduzione. Tuttavia, quando si suona un VST Instrument in tempo reale o si registra del materiale audio dal vivo (con il monitoraggio attraverso Cubase attivato), questa compensazione del ritardo potrebbe generare in alcuni casi una maggiore latenza. Per evitare che ciò si verifichi, fare clic sul pulsante “Forza compensazione ritardo” nella barra degli strumenti o nella sezione **Trasporto** della **finestra progetto**. Questa funzione tende a ridurre al minimo il fenomeno della latenza introdotto dalla compensazione del ritardo, mantenendo allo stesso tempo il suono del mix il più omogeneo possibile.

Il valore Soglia compensazione ritardo è una sorta di impostazione di “tolleranza” per la funzione Forza compensazione ritardo; la funzione Forza compensazione ritardo agirà infatti solamente sui plug-in che presentano un ritardo superiore a questa soglia. Come impostazione predefinita, questo parametro è impostato a 0,0 ms, che significa che la funzione ha effetto su tutti i plug-in quando si attiva l'opzione Forza compensazione ritardo. Se ci si rende conto che un minimo valore di latenza è accettabile, è possibile aumentare questo valore soglia.

Non collegare dei bus di ingresso/uscita quando si caricano i progetti esterni

Attivare questa opzione per caricare dei progetti esterni senza che vengano automaticamente collegati i relativi bus di ingresso e uscita alle porte ASIO del proprio sistema. Se si lavora spesso con dei progetti creati su dei computer che presentano delle configurazioni ASIO diverse rispetto alle configurazioni del

proprio sistema, grazie a questa opzione è possibile evitare che vengano stabilite connessioni audio indesiderate.

Monitoraggio automatico

Determina il modo in cui Cubase gestisce il monitoraggio (ascoltando il segnale di ingresso nel corso della registrazione). Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Manuale**
Questa opzione consente di attivare/disattivare il monitoraggio in ingresso facendo clic sul pulsante Monitor nell'elenco tracce, nell'Inspector o nella MixConsole.
- **Quando la registrazione è attiva**
Grazie a questa opzione, sarà possibile sentire la sorgente audio collegata al canale d'ingresso ogni volta che la traccia è abilitata alla registrazione.
- **Durante la registrazione**
Attiva il monitoraggio in ingresso solo durante la registrazione.
- **Stile macchina a nastro**
Simula il funzionamento standard di una piastra a nastro: monitoraggio in ingresso in fase di arresto e durante la registrazione, ma non in riproduzione.

NOTA

L'opzione di monitoraggio automatico si applica quando si esegue il monitoraggio attraverso Cubase, oppure quando si utilizza la funzione ASIO Direct Monitoring. Se si sta eseguendo il monitoraggio esternamente (ad esempio ascoltando il segnale in ingresso da un mixer esterno), selezionare la modalità "Manuale" e tenere tutti i pulsanti relativi al monitoraggio audio disattivati in Cubase.

Avvisa in caso di sovraccarico dei processi

Quando si attiva questa opzione, ogni volta che nel corso di una registrazione si illumina l'indicatore di sovraccarico della CPU (sulla barra di trasporto) viene visualizzato un messaggio di allerta.

VST - Plug-in

Avvisa prima di rimuovere gli effetti modificati

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si rimuove un effetto plug-in per il quale sono stati modificati dei parametri comparirà una finestra di dialogo in cui sarà necessario confermare l'effettiva rimozione dell'effetto.

Se si desidera che questa finestra di dialogo non venga visualizzata e che gli effetti modificati vengano rimossi senza che sia richiesta alcuna conferma, lasciare questa opzione disattivata.

Apri l'editor degli effetti dopo il caricamento

Se questa opzione è attivata, il caricamento di un effetto o di un VST instrument (ad esempio in uno degli slot dei plug-in delle sezioni Mandate o Insert) comporta l'apertura automatica del pannello di controllo del plug-in.

Crea traccia MIDI quando si carica un VSTi (non in Cubase LE)

Questo menu a tendina consente di specificare ciò che accade quando si aggiunge un VSTi nella finestra VST Instrument. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Sempre**

Se è selezionata questa opzione, quando si aggiunge un VST instrument verrà sempre creata una traccia MIDI corrispondente.

- **Mai**

Se è selezionata questa opzione, quando si aggiunge un VSTi nella finestra VST instrument non verrà creata alcuna traccia MIDI. Questo è il comportamento delle versioni di Cubase meno recenti.

- **Chiedi sempre**

Se è selezionata questa opzione, quando si aggiunge un VSTi nella finestra VST instrument verrà chiesto se deve essere creata una traccia MIDI corrispondente.

Sincronizza la selezione del programma del plug-in con la selezione della traccia

Se si assegnano più tracce a degli strumenti multi-timbrici e si attiva questa opzione, la selezione delle tracce e la selezione dei programmi dei plug-in vengono sincronizzate.

Sospendere il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono dei segnali audio

Se questa opzione è attivata, i plug-in VST non consumeranno alcuna risorsa della CPU nel corso di passaggi “silenziosi”, cioè quando attraverso di essi non passano dei segnali audio. Questa funzione può incrementare notevolmente le performance complessive del sistema.

NOTA

Si noti tuttavia, che potrebbe capitare di trovarsi in situazioni in cui in fase di arresto è stato caricato un numero di plug-in superiore rispetto a quelli che il sistema sarà effettivamente in grado di riprodurre contemporaneamente. Come misura di sicurezza, provare a riprodurre la parte del progetto contenente il numero più elevato di eventi audio, in modo da accertarsi che il proprio computer sia in grado di gestire il numero attuale di plug-in VST caricati.

Editor plug-in “Sempre in primo piano”

Se questa opzione è attivata, i pannelli di controllo degli effetti plug-in e dei VST instrument verranno sempre visualizzati in cima rispetto alle altre finestre.

Video

Estrai l'audio durante l'importazione dei file video

Se questa opzione è attivata e si importa un file video, i dati audio del video vengono automaticamente estratti sotto forma di clip audio separate.

Dimensione cache della memoria delle miniature

Il valore qui inserito determina la quantità di memoria disponibile per la visualizzazione delle miniature. L'immagine di un video viene bufferizzata nella cache della memoria delle miniature. Ogni volta che ci si sposta ad un'altra immagine e non sono più disponibili risorse di memoria, l'immagine “più vecchia” viene sostituita da quella corrente. Se si sta lavorando con delle clip video molto lunghe e/o si sta utilizzando un fattore di ingrandimento particolarmente elevato, potrebbe essere necessario aumentare questo valore.

