

Manuale operativo

CUBASE ELEMENTS¹³



Il team di documentazione di Steinberg: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Dennis Martinez, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Traduzione: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Il presente documento fornisce un accesso migliorato per le persone non vedenti o ipovedenti. 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, 2024.

Tutti i diritti riservati.

Cubase Elements_13.0.30_it-IT_2024-03-21

Indice

7	Nuove funzionalità		
10	Introduzione		
10	Documentazione indipendente dalla piattaforma		
10	Documenti in formato PDF e documentazione online		
10	Struttura della documentazione		
11	Convenzioni tipografiche		
12	Comandi da tastiera		
13	Configurazione del sistema		
13	Finestra di dialogo Configurazione dello studio		
14	Configurazione delle apparecchiature audio		
23	Configurazione delle apparecchiature MIDI		
28	Sincronizzatori		
29	Connessioni audio		
29	Finestra Connessioni audio		
30	Rinomina degli ingressi e delle uscite delle periferiche hardware utilizzate		
31	Aggiunta dei bus di ingresso e uscita		
32	Preset per i bus di ingresso e di uscita		
33	Bus di monitoraggio		
33	Configurazione dei bus		
36	Finestra progetto		
37	Menu in Cubase		
38	Visualizzare/nascondere le aree		
38	Area di progetto		
52	Scheda Canale		
53	Area sinistra della finestra progetto		
57	Area inferiore della finestra progetto		
63	Area destra della finestra progetto		
69	Focus della tastiera nella finestra progetto		
70	Operazioni di zoom nella finestra progetto		
74	La funzione agganciamento		
78	Griglia di allineamento		
79	Cursore reticolo		
80	Finestra di dialogo Storia delle modifiche		
81	Gestione dei colori		
90	Gestione dei progetti		
90	Creazione di nuovi progetti		
90	Hub di Cubase		
92	File di progetto e posizione dei file		
93	File dei modelli		
96	Finestra di dialogo Configurazione del progetto		
99	Apertura dei file di progetto		
101	Salvataggio dei file di progetto		
102	Ritornare all'ultima versione salvata		
102	Progetti indipendenti		
105	Tracce e canali		
106	Tracce audio e canali		
108	Tracce instrument e canali		
109	Tracce campionatore e canali		
111	Tracce MIDI e canali		
113	Tracce canale gruppo		
		115	Tracce canale FX
		117	Tracce righello
		119	Tracce cartella
		121	Traccia arranger
		121	Traccia accordi
		122	Tracce video
		122	Traccia marker
		123	Configurazione del pannello delle sezioni dell'Inspector
		137	Configurazione del pannello delle sezioni dei canali
		138	Finestra di dialogo Configurazione dei controlli delle tracce
		144	Finestra di dialogo Aggiungi una traccia
		145	Gestione delle tracce
		145	Aggiunta delle tracce tramite doppio-clic
		145	Aggiunta delle tracce tramite la finestra di dialogo Aggiungi una traccia
		146	Aggiunta delle tracce utilizzando i preset delle tracce
		146	Aggiunta delle tracce mediante trascinamento dei file da MediaBay
		147	Esportazione delle tracce MIDI come file MIDI standard
		148	Configurazioni dei canali
		149	Rimozione delle tracce selezionate
		150	Rimozione delle tracce vuote
		150	Spostare le tracce nell'elenco tracce
		150	Rinomina delle tracce
		151	Assegnazione automatica dei colori alle nuove tracce/ai nuovi canali
		151	Visualizzazione delle immagini delle tracce
		153	Impostare l'altezza delle tracce
		154	Selezione delle tracce
		155	Deselezionare le tracce
		155	Duplicare le tracce
		155	Disabilitare le tracce
		156	Congelamento di tracce multiple
		157	Organizzare le tracce nelle tracce cartella
		158	Gestione dell'audio sovrapposto
		158	Visualizzazione degli eventi nelle tracce cartella
		158	Modificare la visualizzazione degli eventi nelle tracce cartella
		159	Preset delle tracce
		165	Parti ed eventi
		165	Eventi
		169	Parti
		170	Tecniche di editing per parti ed eventi
		189	Operazioni di editing negli intervalli di selezione nella finestra progetto e negli editor
		189	Creazione degli intervalli di selezione
		190	Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione

- 199 Riproduzione e trasporto**
199 Barra di trasporto
203 Menu Trasporto
209 Barra di trasporto
214 Finestra a comparsa Trasporto
215 Finestra Riquadro di visualizzazione del tempo
216 Localizzatori sinistro e destro
219 Impostazione del cursore di progetto
220 Menu delle impostazioni di scorrimento automatico
221 Formati del tempo
222 Pre-roll e post-roll
223 Punch-in e punch-out
223 Click del metronomo
228 La funzione Inseguì
- 230 Tastiera su schermo**
230 Registrazione MIDI per mezzo della tastiera su schermo
231 Opzioni della tastiera su schermo
- 232 Registrazione**
232 Metodi di registrazione di base
236 Monitoraggio
238 Specifiche di registrazione audio
244 Specifiche di registrazione MIDI
252 Tempo di registrazione rimanente
253 Blocco della registrazione
- 254 Importazione di file audio e MIDI**
254 Importazione dei file audio
261 Importazione dei file MIDI
- 264 Quantizzazione MIDI e audio**
264 Funzioni di quantizzazione
265 Quantizzazione dell'inizio degli eventi MIDI
266 Quantizzazione della durata degli eventi MIDI
266 Quantizzazione della fine degli eventi MIDI
266 Quantizzazione dell'inizio degli eventi audio
267 Pannello della quantizzazione
- 275 Dissolvenze e dissolvenze incrociate**
275 Dissolvenze basate sugli eventi
279 Creazione di dissolvenze basate sulle clip
280 Dissolvenze incrociate
284 Dissolvenze e dissolvenze incrociate automatiche
- 287 Traccia arranger**
287 Aggiunta di eventi arranger nella traccia arranger
288 Editor arranger
292 Configurazione di una catena arranger e aggiunta di eventi
294 Modalità salto
296 Adattamento della musica al video
- 298 Marker**
298 Tracce marker
299 Marker di posizione
299 Marker di ciclo
300 Aggiunta e modifica dei marker nella traccia marker
300 Finestra Marker
305 Impostare i localizzatori utilizzando i marker di ciclo
305 Utilizzare i marker per la selezione degli intervalli
- 306 Importazione ed esportazione dei marker
- 308 MixConsole**
308 La MixConsole nell'area inferiore
309 Finestra della MixConsole
- 361 Effetti audio**
361 Effetti in insert ed effetti in mandata
364 Effetti in insert
369 Selettore degli effetti VST
370 Effetti in mandata
375 Side-chain
380 Effetti di dithering
380 Pannello di controllo degli effetti
384 Preset degli effetti
390 Finestra Informazioni sui componenti di sistema
- 392 Processamento diretto offline**
393 Flusso di lavoro del processamento diretto offline
393 Finestra Processamento diretto offline
397 Processi audio integrati
403 Comandi da tastiera per il processamento diretto offline
- 404 Gli algoritmi di modifica della durata**
404 Standard
405 Limitazioni
- 406 Funzioni audio**
406 Finestra di dialogo Individua silenzio
410 Finestra dell'analisi spettrale
412 Finestra delle statistiche
- 414 Editor dei campioni**
416 Barra degli strumenti dell'Editor dei campioni
422 Linea info
422 Linea della vista d'insieme
423 Inspector dell'Editor dei campioni
424 Righello
424 Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda
427 Elenco delle regioni
430 Punto di agganciamento
- 433 Hitpoint**
434 Calcolo degli hitpoint
438 Navigazione tra gli hitpoint nella finestra progetto
438 Porzioni
440 Creazione di un preset della quantizzazione groove
441 Creazione dei marker
441 Creazione delle regioni
441 Creazione degli eventi
442 Creazione di note MIDI
- 444 Adattamento dell'audio al tempo del progetto**
444 Preset degli algoritmi
444 Stirare/comprimere gli eventi audio in relazione al tempo del progetto
445 Modalità musicale
- 446 Editor delle parti audio**
447 Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio
451 Linea info
452 Righello

-
- 452 Corsie
452 Operazioni
- 456 Tracce campionatore**
456 Caricamento dei campioni audio nel Sampler Control
457 Caricamento delle parti MIDI nel Sampler Control
457 Creazione delle tracce campionatore
457 Sampler Control
478 Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST instrument
479 Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni
- 487 Pool**
487 Finestra del Pool
493 Lavorare con il Pool
- 509 MediaBay e rack Media**
509 Il rack Media nell'area destra
520 Finestra MediaBay
540 Lavorare con i database del volume
543 Impostazioni di MediaBay
- 544 Automazione**
544 Registrare le azioni eseguite
544 Curve di automazione
545 Linea di valore statico
545 Scrittura/Lettura dell'automazione
546 Scrittura dei dati di automazione
548 Modifica degli eventi di automazione
553 Tracce di automazione
- 555 VST instrument**
555 Aggiunta dei VST Instrument
556 Pannello di controllo dei VST instrument
558 Selettore dei VST instrument
558 Creazione delle tracce instrument
559 Il rack VSTi nell'area destra
559 Finestra VST Instrument
560 Barra degli strumenti della finestra VST Instrument
561 Controlli dei VST Instrument
563 Preset per i VST instrument
565 Riproduzione dei VST Instrument
568 Latenza
569 Opzioni di importazione e di esportazione
571 Funzionalità side-chain per i VST Instrument
- 573 Installazione e gestione dei plug-in VST**
573 Plug-in e collezioni
576 Aggiunta di nuove collezioni di plug-in
577 Nascondere i plug-in
578 Riattivazione dei plug-in dalla blocklist
- 579 Controlli rapidi delle tracce**
580 Assegnazione dei parametri
583 Controllo dei parametri automatizzabili
- 585 MIDI Remote**
585 Scheda MIDI Remote
589 Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote
590 Altri controller MIDI e MIDI Remote
596 Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI
604 Pannello Parametri del controller MIDI
- 605 Assistente di mappatura MIDI Remote
613 Finestra Gestore MIDI Remote
619 Console di script MIDI Remote
620 API MIDI Remote
- 621 Controllo in remoto di Cubase**
621 Collegamento delle periferiche di controllo remoto
621 Rimozione dell'ingresso dell'unità remota dall'impostazione 'All MIDI Inputs'
622 Configurazione delle periferiche di controllo remoto
625 Periferiche di controllo remoto e automazione
626 Assegnazione dei comandi alle periferiche di controllo remoto
627 Remote Control Editor
631 Controlli rapidi delle tracce
633 Controlli rapidi VST
634 Pagina Dispositivo generico (Stile Cubase)
- 639 Parametri in tempo reale**
639 Parametri delle tracce MIDI
639 Parametri MIDI
644 Valori di trasposizione e velocity nella linea info
- 646 Utilizzo delle periferiche MIDI**
646 Messaggi program change e selezione banco
647 Banchi di patch
647 Gestione dei dispositivi MIDI
- 654 Funzioni MIDI**
654 Finestra di dialogo Configurazione della trasposizione
655 Fusione degli eventi MIDI in una nuova parte
657 Finestra di dialogo Dissolvi la parte
659 Ripetizione degli eventi MIDI dei loop della traccia indipendenti
659 Estensione delle note MIDI
660 Fissare la durata delle note MIDI
660 Impostazione di un valore fisso per la velocity delle note MIDI
661 Renderizzazione dei dati del pedale del sustain in valori di durata delle note
661 Eliminazione delle sovrapposizioni
662 Modifica delle velocity
663 Eliminazione delle note doppie
663 Eliminazione dei dati dei controller
664 Eliminazione dei dati dei controller continui
664 Limitazione del numero di voci polifoniche
664 Riduzione dei dati dei controller
665 Estrazione dell'automazione MIDI
665 Inversione dell'ordine dei riproduzione degli eventi MIDI
665 Inversione dell'ordine degli eventi MIDI selezionati
- 667 Gli Editor MIDI**
667 Funzioni comuni negli editor MIDI
678 Display dei controller
701 Editor dei tasti
718 Operazioni nell'Editor dei tasti
732 Editor delle partiture
739 Operazioni con l'Editor delle partiture
747 Editor delle percussioni
760 Operazioni nell'Editor delle percussioni
763 Drum map

- 769 Funzioni per lavorare con gli accordi**
769 Traccia accordi
770 Eventi accordo
780 Eventi di scala
782 Voicing
785 Convertire gli eventi accordo in note MIDI
786 Controllo della riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi
791 Assegnazione di voci alle note
791 Creazione di eventi accordo dal MIDI
792 Creazione di eventi accordo dagli eventi audio
794 Registrare gli eventi accordo con una tastiera MIDI
- 795 Utilizzo dei chord pad**
795 Area dei chord pad
806 Assegnazione degli accordi
813 Tonalità fondamentale
817 Riproduzione e registrazione dei chord pad
820 Inserimento degli eventi accordo tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'
821 Creazione di eventi accordo dai chord pad
821 Creazione di parti MIDI dai chord pad
822 Preset dei chord pad
823 Chord Assistant
827 Tipi di musicisti e voicing
830 Configurazione della modalità musicista
833 Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad
838 Pannello Impostazioni di visualizzazione dei chord pad
- 840 Modifica del tempo e del tempo in chiave**
840 Modalità di tempo del progetto
840 Editor della traccia tempo
843 Progetti con cambi di tempo
845 Progetti in modalità Tempo fisso
847 Modalità della funzione 'Batti il tempo'
848 Finestra di dialogo Imposta la definizione in funzione del tempo
849 Eventi di tempo in chiave
- 850 Esportazione di un mixdown audio**
850 Finestra di dialogo Esporta mixdown audio
857 Esecuzione di un mixdown verso dei file audio
858 Formati dei file
- 864 Sincronizzazione**
864 Master e slave
865 Formati del timecode
867 Sorgenti di clock
867 Finestra di dialogo Configurazione della sincronizzazione del progetto
872 Sincronizzazione esterna
- 873 VST System Link**
873 Configurazione del sistema VST System Link
878 Attivazione di VST System Link
880 Esempi di applicazione
- 884 Video**
884 Compatibilità dei file video
885 Frequenze dei fotogrammi
885 Periferiche di uscita video
886 Operazioni preliminari per la creazione di progetti video
- 888** Operazioni preliminari per la riproduzione del video
891 Video editing
891 La finestra di dialogo Esporta video
898 Estrazione dell'audio dal video
- 900 Comandi da tastiera**
900 Finestra di dialogo Comandi da tastiera
902 Assegnazione dei comandi da tastiera
903 Ricerca dei comandi da tastiera o delle assegnazioni
903 Rimozione delle assegnazioni dei comandi da tastiera
903 Salvataggio dei preset dei comandi da tastiera
904 Caricamento dei preset dei comandi da tastiera
904 Esportazione delle assegnazioni dei comandi da tastiera
904 Reinizializzazione dei comandi da tastiera
905 Comandi da tastiera predefiniti
916 Definizione dei tasti modificatori per gli strumenti di lavoro
- 918 Personalizzazione**
918 Pannelli delle configurazioni
919 Finestra di dialogo Finestre
920 Posizione di salvataggio delle impostazioni
920 Finestra di dialogo Modalità provvisoria
- 923 Ottimizzazione delle prestazioni audio**
923 Aspetti legati alle prestazioni
924 Impostazioni che agiscono sulle prestazioni
925 Pannello delle prestazioni audio
926 ASIO-Guard
- 928 Preferenze**
928 La finestra di dialogo Preferenze
930 Modifica
936 Editor
937 Riquadro di visualizzazione degli eventi
940 Generale
942 MIDI
946 MediaBay
947 Misurazione dei livelli audio
947 Registrazione
949 Trasporto
950 Interfaccia utente
952 VST
954 Video
- 955 Indice analitico**

Nuove funzionalità

Di seguito viene riportato un elenco delle novità più rilevanti di Cubase, con i link alle rispettive descrizioni.

Nuove funzionalità nella versione 13.0.30

Potenziamento dell'Hub

- In Windows, l'**Hub** dispone adesso di un pulsante **Esci** dedicato per la chiusura del programma. Vedere [Hub di Cubase](#).

Dimensione massima dei file di progetto maggiore

- Cubase supporta adesso dimensioni per i file di progetto superiori a 2 GB. Vedere [File di progetto e posizione dei file](#).

Nuova preferenza per l'opzione 'Nome della traccia'

- In Windows è adesso possibile scegliere di visualizzare il nome della traccia in grassetto o con un carattere con spessore normale. Vedere [Riquadro di visualizzazione degli eventi - Tracce](#).

Nuove funzionalità nella versione 13.0.20

Modalità Batti il tempo

- È possibile adesso impostare una **Modalità Batti il tempo** che definisce dove vengono aggiunti i nuovi eventi di tempo quando si inseriscono dei cambi di tempo mediante battitura. Vedere [Modalità della funzione 'Batti il tempo'](#).

Nuove funzionalità nella versione 13.0.0

In evidenza

Nuova scheda Canale

- Una nuova scheda **Canale** presente nella **Finestra progetto** permette di accedere direttamente al proprio mix, senza abbandonare l'arrangiamento. Il nuovo concept consente di trovare in modo intuitivo ciò di cui si ha bisogno e di eseguire mixaggi in movimento, in una visualizzazione compatta per singolo canale. Vedere [Scheda Canale](#).
- Tutte le tracce relative all'audio e al MIDI vengono assegnate a uno specifico canale che può essere visualizzato nella scheda **Canale**. Vedere [Tracce e canali](#).

Operazioni di editing negli intervalli di selezione negli editor MIDI

- Lo strumento di lavoro **Seleziona un intervallo** è ora disponibile anche nell'**Editor dei tasti** e nell'**Editor delle percussioni**. Vedere [Operazioni di editing negli intervalli di selezione nella finestra progetto e negli editor](#).

Revisione della MixConsole

- La **MixConsole** è stata ampiamente rinnovata per consentire di concentrarsi maggiormente sul proprio mix. Vedere [Finestra della MixConsole](#).

Miglioramenti nella gestione dei chord pad

- I chord pad, che sono stati oggetto di un'ampia riprogettazione, consentono di trovare facilmente delle progressioni di accordo creative. I nuovi preset offrono eccellenti punti di partenza, mentre le funzioni migliorate rendono ancora più semplice la creazione di musica unica. Vedere [Area dei chord pad](#).

Altre novità

Impostazione delle tracce da mono a stereo e viceversa.

- È ora possibile cambiare la configurazione dei canali da mono a stereo all'interno del progetto per le tracce audio, canale gruppo e per le tracce canale FX. Vedere [Configurazioni dei canali](#).

Rinomina degli eventi selezionati

- È ora possibile rinominare contemporaneamente in maniera rapida più eventi selezionati all'interno del progetto. Vedere [Rinomina degli eventi](#).

Modalità di avvio della riproduzione

- Le nuove modalità di avvio della riproduzione consentono di scegliere se avviare la riproduzione dalla posizione corrente, da una selezione o dall'intervallo tra i localizzatori. Vedere [Menu Trasporto](#).

Miglioramenti nella gestione della traccia marker

- Quando si aggiungono dei marker di posizione o di ciclo a una traccia marker, è possibile adesso rinominarli istantaneamente. Vedere [Aggiunta e modifica dei marker nella traccia marker](#).

Miglioramenti nella gestione del Sampler Control

- Le nuove modalità di riproduzione **AudioWarp**, **Spectral**, **Spectral HD**, e **Spectral Vocal** utilizzano un algoritmo di sintesi spettrale e consentono di utilizzare fattori di stiramento estremi fino allo 0%. Vedere [Sezione di riproduzione](#).
- L'editor degli involucri è stato riprogettato ex novo e sono disponibili diverse nuove funzioni di modifica. È stata aggiunta la nuova modalità di involuppo **Shaper**. Con il nuovo strumento **Modifica**, è possibile ora modificare più nodi di involuppo selezionati in modo molto più efficiente rispetto alle versioni precedenti. Vedere [Editor degli involucri](#).
- Il **Sampler Control** dispone adesso di una cronologia delle ultime 20 operazioni di modifica eseguite, che consente di annullare/ripetere le modifiche dei parametri o i passaggi di modifica più recenti. Vedere [Cronologia del Sampler Control](#).

Miglioramenti nella funzione 'Inserimento dati passo a passo'

- La funzionalità **Ingresso MIDI** è stata potenziata. Vedere [Modifica degli eventi nota via MIDI](#).
- La funzione Inserimento dati passo a passo consente di modificare al volo le lunghezze delle note e di aggiungere delle voci in cima. Vedere [Inserimento degli eventi nota tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'](#).

Potenziamento della funzione 'Batti il tempo'

- Il flusso di lavoro per la configurazione dei cambi di tempo battendo il tempo in Cubase è stato potenziato. Vedere [Impostazione dei cambi di tempo mediante battitura del tempo](#).

Miglioramenti della funzione 'Batti il tempo'

- La nuova funzione **Batti il tempo** nel pannello **Trasporto** e nella **Barra di trasporto** consente di regolare facilmente il tempo del progetto. Vedere [Impostazione del tempo del progetto mediante battitura del tempo](#).

Miglioramenti nella gestione dei comandi da tastiera

- La nuova finestra di dialogo **Comandi da tastiera** semplifica e velocizza la gestione delle scorciatoie. È possibile adesso trovare i comandi con il filtro dinamico e provare al volo nuove macro. Vedere [Finestra di dialogo Comandi da tastiera](#).

Da ultimo, ma non meno importante

HALion Sonic 7

- Cubase viene fornito con **HALion Sonic 7**. Questo VST instrument è descritto nel documento separato **HALion Sonic 7 Operation Manual**. Fare riferimento a [HALion Sonic 7](#).

Miglioramenti nella gestione delle finestre multiple (solo Windows)

- In Windows, Cubase offre una gestione delle finestre migliorata, con almeno una finestra aperta sul desktop. La maggior parte delle finestre dispone ora di un menu dedicato, limitato alle sole funzionalità e impostazioni utili nel rispettivo contesto. Vedere [Menu in Cubase](#).

Potenziamento delle operazioni di zoom

- È possibile utilizzare la rotellina del mouse per eseguire uno zoom orizzontalmente o verticalmente all'interno del riquadro di visualizzazione degli eventi. Vedere [Operazioni di zoom nella finestra progetto](#).

Miglioramenti nell'aggiunta delle tracce

- È ora possibile configurare gli ingressi MIDI quando si aggiungono delle tracce instrument utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**. Vedere [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia - Instrument](#).
- Quando si aggiungono delle tracce campionatore tramite la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** è ora possibile configurare gli ingressi MIDI e le uscite audio. Vedere [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia - Campionatore](#).
- È ora possibile configurare gli ingressi MIDI, le uscite MIDI e i canali MIDI quando si aggiungono delle tracce MIDI tramite la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**. Vedere [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia - MIDI](#).
- Quando si aggiunge una traccia MIDI mediante doppio-clic, questa ora adatta il bus di ingresso, il bus di uscita e il canale della traccia MIDI che è selezionata nell'elenco tracce. Vedere [Aggiunta delle tracce tramite doppio-clic](#).

Introduzione

Benvenuti nel **Manuale operativo** di Cubase di Steinberg. Questo documento contiene informazioni dettagliate riguardanti tutte le funzionalità e le funzioni dell'applicazione.

Documentazione indipendente dalla piattaforma

La presente documentazione è relativa ai sistemi operativi Windows e macOS.

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 macOS.

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

- Gli screenshot sono stati presi da Windows.
- Alcune funzioni disponibili nel menu **File** in Windows sono disponibili nel menu del nome del programma in macOS.

Documenti in formato PDF e documentazione online

La documentazione di riferimento è costituita da diversi documenti. È possibile consultarli direttamente online o scaricarli dal portale steinberg.help.

Il portale steinberg.help è raggiungibile direttamente dal programma selezionando **Guida > Aiuto di Cubase**.

Manuale operativo

Il documento di riferimento principale di Cubase, dove potete trovare descrizioni dettagliate delle operazioni, dei parametri, delle funzioni e delle diverse tecniche di utilizzo del programma.