Indice analitico

A

- Abilita la registrazione nella traccia audio selezionata [671](#)
- Abilita la registrazione sulla traccia MIDI selezionata [671](#)
- Abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru [685](#)
- Accordi
 - Inserire [486](#)
 - Modificare [485](#)
 - Modificare il voicing [485](#)
 - Modificare l'altezza [484](#)
- Accordi piani
 - Chord pad [562](#)
- ADAT Lightpipe [592](#)
- AES/SPDIF Digital Audio [592](#)
- Agenti di visibilità dei suoni di batteria [514](#), [524](#)
- Aggancia ai punti di zero
 - Descrizione [61](#)
- Aggiungere accordi [537](#)
- Algoritmi
 - Limitazioni [302](#)
 - Modifica della durata [301](#)
- Algoritmo Realtime
 - Descrizione [301](#)
- All MIDI inputs [20](#)
- Allarga traccia selezionata [125](#), [671](#)
- Allineare gli attributi dei file con gli attributi del progetto
 - Pool [372](#)
- Altezza delle tracce [125](#)
- Altezza più piccola della traccia per visualizzare il nome [674](#)
- Altezza più piccola della traccia per visualizzare la forma d'onda [674](#)
- Altezza tonale
 - Modificare per gli accordi [484](#)
- Ampiezza cursore [686](#)
- Analisi spettrale [299](#)
- Annulla
 - Numero massimo di annullamenti [64](#)
 - Storia delle modifiche [63](#)
- Annulla solo
 - MixConsole [244](#)
- Annullare una registrazione
 - Audio [181](#)
- Apri l'editor degli effetti dopo il caricamento [690](#)
- Archivio
 - Preparare [76](#)
- Area destra [51](#)
 - MediaBay [54](#), [54](#)
 - VST Instrument [52](#), [52](#)
- Area di progetto [30](#)
 - Barra degli strumenti [31](#)
 - Elenco tracce [34](#)
 - Righello [35](#)
 - Riquadro di visualizzazione degli eventi [35](#)
- Area inferiore [46](#)
 - Chord pad [48](#)
 - Configurazione [47](#)
 - Editor [50](#)
 - MixConsole [48](#)
 - Sampler [49](#)
 - Selezionare un editor MIDI [51](#)
- Area sinistra [40](#)
 - Inspector [41](#)
- Aree
 - Area destra [51](#)
 - Area di progetto [30](#)
 - Area inferiore [46](#)
 - Area sinistra [40](#)
 - Focus della tastiera [55](#)
- Ascolto
 - Eventi audio [139](#)
 - Parti audio [139](#)
 - Tramite i comandi da tastiera [366](#)
- Ascolto degli accordi [539](#)
- ASIO Direct Monitoring [19](#), [177](#)
- ASIO-Guard [661](#)
- Aspetto
 - Colori [665](#)
 - Indicatori [684](#)
- Assegna banco [448](#)
- Assegnazione
 - Attraverso gli effetti in insert [268](#)
 - Bus di ingresso [250](#)
 - Bus di uscita [250](#)
 - Canali gruppo [250](#)
 - MixConsole [249](#)
- Assistente del progetto [67](#)
- Attiva il progetto [73](#)
- Attiva lo stato di Solo sulla traccia selezionata [671](#)
- Attiva traccia [127](#)
- Attiva traccia tempo [569](#)
- Attiva/disattiva riproduzione anteprima locale [686](#)
- Audio
 - Gestione [135](#)
 - Sovrapposto [128](#)
- Audio sovrapposto [128](#)

Automazione

- Curve a rampa [398](#)
- Curve a salto [398](#)
- Dati [399](#)
- Descrizione [398](#)
- Lettura [399](#)
- Linea di valore statico [399](#)
- Registrare le azioni [398](#)
- Scrittura [398](#), [399](#)

Automazione segue gli eventi [665](#)

Avvia la registrazione al cursore

- Modalità di registrazione comuni [175](#)

Avvia la registrazione al localizzatore sinistro

- Modalità di registrazione comuni [175](#)

Avvia le impostazioni quando si crea un nuovo progetto [678](#)Avvisa in caso di sovraccarico dei processi [688](#)Avvisa prima di rimuovere gli effetti modificati [690](#)**B**Backup dei progetti [76](#)Banchi di patch [448](#)

Barra degli strumenti

- Editor delle partiture [499](#)
- Finestra progetto [31](#)

Barra di trasporto [156](#)

- Formato visualizzazione [166](#)
- Panoramica [156](#)
- Sezioni [156](#)

Batti tempo [573](#)Bloccare la registrazione [189](#)

Blocco note

- MixConsole [263](#)

Browser dei preset

- Effetti [278](#)

Buffer

- Impostazioni [660](#)

Bus

- Aggiungere [25](#)

Bus di ingresso

- Aggiungere [25](#)
- Assegnazione [250](#)
- Rinomina [24](#)

Bus di uscita

- Aggiungere [25](#)
- Assegnazione [250](#)
- Predefinita [26](#)
- Rinomina [24](#)

CCalcolatore del tempo [572](#), [573](#), [574](#)

Canale MIDI

- Separazione per i suoni delle drum map [532](#)

Canali

- Collegare [240](#)

Canali gruppo

- Aggiungere degli effetti in insert [269](#)
- Assegnazione [250](#)

Canali gruppo - anche sorgenti in mute [688](#)

Caratteri della partitura

- Impostazione [511](#), [511](#)

Caricare i preset multi traccia [133](#)

Cartella di registrazione

- Audio [179](#)

Casella degli strumenti

- Finestra di progetto [33](#)

Chord Assistant [538](#), [554](#)

- Assegnare gli accordi [556](#)
- Circolo delle quinte [554](#), [554](#)
- Prossimità [554](#)

Chord Editor [536](#)

- Assegnare gli accordi [555](#)
- Inserimento dati MIDI [538](#)

Chord pad [550](#), [550](#), [551](#), [552](#), [553](#), [554](#)

- Assegnare gli accordi [555](#), [556](#), [556](#), [557](#)
- Assegnazioni remote [561](#)
- Configurazione [554](#)
- Controlli [554](#)
- Creazione degli eventi [567](#)
- Intervallo remoto dei pad [560](#), [562](#)
- Menu contestuale [552](#)
- Menu funzioni [553](#)
- Musicisti [563](#)
- Operazioni preliminari [553](#)
- Pattern player [564](#)
- Preset [566](#)
- Registrare gli accordi [558](#), [559](#)
- Riproduzione [558](#)
- Salvare i preset [566](#)
- Spostare e copiare [557](#)
- Tracce multiple [565](#)
- Voicing [563](#)
- Voicing adattivo [563](#)
- Zona [554](#)

Ciclo segue selezione intervallo [665](#)

Clock audio

- Descrizione [592](#)

Collega automaticamente le mandate per tutti i nuovi canali [688](#)

Collegamento

- Audio [11](#)
- MIDI [19](#)

Colorare

- Eventi nota [463](#)
- Tracce [122](#)

Colorare i controlli traccia [677](#)

Colori

- Personalizzazione [650](#)
- Preferenze [665](#)

Comandi da tastiera

- Caricare [625](#)
- Cercare [624](#)
- Descrizione [622](#)
- Importazione [625](#)
- Modificare [623](#)
- Predefinita [627](#)
- Reinizializzare [626](#)
- Rimozione [624](#)
- Salvare [625](#)

Compensazione [541](#)

Compensazione del ritardo

- Compensazione [415](#)
- Soglia per la registrazione [688](#)

Compensazione del ritardo dei plug-in [267](#)

Compensazione della latenza ASIO attiva di default 685
Compressor
 Modulo strip 256
Configurazione delle porte MIDI 183
Configurazione hardware
 Pannello di controllo 12
Congela
 Edits 294
 VST Instrument 413
Congela l'instrument 413
Connessioni VST 23
 Descrizione 23
 Modificare 27
 Preset 26
Conteggio dei fotogrammi 591
Contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento 673
Control link 240
Controller
 Selezionare 497
 Visualizzare 677
Controller continui
 Corsia dei controller 494
 Display dei controller 490
Controller remoti
 Collegamento con i controlli rapidi 418
Controlli dei chord pad 551
Controlli hardware
 Attivare la modalità pick-up 418
Controlli rapidi
 Collegamento con i controller remoti 418
Controllo in remoto
 Comandi da tastiera 427
 Configurazione 424
 Scrittura dell'automazione 426
Converti in copia reale 149
Converti in file la selezione 135
Convertire eventi accordo in note MIDI 543
Copie condivise
 Converti in copia reale 149
 Creare 149
Corsia dei controller
 Configurare sotto forma di preset 490
 Controller continui 494
 Editor 496
 Preset 490, 490
 Selezionare i tipi di evento 489
Corsie
 Editor delle parti audio 337
Crea immagine audio durante la registrazione 685
Crea traccia MIDI quando si carica un VSTi 690
Cursore reticolo 63, 672
Cursori fissi 686
Curva di EQ
 MixConsole 231
Curve dei controller
 Controlli smart per il ridimensionamento 495
Curve di volume degli eventi
 Visualizzare 674