Riferimento dei plug-in

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

Periferiche di controllo remoto

Riporta un elenco delle periferiche di controllo remoto MIDI supportate.

Groove Agent SE

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

HALion Sonic

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

Steinberg Library Manager

Descrive come registrare e gestire le proprie librerie VST Sound.

Struttura della documentazione

La nostra documentazione suddivide le informazioni in tre diversi tipi di argomenti, in base al contenuto.

Descrizioni dell'interfaccia utente

Argomenti che descrivono le funzionalità degli elementi dell'interfaccia utente ed elencano le opzioni e le impostazioni di finestre di dialogo, pannelli e altri elementi.

Descrizioni dei concetti base

Argomenti che descrivono i concetti e spiegano le funzionalità di una specifica funzione del software.

Descrizioni delle procedure

Argomenti che forniscono istruzioni passo a passo per l'esecuzione di una specifica operazione. Questi argomenti forniscono spesso un esempio del motivo per cui seguire i passaggi descritti, oltre a un breve riepilogo del risultato, comprese le conseguenze di cui è importante essere a conoscenza.

A causa di questa divisione delle informazioni, la struttura della nostra documentazione funge da riferimento che è possibile consultare per ottenere informazioni o istruzioni specifiche secondo necessità, piuttosto che una guida da leggere dall'inizio alla fine.

SUGGERIMENTO

Gli argomenti descrittivi non mostrano come eseguire un'operazione, mentre gli argomenti procedurali non riportano spiegazioni di specifici elementi, funzioni o altro. Per trovare informazioni generali su determinati elementi o concetti, si consiglia di cercarli per nome, cercando ad esempio il termine «eventi». Per individuare le istruzioni per l'esecuzione di azioni particolari, si consiglia di includere un verbo pertinente nella propria ricerca, ad esempio «registrazione».

I collegamenti in fondo agli argomenti consentono di raggiungere ulteriori contenuti pertinenti. È anche possibile controllare la barra laterale per trovare argomenti correlati nella struttura della documentazione.

Convenzioni tipografiche

Nella presente documentazione vengono utilizzati elementi strutturali e di markup per presentare le informazioni in base al relativo scopo.

Elementi strutturali

Prerequisiti

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

Procedimento

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.

Suggerimento

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

Esempio

Riporta un esempio.

Risultato

Descrive 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, e così via.

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 una traccia**.

I nomi dei file e i percorsi d'accesso alle cartelle sono visualizzati con un carattere diverso.

ESEMPIO

`example_file.txt`

Comandi da tastiera

Molti dei comandi da tastiera predefiniti, altrimenti noti come scorciatoie da tastiera, fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali sono specifici per ciascun sistema operativo.

Ogni volta che nel presente manuale sono descritti i comandi da tastiera con dei tasti modificatori, viene indicato per primo il tasto modificatore di Windows, seguito dal tasto modificatore di macOS e quindi dal comando da tastiera.

ESEMPIO

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

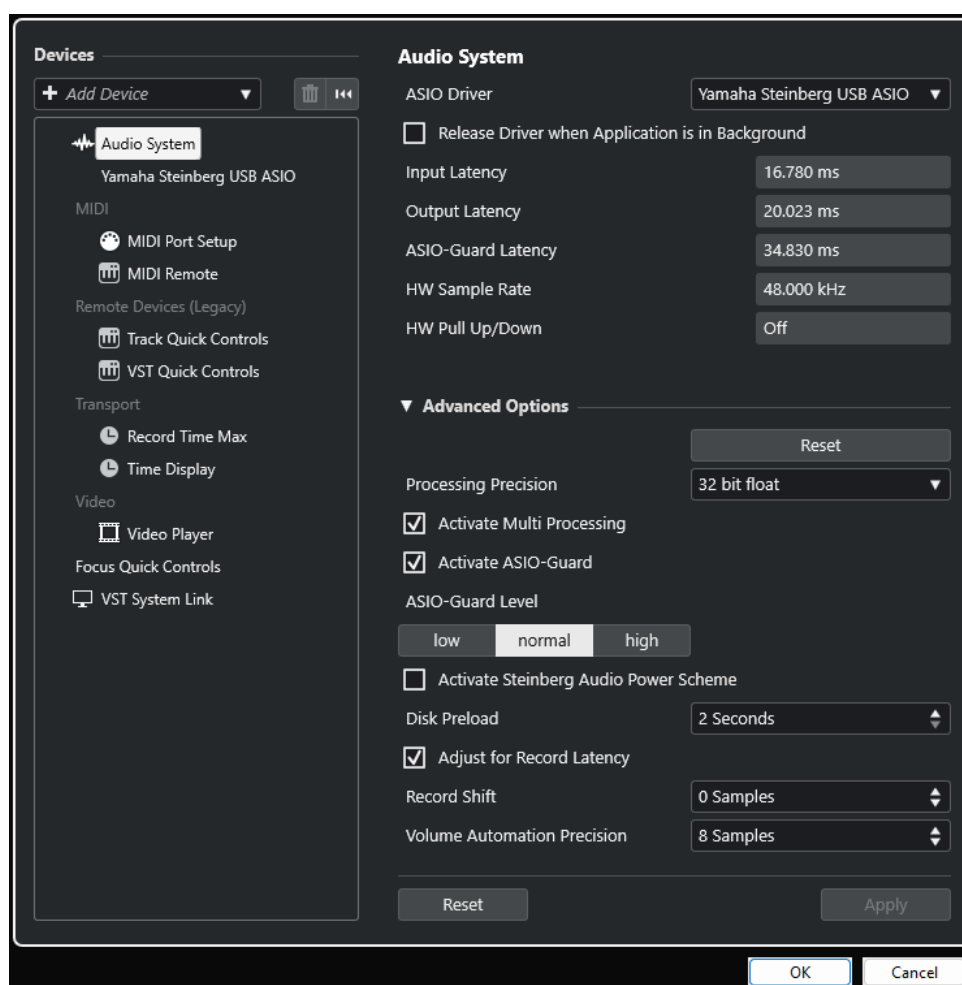
Configurazione del sistema

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

Finestra di dialogo Configurazione dello studio

La finestra di dialogo **Configurazione dello studio** consente di configurare le periferiche audio, MIDI e di controllo remoto collegate.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione dello studio**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.



Nella sezione **Periferiche** sulla sinistra sono disponibili le seguenti opzioni:

Aggiungi una periferica

Consente di aggiungere manualmente delle periferiche come ad esempio un **Dispositivo di input con funzionalità Note Expression**, un'unità di **Visualizzazione del tempo** supplementare, o specifiche periferiche di controllo remoto.

Rimuovi la periferica selezionata

Consente di rimuovere le periferiche che sono state aggiunte manualmente.

Reinializza tutti i dispositivi



Consente di reinializzare tutti i dispositivi nell'elenco dei dispositivi.

Elenco Periferiche

Selezionare una periferica nell'elenco **Periferiche** per visualizzare le rispettive impostazioni nella sezione sulla destra.

In fondo alla pagina, sono disponibili le seguenti opzioni per ciascuna periferica:

Reinializza

Invia un segnale di reset alla periferica ASIO attiva e riavvia il processamento audio. Questo può risolvere problemi con la riproduzione audio.

NOTA

Questa funzione può portare a una breve interruzione della riproduzione.

Applica

Applica le impostazioni definite in questa pagina.

LINK CORRELATI

[Pagina Sistema audio](#) a pag. 17

[Pagina di configurazione dei driver ASIO](#) a pag. 19

[Pagina Configurazione delle porte MIDI](#) a pag. 24

Configurazione delle apparecchiature audio

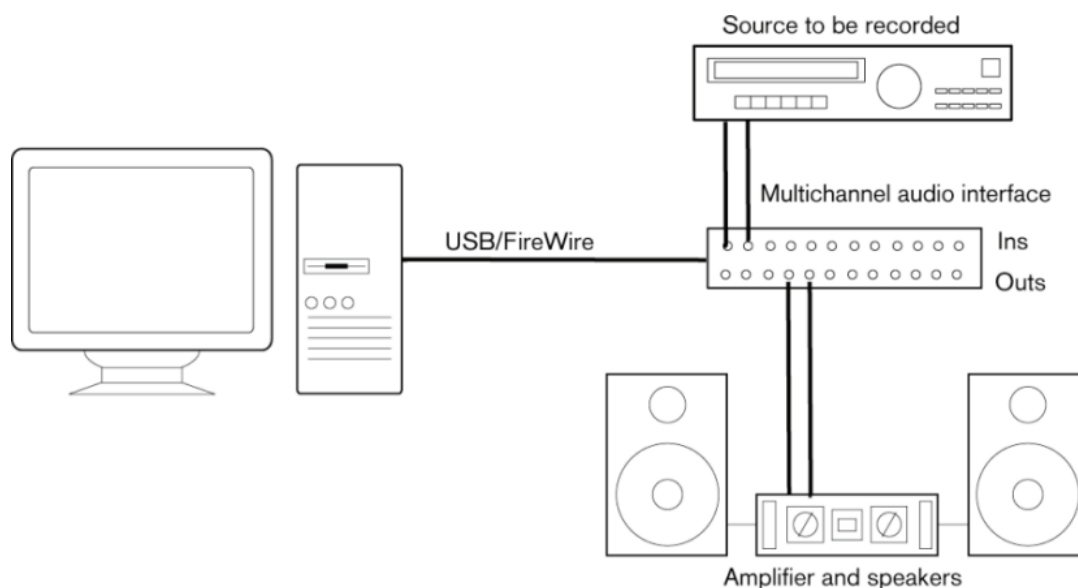
È necessario configurare le proprie apparecchiature audio prima di poterle utilizzare in Cubase.

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. Possono essere ad esempio utilizzati diversi ingressi, come il livello di linea consumer (-10 dBV) o professionale (+4 dBu).

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 in ingresso per i segnali diretti verso la propria unità hardware audio, poiché questi sono gestiti in modo diverso dalle varie schede. La regolazione dei livelli in ingresso viene eseguita da una speciale applicazione inclusa con la periferica hardware o tramite il 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 **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Sistema audio**.
 3. Aprire il menu a tendina **Driver ASIO** e selezionare il driver relativo alla periferica audio utilizzata.
 4. Fare clic su **Cambia** per confermare la scelta.
-

Configurazione delle periferiche hardware audio

Prima di poter utilizzare le periferiche audio collegate al proprio sistema è necessario selezionarle e configurarle nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio**.

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.
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 macOS, fare clic su **Open Config App**.

Questo pulsante è disponibile solo per particolari dispositivi hardware. Se nel proprio sistema non dovesse essere presente, consultare la relativa documentazione.

NOTA

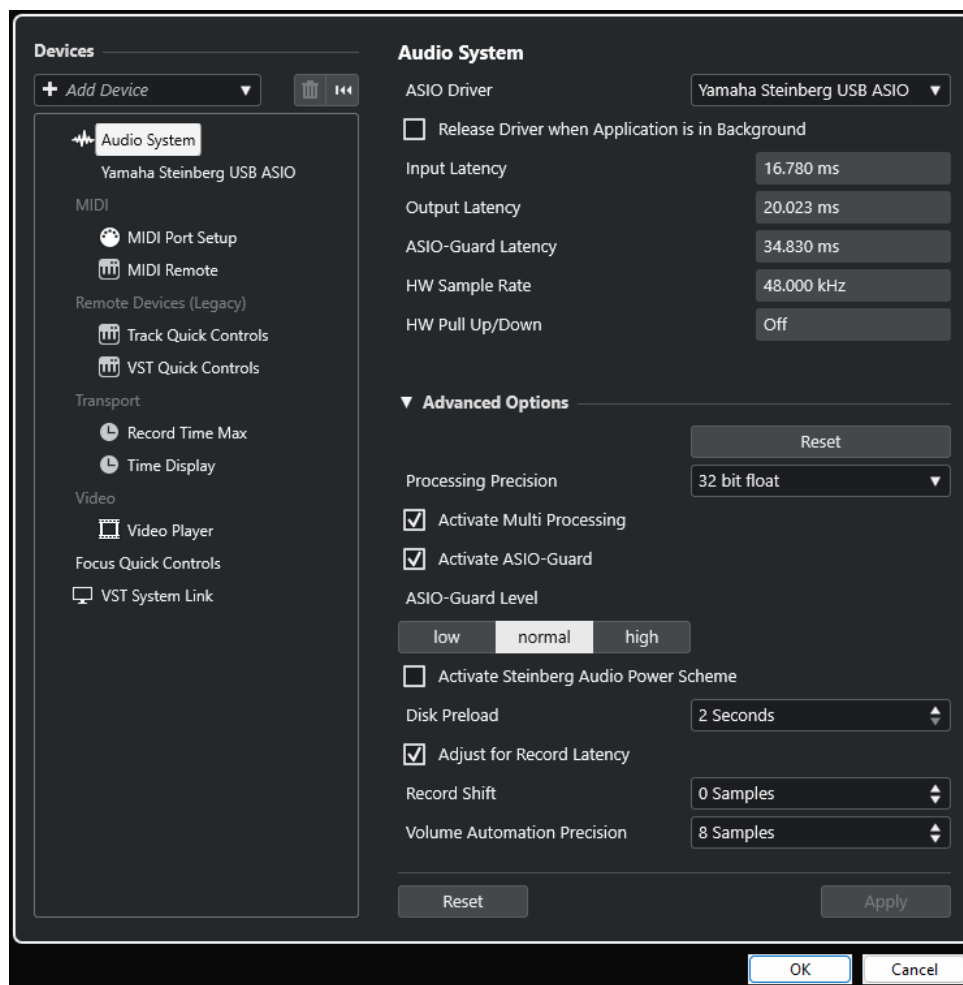
Il pannello di controllo viene fornito dal produttore dell'unità hardware audio ed è diverso per ciascuna marca e modello di interfaccia. Steinberg fornisce comunque i pannelli di controllo per il driver ASIO generico a bassa latenza (solo Windows).

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

Pagina Sistema audio

Nella pagina **Sistema audio** è possibile selezionare un driver ASIO per il proprio dispositivo hardware audio.

- Per aprire la pagina **Sistema audio**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e selezionare l'opzione **Sistema audio** nell'elenco **Periferiche**.



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 se 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.

Nella sezione **Opzioni avanzate** sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Consente di ripristinare i valori predefiniti per le opzioni in questa sezione.

Precisione del processamento

Consente di impostare la precisione del processamento audio in formato 32 bit in virgola mobile o 64 bit in virgola mobile. A seconda dell'impostazione scelta, tutti i canali vengono processati e mixati in formato 32 bit in virgola mobile o 64 bit in virgola mobile.

NOTA

Una precisione del processamento a 64 bit in virgola mobile può causare un aumento considerevole del carico sulla CPU e del consumo di memoria.

Per visualizzare tutti i plug-in che supportano il processamento a 64 bit in virgola mobile, aprire la sezione **Gestione dei plug-in VST** dal menu **Studio** e attivare l'opzione **Visualizza i plug-in che supportano il processamento a 64 bit in virgola mobile** nel menu a tendina **Opzioni di visualizzazione**.

NOTA

I plug-in e gli strumenti virtuali in formato VST 2 vengono sempre processati con una precisione a 32 bit.

Attiva il multiprocessing

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 multiprocessing**.

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.

Attiva schema di potenza audio di Steinberg

Disattiva tutte le modalità di risparmio energetico che hanno un impatto sul processamento in tempo reale.

NOTA

Questo è possibile solo a latenze molto basse e comporta l'aumento del consumo energetico del computer.

Pre caricamento 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.

Precisione dell'automazione del volume

Consente di definire il numero di campioni dopo i quali un nuovo evento di automazione del volume viene processato. La curva di automazione tra gli eventi processati è interpolata. Ciò consente di rendere più fluide le transizioni tra gli eventi di automazione e previene salti improvvisi che possono causare crepitii.

In fondo alla pagina, sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Invia un segnale di reset alla periferica ASIO attiva e riavvia il processamento audio. Questo può risolvere problemi con la riproduzione audio.

NOTA

Questa funzione può portare a una breve interruzione della riproduzione.

Applica

Applica le impostazioni definite in questa pagina.

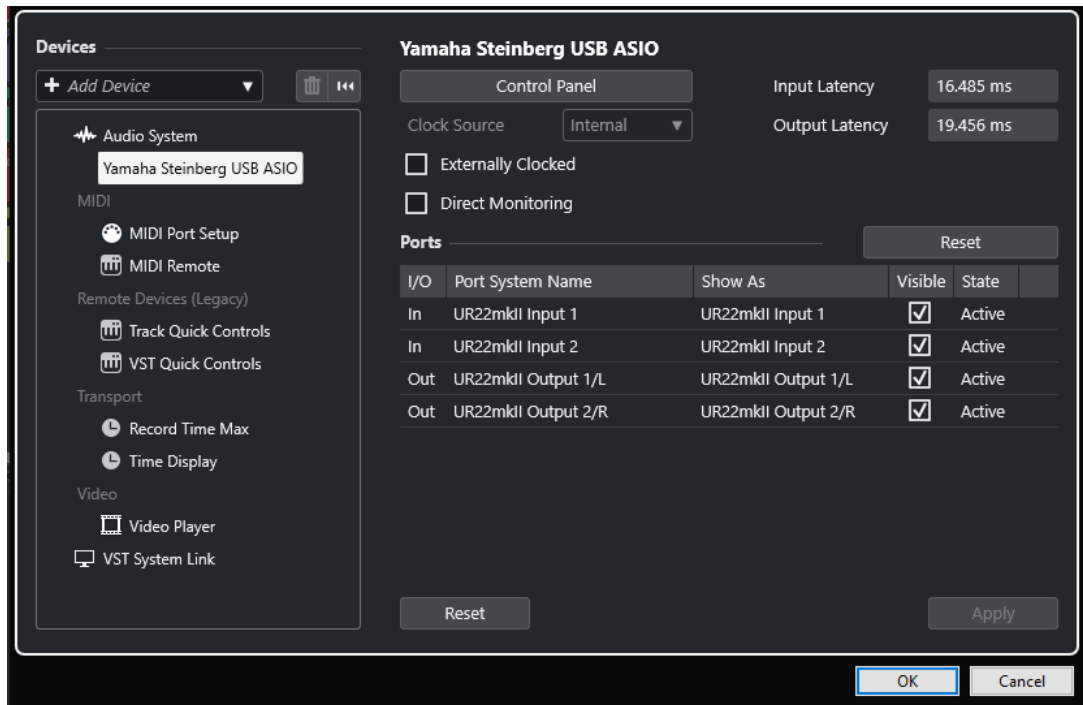
LINK CORRELATI

[Finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 574

Pagina di configurazione dei driver ASIO

Questa pagina consente di configurare il proprio driver ASIO.

- Per aprire la pagina di configurazione dei driver ASIO, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e selezionare il driver desiderato dall'elenco **Periferiche**.



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.

Nella sezione **Porte** sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Consente di ripristinare i nomi predefiniti delle porte e di abilitare la visibilità per tutte le 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.

In fondo alla pagina, sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Invia un segnale di reset alla periferica ASIO attiva e riavvia il processamento audio. Questo può risolvere problemi con la riproduzione audio.

NOTA

Questa funzione può portare a una breve interruzione della riproduzione.

Applica

Applica le impostazioni definite in questa pagina.

Utilizzo di sorgenti di clock esterne

Se si utilizza 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 **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità 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 della **Finestra progetto** viene evidenziato in un colore diverso. Cubase è in grado di accettare 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 se Cubase è in fase di esecuzione.

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.

2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Sistema audio**.
 3. Attivare l'opzione **Rilascia il driver ASIO quando l'applicazione è in background**.
-

RISULTATO

L'applicazione che ha il focus può 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.

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 **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.
 3. Apportare le modifiche desiderate.
 4. Fare clic su **OK**.
-

LINK CORRELATI

[Pagina di configurazione dei driver ASIO](#) a pag. 19

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 audio](#) a pag. 29

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 **Monitoraggio diretto** ASIO.

Quest'ultima rappresenta una combinazione degli altri metodi.

LINK CORRELATI

[Monitoraggio esterno](#) a pag. 237

[Monitoraggio tramite Cubase](#) a pag. 236

[ASIO Direct Monitoring](#) a pag. 237

Configurazione delle apparecchiature MIDI

È necessario configurare le proprie apparecchiature MIDI prima di poterle utilizzare in Cubase.

IMPORTANTE

Spegnere tutte le periferiche prima di effettuare qualsiasi connessione.

PROCEDIMENTO

1. Collegare le proprie periferiche MIDI (tastiera, 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 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.

Visualizzare o nascondere le porte MIDI

Tramite i menu a tendina MIDI nel programma è possibile visualizzare le porte MIDI che si intende utilizzare e nascondere quelle non utilizzate.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Configurazione delle porte MIDI**.
 3. Per nascondere una porta MIDI, disattivare la relativa colonna **Visibile**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Configurazione dell'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. Affinché ciò funzioni, è necessario prima definire quali ingressi sono inclusi quando si seleziona l'opzione **All MIDI Inputs** per una traccia MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Configurazione delle porte MIDI**.
3. Attivare l'opzione **In 'All MIDI Inputs'** per una porta.

NOTA

Se è stata 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**.
-

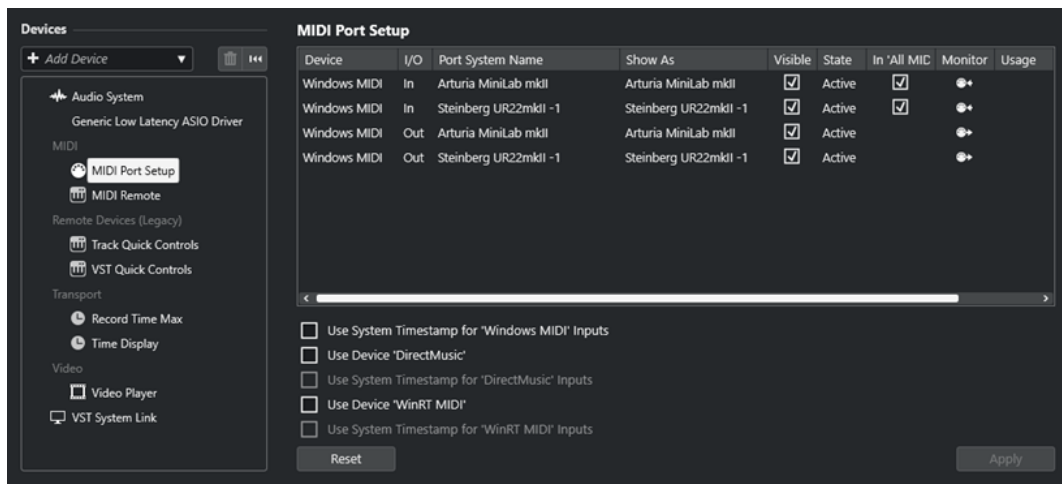
RISULTATO

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

Pagina Configurazione delle porte MIDI

La pagina **Configurazione delle porte MIDI** nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** mostra le periferiche MIDI collegate e consente di configurarne le porte.

- Per aprire la pagina **Configurazione delle porte MIDI**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e attivare l'opzione **Configurazione delle porte MIDI** nell'elenco **Periferiche**.



Sono 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.

Stato

Lo stato della porta MIDI.

Monitoraggio

Apri la finestra **Monitoraggio degli ingressi/Monitoraggio delle uscite** che consente di monitorare gli eventi MIDI in entrata/in uscita.

Utilizzo

Se si collega un controller MIDI e lo si utilizza nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**, le colonne **Utilizzo** delle porte corrispondenti cambiano per visualizzare il nome del controller collegato. Queste porte vengono utilizzate solamente per il controllo in 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 prestazioni 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.

Utilizza la periferica 'WinRT MIDI'

Attiva la **API Runtime MIDI** di Windows, **WinRT MIDI**, che offre un supporto nativo del bluetooth MIDI in Windows, una migliore funzionalità plug and play e una gestione migliorata di più dispositivi identici.

In caso di problemi con le funzionalità bluetooth MIDI e plug and play, disattivare la funzione **Utilizza la periferica 'WinRT MIDI'**, ricollegare il dispositivo bluetooth MIDI e attivare nuovamente **Utilizza la periferica 'WinRT MIDI'**.

Utilizza il timestamp del sistema per gli ingressi 'WinRT 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.

In fondo alla pagina, sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Consente di ripristinare i nomi predefiniti delle porte e di abilitare la visibilità per tutte le porte.

Applica

Applica le impostazioni definite in questa pagina.

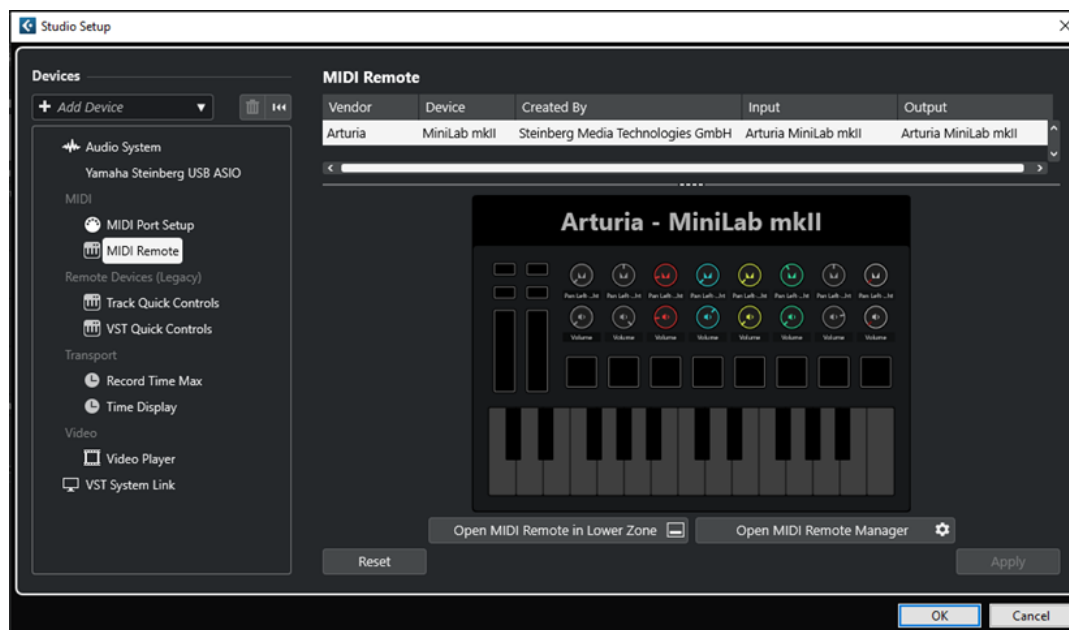
Supporto delle funzionalità plug and play per le periferiche MIDI

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.

Pagina MIDI Remote

La pagina **MIDI Remote** nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** mostra i controller MIDI collegati.

- Per aprire la pagina **MIDI Remote** selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e attivare l'opzione **MIDI Remote** nell'elenco **Periferiche**.



Sono visualizzate le seguenti colonne:

Produttore

Mostra le informazioni sul produttore del controller MIDI collegato.

Periferica

Visualizza il controller MIDI collegato.

Creato da

Mostra le informazioni sul creatore dello script per il controller MIDI collegato.

Ingresso

Visualizza la porta di ingresso del proprio controller MIDI.

Output

Visualizza la porta di uscita del proprio controller MIDI.

Apri MIDI Remote nell'area inferiore

Apri la scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Apri il gestore MIDI Remote

Apri il **Gestore MIDI Remote**, il quale visualizza una serie di informazioni sui controller MIDI collegati e sugli script installati.

In fondo alla pagina, sono disponibili le seguenti opzioni:

Reinizializza

Consente di ripristinare i nomi predefiniti delle porte e di abilitare la visibilità per tutte le porte.

Applica

Applica le impostazioni definite in questa pagina.

LINK CORRELATI

[MIDI Remote](#) a pag. 585

Sincronizzatori

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. 864

Connessioni audio

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

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

Finestra Connessioni audio

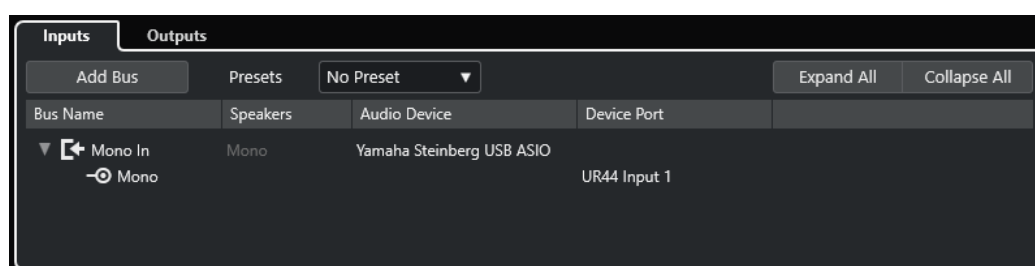
La finestra **Connessioni audio** consente di configurare i bus di ingresso e uscita.

Per aprire la finestra **Connessioni audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

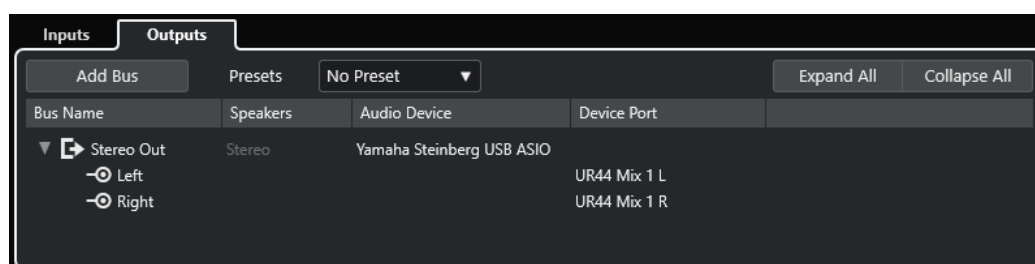
- Selezionare **Studio > Connessioni audio**.
- Premere **F4**.

Le schede Ingressi/Uscite

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



Scheda Ingressi



Scheda Uscite

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

Aggiungi bus

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

Preset

Aprire il menu a tendina **Preset** in cui è possibile selezionare dei preset contenenti le configurazioni dei bus. Il comando **Salva preset** consente di salvare una configurazione dei bus sotto forma di preset. Il comando **Rimuovi preset** consente di eliminare il preset selezionato.

Espandi/Comprimi tutto

Espande/comprime tutti i bus nell'elenco dei bus.

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 della 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 della 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 Adat1 è già assegnata a tre bus stereo più due bus aggiuntivi.

Rinomina degli ingressi e delle uscite delle periferiche hardware utilizzate

Prima di configurare i propri bus è consigliabile rinominare gli ingressi e le uscite predefinite dell'unità hardware audio utilizzata. In questo modo è possibile trasferire i progetti tra computer e setup 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 l'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), si apre la finestra di dialogo **Porte mancanti**. Tramite questa finestra è possibile riassegnare manualmente le porte utilizzate nel progetto in base alle porte del proprio computer.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Sistema audio**.
3. Aprire il menu a tendina **Driver ASIO** e selezionare il driver relativo alla periferica audio utilizzata.
4. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.

5. Nella colonna **Visualizza come**, fare clic sul nome di una porta e inserire un nuovo nome.
 6. Ripetere i passaggi precedenti fino a quando sono state rinominate tutte le porte necessarie.
 7. Fare clic su **OK**.
-

LINK CORRELATI

[Riassegnazione delle porte mancanti](#) a pag. 101

Nascondere le porte

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.
 3. Nella colonna **Visibile**, disattivare le porte che si desidera nascondere.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Attivazione e disattivazione delle porte (solo macOS)

Su macOS è possibile specificare quali porte di ingresso e di 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 alcune altre schede audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.
 3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
 4. Attivare/Disattivare le porte desiderate.
 5. Fare clic su **OK**.
-

Aggiunta dei bus di ingresso e uscita

Per poter stabilire un collegamento tra le unità hardware audio e Cubase è necessario aggiungere dei bus di ingresso e uscita.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Connessioni audio**, 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 nome del bus viene impostato in base alla configurazione dei canali.
 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 per la periferica hardware audio utilizzata.
-

Configurazione del bus di uscita predefinito (main mix)

Main mix è il bus di uscita predefinito 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 predefinito.

PREREQUISITI

Aggiungere un bus di uscita.

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

Il bus selezionato viene utilizzato come bus predefinito. Il **Main mix** viene indicato da un'icona altoparlante accanto al nome.

LINK CORRELATI

[Le schede Ingressi/Uscite](#) a pag. 29

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.

- Configurazioni dei 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 predefiniti per le configurazioni dei bus di ingresso e uscita. Se si crea un nuovo progetto vuoto, vengono applicati questi preset predefiniti. Per creare un preset predefinito, salvare le proprie configurazioni dei bus di ingresso e uscita preferite sotto il nome **Predefinito**. Se non sono stati impostati dei preset predefiniti, quando si crea un nuovo progetto vuoto viene applicata l'ultima configurazione dei bus di ingresso e uscita utilizzata.

Salvataggio di 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 **Studio > Connessioni audio**.
2. Fare clic sulla scheda **Ingressi** o **Uscite** e definire la configurazione dei bus.
3. Aprire il menu **Preset** e selezionare **Salva preset**.
4. Digitare un nome nella finestra di dialogo **Salva preset**.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

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

Eliminazione di un preset di configurazione dei bus

È possibile eliminare i preset di configurazione dei bus non più necessari.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Connessioni audio**.
2. Fare clic sulla scheda **Ingressi** o sulla scheda **Uscite**.
3. Dal menu **Preset**, selezionare il preset che si intende eliminare.
4. Selezionare **Rimuovi preset**.

RISULTATO

Il preset viene eliminato.

Bus di monitoraggio

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

LINK CORRELATI

[Configurazione del bus di uscita predefinito \(main mix\)](#) a pag. 32
[MixConsole](#) a pag. 308

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.

Rimozione dei bus

È possibile rimuovere i bus di cui non si ha più bisogno.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Connessioni audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un singolo bus, fare clic-destro sul bus desiderato nell'elenco e selezionare **Elimina bus**.
In alternativa, è possibile selezionare il bus e premere **Backspace**.
 - Per rimuovere più bus di ingresso o uscita contemporaneamente, utilizzare **Shift** o **Ctrl/Cmd** per selezionarli dall'elenco, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare **Rimuovi i bus selezionati**.
-

Modifica dell'assegnazione delle porte

È possibile modificare l'assegnazione delle porte dei bus.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Connessioni audio**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare l'assegnazione di un singolo bus, aprire il menu a tendina **Porta della periferica** e selezionare una nuova porta.
 - Per assegnare dei bus consecutivi a più bus selezionati, aprire il menu a tendina **Porta della periferica** per la prima voce selezionata, premere **Shift** e selezionare una porta.
 - Per assegnare la stessa porta a più bus selezionati, aprire il menu a tendina **Porta della periferica** per la prima voce selezionata, premere **Shift - Alt/Opt** e selezionare una porta.
-

Rinomina di più bus contemporaneamente

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Connessioni audio**.
 2. Selezionare i bus che si desidera rinominare.
 3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Digitare un nuovo nome per uno dei bus, seguito da un numero.
 - Digitare un nuovo nome per uno dei bus, seguito da uno spazio e da una lettera maiuscola.
 4. Premere **Invio**.
-

RISULTATO

I bus vengono rinominati automaticamente utilizzando dei numeri o delle lettere incrementali.

NOTA

Il processo di rinomina inizia dal bus in cui si modifica il nome e procede fino in fondo. Continua quindi dall'alto fino a quando tutti i bus selezionati sono stati rinominati.

Assegnazione esclusiva delle porte

Per specifici 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 deve essere assegnata a nessun altro bus. In caso contrario, la connessione al primo bus viene interrotta.

Le porte corrispondenti sono contrassegnate nella finestra **Connessioni audio** del menu a tendina **Porta della 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 divisa in varie sezioni:

1 Canale

La scheda **Canale** visualizza le sezioni e i layout relativi al canale per la traccia che è selezionata nell'elenco tracce.

2 Area sinistra

L'area sinistra visualizza l'**Inspector**, strutturato in due schede, la scheda **Traccia** e la scheda **Editor**:

- La scheda **Traccia** contiene le impostazioni per la traccia che è selezionata nell'elenco tracce.

NOTA

Nella presente documentazione, il termine **Inspector** viene utilizzato per riferirsi alla scheda **Traccia** dell'**Inspector**.

- La scheda **Editor** contiene le impostazioni per l'editor che è aperto nell'area inferiore.

3 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 **Barra di trasporto**.

4 Area inferiore

L'area inferiore visualizza le schede **Chord Pad**, **Editor**, **Sampler Control**, **MixConsole** e **MIDI Remote**.

5 Area destra

L'area destra visualizza il rack **VSTi** e il rack **Media**.

LINK CORRELATI

[Area di progetto](#) a pag. 38

[Scheda Canale](#) a pag. 52

[Area sinistra della finestra progetto](#) a pag. 53

[Area inferiore della finestra progetto](#) a pag. 57

[Area destra della finestra progetto](#) a pag. 63

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Menu in Cubase

I principali menu e sotto menu in Cubase forniscono l'accesso a tutte le funzionalità e impostazioni del programma.

Sui sistemi Windows, il menu completo è disponibile nella **Finestra progetto**. Altre finestre offrono menu propri con un numero ridotto di voci di menu, utili nei rispettivi contesti. Nell'**Hub**, il menu viene sempre visualizzato. I menu di tutte le altre finestre possono essere visualizzati/nascosti attivando/disattivando l'opzione **Visualizza la barra dei menu** nel menu contestuale del titolo della finestra corrispondente.

Sui sistemi macOS, tutti i menu sono disponibili tramite la barra dei menu di sistema posta in cima allo schermo.

Visualizzare/nascondere le barre dei menu (solo Windows)

Sui sistemi Windows, è possibile decidere se visualizzare o nascondere le barre dei menu per la maggior parte delle finestre.

NOTA

Per l'**Hub** non è possibile nascondere la barra dei menu.

PROCEDIMENTO

- Per visualizzare/nascondere la barra dei menu di una finestra, fare clic-destro sulla rispettiva barra del titolo e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza la barra dei menu**.

LINK CORRELATI

[Menu in Cubase](#) a pag. 37

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 la scheda **Canale**, fare clic su **Visualizza/Nascondi il canale** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.
 - 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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Scheda Canale](#) a pag. 52

[Area sinistra della finestra progetto](#) a pag. 53

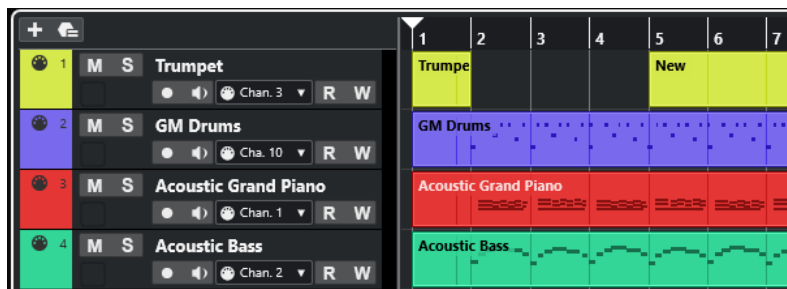
[Area inferiore della finestra progetto](#) a pag. 57

[Area destra della finestra progetto](#) a pag. 63

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 **Barra di trasporto** per l'area di progetto.



LINK CORRELATI

[Elenco tracce](#) a pag. 45

[Riquadro di visualizzazione degli eventi](#) a pag. 46

[Controlli delle tracce globali](#) a pag. 47

[Righello](#) a pag. 47

[Linea di stato](#) a pag. 49

[Linea info](#) a pag. 50

[Linea della vista d'insieme](#) a pag. 51

[Barra di trasporto](#) a pag. 51

Barra degli strumenti della finestra progetto

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 gli strumenti di lavoro, fare clic-destro su un'area vuota della barra degli strumenti e attivare gli strumenti di lavoro che si desidera visualizzare. Per visualizzare tutti gli strumenti di lavoro, fare clic su **Mostra tutto**.

NOTA

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

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Controllo di attivazione del progetto

Attiva il progetto



NOTA

Disponibile solamente se è aperto più di un progetto.

Attiva un progetto.

Storia del progetto

Annulla/Ripeti



Annulla/Ripete le azioni eseguite nella **Finestra progetto**.

Forza la compensazione del ritardo

Forza la compensazione del ritardo



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

Divisore sinistro

Divisore sinistro

Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Finestre delle sezioni Media e MixConsole

Apri MediaBay



Apri/Chiude **MediaBay**.

Apri la finestra del Pool



Apri/Chiude la finestra del **Pool**.

Apri MixConsole



Apri/Chiude la **MixConsole**.

Pulsanti di stato

Disattiva tutti gli stati di mute



Consente di disattivare tutti gli stati di mute.

Disattiva tutti gli stati di solo



Consente di disattivare tutti gli stati di solo.

Attiva/Disattiva la lettura [pulsante R] per tutte le tracce



Attiva/Disattiva la lettura dell'automazione per tutte le tracce.

Attiva/Disattiva la scrittura [pulsante W] per tutte le tracce



Attiva/Disattiva la scrittura dell'automazione per tutte le tracce.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Seleziona 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**.

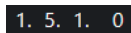
Localizzatori

Vai alla posizione del localizzatore sinistro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore sinistro.

Posizione del localizzatore sinistro



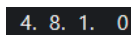
Visualizza la posizione del localizzatore sinistro.

Vai alla posizione del localizzatore destro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore destro.

Posizione del localizzatore destro



Visualizza la posizione del localizzatore destro.

Controlli di trasporto

Vai al marker precedente/alla posizione zero



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker precedente/ alla posizione zero sulla linea del tempo.

Vai al marker successivo/alla fine del progetto



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo/ alla fine del progetto.

Riavvolgimento



Sposta indietro la posizione.

Avanti



Sposta avanti la posizione.

Attiva il ciclo



Attiva/Disattiva la modalità ciclo.

Arresta



Arresta la riproduzione.

Avvia



Avvia la riproduzione.

Registrazione



Attiva/Disattiva la modalità registrazione.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare eventi e parti.

Seleziona un intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Disegna



Consente di disegnare gli eventi.

Cancella



Consente di cancellare gli eventi.

Separa



Consente di separare gli eventi.

Incolla



Consente di incollare gli eventi.

Mute



Consente di mettere in mute gli eventi.

Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre l'ingrandimento.

Retta



Crea una serie di eventi contigui.

Riproduzione



Consente di riprodurre gli eventi.

Colore



Consente di assegnare dei colori agli eventi.

Menu colore

Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati



Apri il pannello **Colora** che consente di colorare le tracce o gli eventi selezionati.

Spinta

Spingi l'inizio verso sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Spingi l'inizio verso 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.

Spingi la fine verso sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Spingi la fine verso destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Agganciamento

Aggancia ai punti di zero



Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Agganciamento attiv./disatt.



Consente di limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale alle posizioni specificate tramite il parametro **Tipo di agganciamento**.

Tipo di agganciamento



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

Tipo di griglia

Tipo di griglia



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

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

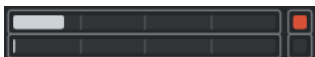
Apri il pannello della quantizzazione



Consente di aprire il **Pannello della quantizzazione**.

Indicatore delle prestazioni audio

Indicatore delle prestazioni audio



La barra superiore visualizza il picco in tempo reale corrente, oppure il carico ASIO-Guard, a seconda di quale dei due presenta il valore più elevato. La barra inferiore mostra il carico di trasferimento dell'hard disk del motore del disco.

Per una visione più dettagliata del picco in tempo reale e del carico ASIO-Guard, fare clic per aprire il pannello **Prestazioni audio**.

Assistente di mappatura MIDI Remote

Apri l'assistente di mappatura MIDI Remote



Apri l'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

Divisore destro

Divisore destro

Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Controlli dell'area della finestra

Visualizza/Nascondi il canale



Visualizza/nasconde la scheda **Canale**.

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Visualizza/Nasconde l'area sinistra della finestra.

Visualizza/Nascondi l'area inferiore



Visualizza/Nasconde l'area inferiore della finestra.

Visualizza/Nascondi l'area destra



Visualizza/Nasconde l'area destra della finestra.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

LINK CORRELATI

[Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti di lavoro](#) a pag. 45

[Menu dei tipi di modalità operative della funzione agganciamento](#) a pag. 75

[Marker](#) a pag. 298

[Automazione](#) a pag. 544

[Sincronizzazione](#) a pag. 864

[Pannello delle prestazioni audio](#) a pag. 925

Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti di lavoro

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

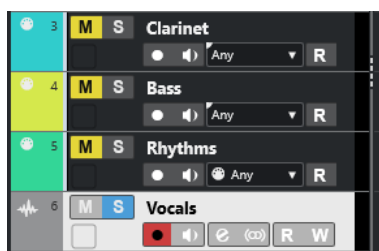
La casella degli strumenti rende disponibili gli strumenti di lavoro (detti anche tools) presenti nella barra degli strumenti alla posizione del puntatore del mouse. Essa può essere aperta al posto dei menu contestuali standard all'interno del riquadro di visualizzazione degli eventi e negli editor.



- Per attivare la funzione relativa alla casella degli strumenti (toolbox), attivare l'opzione **Visualizza la casella degli strumenti con un clic-destro** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Strumenti di lavoro**).
- Per aprire la casella degli strumenti, fare clic-destro nel riquadro di visualizzazione degli eventi o in un editor.
Se la funzione **Visualizza la casella degli strumenti con un clic-destro** è disattivata, si apre 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 **Visualizza la casella degli strumenti con un clic-destro** è disattivata, premere un qualsiasi tasto modificatore per aprire la casella degli strumenti al posto del menu contestuale.

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 **Configurazione dei controlli delle tracce**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione dei controlli delle tracce](#) a pag. 138

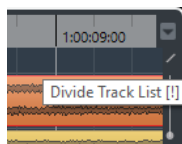
Divisione dell'elenco tracce

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. Questo consente di 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 al video.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Progetto > Dividi l'elenco delle tracce**.
 - Fare clic su **Dividi l'elenco delle tracce** nell'angolo superiore-destro della **Finestra progetto**, sotto il righello.



RISULTATO

L'elenco tracce viene diviso e 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.

NOTA

La zona dell'area di progetto che ha il focus è indicata da una cornice di focus evidenziata e continua, mentre la zona non attiva è visualizzata con una cornice tratteggiata.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

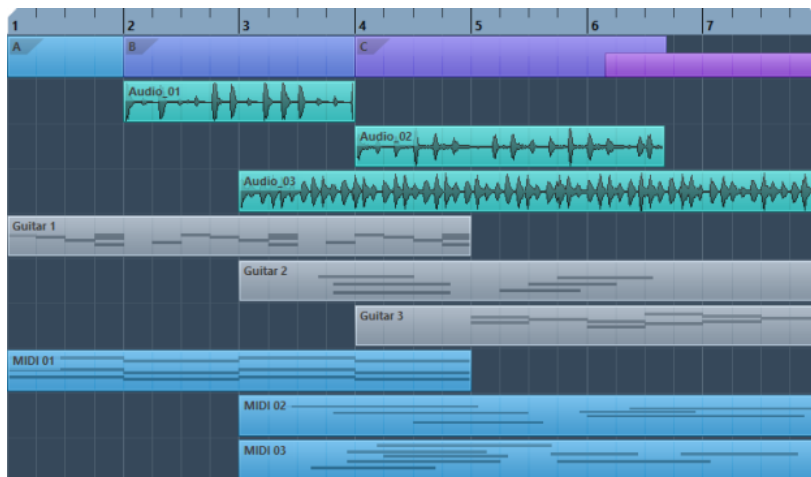
- Per spostare qualsiasi tipo di traccia dall'elenco tracce inferiore a quello superiore e viceversa, fare clic-destro sulla traccia desiderata nell'elenco tracce e selezionare l'opzione **Sposta nell'altra sezione dell'elenco tracce** dal menu contestuale.
- Per ridimensionare la parte superiore dell'elenco 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 l'elenco delle tracce**.