D

Dati di automazione
 Modificare 402
 Rimozione 405
 Selezionare 403
Dati in una parte MIDI
 Automazione 399
Dati in una traccia di automazione
 Automazione 399
Dati nelle tracce cartella
 Visualizzare 676
DC Offset
 Rimuovere 291
Definisci accordi 548
Dettagli dell'evento
 Visualizzare 676
Dimensione cache della memoria delle miniature 691
Dimensione di registrazione dei file wave superiore a 4GB 685
Disabilita il 'feedback acustico' durante la riproduzione 669
Disabilita traccia 127
Display dei controller 489
 Aggiungere gli eventi 491
 Controller continui 490
 Editing degli eventi 491
 Editing degli eventi con lo strumento Disegna 494
 Editing degli eventi con lo strumento Linea 492
 Editor dei tasti 479
 Editor delle percussioni 522
 Eliminazione degli eventi 497
 Spostare gli eventi 496
Display delle note
 Editor dei tasti 479
 Editor delle percussioni 522
 Trasposizione enarmonica 510
Display tempo 166
Dispositivo di controllo generico 427
Dissolvenze
 Con lo strumento selezione intervallo 202
 Dissolvenze automatiche 209
 Editing nella finestra di dialogo 203
 Preset 203
Dissolvenze automatiche
 Impostazioni globali 212
 Impostazioni traccia 212
Dissolvenze incrociate
 Creare 206
 Dissolv. simmetriche 207
 Editing nella finestra di dialogo 207
 Editor delle dissolvenze incrociate semplificato 207
 Ingrandimento automatico 207
 Preset 207
 Scorrimento automatico 207
 Stessa potenza 207
 Stesso guadagno 207
Dithering
 Applicare 276
 Effetti 276
Drum map 529, 532
 Configurazione 530, 531

Editor dei tasti [487](#)
 Selezione [525](#)
 Duplicazione
 Eventi [147](#)
 Tracce [127](#)
 Durante il processing di clip condivise [667](#)
 Durante l'importazione dei file audio [667](#)

E
 Editor degli involucri
 Sampler Control [349](#)
 Editor dei campioni
 Area inferiore [50](#)
 Editor dei plug-in sempre in primo piano [690](#)
 Editor dei tasti [469](#)
 Area inferiore [50](#)
 Barra degli strumenti [470](#)
 Display dei controller [479](#), [479](#)
 Display delle note [479](#)
 Inspector [477](#)
 Linea di stato [477](#)
 Linea info [477](#)
 Editor del tempo
 Barra degli strumenti [569](#)
 Editor delle dissolvenze incrociate semplificato [207](#)
 Editor delle parti audio
 Area inferiore [50](#)
 Editor delle partiture [497](#)
 Area inferiore [50](#)
 Barra degli strumenti [499](#)
 Configurazione del pentagramma [504](#)
 Display [503](#)
 Linea di stato [502](#)
 Linea info [503](#)
 Editor delle percussioni [512](#)
 Area inferiore [50](#)
 Barra degli strumenti [514](#)
 Display dei controller [522](#)
 Display delle note [522](#)
 Linea di stato [520](#)
 Linea info [521](#)
 Editor MIDI
 Taglio e incollaggio [463](#)
 Editor MIDI predefinito [673](#)
 Effetti
 Assegnazione [274](#)
 Browser dei preset [278](#)
 Comparare le configurazioni [277](#)
 Compensazione del ritardo dei plug-in [267](#)
 Copiare i preset [281](#)
 Descrizione [265](#)
 Dithering [276](#)
 Effetti in insert [265](#), [267](#)
 Effetti in mandata [265](#), [272](#)
 Esportare file di informazioni sui plug-in [284](#)
 Estrarre le impostazioni relative agli effetti in insert dai preset traccia [283](#)
 Finestra Informazioni sui plug-in [283](#)
 Gestione dei plug-in [284](#)
 Incollare i preset [281](#)
 Mandate pre/post-fader [275](#)
 Offline [265](#)

 Pannello di controllo [276](#)
 Preset [278](#)
 Salvare i preset [280](#)
 Salvare i preset di insert [281](#)
 Selezionare i preset [279](#)
 Sincronizzazione al tempo [267](#)
 VST 3 [266](#)
 Effetti audio
 Usare VST System Link [606](#)
 Effetti in insert [265](#)
 Aggiungere ai bus [269](#)
 Aggiunta ai canali gruppo [269](#)
 Assegnazione [268](#)
 Descrizione [267](#)
 Effetti in mandata [265](#)
 Aggiungere delle tracce canale FX [273](#)
 Descrizione [272](#)
 Elenco tracce
 Descrizione [34](#)
 Dividere [34](#)
 Elimina silenzio [297](#)
 Elimina sovrapposizioni [665](#)
 Mono (MIDI) [458](#)
 Poly (MIDI) [458](#)
 Eliminazione
 Controller [460](#)
 Controller Continui [460](#)
 Controller MIDI [460](#)
 Doppie [459](#)
 Note [459](#)
 EQ
 Preset [255](#), [255](#)
 Rack dei canali [253](#)
 Esporta mixdown audio
 Conflitti relativi ai nomi dei file [580](#)
 Esportare un mixdown audio
 Esportazione in tempo reale [587](#)
 File Broadcast Wave [581](#)
 Sezione Posizione file [578](#)
 Sezione Uscita motore audio [587](#)
 Esportazione
 file MIDI [643](#)
 Esportazione di un mixdown audio [576](#), [577](#)
 Definizione degli schemi di assegnazione nomi [580](#)
 File AIFC [582](#)
 File AIFF [582](#)
 File FLAC [586](#)
 File MP3 [583](#)
 File Ogg Vorbis [586](#)
 File Wave [581](#)
 File Wave 64 [586](#)
 File Windows Media Audio [584](#)
 Finestra di dialogo Schema di assegnazione nomi [579](#)
 La sezione Importa nel progetto [588](#)
 Selezione dei canali [577](#)
 Sezione Formato file [580](#)
 Sezione Post processo [589](#)
 Sezione Selezione dei canali [578](#)
 Esportazione in tempo reale [587](#)
 Estensione file
 Visualizzare nell'elenco dei risultati [683](#)

Estrai l'audio durante l'importazione dei file video [691](#)

Estrarre

Audio dal video [641](#)

Automazione MIDI [461](#)

Estrarre eventi accordo dal MIDI [548](#)

Estrazione

Audio dal video [616](#)

Eventi

Cambio di dimensioni con modifica durata [145](#)

Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto [144](#)

Copia e incollaggio [147](#)

Creare nuovi file dagli eventi [135](#)

Descrizione [134](#)

Duplicazione [147](#)

Incollaggio [147](#), [147](#)

Modifica [139](#)

Mute [150](#)

Ridimensionamento [143](#)

Ridimensionamento con lo strumento Selezione oggetto [145](#)

Ridimensionamento con lo strumento Trim [145](#)

Ridimensionamento mediante lo strumento

Selezione oggetto [144](#), [144](#)

Ridimensionamento normale [144](#)

Ridimensionamento tramite scrubbing [146](#)

Rimozione [141](#)

Rinomina [143](#)

Ripetizione [148](#)

Scivolamento dei contenuti [149](#)

Separazione [146](#)

Sposta in [143](#)

Spostamento [142](#)

Spostamento con la funzione Selezione oggetto [142](#)

Spostamento mediante spinta [142](#)

Spostamento tramite la linea info [143](#)

Visualizzazione nelle tracce cartella [128](#)

Eventi accordo [536](#)

Aggiungere [537](#)

Aggiungere accordi [537](#)

Ascolto [539](#)

Compensazione [541](#)

Convertire in note MIDI [543](#)

Estrarre dal MIDI [548](#)

Modificare [537](#)

Risolvi i conflitti di visualizzazione [540](#)

Tensione [536](#)

Tipo di accordo [536](#)

Voicing [541](#)

Eventi audio

Ascolto [139](#)

Descrizione [134](#)

Eventi di tempo

Modificare [571](#)

Eventi MIDI

Descrizione [137](#)

Eventi nota

Aggiungere nel display dei controller [491](#)

Colorare [463](#)

Creazione nell'Editor delle partiture [508](#)

Disegnare con lo strumento Disegna [480](#)

Disegnare con lo strumento Linea [481](#)

Duplicazione [466](#), [509](#)

Editing via MIDI [487](#)

Eliminazione [466](#)

Escludere dalla riproduzione [465](#)

Impostare con la funzione snap [467](#)

Impostare i valori [508](#)

Impostazione dei valori di velocity [467](#)

Incollare [484](#), [509](#)

Modificare [466](#)

Mute [465](#)

Ridimensionare [483](#)

Ripetizione [466](#)

Selezionare [464](#)

Separare [484](#), [509](#)

Spostare [482](#), [528](#)

Taglio [466](#)

Trasposizione [482](#), [528](#)

Eventi Poly Pressure [494](#)

Eventi scala

Aggiungere [540](#)

Ascolto [540](#)

Descrizione [540](#)

Modificare [540](#)

Scale automatiche [540](#)

Segui la traccia accordi [546](#)

Visualizzare [540](#)

F

Fare clic-destro per aprire un toolbox [672](#)

Fase

MixConsole [252](#)

Feedback MIDI max in ms [679](#)

File AIFC

Esportazione [582](#)

File AIFF

Esportazione [582](#)

File audio

Rimuovere non utilizzati [76](#)

File Broadcast Wave

Esportazione [581](#)

Informazioni incluse [685](#)

File di riferimento

Pool [355](#)

File FLAC

Esportazione [586](#)

File MIDI [643](#)

File MP3

Esportazione [583](#)

Importazione [642](#), [643](#)

File MPEG [642](#), [643](#)

File Ogg Vorbis

Esportazione [586](#)

Importazione [643](#)

File ReCycle [642](#)

File REX [642](#)

File Wave

Esportazione [581](#)

File Wave 64

Esportazione [586](#)

File Windows Media Audio

Esportazione [584](#)

Importazione [643](#)

Filtro MIDI 683

Finestra dei marker

Descrizione 224

Elenco dei marker 225

Funzioni 225

Finestra di dialogo Aggiungi traccia 119

Finestra di dialogo Impostazioni progetto 69

Finestra di dialogo Storia delle modifiche 63

Finestra di progetto

Aggancia ai punti di zero 61

Area destra 51

Area di progetto 30

Area inferiore 48, 48, 50

Area sinistra 40

Aree 30

Casella degli strumenti 33

Elenco tracce 34

Linea della vista d'insieme 38

Linea di stato 37

Righello 35

Visualizzazione eventi 35

Finestra Player video 615

Impostare la dimensione della finestra 615

Rapporto lunghezza/altezza 615

Finestra progetto

Area inferiore 46, 49

Barra degli strumenti 31

Focus della tastiera 55

Ingrandimento 57

Inspector 41

Linea info 37

Panoramica 29

Preset di zoom 58

Snap 60

Sotto menu Ingrandimento 58

Focus della tastiera

Aree 55

Attivazione per un'area specifica 56

Fondi con gli appunti (funzione) 289

Font degli accordi 675

Formato del file di registrazione

Audio 178

Formato tempo 166

Formato tempo primario

Selezionare 166

Formato visualizzazione

Righello 36

Forme d'onda

Visualizzare 674

Forzare la compensazione del ritardo 415

Frame rate

Discordanza 612

Sincronizzazione 591

Video 612

Frequenza di campionamento

Sincronizzato a un clock esterno 17

Funzionamento dei cursori 669

Funzionamento dei potenziometri 669

Funzione Ripeti loop 457

G

Gambi delle note

Invertire la direzione 510

Gate

Modulo strip 256

Generare automaticamente delle nuove clip audio

Pool 372

Gestione dei file multimediali

Pool 355

Gli instrument usano l'automazione 'Leggi tutto' e

'Scrivi tutto' 688

Gruppi di collegamento 240

Q-Link 240

Gruppi irregolari

Quantizzazione 195

Guadagno 289

Guadagno d'ingresso

MixConsole 251

H

Hardware audio

Connessioni 11

Sincronizzato a un clock esterno 17

Hitpoint

Descrizione 323

Visualizzare 674

Hub 65

Disattivare 67

Uso 678

I

Immagini delle tracce 123

Browser 124

Visualizzare 123

Importazione

Audio dai file video 641

file MIDI 643

File MPEG 642, 643

File Ogg Vorbis 643

File REX 642

File video 611

File WMA 643

Imposta i punti di punch sui localizzatori 167

Impostazioni canale 244

Copia 248

Impostazioni dei Chord Pad

Controllo in remoto 559

Layout dei pad 565

Musicisti 562

Impostazioni dei controlli traccia 80

Impostazioni rack 239

Copia 248

Incolla all'origine 147

Incolla relativamente al cursore 147

Incollaggio

Eventi 147

Indicatori

Impostazioni 246

Indicatori di livello (MixConsole) 247

Indicatori di performance

- Aspetti [659](#)
- Ottimizzazione [659](#)
- Performance VST [660](#)

Individua silenzio [295](#)

Individuazione automatica degli hitpoint

- Abilitare [667](#)

Informazioni sui plug-in [283](#)

- Esportazione [284](#)
- Gestione dei plug-in [284](#)

Ingrandimento

- Finestra progetto [57](#)
- Sui marker di ciclo [224](#)

Ingrandimento delle tracce [125](#)

Ingrandimento rapido [665](#)

Ingrandisci durante il posizionamento nella scala temporale [686](#)

Ingressi

- Opzioni della posizione dell'indicatore di livello [246](#)

Ingressi MIDI

- Configurazione [183](#)

Inseguì eventi [170](#), [679](#)

Inserimento dati MIDI

- Chord Editor [538](#)

Inserire e trovare i media

- Pool [364](#)

Inserisci eventi 'Reset' alla fine di una registrazione [679](#)

Insert

- MixConsole [252](#)
- Preset della catena degli effetti [252](#)
- Utilizzo durante lo scrubbing [688](#)