LINK CORRELATI

[Focus della tastiera nella finestra progetto](#) a pag. 69

Riquadro di visualizzazione degli eventi

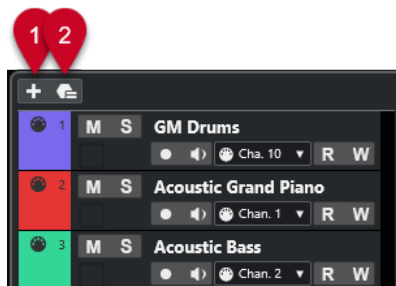
Il riquadro di visualizzazione degli eventi mostra le parti e gli eventi utilizzati nel progetto. Questi sono posizionati lungo la linea del tempo.



Controlli delle tracce globali

I controlli delle tracce globali consentono di gestire le tracce presenti nell'elenco tracce.

- I controlli delle tracce globali sono visualizzati sopra l'elenco tracce.



1 Aggiungi una traccia

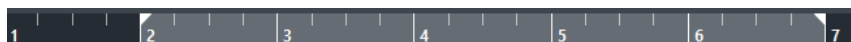
Consente di aprire la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

2 Utilizza un preset delle tracce

Consente di aggiungere una traccia utilizzando un preset.

Righello

Per impostazione predefinita, 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 **Configurazione del progetto**.

È comunque possibile selezionare un formato di visualizzazione indipendente per il righello.

- 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, oppure fare clic-destro in un punto qualsiasi del righello.

Le impostazioni del righello agiscono sul righello, sulla linea info e sui valori di posizione delle descrizioni comando.

È anche possibile selezionare dei formati indipendenti per altri righelli e display di posizione.

NOTA

Per impostare globalmente il formato di visualizzazione per tutte le finestre, utilizzare il menu a tendina **Formato di visualizzazione** nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto** o il menu a tendina **Seleziona il formato di tempo primario** nella **Barra di trasporto**, oppure tenere premuto **Ctrl/Cmd** e selezionare un formato in un righello qualsiasi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione del progetto](#) a pag. 96

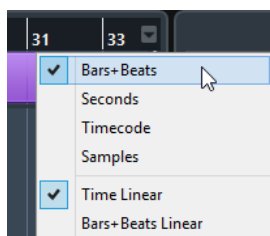
[Modalità del righello](#) a pag. 49

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

Menu Formato di visualizzazione del righello

È possibile selezionare un formato di visualizzazione per il righello.

- Per vedere i formati di visualizzazione del righello disponibili, fare clic sul pulsante a freccia a destra del righello.



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

Imposta il righello in modo da visualizzare misure, movimenti, note da un sedicesimo e tick. Per impostazione predefinita, ciascuna nota da un sedicesimo corrisponde a 120 tick. Per modificare questo valore, regolare il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Secondi

Imposta il righello in modo da visualizzare ore, minuti, secondi e millisecondi.

Timecode

Imposta il righello in modo da visualizzare ore, minuti, secondi e fotogrammi. È possibile impostare il numero di fotogrammi (frame) al secondo (fps) tramite il menu a tendina **Frequenza fotogrammi progetto** nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**. Per visualizzare i sub-fotogrammi attivare la funzione **Mostra i sub-fotogrammi del timecode** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto**).

Campioni

Imposta il righello in modo da visualizzare i campioni.

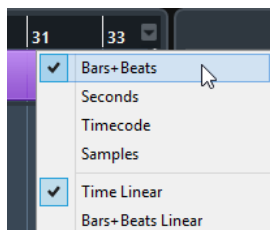
LINK CORRELATI

[Modalità del righello](#) a pag. 49

Modalità del righello

Per impostazione predefinita, il righello segue il formato del tempo primario, cioè il formato di visualizzazione che viene definito nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto** o nella sezione di **Trasporto**. Le modalità del righello consentono tuttavia di impostare un formato di visualizzazione per il righello, diverso dal formato di visualizzazione del riquadro del tempo principale.

- Per visualizzare le modalità del righello disponibili, fare clic sul pulsante a freccia a destra del righello.



Tempo lineare

Imposta il righello in relazione al tempo cronologico. Se sono presenti dei cambi di tempo sulla traccia **Tempo**, la distanza tra le misure varia in modalità **Misure e movimenti**.

Misure e movimenti lineari

Imposta il righello in relazione alla posizione della metrica, cioè misure e movimenti. Se sono presenti dei cambi di tempo sulla traccia **Tempo**, la distanza tra le misure rimane la stessa in modalità **Misure e movimenti**. Se il righello è impostato su una modalità basata sul tempo cronologico, la distanza tra i secondi varia in base ai cambi di tempo.

LINK CORRELATI

[Modifica del tempo e del tempo in chiave](#) a pag. 840

[Menu Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 48

[Finestra di dialogo Configurazione del progetto](#) a pag. 96

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

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:

Audio Inputs	Connected	Audio Outputs	Connected	Control Room	Not Connected	Max. Record Time	1082 hours 12 mins
Record Format	44.1 kHz - 16 bit	Project Frame Rate	30 fps	Project Pan Law	Equal Power	External Sync	OFFLINE

NOTA

Per visualizzare/nascondere gli elementi della linea di stato, fare clic-destro su un'area vuota della linea di stato e attivare le opzioni corrispondenti. Per visualizzare tutti gli elementi, fare clic su **Mostra tutto**.

Tempo di registrazione

Tempo di 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 per visualizzare in una finestra separata il tempo di registrazione rimanente.

Formato del file di registrazione

Formato di registrazione

Visualizza la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit utilizzati per la registrazione. Fare clic per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del progetto**.

Frequenza dei fotogrammi del progetto

Frequenza dei fotogrammi del progetto

Visualizza la frequenza di campionamento usata nel progetto. Fare clic per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del progetto**.

Legge di ripartizione stereo del 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 **Configurazione del progetto**.

Stato della sincronizzazione esterna

Stato della sincronizzazione esterna

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

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Linea info

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

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

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

NOTA

Per visualizzare/nascondere gli elementi della linea info, fare clic-destro su un'area vuota della linea info e attivare le opzioni corrispondenti. Per visualizzare tutti gli elementi, fare clic su **Mostra tutto**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Regole di modifica dei valori 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, le informazioni nella linea info vengono visualizzate in un altro colore. In questo caso, vengono visualizzate solo le informazioni sul 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.

Esempio: sono stati selezionati due eventi audio. Il primo evento ha una lunghezza di 1 misura, il secondo di 2 misure. Portando il valore nella linea info a 3, il primo evento viene ridimensionato adattandolo 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.

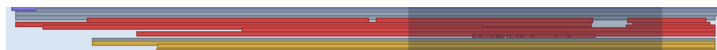
NOTA

Per cambiare il modificatore, selezionare un nuovo modificatore nella categoria **Linea info** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Modificatori degli strumenti di lavoro**).

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 **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 zoom 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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Barra di trasporto

La **Barra di trasporto** visualizza le funzioni di trasporto in un'area integrata della **Finestra progetto**.

- Per attivare la **Barra di trasporto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** e attivare l'opzione **Barra di trasporto**.

- Per visualizzare/nascondere i diversi strumenti di lavoro, fare clic-destro su un'area vuota della **Barra di trasporto** e attivare gli strumenti che si desidera visualizzare. Per visualizzare tutti gli strumenti di lavoro, fare clic su **Mostra tutto**.

LINK CORRELATI

[Menu Modalità di registrazione](#) a pag. 235

[Modalità di registrazione audio](#) a pag. 241

[Modalità di registrazione MIDI](#) a pag. 248

[Divisori sinistro/destro della barra degli strumenti di lavoro](#) a pag. 45

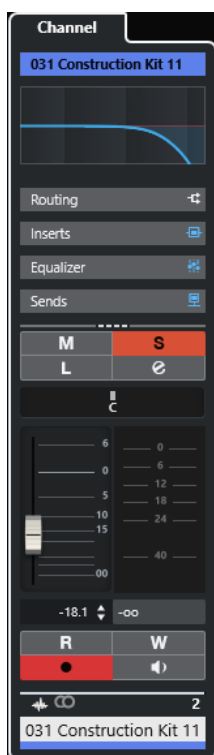
[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Scheda Canale

La scheda **Canale** visualizza le sezioni e i layout relativi al canale per la traccia che è selezionata nell'elenco tracce.

Per visualizzare/nascondere la scheda **Canale**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Visualizza/Nascondi il canale**.
- Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Canale**.



- Se la traccia selezionata non presenta un canale corrispondente o se la traccia è disabilitata, la scheda **Canale** è vuota.
- Se la traccia selezionata è una traccia MIDI o una traccia instrument assegnata a una porta MIDI esterna, la scheda **Canale** visualizza il canale MIDI.
- Se la traccia selezionata è una traccia MIDI o una traccia instrument assegnata a un rack multitimbrico o a una traccia instrument, la scheda **Canale** visualizza il primo canale return.

- Se la traccia selezionata è una traccia MIDI o una traccia instrument assegnata a uno strumento a uscite multiple, la scheda **Canale** visualizza un controllo che consente all'utente di scegliere quale canale return viene visualizzato.

NOTA

È possibile regolare l'ampiezza della scheda **Canale** trascinando il relativo divisore destro verso sinistra o destra.

LINK CORRELATI

[Elenco tracce](#) a pag. 45

[Sezioni dei canali](#) a pag. 137

[Inspector](#) a pag. 54

Apertura della scheda Canale

Se la scheda **Canale** non è visualizzata, è possibile visualizzarla tramite la barra degli strumenti della **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia nell'elenco tracce.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi il canale**.
 - Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Canale**.
-

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Canale](#) a pag. 52

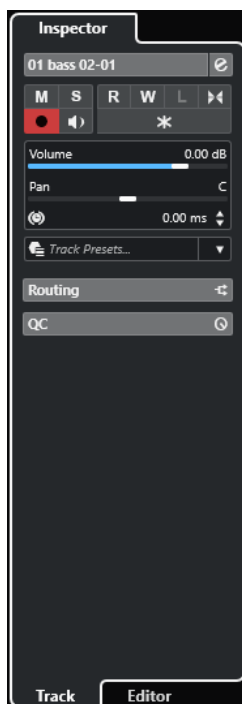
[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Area sinistra della finestra progetto

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**.

- **Inspector**



LINK CORRELATI

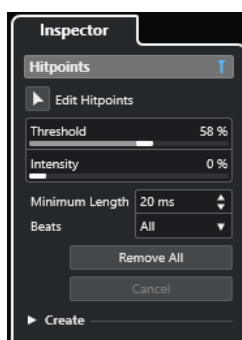
[Inspector](#) a pag. 54

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Inspector

L'**Inspector** mostra 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.

- Per visualizzare/nascondere l'**Inspector**, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area sinistra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.



Sono disponibili le seguenti schede:

Tracce

Aprire la scheda **Traccia dell'Inspector** per la traccia selezionata.

Editor

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

NOTA

È possibile regolare l'ampiezza dell'**Inspector** trascinando il divisore destro verso sinistra o verso destra.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 55

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

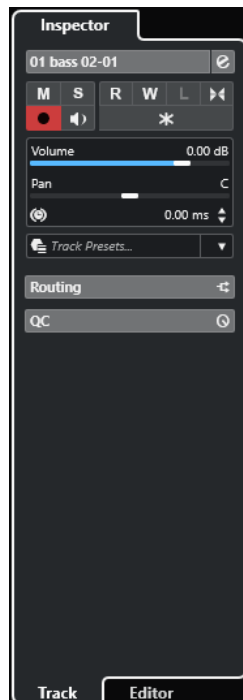
[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 61

Apertura dell'Inspector delle tracce

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

PROCEDIMENTO

1. Se l'**Area sinistra** non è visibile, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area sinistra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** per attivarla.
2. In fondo all'area sinistra, fare clic sulla linguetta **Tracce**.



RISULTATO

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

NOTA

Nella presente documentazione, il termine **Inspector** viene utilizzato per riferirsi alla scheda **Traccia dell'Inspector**.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

Apertura dell'Inspector dell'Editor

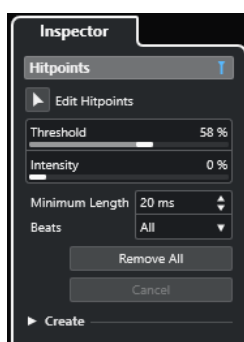
L'**Inspector dell'editor** visualizza i controlli e i parametri relativi all'evento o alla parte visualizzati nell'editor nell'area inferiore.

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

1. Se l'area sinistra non è visibile, 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.

NOTA

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

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 55

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 61

Sezioni dell'Inspector

Le schede **Tracce** ed **Editor** dell'**Inspector** sono divise 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 per impostazione predefinita. Le sezioni effettivamente disponibili dipendono dal tipo di traccia, evento o parte selezionati e dalle impostazioni che sono state definite per le schede **Tracce** ed **Editor** dell'**Inspector**.

- Per visualizzare/nascondere le sezioni, fare clic-destro in uno spazio vuoto dell'**Inspector** e attivare/disattivare le opzioni corrispondenti.
- Per aprire/chiedere le sezioni, fare clic sui relativi nomi.

NOTA

Per visualizzare esclusivamente la sezione selezionata e comprimere tutte le altre sezioni, fare clic-destro sull'intestazione della sezione e attivare l'opzione **Espansione in forma esclusiva delle sezioni**.

LINK CORRELATI

[Configurazione del pannello delle sezioni dell'Inspector](#) a pag. 123

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Sezione Impostazioni di base per le tracce audio](#) a pag. 125

[Sezione Impostazioni di base per le tracce instrument](#) a pag. 128

[Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI](#) a pag. 129

[Sezione Impostazioni di base per le tracce campionatore](#) a pag. 126

[L'Inspector della traccia arranger](#) a pag. 134

[Sezione Impostazioni di base per le tracce marker](#) a pag. 133

[L'Inspector della traccia video](#) a pag. 136

[L'Inspector dell'Editor dei tasti](#) a pag. 711

[Inspector dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 757

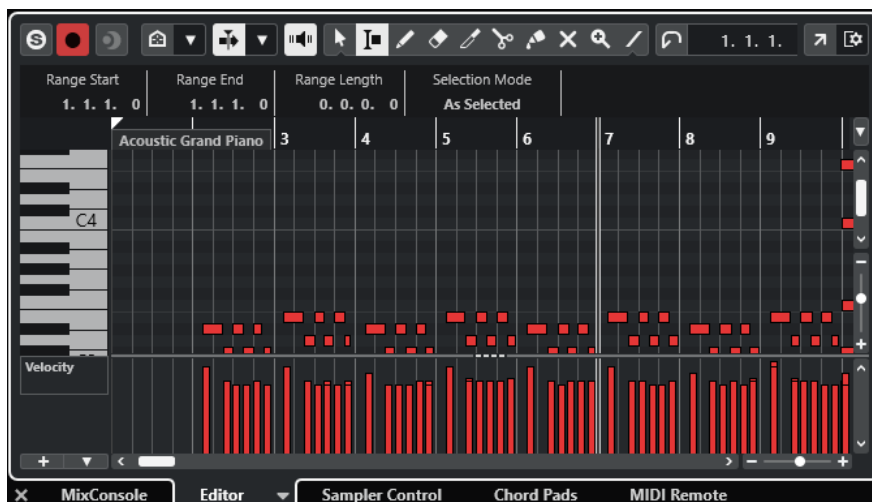
[Inspector dell'Editor dei campioni](#) a pag. 423

Area inferiore della finestra progetto

L'area inferiore della **Finestra progetto** consente di visualizzare finestre ed editor specifici in un'area integrata e fissa della **Finestra progetto**. 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 contiene le seguenti schede: **Chord Pad**, **MixConsole**, **Sampler Control**, **MIDI Remote** ed **Editor**.



NOTA

È possibile visualizzare/nascondere specifiche schede nell'area inferiore facendo clic-destro sulle rispettive linguette e attivando/disattivando le opzioni desiderate nel pannello **Configura le schede**.

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. 58](#)

[Apertura della MixConsole nell'area inferiore a pag. 59](#)

[Apertura del Sampler Control a pag. 60](#)

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore a pag. 61](#)

[Apertura di MIDI Remote nell'area inferiore a pag. 62](#)

[Barra degli strumenti della finestra progetto a pag. 39](#)

[Pannelli delle configurazioni a pag. 918](#)

Configurazione delle schede dell'area inferiore

L'area inferiore visualizza le schede **Chord Pad**, **Editor**, **Sampler Control**, **MixConsole** e **MIDI Remote**. È possibile modificare l'ordine delle schede e nascondere quelle non necessarie.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sull'intestazione di una scheda nell'area inferiore.



2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Attivare/disattivare le opzioni per visualizzare/nascondere le schede nell'area inferiore.
 - Trascinare gli elementi verso l'alto o verso il basso nell'elenco per modificare l'ordine delle schede.
 - Utilizzare il menu dei **Preset** per salvare un preset della propria configurazione.
-

RISULTATO

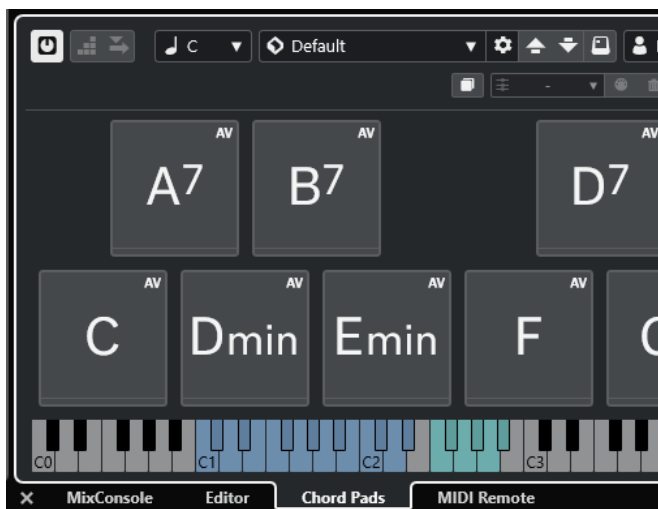
Le schede nell'area inferiore vengono visualizzate in base alla configurazione impostata.

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

[Utilizzo dei chord pad](#) a pag. 795

[Configurazione delle schede dell'area inferiore](#) a pag. 58

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

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**. Contemporaneamente, è possibile visualizzare 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 visualizzata nell'area inferiore.

LINK CORRELATI

[La MixConsole nell'area inferiore](#) a pag. 308

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Apertura del Sampler Control

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

[Tracce campionatore](#) a pag. 456

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Apertura dell'Editor nell'area inferiore

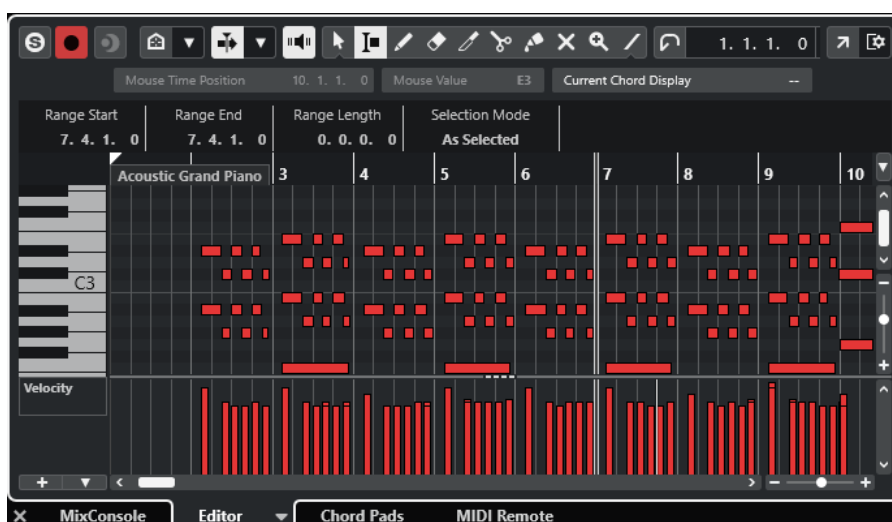
L'**Editor** nell'area inferiore consente di modificare gli eventi direttamente dall'area inferiore della **Finestra progetto**. Contemporaneamente, è possibile visualizzare il contesto delle proprie tracce e dei relativi eventi.

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. 62

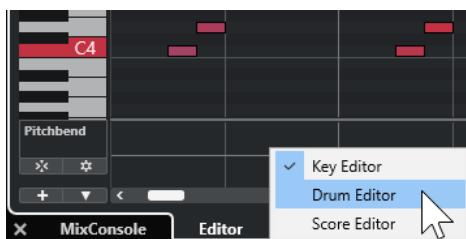
[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Selezionare un editor MIDI diverso

La parte MIDI che è aperta nell'editor nell'area inferiore può essere visualizzata in un editor MIDI diverso. Questa operazione può essere eseguita senza cambiare 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.

Apertura di MIDI Remote nell'area inferiore

La scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto** consente di caricare gli script per i dispositivi MIDI di controllo in remoto. Essa mostra una rappresentazione visiva del controller fisico vero e proprio e delle relative mappature dei controlli sui parametri di Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Se l'area inferiore non è visibile, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area inferiore** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** per attivarla.
2. In fondo all'area inferiore, fare clic sulla linguetta **MIDI Remote**.



RISULTATO

La scheda **MIDI Remote** viene aperta nell'area inferiore.

NOTA

La scheda **MIDI Remote** non è un'interfaccia utente cliccabile. Tutte le operazioni devono essere eseguite sul controller MIDI collegato.

LINK CORRELATI

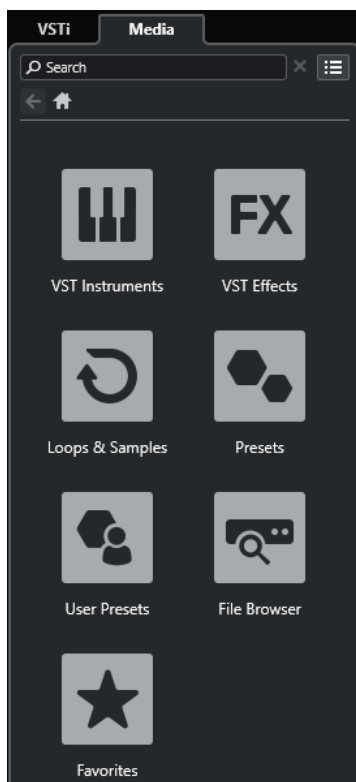
[MIDI Remote](#) a pag. 585

Area destra della finestra progetto

L'area destra della **Finestra progetto** consente di visualizzare il rack **VSTi** e il rack **Media**.

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 le seguenti linguette: **VSTi** e **Media**.



NOTA

È possibile visualizzare/nascondere specifiche schede nell'area destra facendo clic-destro sulle rispettive linguette e attivando/disattivando le opzioni desiderate nel pannello **Configura le schede**.

LINK CORRELATI

[Il rack VSTi nell'area destra](#) a pag. 65

[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 67

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Pannelli delle configurazioni](#) a pag. 918

Apertura del rack VSTi nell'area destra

È possibile aprire il rack **VSTi** 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 **VSTi** in cima all'area destra.



RISULTATO

Il rack **VSTi** viene aperto nell'area destra della **Finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[Il rack VSTi nell'area destra](#) a pag. 65

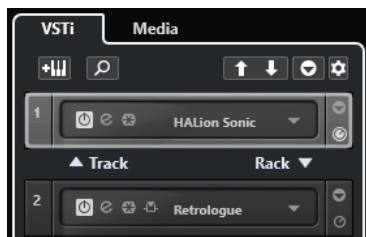
[VST instrument](#) a pag. 555

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Il rack VSTi nell'area destra

Il rack **VSTi** 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:

Aggiungi un VSTi da una traccia



Apri la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** che consente di selezionare un VST instrument e di aggiungere una traccia instrument ad esso associata.