Inspector

- Descrizione [41](#)
- Finestra di dialogo Impostazioni [45](#)
- Inspector dell'Editor [43](#)
- Inspector delle tracce [42](#)

Inspector dell'Editor

- Apertura [43](#)

Inspector delle tracce

- Apertura [42](#)

Intensità del contorno delle forme d'onda [674](#)

Interfaccia MIDI

- Collegamento [19](#)

Interpolare le forme d'onda audio [674](#)

Interrompi riproduzione durante le operazioni di riavvolgimento/avanzamento rapido [686](#)

Intervallo di selezione

- Creare [151](#)
- Modificare [153](#)
- Operazioni di editing nell'editor della corsia dei controller [496](#)

Intervallo di cattura MIDI in ms [685](#)

Intervallo per il salvataggio automatico [678](#)

Intonazione Hermode [442](#)

Inversione di fase [291](#)

Inversione stereo [292](#)

Invertire

- Audio [292](#)
- MIDI [461](#)

Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio [684](#)

Inviluppo

- Processa [287](#)

L

Latenza

- Ottimizzazione [659](#)
- VST System Link [599](#)

Lavorare con i dati MIDI

- Strumenti e funzioni dedicate [521](#)

Legato [457](#)

Leggi automazione [399](#)

Limiter

- Modulo strip [256](#)

Linea del tempo

- Righello [462](#)

Linea della vista d'insieme

- Finestra di progetto [38](#)

Linea di stato

- Editor delle partiture [502](#)
- Finestra di progetto [37](#)

Linea di valore statico

- Automazione [399](#)

Linea info

- Editor delle partiture [503](#)
- Finestra progetto [37](#)

Lingua (Preferenze) [678](#)

Livelli d'ingresso [12](#)

Livello della mandata [688](#)

Livello di riduzione automazione [665](#)

Localizzatore destro [164](#)

Localizzatore sinistro [164](#)

Localizzatori [164](#)

- Impostazione [165](#)

Loop della traccia indipendente

- Editor delle parti audio [339](#)
- MIDI [468](#)

Loop e campioni

- Caricamento [390](#)

Luminosità dei controller [677](#)

Luminosità delle forme d'onda [674](#)

Luminosità delle maniglie delle dissolvenze [674](#)

Luminosità delle note [677](#)

Lunghezza degli eventi

- Modificare con lo strumento Trim [483](#)

Lunghezze delle note

- Modificare [509](#)

Lunghezze prefissate [458](#)

M

Mac OS

- Attivazione delle porte [25](#)
- Selezione delle porte [25](#)

Main mix

- Configurazione [26](#)

Mandate post-fader [275](#)

Mandate pre-fader [275](#)

Marker

- Attributi [226](#)
- Descrizione [223](#)
- Esportare via MIDI [230](#)
- Esportazione [229](#)
- ID [227](#)
- Importazione [229](#)
- Importazione via MIDI [229](#)

- Impostazioni [226](#)
 - Marker di ciclo [223](#)
 - Marker di posizione [223](#)
 - Marker di ciclo
 - Descrizione [223](#)
 - Ingrandimento [224](#)
 - Modifica con i tools [224](#)
 - Uso [223](#)
 - Marker di posizione
 - Descrizione [223](#)
 - MediaBay
 - Anteprima [384](#)
 - Area destra [54](#), [54](#), [374](#)
 - Caricamento dei preset degli effetti plug-in [391](#)
 - Caricamento dei preset dei VST instrument [391](#)
 - Caricamento dei preset della catena degli effetti [391](#)
 - Caricamento dei preset strip [392](#)
 - Caricamento dei preset traccia [390](#)
 - Caricamento di loop e campioni [390](#)
 - Comandi da tastiera [397](#)
 - Database del disco [394](#)
 - Definizione delle posizioni di navigazione [376](#), [378](#)
 - Descrizione [374](#)
 - Filtraggio per attributi [388](#)
 - Filtrare [387](#)
 - Finestra [375](#)
 - Nascondere le sezioni [389](#)
 - Nodo VST Sound [377](#)
 - Operazioni di scansione [376](#)
 - Preferenze [396](#)
 - Selezionare le posizioni di navigazione [378](#)
 - Utilizzo dei file multimediali [390](#)
 - Visualizzare i risultati [379](#)
 - Visualizzare le sezioni [389](#)
 - Menu Trasporto
 - Funzioni [158](#)
 - Metadati
 - Nome dell'autore [678](#)
 - Nome della casa di produzione [678](#)
 - Metronomo [168](#)
 - Mettere gli eventi in mute [150](#)
 - Mettere in mute il pre-mandata se è attivo il mute [688](#)
 - MIDI
 - Dissolvere le parti [455](#)
 - MIDI clock
 - Destinazioni [596](#)
 - Sincronizzazione [592](#)
 - MIDI thru attivo [679](#)
 - Monitoraggio [178](#)
 - Miniature
 - Descrizione [612](#)
 - File cache delle miniature [612](#)
 - MixConsole [231](#)
 - Annulla solo [244](#)
 - Apri [231](#)
 - Area inferiore [48](#)
 - Blocco note [263](#)
 - Collegamento dei canali [240](#)
 - Curva di EQ [231](#)
 - Indicatore di livello [247](#)
 - Mute [244](#)
 - Panning [243](#)
 - Panoramica dei canali [231](#)
 - Preset della catena degli effetti [252](#)
 - Preset di equalizzazione [255](#)
 - Preset strip [262](#)
 - Rack [248](#)
 - Rack dei canali [238](#)
 - Rack pre [250](#)
 - Regolare il volume [246](#)
 - Selettore dei canali [234](#)
 - Sezione dei fader [242](#)
 - Sezione Visibilità [234](#)
 - Sezioni [231](#)
 - Solista [244](#)
 - Strumenti di ingrandimento [235](#)
 - Tipi di canale [237](#)
 - Modalità dati nelle parti [677](#)
 - Modalità di assegnazione automatica del colore alle tracce [677](#)
 - Modalità di registrazione MIDI [187](#)
 - Modalità di tempo
 - Tempo fisso [568](#)
 - Traccia tempo [568](#)
 - Modalità latenza MIDI [679](#)
 - Modalità legato - solamente tra le note selezionate [670](#)
 - Modalità pick-up [418](#)
 - Modalità riquadro valori/TimeControl [669](#)
 - Modalità scrub in alta qualità [688](#)
 - Modalità standard dello strumento ingrandimento: solo ingrandimento orizzontale [672](#)
 - Modelli
 - Rinomina [69](#)
 - Modifica dei campioni
 - Sampler Control [349](#)
 - Modifica della durata [293](#)
 - Algoritmi [301](#)
 - Limitazioni [302](#)
 - Modifica delle clip
 - Pool [366](#)
 - Modulazione dei colori di fondo [674](#)
 - Monitoraggio [176](#)
 - ASIO Direct Monitoring [177](#)
 - Descrizione [19](#)
 - Esterna [177](#)
 - MIDI [178](#)
 - Via Cubase [176](#)
 - Monitoraggio automatico [688](#)
 - Monitoraggio esterno [177](#)
 - Multi processing [660](#)
 - Mute
 - MixConsole [244](#)
- ## N
- N° max. di file di backup [678](#)
 - Nascondi i nomi troncati degli eventi [674](#)
 - Nascondi le note in mute negli editor [669](#)
 - Nascondi/visualizza le colonne
 - Pool [359](#)
 - Navigazione
 - MixConsole [263](#)
 - Navigazione mediante la tastiera del computer
 - MixConsole [263](#)
 - Noise Gate [290](#)