Trova instrument



Apri un selettore che consente di trovare un VST instrument caricato.

Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sul VST instrument precedente



Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument precedente.

Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sul VST instrument successivo



Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument successivo.

Visualizza/Nascondi tutti i controlli rapidi VST



Visualizza/Nasconde i controlli rapidi predefiniti per tutti i VSTi caricati.

Configurazione



Apri il menu a tendina **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 VST instrument 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 VST instrument 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

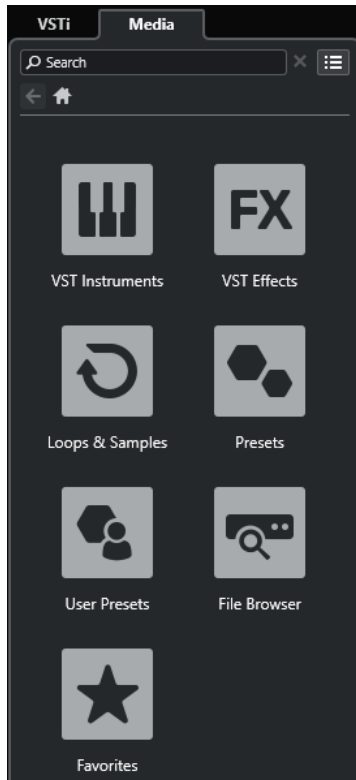
[Finestra VST Instrument](#) a pag. 559

Apertura del rack Media nell'area destra

È possibile visualizzare il rack **Media** nell'area destra della **Finestra progetto**. Questo consente di vedere il contesto delle proprie tracce ed eventi quando si trascinano gli eventi audio, le parti MIDI, i preset o i VST instrument nella **Finestra progetto**.

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 **Media** in cima all'area destra.



RISULTATO

Il rack **Media** viene aperto nell'area destra della **Finestra progetto**.

LINK CORRELATI

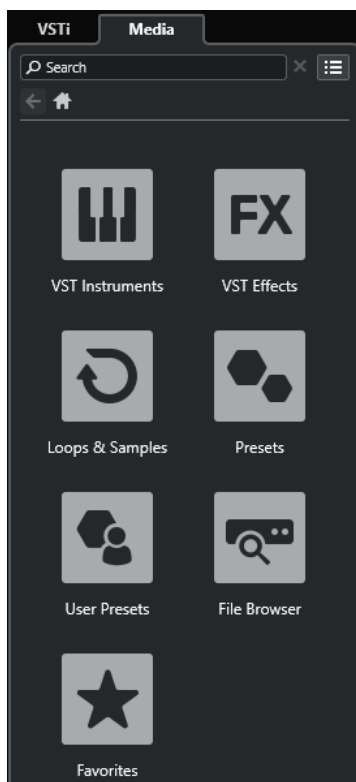
[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 67

[MediaBay e rack Media](#) a pag. 509

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Il rack Media nell'area destra

Il rack **Media** nell'area destra della **Finestra progetto** consente di trascinare eventi audio, parti MIDI o preset dei VST instrument e rilasciarli all'interno del riquadro di visualizzazione degli eventi. In questo rack sono elencati i contenuti di fabbrica di Steinberg e tutte le collezioni di contenuti di Steinberg installate.



La scheda **Home** del rack **Media** visualizza i seguenti riquadri:

VST instrument

Visualizza tutti i VST instrument inclusi.

Effetti VST

Visualizza tutti gli effetti VST inclusi.

Loop e campioni

Visualizza i loop audio, i loop MIDI e i suoni, ordinati per collezione di contenuti.

Preset

Visualizza i preset delle tracce, i preset strip, i preset delle catene di effetti e i preset degli effetti VST.

Preset utente

Visualizza i preset delle tracce, i preset strip, i banchi di pattern, i preset delle catene di effetti, i preset degli effetti VST e i preset dei VST instrument che sono elencati nella cartella **Utente**.

Preferiti

Visualizza le cartelle dei preferiti e consente di aggiungere dei nuovi preferiti. I preferiti vengono aggiunti automaticamente al database di **MediaBay**.

Browser dei file

Visualizza il proprio sistema di file e le seguenti cartelle predefinite: **Preferiti**, **Questo computer**, **VST Sound**, **Contenuti di fabbrica** e **Contenuti utente**. All'interno di queste cartelle è possibile cercare i file multimediali e accedervi in maniera istantanea.

LINK CORRELATI

[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 509

[MediaBay e rack Media](#) a pag. 509

Focus della tastiera nella finestra progetto

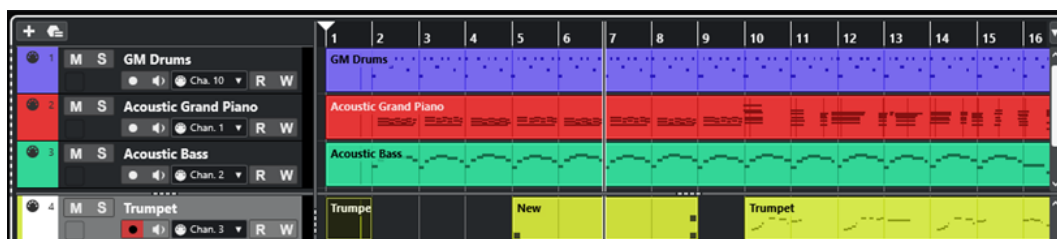
Le diverse aree della **Finestra progetto** possono essere controllate utilizzando i comandi da tastiera. Per poter utilizzare questa funzionalità, è necessario impostare il focus della tastiera sull'area che si intende controllare per mezzo dei comandi da tastiera.

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

- Area di progetto

NOTA

Se si attiva l'opzione **Dividi l'elenco delle tracce**, la zona dell'area di progetto che ha il focus è indicata da una cornice di focus evidenziata e continua, mentre la zona non attiva è visualizzata con una cornice tratteggiata.



- Scheda Canale
- 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 focus nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Interfaccia utente—Combinazioni di colori**).

LINK CORRELATI

- [Area di progetto](#) a pag. 38
- [Scheda Canale](#) a pag. 52
- [Area sinistra della finestra progetto](#) a pag. 53
- [Area inferiore della finestra progetto](#) a pag. 57
- [Area destra della finestra progetto](#) a pag. 63
- [Finestra progetto](#) a pag. 36
- [Divisione dell'elenco tracce](#) a pag. 45

Attivazione del focus della tastiera per un'area specifica

È possibile attivare il focus della tastiera per un'area tramite clic del mouse o 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 spostarsi 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

[Focus della tastiera nella finestra progetto](#) a pag. 69

Operazioni di zoom nella finestra progetto

Per eseguire delle operazioni di zoom (aumento/riduzione del fattore di zoom) nella **Finestra progetto**, utilizzare le tecniche di zoom standard.

NOTA

Se l'aggiornamento dell'immagine sullo schermo risulta lento sul proprio sistema, attivare l'opzione **Ingrandimento rapido** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Zoom**).

Regolazione dello zoom in senso orizzontale

- Selezionare lo strumento **Zoom** e fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi per eseguire un ingrandimento. Per ridurre il fattore di zoom, tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic.
- Spostare il puntatore del mouse sopra il riquadro di visualizzazione degli eventi, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e muovere la rotellina del mouse.
- Fare clic su **Preset di zoom orizzontale** e selezionare un'opzione dal menu.
- Utilizzare i cursori di zoom orizzontale per aumentare e ridurre il fattore di zoom.
- Fare clic sulla metà inferiore del righello ed eseguire un trascinamento verso il basso per aumentare il fattore di zoom in senso orizzontale. Fare clic sulla metà inferiore del righello ed eseguire un trascinamento verso l'alto per ridurre il fattore di zoom in senso orizzontale.
- Premere **H** per aumentare il fattore di zoom in senso orizzontale. Premere **G** per ridurre il fattore di zoom in senso orizzontale.

NOTA

Se il parametro **Tipo di griglia** nella barra degli strumenti della **finestra progetto** è impostato su **Adatta al fattore di ingrandimento**, il livello di zoom orizzontale agisce sulla risoluzione della griglia e della funzione di aggancio nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

Regolazione dello zoom in senso verticale

- Selezionare lo strumento **Zoom**, fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi e tracciare un rettangolo di selezione per aumentare il fattore di zoom in senso verticale e orizzontale.

NOTA

Per poter utilizzare questa funzionalità, è necessario disattivare l'opzione **Modalità standard dello strumento 'Zoom': Solo zoom in orizzontale** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Zoom**).

- Spostare il puntatore del mouse sopra il riquadro di visualizzazione degli eventi, tenere premuto **Ctrl/Cmd + Shift** e muovere la rotellina del mouse.
- Fare clic su **Preset dell'altezza delle tracce** e selezionare un'opzione dal menu.
- Utilizzare i cursori di zoom verticale per aumentare e ridurre il fattore di zoom. Se sono state effettuate delle modifiche all'altezza di una qualsiasi traccia, vengono mantenute le differenze di altezza relative.
- Premere **Shift - H** per aumentare il fattore di zoom in senso verticale. Premere **Shift - G** per ridurre il fattore di zoom in senso verticale.

LINK CORRELATI

[Sotto menu Ingrandimento](#) a pag. 72

[Preset di zoom orizzontale](#) a pag. 73

[Menu Preset dell'altezza delle tracce](#) a pag. 153

[Aumento del fattore di zoom tra i marker di ciclo](#) a pag. 73

[Storia dell'ingrandimento](#) a pag. 74

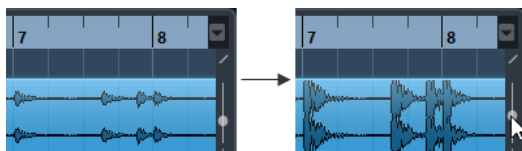
[Menu Tipo di griglia](#) a pag. 76

Operazioni di zoom sui contenuti audio

È possibile eseguire uno zoom in senso verticale sui contenuti di parti ed eventi audio. Questa funzione è utile soprattutto per visualizzare con maggiore dettaglio dei passaggi audio a basso volume.

PROCEDIMENTO

- Fare clic sul cursore di ingrandimento della forma d'onda situato nell'angolo superiore-destro del riquadro di visualizzazione degli eventi ed eseguire un trascinamento verso l'alto.



RISULTATO

I contenuti delle parti e degli eventi audio nel progetto vengono ingranditi in senso verticale.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per avere una lettura approssimativa del livello degli eventi audio attraverso l'osservazione delle rispettive forme d'onda, ridurre il fattore di zoom trascinando nuovamente il cursore completamente verso il basso. In caso contrario, alcune parti delle forme d'onda ingrandite potrebbero essere scambiate per audio in clipping.

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 ingrandimento

Aumenta il fattore di zoom di uno step, centrato sul cursore di progetto.

Riduci ingrandimento

Riduce il fattore di zoom di uno step, centrato 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 **Configurazione del progetto**.

Zoom sulla selezione

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

Zoom sulla selezione (orizz.)

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

Zoom sull'evento

Aumenta il fattore di zoom per visualizzare l'evento attualmente selezionato. Questa opzione è disponibile nell'**Editor dei campioni** e in alcuni editor MIDI.

Aumenta ingrandimento verticale

Aumenta il fattore di zoom di uno step in verticale.

Riduci ingrandimento verticale

Riduce il fattore di zoom di uno step in verticale.

Aumenta lo zoom sulle tracce

Aumenta il fattore di zoom per le tracce selezionate di uno step in verticale.

Riduci lo zoom sulle tracce

Riduce il fattore di zoom per le tracce selezionate di uno step in verticale.

Zoom sulle tracce selezionate

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

Annulla zoom

Queste opzioni consentono di annullare l'ultima operazione di zoom effettuata.

Ripeti zoom

Queste opzioni consentono di ripetere l'ultima operazione di zoom effettuata.

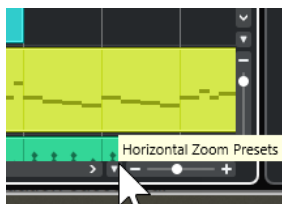
LINK CORRELATI

[Sotto menu Ingrandimento](#) a pag. 426

Preset di zoom orizzontale

È possibile creare dei preset di zoom orizzontale per la configurazione di diverse impostazioni di zoom. È possibile ad esempio creare un preset che visualizzi l'intero progetto e un secondo preset con uno zoom più elevato per delle operazioni di modifica più di dettaglio. Il menu a tendina **Preset di zoom orizzontale** consente di selezionare, creare e organizzare i preset.

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



- Per salvare l'impostazione di zoom corrente sotto forma di preset, aprire il menu a tendina **Preset di zoom orizzontale** e selezionare **Aggiungi**. Nella finestra di dialogo **Salva preset** che si apre, inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina **Preset di zoom orizzontale**.
- Per visualizzare l'intero progetto, aprire il menu a tendina **Preset di zoom orizzontale** e selezionare **Riduci completamente lo zoom**.

In tal modo viene visualizzato il progetto dall'**Ora di inizio** fino alla **Durata del progetto**, come definito nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**.

- Per eliminare un preset, aprire il menu a tendina **Preset di zoom orizzontale** 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 orizzontale** e selezionare l'opzione **Organizza**. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare il preset dall'elenco e fare clic su **Rinomina**. Digitare un nuovo nome per il preset. Fare clic su **OK** per chiudere le finestre di dialogo.

IMPORTANTE

Una volta che sono stati definiti, i preset sono disponibili per tutti i progetti che vengono aperti o creati.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nella finestra progetto](#) a pag. 70

[Menu Preset dell'altezza delle tracce](#) a pag. 153

Aumento del fattore di zoom tra i marker di ciclo

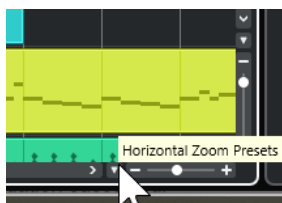
È possibile aumentare il fattore di zoom nell'area ricompresa tra i marker di ciclo nel progetto.

PREREQUISITI

È stato creato almeno un marker di ciclo per il progetto.

PROCEDIMENTO

- Fare clic sul pulsante a sinistra del controllo di ingrandimento orizzontale per aprire il menu a tendina **Preset di zoom orizzontale** e selezionare il marker di ciclo desiderato.



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

RISULTATO

Il riquadro di visualizzazione degli eventi viene ingrandito fino a ricomprendere l'area delimitata dal marker.

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 300

Storia dell'ingrandimento


È possibile annullare e ripetere le operazioni di ingrandimento effettuate. Questo consente di aumentare/ridurre il fattore di zoom più volte e tornare facilmente al livello di zoom dal quale si è partiti.

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.
- Per ripetere l'ingrandimento, selezionare **Modifica > Ingrandimento > Ripeti ingrandimento** o premere **Alt/Opt** e fare doppio-clic con lo strumento ingrandimento.

La funzione agganciamento

La funzione **Agganciamento** 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 **Agganciamento** comprendono lo spostamento, la copia, il disegno, il ridimensionamento, la separazione, la selezione degli intervalli, ecc.

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

Impostare il punto di agganciamento

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un evento.
2. Collocare il cursore di progetto all'interno dell'evento audio selezionato.

3. Selezionare **Audio > Punto di agganciamento al cursore**.

RISULTATO

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

NOTA

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

LINK CORRELATI

[Regolazione dei punti di agganciamento](#) a pag. 431

[Punto di agganciamento](#) a pag. 430

Aggancia ai punti di zero

La suddivisione e il ridimensionamento degli eventi audio può portare a improvvisi cambi di ampiezza che potrebbero causare pop e clic. Per evitare che ciò accada, 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 **Aggancia ai punti di zero**  nella barra degli strumenti.

Menu dei tipi di modalità operative della funzione agganciamento

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

- Per aprire il menu a tendina **Tipo di agganciamento**, fare clic su **Tipo di agganciamento**  nella barra degli strumenti.

Le opzioni disponibili sono:

Griglia

I punti di agganciamento vengono definiti con il menu a tendina **Tipo di griglia**. Le opzioni dipendono dal formato del tempo principale.

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.

Griglia relativa

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 propria posizione originale rispetto alla griglia.

Ad esempio, se un evento ha inizio alla posizione 3.04.01, con la funzione **Agganciamento** impostata in modalità **Relativa alla griglia** e il parametro **Tipo di griglia** 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 per trascinare gli eventi o le parti esistenti. Quando invece si creano nuovi eventi o parti, questo **Tipo di agganciamento** 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 agganciamento è magnetica. Sono inclusi gli eventi marker sulla traccia marker.

Scambia

La modalità Scambia è utile per scambiare 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.

Cursore

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**.

Eventi + Cursore

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

Eventi + Griglia + Cursore

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

LINK CORRELATI

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

Menu Tipo di griglia

Consente di specificare un tipo di griglia. Questo determina la risoluzione della griglia e delle operazioni di agganciamento nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se il parametro **Tipo di agganciamento** è impostato su una delle opzioni relative alla griglia.

- Per aprire il menu a tendina **Tipo di griglia**, fare clic su **Tipo di griglia**  nella barra degli strumenti.

Se si seleziona **Misure e movimenti** come formato di visualizzazione, sono disponibili i seguenti tipi di griglia:

Misura

Imposta la risoluzione della griglia e dell'agganciamento sulle misure.

Movimento

Imposta la risoluzione della griglia e dell'agganciamento sui movimenti.

Usa il valore di quantizzazione

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento sul valore attivato nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.

Adatta al fattore di ingrandimento

Imposta la risoluzione della griglia e dell'agganciamento sul fattore di zoom orizzontale. Maggiore è il fattore di zoom impostato nel riquadro di visualizzazione degli eventi, più elevata sarà la risoluzione. Valori di zoom elevati consentono l'agganciamento ai sessantaquattresimi, valori di zoom estremamente ridotti consentono l'agganciamento alle misure.

NOTA

L'opzione **Adatta al fattore di ingrandimento** è disponibile solamente se il formato di visualizzazione del righello è impostato su **Misure e movimenti**.

NOTA

È possibile assegnare delle scorciatoie da tastiera ai diversi tipi di griglia nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**, all'interno della categoria **Modifica**.

Se si seleziona **Secondi** come formato di visualizzazione, sono disponibili i seguenti tipi di griglia:

1 ms

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1 ms.

10 ms

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 10 ms.

100 ms

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 100 ms.

1000 ms

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1000 ms.

Se si seleziona **Timecode** come formato di visualizzazione, sono disponibili i seguenti tipi di griglia:

Sub-fotogrammi

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1 sub-fotogramma.

1/4 di fotogramma

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su ¼ di fotogramma.

1/2 fotogramma

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su ½ fotogramma.

1 fotogramma

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1 fotogramma.

2 fotogrammi

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 2 fotogrammi.

1 secondo

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1 secondo.

NOTA

Se si attiva questa opzione come formato di visualizzazione e il parametro **Mostra i sub-fotogrammi del timecode** è attivato nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto**), i fotogrammi visualizzeranno anche i sub-fotogrammi. Ciascun fotogramma contiene 80 sub-fotogrammi.

Se si seleziona **Campioni** come formato di visualizzazione, sono disponibili i seguenti tipi di griglia:

1 campione

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 1 campione.

10 campioni

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 10 campioni.

100 campioni

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 100 campioni.

44.100 campioni

Imposta la risoluzione della griglia e della funzione di agganciamento su 44.100 campioni.

LINK CORRELATI

[Menu dei tipi di modalità operative della funzione agganciamento](#) a pag. 75

[Operazioni di zoom nella finestra progetto](#) a pag. 70

[Menu Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 48

Griglia di allineamento

Nella **Finestra progetto** e in alcuni editor, è possibile fare in modo che gli eventi, le parti e gli intervalli si allineino (o aggancino) alla griglia.

La griglia si basa sulle seguenti impostazioni:

- **Formato del tempo primario**
È possibile impostare il formato del tempo primario nell'area di **Trasporto**.
- **Tipo di agganciamento**
È possibile selezionare il **Tipo di agganciamento** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.
- **Tipo di griglia**
È possibile selezionare il **Tipo di griglia** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.

Il menu a tendina **Tipo di agganciamento** consente di determinare se gli eventi si agganciano alla griglia, ad altri eventi o al cursore.

NOTA

Se si desidera che gli eventi si aggancino alla griglia durante le operazioni di modifica, selezionare uno dei tipi di agganciamento rispetto alla griglia: **Griglia** o **Griglia relativa**.

Se è stato selezionato uno dei tipi di agganciamento rispetto alla griglia, il menu a tendina **Tipo di griglia** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** definisce a cosa si agganciano gli eventi. I valori visualizzati dipendono dal formato del tempo primario:

- Se si seleziona **Misure e movimenti** come formato del tempo primario, è possibile selezionare **Misure** o **Movimenti** come **Tipo di griglia** per agganciare gli eventi alle misure o ai movimenti. Se si attiva **Usa il valore di quantizzazione** come **Tipo di griglia**, gli eventi si agganciano al valore impostato nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**. Se si attiva l'opzione **Adatta al fattore di ingrandimento** come **Tipo di griglia**, l'agganciamento dipende dal livello del fattore di zoom.
- È possibile selezionare **Secondi**, **Timecode** o **Campioni** come formato del tempo primario per fare in modo che gli eventi si allineino alle posizioni temporali.

È anche possibile impostare una griglia differente nei seguenti editor:

- **Editor dei tasti**
- **Editor delle percussioni**
- **Editor delle parti audio**
- **Editor dei campioni**

NOTA

Nella **Finestra progetto** e negli editor, la griglia è rappresentata da linee verticali nel riquadro di visualizzazione degli eventi. È possibile modificare l'intensità della sovrapposizione delle linee della griglia visualizzate aumentando il valore del parametro **Aumenta l'intensità della griglia** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi**).

LINK CORRELATI

[La funzione agganciamento](#) a pag. 74

[Finestra di dialogo Configurazione del progetto](#) a pag. 96

[Righello](#) a pag. 47

[Menu dei tipi di modalità operative della funzione agganciamento](#) a pag. 75

[Modalità del righello](#) a pag. 49

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

[Menu Tipo di griglia](#) a pag. 76

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 per progetti molto ampi.

- È possibile configurare il cursore reticolo nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Strumenti di lavoro**).
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 degli eventi.



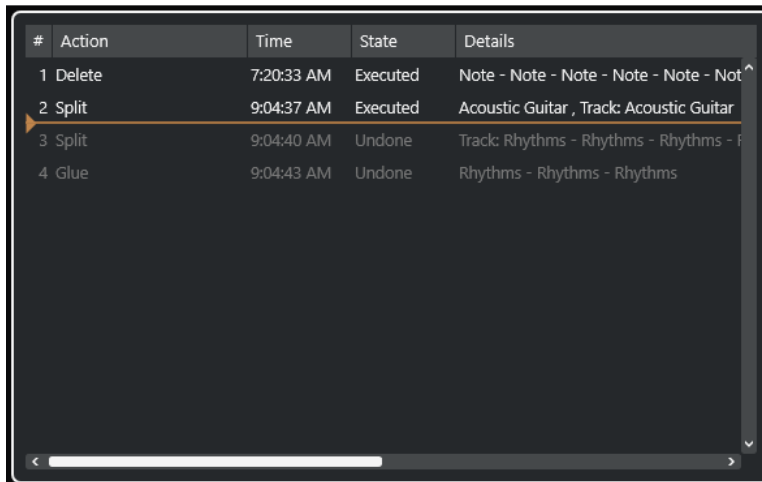
Il cursore reticolo durante lo spostamento di un evento.

- Quando è selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, lo strumento **Separa** 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 solamente per determinati strumenti di lavoro. 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** elenca 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	Delete	7:20:33 AM	Executed	Note - Note - Note - Note - Not
2	Split	9:04:37 AM	Executed	Acoustic Guitar , Track: Acoustic Guitar
3	Split	9:04:40 AM	Undone	Track: Rhythms - Rhythms - Rhythms - F
4	Glue	9:04:43 AM	Undone	Rhythms - Rhythms - Rhythms

Azione

Visualizza il nome dell'azione.

Ora di esecuzione

Visualizza l'ora in cui è stata eseguita l'azione.