Nome dell'evento
 Visualizzare [674](#)
 Non reinizializzare gli eventi dei controller inseguiti [679](#)
 Normalizza
 Effetto audio [291](#)
 Notazione dell'altezza tonale [675](#)
 Note MIDI
 Trasposizione (Funzione) [453](#)
 Note-I (note di input) [533](#)
 Note-O (note di output) [533](#)
 Numeri nota MIDI [531](#)
 Numero massimo di annullamenti [678](#)

O

Opacità degli eventi in corso di modifica [674](#)
 Operazioni di editing negli intervalli di selezione [151](#)
 Operazioni di editing sui campioni
 Sampler Control [351](#)
 Opzioni del picco dell'indicatore di livello [246](#)
 Tenuta fissa [246](#)
 Tenuta picchi [246](#)
 Opzioni della posizione dell'indicatore di livello [246](#)
 Ingresso [246](#)
 Post-fader [246](#)
 Post-panner [246](#)
 Opzioni di esportazione MIDI [680](#), [680](#)
 Opzioni di importazione MIDI [680](#), [681](#)
 Opzioni velocità di riavvolgimento/avanzamento rapido [686](#)
 Organizzare i file in sotto-cartelle
 Pool [370](#)

P

Pannello di quantizzazione
 Descrizione [193](#)
 Quantizzare su una griglia [195](#)
 Quantizzazione groove [197](#)
 Panning
 Bypassare [243](#)
 MixConsole [243](#)
 Panorama MIDI
 Parametri delle tracce MIDI [439](#)
 Panoramica dei canali
 MixConsole [231](#)
 Parametri delle tracce MIDI [439](#)
 Parametri MIDI [439](#)
 Intonazione Hermode [442](#), [443](#)
 Range [441](#)
 Variazioni casuali [441](#)
 Parti
 Cartella [138](#)
 Descrizione [134](#), [138](#)
 Dissolvere (MIDI) [455](#)
 Modifica [139](#)
 Scivolamento dei contenuti [149](#)
 Parti audio
 Ascolto [139](#)
 Creazione [138](#)
 Parti cartella [138](#)

Parti MIDI
 Creazione [138](#)
 Gestione di più parti [468](#)
 Loop della traccia indipendente [468](#)
 Processa [462](#)
 Parti ottengono i nomi delle tracce [665](#)
 Partiture
 Stampa [512](#)
 Pattern
 Chord pad [562](#)
 Pedali
 Su lunghezza note [458](#)
 Periferiche ASIO
 Supporto plug and play [18](#)
 Periferiche MIDI
 Definire nuove patch da selezionare [447](#)
 Editing delle patch [449](#)
 Gestore Periferiche [446](#)
 Installazione [447](#)
 Selezionare le patch [448](#)
 Personalizzazione
 Aspetto [649](#)
 Barra degli strumenti [648](#)
 Barra di trasporto [648](#)
 Colori [650](#)
 Inspector [648](#)
 Linea info [648](#)
 Pitch shift
 Algoritmo [301](#)
 Limitazioni [302](#)
 Plug-in
 Gestione [420](#)
 Installazione [420](#)
 Plug-in manager [420](#)
 Collezioni [421](#)
 Finestra [421](#)
 Plug-in VST
 Installazione [420](#)
 Polifonia
 Ridurre [460](#)
 Pool
 Allineare gli attributi dei file con gli attributi del progetto [372](#)
 Applica diversi metodi di processamento [359](#)
 Comandi da tastiera [366](#)
 File di riferimento [355](#)
 Finestra di dialogo Trova file mancanti [365](#)
 Generare automaticamente delle nuove clip audio [372](#)
 Gestione dei file multimediali [355](#)
 Gestione di ampi database di suoni [364](#)
 Inserire e trovare i media [364](#)
 Modifica delle clip [366](#)
 Nascondi/visualizza le colonne [359](#)
 Organizzare i file in sotto-cartelle [370](#)
 Processamento audio [370](#)
 Ridurre la dimensione del progetto [370](#)
 Scegliere una nuova cartella di registrazione del pool [369](#)
 Traccia campionatore [355](#)
 Porte ASIO
 Utilizzo solo per dati [604](#)
 Porte d'ingresso [18](#)

- Porte d'uscita [18](#)
 - Porte mancanti
 - Riassegnare [74](#)
 - Porte MIDI
 - Configurazione [19](#)
 - Porte Periferica
 - Selezionare per i bus [25](#)
 - Porzioni
 - Descrizione [323](#)
 - Posizione EQ
 - Modulo strip [256](#)
 - Post-dissolvenza incrociata [287](#)
 - Pre-dissolvenza incrociata [287](#)
 - Preferenze
 - Colori [665](#)
 - Finestra di dialogo [663](#)
 - Salva solamente le preferenze selezionate [664](#)
 - Salvare i preset [664](#)
 - Preset degli effetti plug-in
 - Caricamento [391](#), [391](#)
 - Preset dei VST instrument
 - Caricamento [391](#)
 - Preset della catena degli effetti [252](#)
 - Caricamento [391](#)
 - Preset di zoom
 - Finestra progetto [58](#)
 - Preset strip [262](#)
 - Caricamento [392](#)
 - Preset traccia
 - Applicare [132](#)
 - Audio [129](#)
 - Caricamento [390](#)
 - Caricare [132](#)
 - Creare [131](#)
 - Creazione [131](#)
 - Descrizione [129](#)
 - Estrarre i suoni [133](#)
 - Instrument [129](#)
 - MIDI [130](#)
 - Multitraccia [130](#)
 - Preset VST [131](#)
 - Preset VST
 - Caricare [132](#)
 - Prestazioni audio
 - Ottimizzazione [659](#)
 - Processa
 - Impostazioni e funzioni [286](#)
 - Processamento audio
 - Pool [370](#)
 - Processamento dei plug-in
 - Sospensione [266](#)
 - Progetti
 - Apertura [73](#)
 - Apertura dei più recenti [74](#)
 - Assistente del progetto [67](#)
 - Attivare [73](#)
 - Backup [76](#)
 - Configurazione [69](#)
 - Creare nuovi [65](#), [67](#)
 - Hub [65](#)
 - Porte mancanti [74](#)
 - Posizione [75](#)
 - Prepara archivio [76](#)
 - Rimozione dei file audio non utilizzati [76](#)
 - Ripristinare [75](#)
 - Salvare [74](#)
 - Salvare i modelli [68](#)
 - Un cenno sui file dei modelli [68](#)
 - Un cenno sui file di progetto [67](#)
 - Progetti modello [68](#)
 - Progetti recenti [74](#)
 - Punch in/out
 - Modalità di registrazione comuni [175](#)
 - Punch-in [167](#)
 - In fase di arresto [685](#)
 - Punch-out [167](#)
 - Arresta dopo il punch-out automatico [685](#)
 - Punti di punch [167](#)
 - Punto di snap
 - Impostazione [60](#)
 - Punto di snap sul cursore [60](#)
- ## Q
- Q-Link [240](#)
 - Quantizzazione
 - Descrizione [190](#)
 - Gruppi irregolari [195](#)
 - Inizio di eventi MIDI [266](#)
 - Intervallo Q [195](#)
 - Posizione originale [197](#)
 - Pre-quantizzazione [197](#)
 - Swing [195](#)
 - Utilizzando i preset groove [194](#)
 - Quantizzazione groove [194](#)
- ## R
- Rack
 - MixConsole [248](#)
 - Rack Channel strip [256](#)
 - Compressor [256](#)
 - Gate [256](#)
 - Limiter [256](#)
 - Posizione EQ [256](#)
 - Preset [262](#)
 - Saturation [256](#)
 - Transformer [256](#)
 - Rack dei canali [238](#), [248](#)
 - Assegnazione [249](#)
 - EQ [253](#)
 - Fase [252](#)
 - Filtri [251](#)
 - Guadagno [251](#)
 - Insert [252](#)
 - Pre [250](#)
 - Rack Mandate [262](#)
 - Strip [256](#)
 - Rack Mandate
 - MixConsole [262](#)
 - RAM
 - Registrazione [179](#)
 - Rapporto lunghezza/altezza
 - Finestra Player video [615](#)
 - Re-Record
 - Attivare [175](#)

- Modalità di registrazione comuni [175](#), [175](#)
- Recupero delle registrazioni
 - Audio [181](#)
 - MIDI [188](#)
- Regioni
 - Converti regioni in eventi [137](#)
 - Creare con Individua silenzio [297](#)
 - Descrizione [137](#)
 - Evento o intervallo come regione [137](#)
- Regioni audio
 - Descrizione [136](#)
- Registra in Solo negli editor MIDI [685](#)
- Registrazione
 - Arresto [174](#)
 - Attivare [174](#)
 - Bloccare la registrazione [189](#)
 - Ciclo [174](#)
 - Con gli effetti [181](#)
 - Descrizione [173](#)
 - Livelli [12](#)
 - Modalità di registrazione comuni [175](#)
 - Tempo di registrazione rimanente [189](#)
- Registrazione a step [488](#)
- Registrazione audio [180](#)
 - Annulla [181](#)
 - Cartella di registrazione [179](#)
 - Con gli effetti [181](#)
 - Formato del file di registrazione [178](#)
 - Modalità di registrazione [180](#)
 - Operazioni preparatorie [179](#)
 - Recuperare [182](#)
 - Recupero delle registrazioni [181](#)
 - Requisiti di RAM [179](#)
 - Tempo di pre-registrazione [182](#)
- Registrazione ciclica [174](#)
- Registrazione max. [189](#)
- Registrazione MIDI
 - Assegnazione dei nomi alle porte MIDI [183](#)
 - Canale e uscita [184](#)
 - Configurazione dell'ingresso MIDI [183](#)
 - Diversi tipi di messaggi [185](#)
 - Messaggi continui [186](#)
 - Messaggi Program Change [186](#)
 - Messaggi System Exclusive (SysEx) [186](#)
 - Modalità di registrazione [187](#)
 - Note [186](#)
 - Operazioni preparatorie [183](#)
 - Recupero delle registrazioni [188](#)
 - Registrazione retrospettiva [188](#)
 - Reinizializza [186](#)
 - Selezione dei suoni [184](#)
 - Strumenti e canali [183](#)
- Registrazione retrospettiva [685](#)
 - MIDI [188](#)
- Registrazioni MIDI
 - Esportare su file MIDI [534](#)
- Regola durata [679](#)
- Regola le parti MIDI in base alle misure [685](#)
- Reset in caso di arresto [679](#)
- ReWire
 - Assegnare il MIDI [621](#)
 - Attivare [619](#)
 - Canali [620](#)

- Descrizione [618](#)
- Ridimensionamento degli eventi [143](#)
- Ridurre la dimensione del progetto
 - Pool [370](#)
- Riempi loop [149](#)
- Righello
 - Formato visualizzazione [36](#)
 - Linea del tempo [462](#)
- Rimozione
 - Eventi [141](#)
- Rimuovi [638](#)
- Rimuovi regioni/hitpoint da tutti i processi offline [667](#)
- Rimuovi tracce selezionate [121](#)
- Rimuovi tracce vuote [121](#)
- Rinomina
 - Eventi [143](#)
 - Tracce [122](#)
- Ripetizione degli eventi [148](#)
- Riproduzione
 - Escludere gli eventi nota [465](#)
- Riproduzione in loop
 - Editor delle parti audio [339](#)
- Riquadro di visualizzazione degli eventi
 - Descrizione [35](#)
 - Modificare nelle tracce cartella [128](#)
 - Tracce cartella [128](#)
- Risoluzione di visualizzazione MIDI [679](#)
- Ritardo delle tracce MIDI
 - Parametri delle tracce MIDI [439](#)
- Ritardo nel trascinamento [665](#)
- Ritorna alla posizione di inizio in caso di arresto [686](#)
- Ritorno degli indicatori [684](#)
- Rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze [667](#)

S

- Salva come modello [68](#)
- Salva preset traccia [131](#), [131](#)
- Salvare le impostazioni delle preferenze parziali [664](#)
- Salvataggio automatico [75](#), [678](#)
- Sampler
 - Area inferiore [49](#)
- Sampler Control [342](#)
 - Barra degli strumenti [343](#)
 - Editor degli involucri [349](#)
 - Operazioni di editing sui campioni [351](#)
 - Riproduzione dei campioni [353](#)
 - Sezione Amp [348](#)
 - Sezione AudioWarp [346](#)
 - Sezione dei parametri sonori [346](#)
 - Sezione Filter [348](#)
 - Sezione Pitch [347](#)
 - Sezione Tastiera [351](#)
 - Tonalità fondamentale [352](#)
 - Trasferimento dei campioni ai VST Instrument [354](#)
- Saturation
 - Modulo strip [256](#)
- Scale automatiche [540](#)
- Scansiona i tipi di file sconosciuti [683](#)
- Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta [683](#)

Scegliere una nuova cartella di registrazione del pool
Pool [369](#)

Scorri verso la traccia selezionata [671](#)

Scorrimento automatico [166](#)
Dissolvenze incrociate [207](#)

Scrittura dell'automazione [399](#)
Automaticamente [400](#), [400](#)
Manualmente [400](#), [401](#)
Tools [401](#)

Scrubbing
Strumento scrub [140](#)

Secondi audio pre-registrazione [685](#)

Segui la traccia accordi [545](#)
Accordi [545](#)
Auto [545](#)
Direttamente [546](#)
Eventi scala [546](#)
Sincronizza prima i dati della traccia con la traccia accordi [546](#)
Uso [544](#)
Voce singola [545](#)

Selez. canale/traccia in solo [671](#)

Seleziona automaticamente gli eventi sotto al cursore [665](#)

Seleziona canale/traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta [671](#)

Seleziona controller nell'intervallo nota - usa contesto nota esteso [670](#)

Seleziona la traccia con un clic in background [665](#)

Seleziona la traccia per l'ascolto [539](#)

Selezionare
Tracce [126](#)

Selezione traccia segue selezione evento [665](#)

Separa controller MIDI [670](#)

Separa eventi MIDI [670](#)

Separare
Dagli intervalli [155](#)

Separazione
Eventi [146](#)

Sezione dei fader (MixConsole) [242](#)

Sezioni
Chord pad [562](#)

Sezioni dell'Inspector
Visualizzare/Nascondere [44](#)

Silenzi [292](#)
Inserire [155](#)

Simboli di accordo [675](#)

Simboli di accordo personalizzati [675](#)

Sincronizza la selezione del programma del plug-in con la selezione della traccia [690](#)

Sincronizza prima i dati della traccia con la traccia accordi
Segui la traccia accordi [546](#)