Stato

Visualizza lo stato dell'azione.

Dettagli

Visualizza ulteriori dettagli e consente di inserire del nuovo testo.

Separatore

Spostare il separatore verso l'alto per annullare le azioni eseguite. Per ripetere un'azione, spostare il separatore verso il basso.

NOTA

- È anche possibile annullare dei processi audio che sono stati applicati. Si consiglia tuttavia di utilizzare la finestra **Processamento diretto offline** per modificare o eliminare gli effetti plug-in o i processi audio.
 - Il **Sampler Control** dispone di una propria cronologia delle ultime 20 operazioni di modifica per le tracce campionatore. Le modifiche eseguite nel **Sampler Control** non sono disponibili tramite la finestra di dialogo **Storia delle modifiche**.
-

LINK CORRELATI

[Processamento diretto offline](#) a pag. 392

[Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni](#) a pag. 479

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. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Generale**.
 2. Impostare il valore desiderato nel campo **Numero massimo di annullamenti**.
-

Gestione dei colori

È possibile assegnare dei colori a eventi e tracce in Cubase. Questa funzionalità aiuta a ottenere una vista d'insieme di più semplice lettura nella **Finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[Selezione colori](#) a pag. 88

[Finestra di dialogo Configurazione dei colori del progetto](#) a pag. 85

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Impostazione dei colori degli eventi in relazione ai colori delle tracce](#) a pag. 84

[Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi](#) a pag. 84

[Assegnazione dei colori a eventi o parti selezionati](#) a pag. 83

[Reinizializzazione dei colori delle tracce](#) a pag. 83

[Assegnazione dei colori alle singole tracce](#) a pag. 82

[Assegnazione dei colori alle tracce selezionate](#) a pag. 81

[Gestione dei colori](#) a pag. 81

[Interfaccia utente - Colori delle tracce e dei canali della MixConsole](#) a pag. 951

[Assegnazione automatica dei colori alle nuove tracce/ai nuovi canali](#) a pag. 151

Assegnazione dei colori alle tracce selezionate

È possibile assegnare i colori alle tracce selezionate.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, deselezionare tutti gli eventi o le parti.
2. Selezionare le tracce che si intende colorare.
3. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, selezionare l'opzione **Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati**.

Si apre il pannello **Colora**.

NOTA

Se si desidera selezionare i colori per nome, attivare l'opzione **Seleziona i colori per nome** nella finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto** (pagina **Opzioni**).

4. Selezionare un colore.

RISULTATO

Vengono assegnati i colori scelti alle tracce selezionate e gli eventi e le parti assumono il colore della rispettiva traccia.

NOTA

Se si assegna un colore differente a singole parti o eventi con lo strumento **Colore**, queste parti o eventi non seguono più le modifiche di colore della traccia.

LINK CORRELATI

[Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi](#) a pag. 84

[Finestra di dialogo Configurazione dei colori del progetto](#) a pag. 85

[Scheda Opzioni](#) a pag. 87

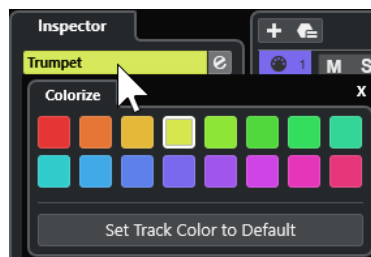
Assegnazione dei colori alle singole tracce

È possibile assegnare i colori alle singole tracce dall'**Inspector** o nell'elenco tracce. Questa funzionalità è utile per fare in modo che nessun'altra traccia, evento o parte vengano colorati accidentalmente.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare la traccia alla quale si desidera assegnare un colore e fare **Alt/Opt**-click sull'intestazione della sezione dell'**Inspector** della traccia di base.



- Fare **Alt/Opt**-click nell'area sinistra dell'elenco tracce.

Si apre il pannello **Colora**.

NOTA

Se si desidera selezionare i colori per nome, attivare l'opzione **Seleziona i colori per nome** nella finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto** (pagina **Opzioni**).

2. Selezionare un colore.

RISULTATO

Il colore viene assegnato alla traccia e qualsiasi evento o parte su quella traccia assume lo stesso colore.

NOTA

Se si assegna un colore differente a singole parti o eventi con lo strumento **Colore**, queste parti o eventi non seguono più le modifiche di colore della traccia.

LINK CORRELATI

[Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi](#) a pag. 84

[Scheda Opzioni](#) a pag. 87

Reinizializzazione dei colori delle tracce

È possibile ripristinare il colore predefinito di una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare la traccia per la quale si desidera ripristinare il colore predefinito e deselezionare tutti gli eventi o le parti.
 2. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, selezionare l'opzione **Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati**.
 3. Nel pannello **Colora**, fare clic su **Imposta la traccia sul colore predefinito**.
-

RISULTATO

Alla traccia selezionata viene assegnato il colore predefinito.

Assegnazione dei colori a eventi o parti selezionati

È possibile assegnare i colori agli eventi o alle parti selezionati utilizzando la funzione **Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati**. Per impostazione predefinita, gli eventi o le parti riflettono il colore della traccia corrispondente. È comunque possibile ignorare questa impostazione e selezionare ad esempio lo stesso colore per gli eventi o le parti che si trovano su tracce differenti.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto** selezionare tutti gli eventi o le parti che si desidera colorare.
2. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, selezionare l'opzione **Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati**.

Si apre il pannello **Colora**.

NOTA

Se si desidera selezionare i colori per nome, attivare l'opzione **Seleziona i colori per nome** nella finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto** (pagina **Opzioni**).

3. Selezionare un colore.
-

RISULTATO

Gli eventi selezionati vengono colorati e non seguono più le modifiche di colore della traccia.

LINK CORRELATI

[Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi](#) a pag. 84

[Scheda Opzioni](#) a pag. 87

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi

È possibile assegnare i colori agli eventi o alle parti con lo strumento **Colore**. Per impostazione predefinita, gli eventi o le parti riflettono il colore della traccia corrispondente. È comunque possibile ignorare questa impostazione e selezionare ad esempio lo stesso colore per gli eventi o le parti che si trovano su tracce differenti.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, selezionare lo strumento **Colore**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per selezionare uno strumento per l'assegnazione dei colori:
 - Fare **Alt/Opt**-clic su un evento o su una parte per copiarne il colore.
 - Spostare il puntatore del mouse sullo strumento **Colore** e utilizzare la rotellina del mouse per scorrere tra i colori della tavolozza di colori corrente.
3. Facoltativo: selezionare con lo strumento **Selezione oggetto** gli eventi o le parti a cui si desidera assegnare un colore.

Questa funzione è necessaria solamente se si intende assegnare i colori a più eventi o parti.
4. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, selezionare lo strumento **Colore**.
5. Fare clic sugli eventi o sulle parti a cui si desidera assegnare un colore.

RISULTATO

Gli eventi o le parti vengono colorati e non seguono più le modifiche di colore della traccia.

NOTA

È anche possibile fare **Ctrl/Cmd**-clic su un evento o su una parte con lo strumento **Colore** per aprire il pannello **Scegli il colore dell'evento** oppure per selezionare i colori per nome.

LINK CORRELATI

[Assegnazione dei colori a eventi o parti selezionati](#) a pag. 83

[Scheda Opzioni](#) a pag. 87

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

Impostazione dei colori degli eventi in relazione ai colori delle tracce

È possibile impostare i colori degli eventi o delle parti in modo che riflettano i colori delle tracce di appartenenza. Questa funzionalità è utile se sono stati assegnati in precedenza dei colori a eventi o parti con lo strumento **Colore** e si desidera fare in modo che questi tornino a riflettere il colore della rispettiva traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto** selezionare l'evento o la parte che si desidera impostare in modo da riflettere il colore della rispettiva traccia.
2. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati**.

3. Nel pannello **Colora**, fare clic su **Imposta il colore dell'evento sul colore della traccia**.

RISULTATO

Il colore della traccia viene assegnato all'evento o alla parte selezionati.

LINK CORRELATI

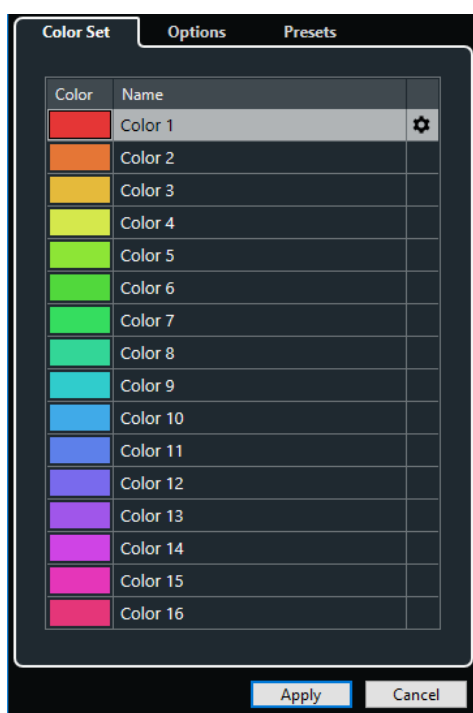
[Assegnazione "al volo" dei colori agli eventi](#) a pag. 84

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

Finestra di dialogo Configurazione dei colori del progetto

La finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto** consente di definire i colori del proprio progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto**, selezionare **Progetto > Configurazione dei colori del progetto**.



LINK CORRELATI

[Selezione colori](#) a pag. 88

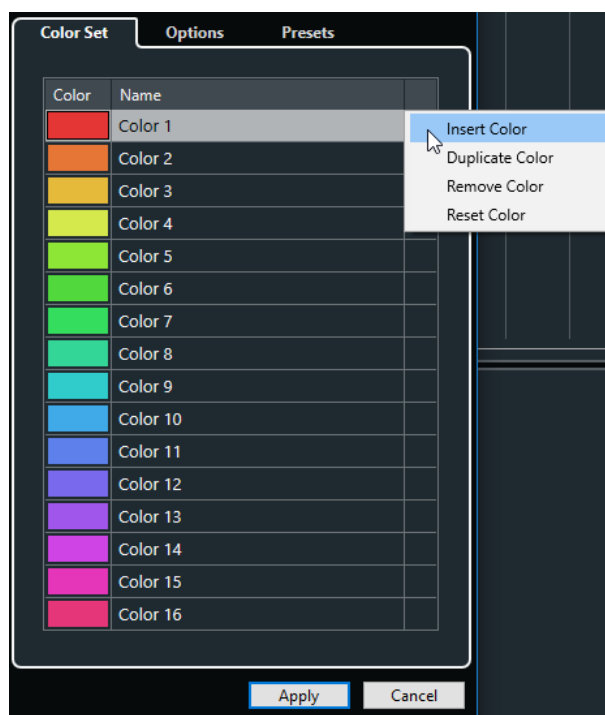
[Scheda Tavolozza di colori](#) a pag. 85

[Scheda Preset](#) a pag. 86

[Scheda Opzioni](#) a pag. 87

Scheda Tavolozza di colori

La scheda **Tavolozza di colori** consente di modificare la tavolozza di colori utilizzata nel progetto.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Campi dei colori

Fare clic su uno dei campi per aprire il pannello **Selezione colori** e specificare un nuovo colore.

Nome

Visualizza il nome del colore. Fare doppio-clic per modificarlo.

Impostazioni

Consente di aggiungere o rimuovere dei campi colore.

- **Inserisci colore**
Aggiunge un nuovo campo colore.
- **Duplica colore**
Duplica il campo colore selezionato.
- **Rimuovi colore**
Rimuove il campo colore selezionato.
- **Reinizializza colore**
Riporta il campo colore selezionato ai valori di fabbrica.

Applica

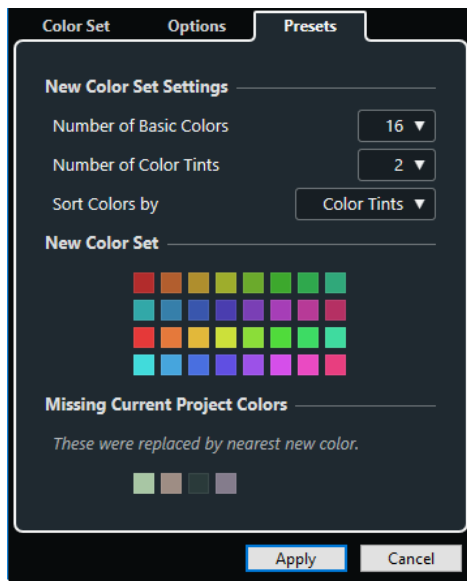
Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Selezione colori](#) a pag. 88

Scheda Preset

La scheda **Preset** consente di espandere la tavolozza di colori a 24 o 32 colori, oppure di ridurla a 8 colori. È possibile aggiungere tinte di colore, organizzare i colori in base alla tinta o al rispettivo colore di base.



Nella sezione **Impostazioni della nuova tavolozza di colori**, sono disponibili le seguenti opzioni:

Numero di colori di base

È possibile definire 8, 16, 24 o 32 colori di base.

Numero di tinte di colore

È possibile definire 1, 2 o 4 tinte di colore.

Ordina i colori per

Consente di ordinare i colori della tavolozza in relazione ai colori di base o alle rispettive tinte di colore.

La sezione **Nuova tavolozza di colori** visualizza i colori attuali della nuova tavolozza di colori.

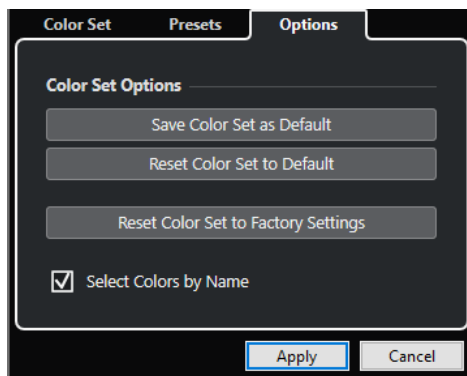
La sezione **Colori del progetto mancanti** indica quali colori mancanti vengono sostituiti. Spostare il puntatore del mouse sopra il campo di un colore mancante per evidenziare il colore utilizzato per sostituirlo nella sezione **Nuova tavolozza di colori**.

Applica

Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

Scheda Opzioni

La scheda **Opzioni** consente di accedere alle opzioni relative alle tavolozze di colori.



Nella sezione **Opzioni delle tavolozze di colori** sono disponibili le seguenti opzioni:

Salva la tavolozza di colori come predefinita

Salva la tavolozza di colori corrente come impostazione predefinita.

Riporta la tavolozza di colori ai valori predefiniti

Applica la tavolozza di colori predefinita.

Riporta la tavolozza di colori ai valori di fabbrica

Ripristina la tavolozza di colori standard.

Seleziona i colori per nome

Consente di selezionare i colori per nome.

Applica

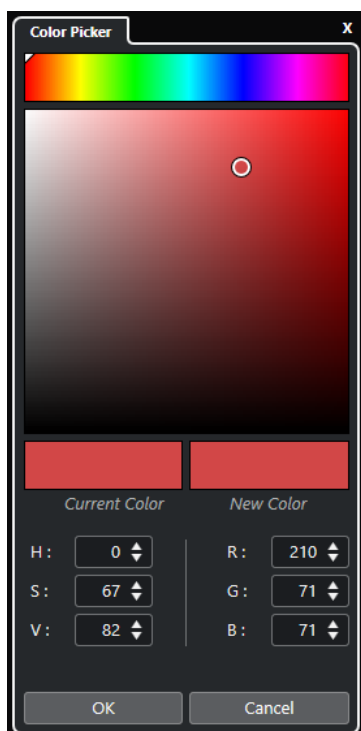
Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

Selezione colori

Il pannello di **Selezione colori** consente di definire dei nuovi colori personalizzati.

Per aprire il pannello di **Selezione colori**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Progetto > Configurazione dei colori del progetto** e, nella finestra di dialogo **Configurazione dei colori del progetto**, all'interno della scheda **Tavolozza di colori** fare clic su un campo colore.
Questo consente di definire dei colori del progetto personalizzati.
- Selezionare **Modifica > Preferenze**, scegliere una delle voci della sezione **Interfaccia utente** e fare clic su un campo colore.
Questo consente di definire dei colori personalizzati per l'interfaccia utente.



Selettori dei colori

Consentono di selezionare una gradazione di colore e la relativa sfumatura.

Menu contestuale

Consente di copiare, incollare o reinizializzare i colori.

Colore corrente/Nuovo colore

Visualizza il colore corrente e il nuovo colore.

Hue/Saturation/Value

Consente di modificare i colori in forma numerica.

Red/Green/Blue

Consente di modificare i colori in forma numerica.

OK

Conferma le modifiche di colore.

NOTA

Affinché alcune delle modifiche abbiano effetto è necessario riavviare l'applicazione.

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**.
Si apre l'**Hub**.
2. Nella sezione relativa alle opzioni di posizionamento, selezionare dove si intende salvare il nuovo progetto.
 - Per utilizzare la posizione predefinita, selezionare **Usa la posizione predefinita**.
 - Per scegliere una posizione differente, selezionare **Specifica un'altra posizione**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare un nuovo progetto vuoto, fare clic su **Creazione 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 predefiniti per le configurazioni dei bus di ingresso e uscita. Se non sono stati definiti dei preset predefiniti, vengono applicate le ultime configurazioni utilizzate.

LINK CORRELATI

[Hub di Cubase](#) a pag. 90

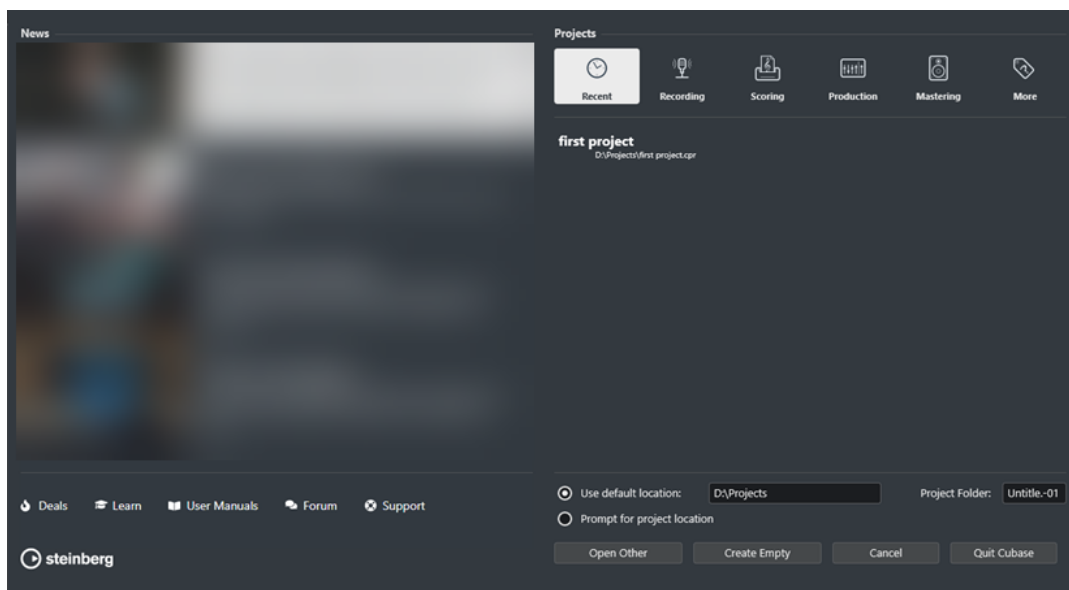
[Preset per i bus di ingresso e di uscita](#) a pag. 32

Hub di Cubase

L'**Hub** di Cubase consente di ricevere gli aggiornamenti sulle ultime novità dal mondo Steinberg e rappresenta un utile strumento per l'organizzazione dei propri progetti.

Per aprire l'**Hub** di Cubase, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Hub > Apri Hub**.
- Selezionare **File > Nuovo progetto**.



Sezione News

La sezione **News** mostra le notizie dal mondo Steinberg, oltre ai collegamenti a offerte interessanti, ai video tutorial, ai manuali utente, al forum degli utenti e alla sezione di supporto.

NOTA

- Assicurarsi di disporre di una connessione a internet funzionante per poter avere accesso a questo materiale.
- È possibile visualizzare/nascondere questa sezione attivando/disattivando l'opzione **Visualizza le news nell'Hub** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale**).

La sezione Projects

La sezione **Projects** consente di creare dei nuovi progetti che possono essere sia vuoti, che basati su un modello. Permette inoltre di specificare dove salvare i progetti. È qui inoltre possibile accedere ai progetti aperti di recente o ai progetti che sono salvati in altre posizioni.

Barra delle categorie

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

I modelli di fabbrica disponibili sono organizzati nelle categorie predefinite **Recording**, **Scoring**, **Production** e **Mastering**.

La categoria **Altro** contiene il modello di progetto predefinito 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

Consente di aprire un qualsiasi tipo di file di progetto nel proprio sistema.

NOTA

Il suo utilizzo corrisponde alla funzione del comando **Apri** del menu **File**.

Crea vuoto

Consente di creare un nuovo progetto vuoto.

Annulla

Chiude l'**Hub**.

Esci da Cubase (solo Windows)

Consente di chiudere Cubase.

LINK CORRELATI

[Generale](#) a pag. 940

File di progetto e posizione dei file

Un file di progetto (estensione *.cpr) rappresenta il documento di riferimento in Cubase. In esso sono contenuti i riferimenti ai dati multimediali utilizzati nel progetto.

Si consiglia di salvare i file di progetto nella cartella di progetto. È possibile specificare la posizione della cartella di progetto nell'**Hub**.

Oltre ai file di progetto, la cartella di progetto contiene le seguenti cartelle che vengono create da Cubase in automatico, se necessario:

- Audio
- Edits
- Images
- Track Pictures

IMPORTANTE

Le dimensioni dei file di progetto superiori a 2 GB sono supportate solo dalla versione del programma 13.0.30 o successiva. Se un file supera questo limite è possibile scegliere di ridurre le dimensioni del progetto per mantenere la compatibilità con le versioni precedenti.

LINK CORRELATI

[Hub di Cubase](#) a pag. 90

[Scegliere una posizione per il progetto](#) a pag. 92

Scegliere una posizione per il progetto

È possibile specificare la posizione di salvataggio di un progetto nell'**Hub**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Usa posizione predefinita** per creare un progetto nella posizione dei progetti predefinita. Nel campo **Cartella di progetto**, 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.



- Fare clic nel campo relativo al percorso d'accesso per modificare la posizione dei progetti predefinita. Specifica la nuova posizione predefinita nella finestra di selezione che si apre.
 - Attivare l'opzione **Specifica un'altra posizione** per aprire una finestra di selezione in cui è possibile specificare la posizione della cartella di progetto.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
- Fare clic su **Crea vuoto** per creare un nuovo progetto vuoto.
 - Selezionare uno dei progetti modello e fare clic su **Crea** per creare un progetto basato su un modello.

RISULTATO

Il progetto viene creato e salvato nella posizione specificata.

LINK CORRELATI

[Hub di Cubase](#) a pag. 90

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 predefinito. Questo modello è riportato nella categoria **Altro**.
- Qualsiasi altro nuovo modello utente che viene creato e salvato. Questi modelli sono riportati nella categoria **Altro**.

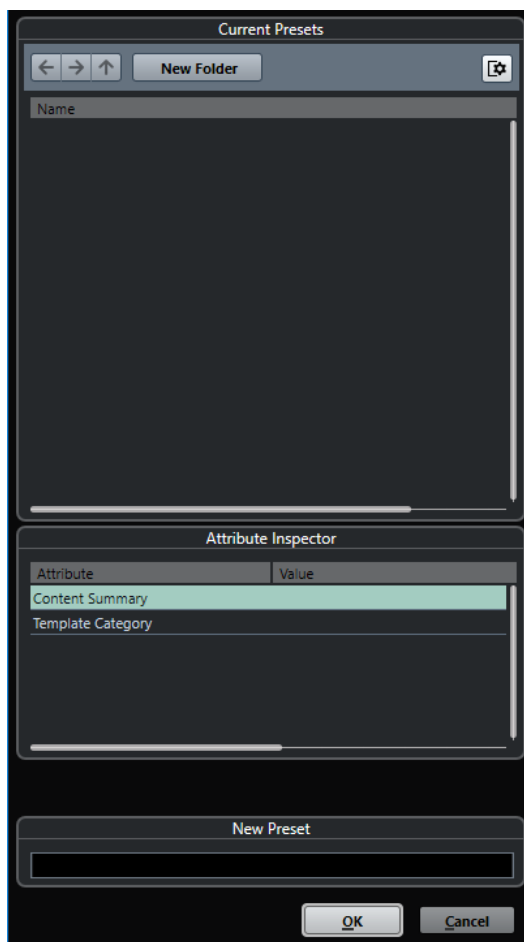
I progetti modello non vengono salvati nelle cartelle di progetto. Di conseguenza, essi non contengono sotto cartelle o file multimediali.

- 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 macOS).

Finestra di dialogo Salva come modello

La finestra di dialogo **Salva come modello** consente di salvare i progetti sotto forma di modelli.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva come modello**, selezionare **File > Salva come modello**.



Nella sezione **Preset correnti** sono disponibili le seguenti opzioni:

Nuova cartella

Consente di aggiungere una cartella all'elenco dei modelli.

Elenco dei modelli

Elenca i modelli e le cartelle.

Nella sezione **Inspector degli attributi** sono disponibili le seguenti opzioni:

Valore

Fare clic su questo campo per inserire una descrizione per l'attributo **Content Summary** o per selezionare una categoria di modelli per l'attributo **Template Category**.

Nella sezione **Nuovo preset** sono disponibili le seguenti opzioni:

Nuovo preset

Consente di inserire un nome per il nuovo modello di progetto.

Visualizza l'Inspector degli attributi

Consente di visualizzare/nascondere l'**Inspector degli attributi**.

Salvataggio di un file relativo a un modello di progetto

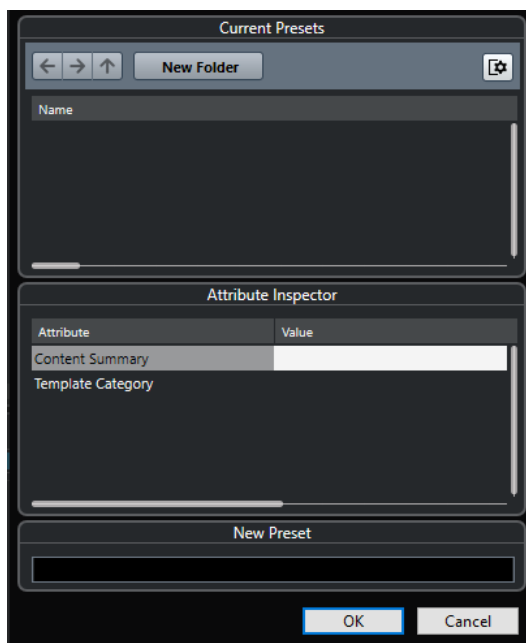
È possibile salvare il progetto corrente sotto forma di modello. Quando si crea un nuovo progetto, è possibile selezionare questo modello come punto di partenza.

PREREQUISITI

Sono state rimosse tutte le clip dal **Pool**. 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**, come parte della categoria **Altro**.
 6. Fare clic su **OK** per salvare il modello.
-

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 487

Rinomina dei modelli

È possibile rinominare i file dei modelli direttamente dall'**Hub**.

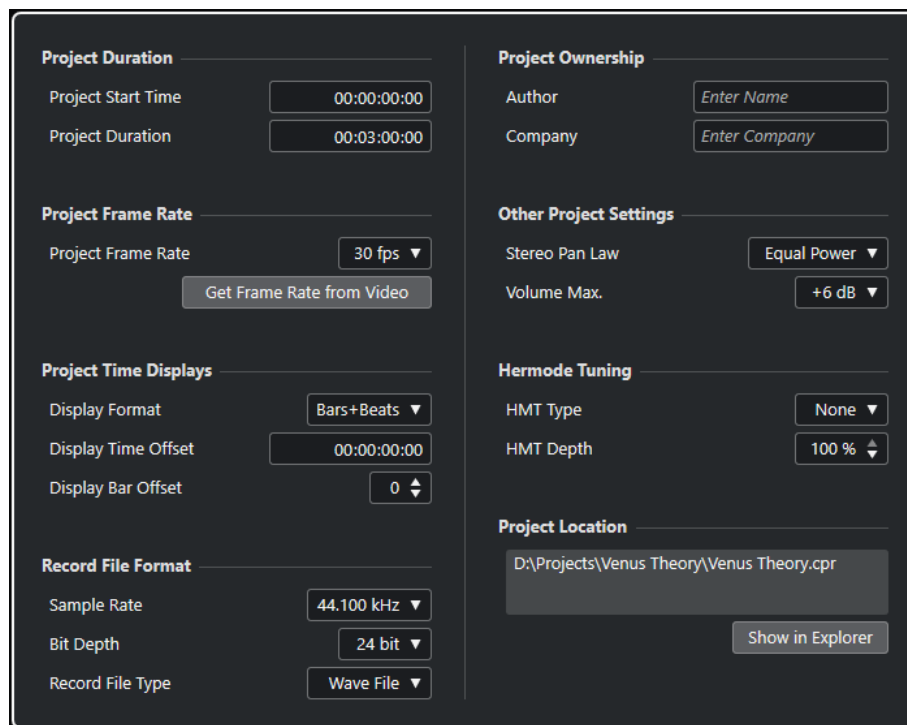
PROCEDIMENTO

1. Nell'**Hub**, 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 Configurazione del progetto

La finestra di dialogo **Configurazione del progetto** consente di definire delle impostazioni generali per il progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del progetto**, selezionare **Progetto > Configurazione del progetto**.
- Per aprire automaticamente la finestra di dialogo **Configurazione del progetto** alla creazione di un nuovo progetto, attivare l'opzione **Avvia la configurazione quando si crea un nuovo progetto** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale**).



IMPORTANTE

Mentre la maggior parte delle impostazioni presenti nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto** possono essere modificate in qualsiasi momento, la frequenza di campionamento va impostata subito dopo la creazione di un nuovo progetto. Se questa viene modificata in un secondo momento, sarà necessario convertire tutti i file audio del progetto al nuovo valore affinché possano suonare in maniera corretta.

Nella sezione **Durata del progetto** sono disponibili le seguenti opzioni:

Ora di inizio

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

Durata del progetto

Consente di specificare la durata del progetto.

Frequenza dei fotogrammi del progetto

Nella sezione **Frequenza dei fotogrammi del progetto** sono disponibili le seguenti opzioni:

Frequenza dei fotogrammi del progetto

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

Rileva la frequenza dei fotogrammi dal video

Consente di impostare la frequenza dei fotogrammi del progetto sul valore di frequenza dei fotogrammi di un file video importato.

Riquadri di visualizzazione del tempo del progetto

Nella sezione **Riquadri di visualizzazione del tempo del progetto** sono disponibili le seguenti opzioni:

Formato di visualizzazione

Consente di specificare il formato di visualizzazione globale 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.

Scostamento della visualizzazione

Consente di specificare un valore di offset (scostamento) per le posizioni temporali nei righelli e nei display di posizione, in modo da compensare il valore **Ora di inizio**.

Scostamento della visualizzazione in misure

Questa impostazione viene utilizzata solamente in combinazione con il formato di visualizzazione **Misure e movimenti**. Consente di specificare un valore di offset (scostamento) per le posizioni temporali nei righelli e nei display di posizione, in modo da compensare il valore **Ora di inizio**.

Formato del file di registrazione

Nella sezione **Formato del file di registrazione** sono disponibili le seguenti opzioni:

Frequenza di campionamento

Consente di specificare la frequenza di campionamento alla quale Cubase 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 garantire che i propri file audio vengano riprodotti correttamente 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 in bit 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, 32 bit, 32 bit in virgola mobile e 64 bit in virgola mobile.

NOTA

- Se l'interfaccia audio utilizzata supporta una risoluzione a 32 bit e si desidera mantenere questo valore per le proprie registrazioni, selezionare una **Precisione del processamento** di 64 bit in virgola mobile nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio**.
- Quando si effettuano delle registrazioni che prevedono l'utilizzo di effetti, la risoluzione in bit andrebbe impostata sul valore 32 bit in virgola mobile o 64 bit in virgola mobile. Si evitano in tal modo problemi di clipping (distorsione digitale) nei file registrati, mantenendo al contempo una qualità audio molto elevata. Il processamento degli effetti e le modifiche di livello o di equalizzazione nel canale di ingresso vengono sempre eseguite internamente con una risoluzione a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile, a seconda della **Precisione del processamento** impostata nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio**. Se si effettua una registrazione a 16 o a 24 bit, l'audio viene convertito a questa risoluzione inferiore quando viene scritto su un file. Potrebbe in tal caso verificarsi una degradazione della qualità audio. Questo indipendentemente dall'effettiva risoluzione dell'unità hardware audio utilizzata. Anche se il segnale proveniente dalla periferica audio ha una risoluzione di 16 bit, il segnale è a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in 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 carico di lavoro dell'hard disk. Se ciò rappresenta un problema, ridurre il valore del formato di registrazione.

L'opzione Tipo dei file registrati

Consente di specificare il tipo dei file audio registrati in Cubase.

NOTA

- Per la registrazione di file wave di dimensioni superiori a 4 GB viene utilizzato lo standard EBU RIFF. Se si utilizza un disco FAT 32 (non consigliato), i file audio risultanti vengono automaticamente suddivisi. Nella finestra di dialogo **Preferenze** è possibile specificare ciò che accade nel caso in cui sono stati registrati dei file wave di dimensioni superiori a 4 GB.
- È possibile definire delle stringhe di testo incorporate nella finestra di dialogo **Preferenze**.

Proprietà del progetto

Nella sezione **Proprietà del progetto** 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 predefinito nel campo **Nome predefinito dell'autore** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **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 predefinita nel campo **Nome predefinito**

della casa di produzione nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale—Personalizzazione**).

Altre impostazioni del progetto

Nella sezione **Altre impostazioni del progetto** sono disponibili le seguenti opzioni:

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 elevato) 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.

Intonazione Hermode

Nella sezione **Intonazione Hermode** sono disponibili le seguenti opzioni:

Tipo HMT (solo MIDI)

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

Profondità HMT (solo MIDI)

Consente di specificare il grado complessivo di re intonazione.

Posizione del progetto

Nella sezione **Posizione del progetto** sono disponibili le seguenti opzioni:

Informazioni sulla posizione del progetto

Visualizza la posizione del progetto.

Mostra in Explorer/Mostra in Finder

Apri una finestra di selezione che mostra la posizione del file di progetto.

LINK CORRELATI

[Pagina Sistema audio](#) a pag. 17

[Intonazione Hermode](#) a pag. 643

[Registrazione - Audio](#) a pag. 947

Apertura dei file di progetto

È possibile aprire contemporaneamente più file di progetto salvati.

IMPORTANTE

Se si apre un progetto che è stato salvato con una versione differente del programma e 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 creato su un computer con 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** (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, viene 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.
-

LINK CORRELATI

[Non collegare i bus di ingresso/uscita quando vengono caricati dei progetti esterni](#) a pag. 953
[Attivazione dei progetti](#) a pag. 100

Attivazione dei progetti

In Cubase è possibile avere più progetti aperti contemporaneamente. Tuttavia, può essere attivo un solo progetto. Il progetto attivo viene indicato dal pulsante **Attiva progetto** illuminato nell'angolo superiore-sinistro della **Finestra progetto**. Per lavorare a un altro progetto, è necessario attivarlo.

PROCEDIMENTO

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

NOTA

Se si chiude il progetto attivo, è necessario attivare manualmente un altro progetto aperto, poiché Cubase non è in grado di attivare automaticamente uno degli altri progetti aperti.

Apertura di progetti recenti

È possibile aprire i progetti recenti dall'elenco dei progetti recenti.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra delle categorie dell'**Hub**, fare clic su **Progetti recenti**, selezionare un progetto dall'elenco e fare clic su **Apri**.

- In Cubase, selezionare **File > Progetti recenti** e selezionare un progetto aperto di recente.
-

Riassegnazione delle 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, 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. 30

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**.

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. Per includere i file dal **Pool** e salvare il progetto in una posizione differente, usare la funzione **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, attivare l'opzione **Salvataggio automatico** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale**). 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.

Salvataggio dei 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 a una versione precedente del progetto.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **File > Salva nuova versione**.
 - Premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - S**.

RISULTATO

Il nuovo file viene salvato con lo stesso nome del progetto originale, 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 apportate.

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.

Progetti indipendenti

Per condividere il proprio lavoro o per trasferirlo su un altro computer, il 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.

LINK CORRELATI

[Preparazione degli archivi](#) a pag. 103

[Backup dei progetti](#) a pag. 103

Preparazione degli archivi

La funzione **Prepara archivio** consente di raggruppare tutti i file di riferimento del progetto, in modo da avere la certezza che si trovino 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 file esterni, viene chiesto di copiarli nella propria cartella di lavoro.

2. Fare clic su Proseguì.

I file audio esterni vengono copiati nella cartella **Audio** del progetto. I file video vengono copiati nella cartella root del progetto.

RISULTATO

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

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. Apportare le modifiche desiderate 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.

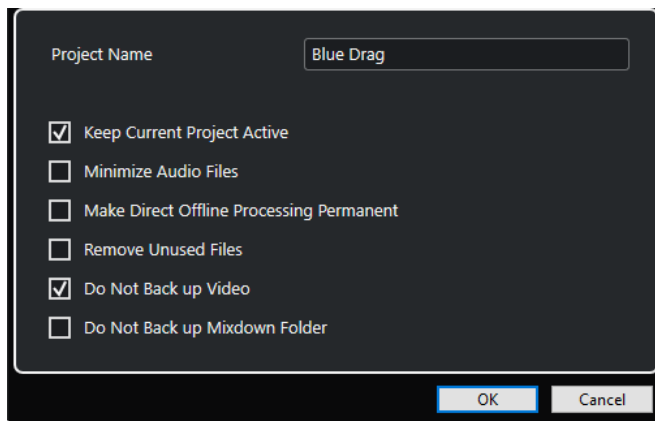
NOTA

I contenuti VST Sound forniti da Steinberg sono protetti dalla copia e non vengono 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

La finestra di dialogo **Opzioni di backup del progetto** 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.

Rendi permanente il processamento diretto offline

Consente di congelare tutte le modifiche e applicare in maniera permanente tutti i processi e gli effetti applicati a ciascuna clip nel **Pool**.

Rimuovi i 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 dalla traccia video o dal **Pool** del progetto corrente.

Non effettuare il backup della cartella dei mixdown

Consente di escludere la cartella **Mixdown** del progetto dal backup.

LINK CORRELATI

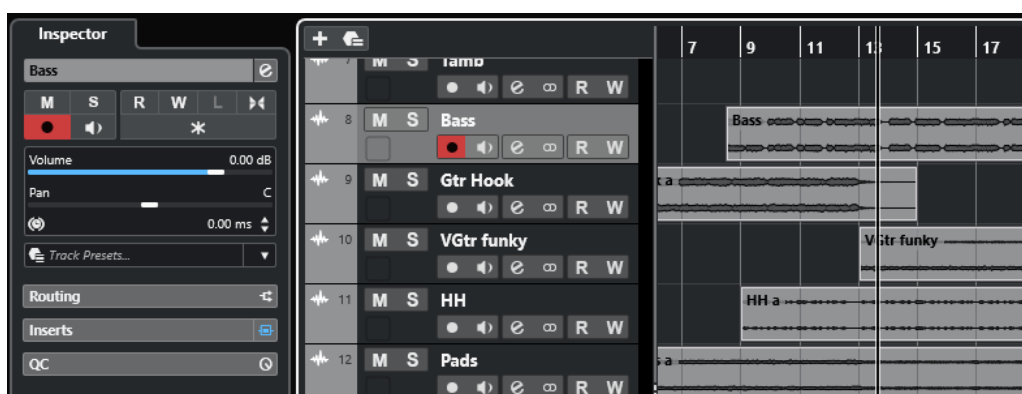
[Finestra di dialogo Esporta mixdown audio](#) a pag. 850

Tracce e canali

Le tracce rappresentano gli elementi costitutivi di un progetto. Esse consentono di importare, aggiungere, registrare e modificare 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**. I canali possono essere visualizzati per tutte le tracce relative all'audio e al MIDI.

Tracce

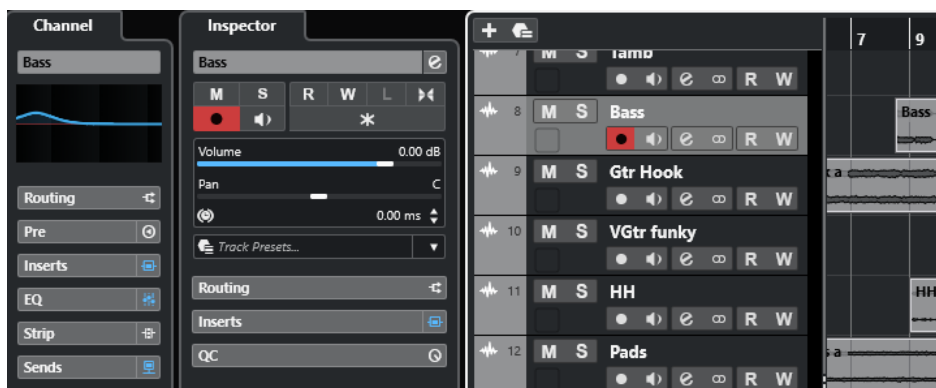
Se si seleziona una traccia nella **Finestra progetto**, i controlli, le impostazioni e i parametri visualizzati nell'**Inspector** e nell'elenco tracce ne consentono il controllo e la gestione.



Nell'elenco tracce viene visualizzata una panoramica completa di tutte le tracce aggiunte, elencate dall'alto verso il basso.

Canali

Tutte le tracce relative all'audio e al MIDI, cioè le tracce audio, instrument, campionatore, canale gruppo, canale FX e MIDI vengono assegnate a un particolare canale che può essere visualizzato nella scheda **Canale**. La scheda **Canale** rappresenta un canale della **MixConsole** e le modalità di gestione e utilizzo sono simili. La scheda **Canale** tuttavia, visualizza solamente le sezioni che corrispondono al canale della traccia selezionata.



Nella **MixConsole** è disponibile una panoramica completa dei canali corrispondenti relativi all'audio e al MIDI, elencati da sinistra a destra.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Sezioni dei canali](#) a pag. 137

[Scheda Canale](#) a pag. 52

[Area sinistra della finestra progetto](#) a pag. 53

[Inspector](#) a pag. 54

[MixConsole](#) a pag. 308

Tracce audio e canali

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. Una traccia audio può avere un numero qualsiasi di tracce di automazione per automatizzare i parametri dei canali, le impostazioni degli effetti, ecc.

È possibile aggiungere delle tracce audio utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Audio](#) a pag. 106

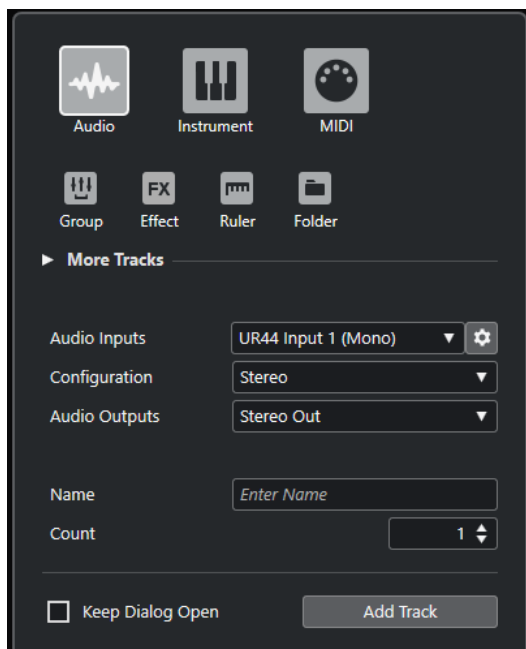
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Audio

La pagina **Audio** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce audio.

Per aprire la pagina **Audio** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

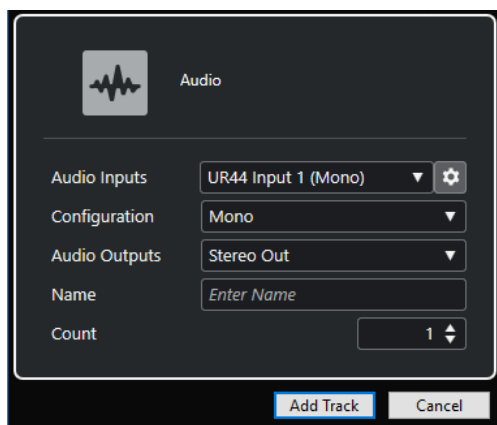
- Fare clic su **Aggiungi una traccia** **+** nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Audio**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Audio**.



- Selezionare **Progetto** > **Aggiungi una traccia** > **Audio** oppure fare clic-destro in un'area vuota dell'elenco tracce e selezionare **Aggiungi una traccia audio**.

Si apre in tal modo la pagina **Audio** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Ingressi audio

Consente di aprire una finestra in cui è possibile selezionare un ingresso dell'unità hardware audio collegata.

Se è stato aggiunto un bus di ingresso nella finestra **Connessioni audio**, è possibile eseguire un collegamento a quel bus.

Il pulsante **Apri le connessioni audio** consente di aprire la finestra **Connessioni audio**.

Configurazione

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

Uscite audio

Consente di impostare l'assegnazione di uscita.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Finestra Connessioni audio](#) a pag. 29

Tracce instrument e canali

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

È possibile aggiungere delle tracce instrument utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

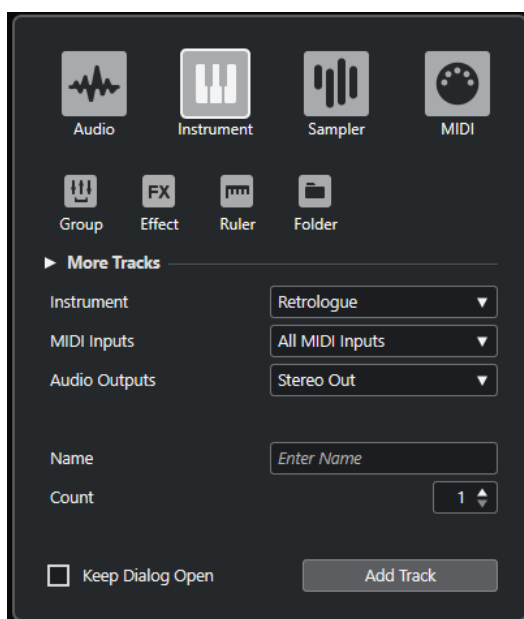
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument

La pagina **Instrument** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce instrument.

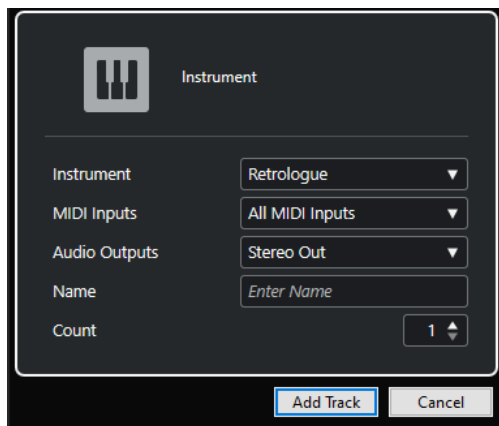
Per aprire la pagina **Instrument** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Instrument**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Instrument**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Instrument** oppure fare clic-destro in un'area vuota dell'elenco tracce e selezionare **Aggiungi una traccia instrument**.
Si apre in tal modo la pagina **Instrument** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Instrument

Consente di selezionare un VST instrument.

Ingressi MIDI

Consente di impostare gli ingressi MIDI.