Sincronizzazione
Configurazione [593](#)
Descrizione [590](#)
Operazione (modalità Sync) [597](#)
Preferenze timecode [594](#)
Riferimenti di velocità [592](#)
Sorgente timecode [594](#)
Timecode [591](#)

Snap
Descrizione [60](#)

Solista
MixConsole [244](#)

Sorgenti di clock [592](#)

Sospendere il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono dei segnali audio [690](#)

Sostituisci la registrazione negli editor [685](#)

Sovrapposizione legato [670](#)

Sovrapposizioni
Visualizzare [674](#)

Sposta il trasporto con un clic in uno spazio vuoto [686](#)

Spostamento
Eventi [142](#)

Spostare le tracce [122](#)

Statistiche [300](#)

Stessa potenza
Dissolvenze incrociate [207](#)

Stesso guadagno
Dissolvenze incrociate [207](#)

Storia dell'ingrandimento
Finestra di progetto [60](#)

Strumento di utility Disegna
Disegnare eventi nota [480](#)

Strumento di utility Trim
Modificare la lunghezza degli eventi [483](#)

Strumento freccia - mostra info extra [672](#)

Strumento Linea [482](#)
Disegnare eventi nota [481](#)
Editing degli eventi del display dei controller [492](#)

Strumento Scrub [140](#)

Strumento Selezione intervallo [151](#)
Creazione delle dissolvenze [202](#)

Sub frame del timecode
Visualizzare [686](#)

Suggerimenti
Visualizzare [678](#)

Suggerimenti ai bordi
Uso [678](#)

Suoni di batteria [523](#)
Configurazione [523](#)
Impostazioni [531](#)
Modificare la lunghezza delle note [527](#)
Visibilità [524](#)

Swing
Quantizzazione [195](#)

T

Tasti di modifica degli strumenti [626](#), [672](#)

Tasti modificatori [626](#)

Tastiera virtuale
Descrizione [171](#)
Livello Velocity Note [172](#)
Modulazione [172](#)
Offset Ottava [172](#)
Opzioni [172](#)
Pitchbend [172](#)
Registrare il MIDI [171](#)
Tastiera del computer [172](#)
Tastiera di pianoforte [172](#)

Tempo
Imposta la definizione in funzione del tempo [574](#)

Tempo di pre-registrazione
Registrazione audio [182](#)

Tempo di tenuta del picco degli indicatori [684](#)
 Tempo fisso
 Configurazione [572](#)
 Modalità [568](#), [572](#)
 Testo per la partitura
 Aggiunta [510](#)
 Modifica [510](#)
 Timecode
 Sincronizzazione [591](#)
 Standard [591](#)
 Timecode MIDI
 Destinazioni [595](#)
 Tipi di accordi di base
 Applicare alle note selezionate [486](#)
 Tipi di canale
 MixConsole [237](#)
 Tipo di nuovi punti di tempo [569](#)
 Tipo di snap
 Selezionare [61](#)
 Tipo HMT
 Intonazione Hermode [443](#)
 Tonalità fondamentale
 Sampler Control [352](#)
 Tracce
 Accordi [103](#)
 Arranger [101](#)
 Audio [82](#)
 Campionatore [97](#)
 Canale FX [105](#)
 Canale gruppo [110](#)
 Cartella [109](#)
 Colorare [122](#)
 Descrizione [79](#)
 Disabilitare le tracce audio [127](#)
 Duplicazione [127](#)
 Instrument [87](#)
 Marker [115](#)
 MIDI [92](#)
 Personalizzare i controlli traccia [80](#)
 Righello [116](#)
 Rimuovere [121](#)
 Rinomina [122](#)
 Selezionare [126](#)
 Spostare [122](#)
 Video [117](#)
 Tracce audio [82](#)
 Tracce campionatore [97](#)
 Creazione [341](#)
 Pool [355](#)
 Sampler Control [341](#)
 Tracce canale FX [105](#)
 Aggiungere [273](#)
 Tracce canale gruppo [110](#)
 Tracce cartella [109](#)
 Modificare il riquadro di visualizzazione degli eventi [128](#)
 Visualizzare gli eventi [128](#)
 Tracce di automazione
 Assegnare parametri [406](#)
 Descrizione [405](#)
 Mute [406](#)
 Nascondere gli oggetti [405](#)
 Rimozione [405](#)

Visualizzare [405](#)
 Tracce instrument [87](#)
 Tracce MIDI [92](#)
 Traccia accordi [103](#)
 Assegnare i pad [557](#)
 Controllare la riproduzione MIDI o audio [544](#)
 Descrizione [535](#)
 Trasformazione live [544](#)
 Traccia arranger [101](#)
 Appiattire [219](#)
 Traccia marker [115](#), [228](#)
 Traccia righello [116](#)
 Traccia tempo [568](#)
 Attiva [569](#)
 Editor [568](#)
 Modalità [568](#)
 Modifiche di tempo [570](#)
 Traccia video [117](#)
 Transformer
 Modulo strip [256](#)
 Trasformazione live
 Traccia accordi [544](#)
 Trasporto [163](#)
 Trasposizione
 Funzione MIDI [453](#)
 Trasposizione enarmonica [510](#)
 Tratta gli eventi audio in mute come eventi eliminati [667](#)

U

Unisci MIDI nel loop [454](#)
 Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce [665](#)
 Utilizza l'Editor delle percussioni quando é assegnata una drum map [673](#)

V

Valore di quantizzazione [508](#)
 Valori nota
 Impostazione [508](#)
 Velocity
 Funzione MIDI [458](#)
 Modifica per gli eventi nota [494](#)
 Velocity fissa [459](#)
 Video
 Codec [610](#)
 Editing [616](#)
 Estrai Audio da [616](#)
 Formati [609](#)
 Importazione [611](#)
 Impostazioni periferiche [613](#)
 Miniature [612](#)
 Periferiche di uscita [610](#)
 Riproduzione [613](#)
 Scrubbing [616](#)
 Visibilità
 MixConsole [234](#)
 Visibilità della griglia sopra agli eventi [674](#)
 Visualizza le scale [540](#)
 Visualizzazione della partitura [504](#)

Voce singola

Segui la traccia accordi [545](#)

Voci massime nell'elenco dei risultati [683](#)

Voicing [541](#)

Configurazione dei parametri [541](#)

Di piano [541](#)

Libreria [541](#)

Offset Ottava [541](#)

Range [541](#)

Sub-set di una libreria [541](#)

Voicing automatici [541](#)

Voicing automatici [541](#)

Voicing degli accordi

Modificare [485](#)

Voicing di piano [541](#)

Volume

MixConsole [246](#)

Volume MIDI

Parametri delle tracce MIDI [439](#)

Volume scrub [688](#)

VST

Porte d'ingresso [18](#)

Porte d'uscita [18](#)

VST 2 [266](#)

VST 3 [266](#)

VST 3

Interrompi il processamento dei plug-in [413](#)

VST Audio System [12](#)

VST Instrument

Area destra [52](#), [52](#)

Configurazione [407](#)

Congelare [413](#)

Preset [411](#)

Salvataggio dei preset [412](#)

Usare VST System Link [606](#)

VST System Link

Attivare [601](#)

Connessioni [598](#)

Descrizione [597](#)

Impostare la sincronizzazione [598](#)

Impostare online i computer [602](#)

Impostazioni [600](#)

Latenza [599](#)

MIDI [603](#)

Requisiti [597](#)

W

Word clock

Descrizione [592](#)

Z

Zoom delle tracce [125](#)