Uscite audio

Consente di impostare l'assegnazione di uscita.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

Tracce campionatore e canali

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

È possibile aggiungere delle tracce campionatore utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Campionatore](#) a pag. 110


[Creazione delle tracce campionatore](#) a pag. 457

[Sampler Control](#) a pag. 457

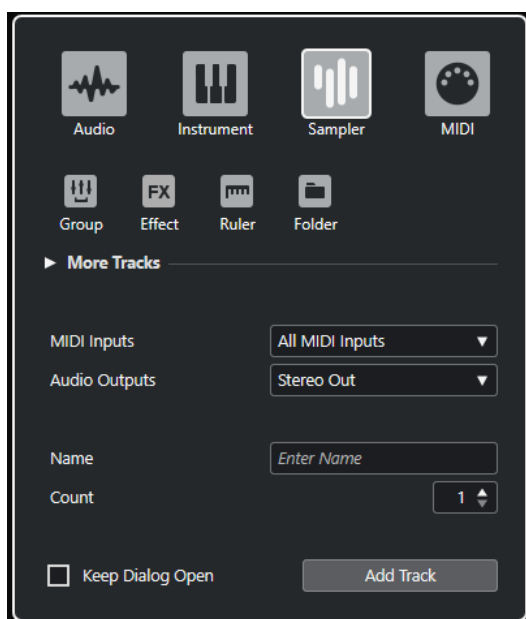
Finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** – **Campionatore**

La pagina **Campionatore** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce campionatore.

Per aprire la pagina **Campionatore** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

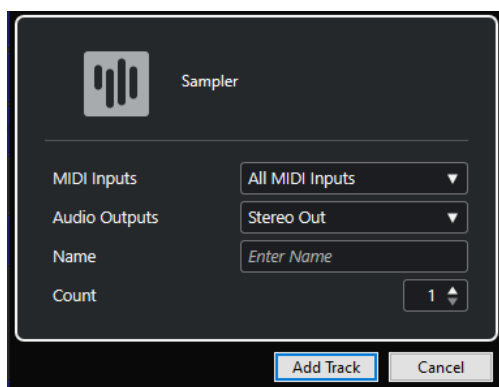
- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Campionatore**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Campionatore**.



- Selezionare **Progetto** > **Aggiungi una traccia** > **Campionatore** oppure fare clic-destro in un'area vuota dell'elenco tracce e selezionare **Aggiungi una traccia campionatore**.

Si apre in tal modo la pagina **Campionatore** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Ingressi MIDI

Consente di impostare gli ingressi MIDI.

Uscite audio

Consente di impostare l'assegnazione di uscita.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

Tracce MIDI e canali

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

È possibile aggiungere delle tracce MIDI utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.


LINK CORRELATI

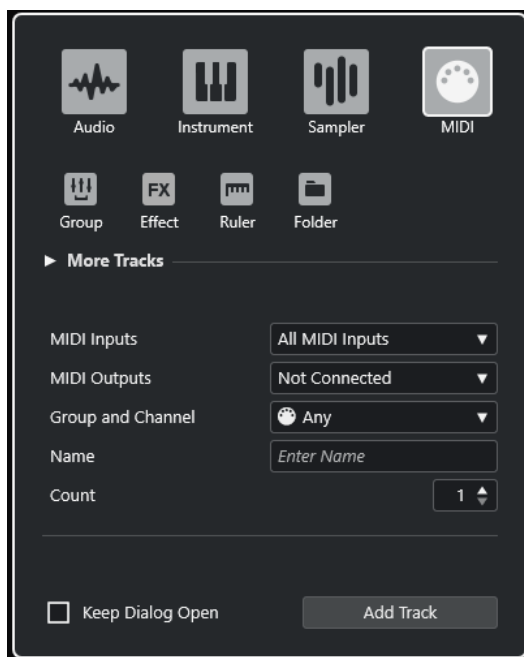
[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – MIDI](#) a pag. 111

Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – MIDI

La pagina **MIDI** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce MIDI.

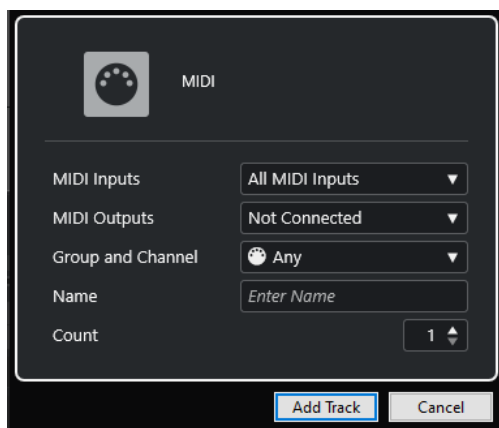
Per aprire la pagina **MIDI** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **MIDI**.
Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **MIDI**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > MIDI** oppure fare clic-destro in un'area vuota dell'elenco tracce e selezionare **Aggiungi una traccia MIDI**.

Si apre in tal modo la pagina **MIDI** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Ingressi MIDI

Consente di impostare gli ingressi MIDI.

Uscite MIDI

Consente di impostare le uscite MIDI.

Gruppo e canale

Consente di specificare il gruppo e il canale MIDI.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

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. Una traccia canale gruppo può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

È possibile aggiungere delle tracce canale gruppo utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo](#) a pag. 113

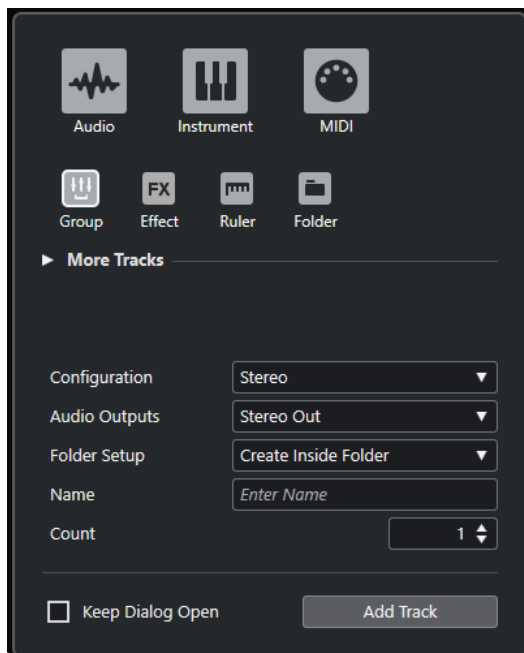
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo

La pagina **Gruppo** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce canale gruppo.

Per aprire la pagina **Gruppo** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

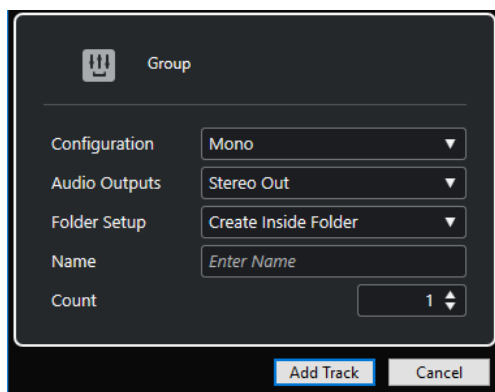
- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Gruppo**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Gruppo**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Gruppo**.

Si apre in tal modo la pagina **Gruppo** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Configurazione

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

Uscite audio

Consente di impostare l'assegnazione di uscita.

Configurazione della cartella

Consente di definire se creare l'effetto all'interno o al di fuori di una cartella dedicata.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

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. Una traccia canale FX può avere un qualsiasi numero di tracce di automazione.

È possibile aggiungere delle tracce canale FX utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto](#) a pag. 115

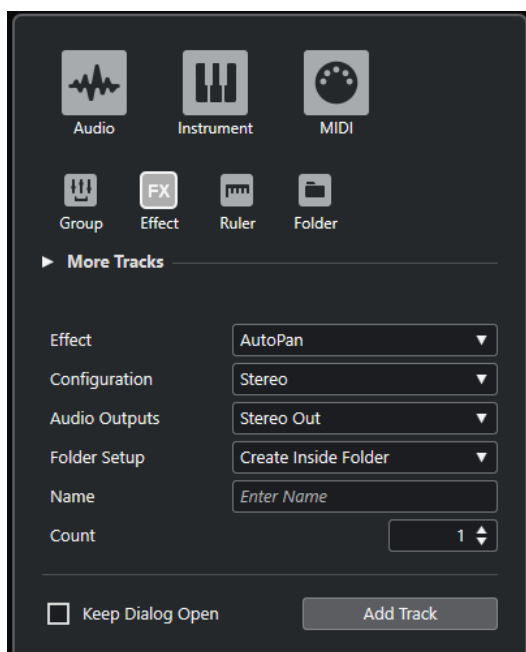
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto

La pagina **Effetto** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce canale FX.

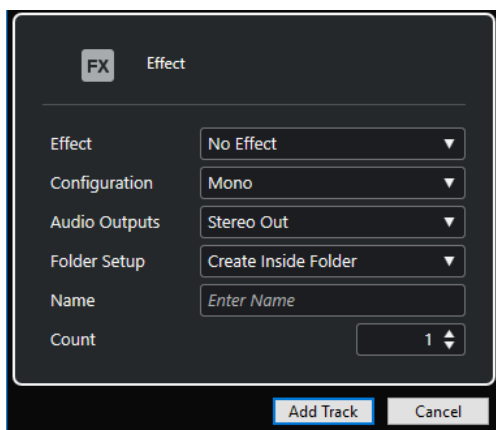
Per aprire la pagina **Effetto** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Effetto**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Effetto**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Effetto**.
Si apre in tal modo la pagina **Effetto** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Effetto

Consente di selezionare un effetto.

Configurazione

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

Uscite audio

Consente di impostare l'assegnazione di uscita.

Configurazione della cartella

Consente di definire se creare l'effetto all'interno o al di fuori di una cartella dedicata.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle tracce canale FX a pag. 371](#)

[Aggiunta dei canali FX ai canali selezionati a pag. 372](#)

Tracce 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 nelle altre finestre.

È possibile aggiungere delle tracce righello utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Righello](#) a pag. 117

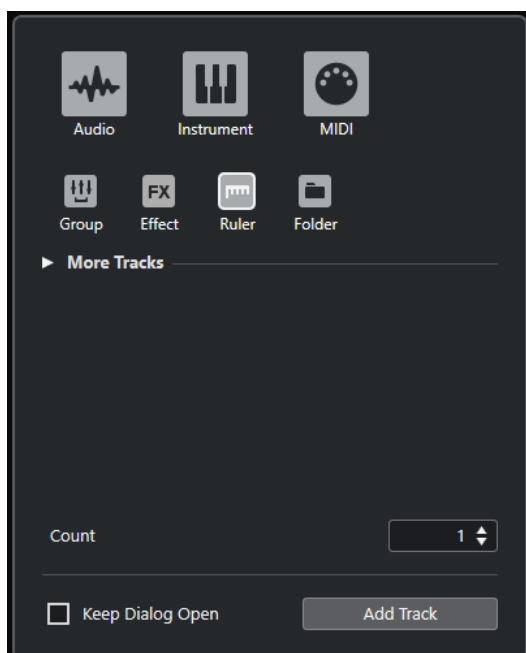
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Righello

La pagina **Righello** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce righello.

Per aprire la pagina **Righello** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

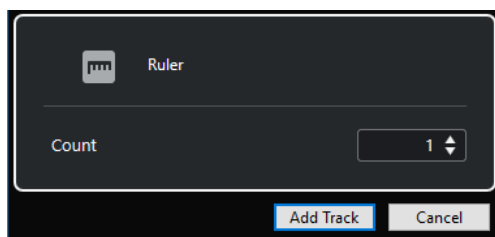
- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Righello**.

Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Righello**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Righello**.

Si apre in tal modo la pagina **Righello** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

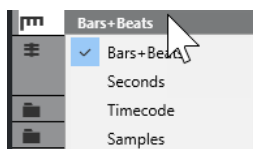
Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

I controlli delle tracce righello

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

Fare clic sul formato di visualizzazione per aprire un menu a tendina.



Sono disponibili i seguenti formati di visualizzazione:

Misure e movimenti

Attiva un formato di visualizzazione in misure, movimenti, note da un sedicesimo e tick. Per impostazione predefinita, ciascuna nota da un sedicesimo corrisponde a 120 tick. Per regolare questo valore, modificare il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **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 **Configurazione del progetto** dal menu a tendina **Frequenza dei fotogrammi del progetto**. Per visualizzare i sub-fotogrammi attivare la funzione **Mostra i sub-fotogrammi del timecode** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto**).

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 **Configurazione del progetto**.

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.

È possibile aggiungere delle tracce cartella utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

LINK CORRELATI

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

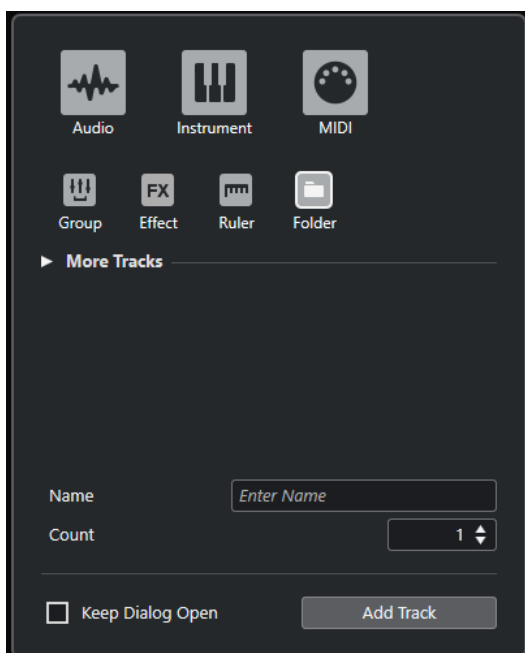
Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Cartella

La pagina **Cartella** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce cartella.

Per aprire la pagina **Cartella** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, eseguire una delle seguenti operazioni:

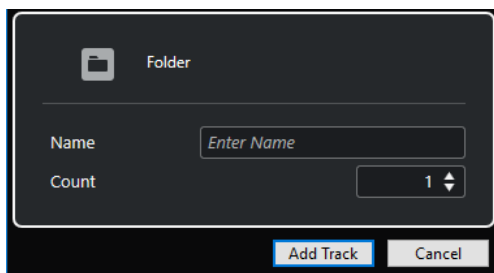
- Fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **Cartella**.

Si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** globale nella pagina **Cartella**.



- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Cartella**.

Si apre in tal modo la pagina **Cartella** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia.

Numero

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

Tieni aperta la finestra di dialogo

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Aggiungi una traccia**. Questo consente di fare clic sulla pagina relativa a un altro tipo di tracce in modo da configurare e aggiungere più tracce.

NOTA

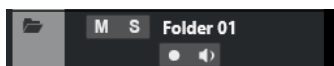
Questa funzione è disponibile solamente se si apre la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dai controlli delle tracce globali.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una o più tracce, in base al tipo di traccia e alle impostazioni della pagina attiva, e chiude la finestra di dialogo.

I controlli delle tracce cartella

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



Espandi/Comprimi la 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.

Solo



Mette in solo la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Per le tracce relative all'audio, questo comando invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Per le tracce relative al MIDI e ai VST instrument, questo comando consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Traccia arranger

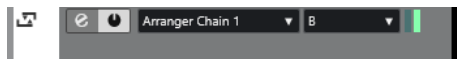
La traccia arranger può essere utilizzata per organizzare e strutturare il progetto, delimitandone delle sezioni e determinandone l'ordine di riproduzione.

È possibile aggiungere una sola volta questo tipo di traccia a un progetto.

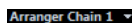
- Per aggiungere la traccia arranger al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Arranger**.

I controlli della traccia arranger

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



Seleziona la catena arranger attiva



Consente di selezionare la catena arranger attiva.

Voce attuale



Mostra quale evento arranger è attivo.

Ripetizione attuale



Mostra quale ripetizione è attiva.

Attiva la modalità 'Arranger'



Consente di attivare e disattivare la modalità arranger.

Apri l'Editor arranger



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 di scala. Questi eventi sono in grado di trasformare le altezze di altri eventi.

È possibile aggiungere una sola volta questo tipo di traccia a un progetto.

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

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:

Abilita la registrazione



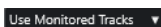
Attiva la traccia per la registrazione.

Metti in mute la traccia accordi



Mette in mute la traccia.

Seleziona la traccia per l'ascolto



Consente di selezionare una traccia per l'ascolto degli 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 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.

È possibile aggiungere una sola volta questo tipo di traccia a un progetto.

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

I controlli della traccia video

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



Metti in mute la traccia video



Mette in mute la traccia.

Nome



Visualizza il nome della traccia. Fare doppio-clic per rinominare la 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.

È possibile aggiungere una sola volta questo tipo di traccia a un progetto.

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

Zoom



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

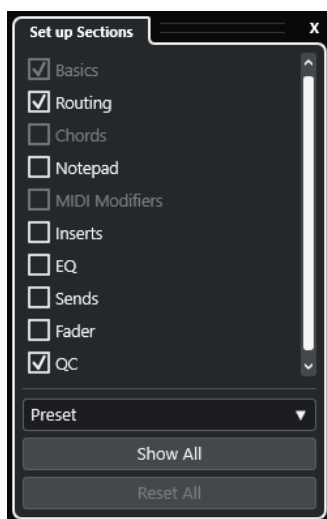


Consente di aggiungere un marker di ciclo alla posizione del cursore di progetto.

Configurazione del pannello delle sezioni dell'Inspector

Per le tracce relative all'audio e al MIDI è possibile configurare le impostazioni di visibilità delle singole sezioni dell'**Inspector**. Può inoltre essere specificato l'ordine delle sezioni.

- Per configurare le sezioni dell'**Inspector**, fare clic-destro su un'area vuota dell'**Inspector** e selezionare **Configurazione delle sezioni**.



Opzioni delle sezioni

Attivare/disattivare l'opzione relativa alla sezione che si desidera visualizzare/nascondere.

Preset

Consente di salvare le impostazioni sotto forma di preset.

Mostra tutto

Visualizza tutte le sezioni.

Reinizializza tutto

Consente di ripristinare le impostazioni predefinite.

NOTA

È possibile modificare l'ordine delle sezioni trascinandole verso l'alto o verso il basso nell'elenco.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Sezioni dei canali](#) a pag. 137

Le sezioni dell'Inspector delle tracce

Per le tracce relative all'audio e al MIDI è possibile configurare delle sezioni dell'**Inspector** specifiche per ciascuna traccia nel pannello **Configurazione delle sezioni**.

A seconda del tipo di traccia, è possibile impostare le seguenti sezioni dell'**Inspector** delle tracce:

Impostazioni di base

Consente di configurare le impostazioni di base delle tracce.

Assegnazione

Consente di configurare le assegnazioni di ingresso e uscita per le tracce e i canali relativi all'audio.

Consente di configurare le assegnazioni di ingresso e uscita per le tracce relative al MIDI e per i canali MIDI.

Accordi

Questa funzione consente di specificare il modo in cui la traccia segue la traccia accordi per le tracce/i canali relativi al MIDI.

Blocco note

Consente di inserire delle annotazioni per la traccia.

Parametri MIDI

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di trasporre o adattare la velocity degli eventi delle tracce MIDI in tempo reale nel corso della riproduzione.

Fader MIDI

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

Insert

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di aggiungere degli effetti audio in insert.

EQ

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di regolare fino a quattro bande di equalizzazione.

Mandate

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di selezionare gli effetti in mandata.

Fader

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

QC

Consente di configurare i controlli rapidi per utilizzare ad esempio delle periferiche di controllo remoto.

NOTA

Per espandere/comprimere una sezione, fare clic sulla relativa intestazione o sulla freccia a sinistra dell'intestazione stessa. Se la sezione è troppo stretta, la freccia viene automaticamente nascosta.

LINK CORRELATI

[Sezioni dell'Inspector](#) a pag. 56

[Configurazione del pannello delle sezioni dell'Inspector](#) a pag. 123

[Effetti in insert](#) a pag. 364

[Effetti in mandata](#) a pag. 370

[Equalizzatore](#) a pag. 332

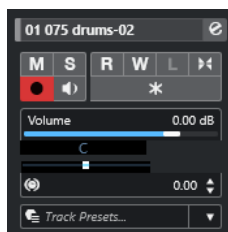
[Sezione Accordi per le tracce MIDI](#) a pag. 787

[Controlli rapidi delle tracce](#) a pag. 579

[La sezione Parametri MIDI](#) a pag. 640

Sezione Impostazioni di base per le tracce audio

La sezione **Impostazioni di base** per le tracce audio contiene una serie di controlli e parametri che consentono la modifica delle tracce audio.



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

Nome della traccia

Audio 01

Fare clic per visualizzare/nascondere la sezione relativa alle impostazioni di base delle tracce. Fare doppio-clic per rinominare la traccia. Fare **Alt/Opt**-clic per colorarla.

Modifica la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Letture dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Configurazione delle dissolvenze automatiche



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

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Congela il canale



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 i preset delle tracce



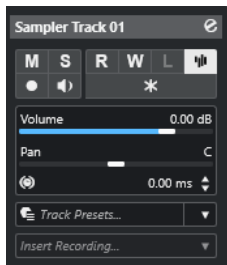
Carica o salva un preset delle tracce o consente di ritornare ai preset predefiniti.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Sezione Impostazioni di base per le tracce campionatore

La sezione **Impostazioni di base** per le tracce campionatore contiene una serie di controlli e parametri per la modifica delle tracce campionatore.



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

Nome della traccia

Sampler Track 01

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

Modifica la configurazione dei canali



Aprire la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Letture dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Apri/Chiudi il campionatore



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

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Congela il canale



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 i preset delle tracce



Carica o salva un preset delle tracce o consente di ritornare ai preset predefiniti.

Registrazione retrospettiva



Apri un menu a tendina che consente di inserire una registrazione della traccia retrospettiva, cioè i dati MIDI che sono stati catturati durante la riproduzione.

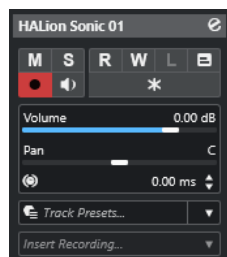
LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Congelamento delle tracce campionatore](#) a pag. 484

Sezione Impostazioni di base per le tracce instrument

La sezione **Impostazioni di base** per le tracce instrument contiene una serie di controlli e parametri per il controllo delle tracce instrument. 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 di base per le tracce:

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 la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Letture dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Congela il canale



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 i preset delle tracce



Carica o salva un preset delle tracce o consente di ritornare ai preset predefiniti.

Registrazione retrospettiva



Apri un menu a tendina che consente di inserire una registrazione della traccia retrospettiva, cioè i dati MIDI che sono stati catturati durante la riproduzione.

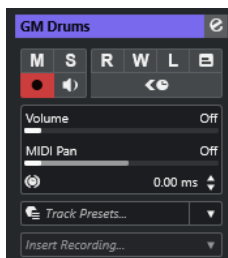
LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI

La sezione **Impostazioni di base** per le tracce MIDI contiene una serie di controlli e parametri per il controllo delle tracce MIDI. Questi agiscono sugli eventi MIDI in tempo reale o in fase di riproduzione.



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

Nome della traccia

MIDI 01

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

Modifica la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Lettura dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Invia i dati MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Compensazione della latenza ASIO



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

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

Panorama MIDI



Consente di regolare il panning MIDI della traccia.

Ritardo



Consente di regolare la temporizzazione della riproduzione della traccia.

Carica/Salva/Ricarica i preset delle tracce



Carica o salva un preset delle tracce o consente di ritornare ai preset predefiniti.

Registrazione retrospettiva



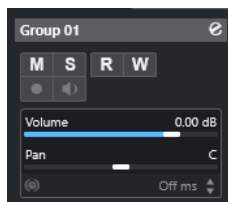
Apri un menu a tendina che consente di inserire una registrazione della traccia retrospettiva, cioè i dati MIDI che sono stati catturati durante la riproduzione.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Sezione Impostazioni di base delle tracce canale gruppo

La sezione **Impostazioni di base** 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 la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Lettura dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

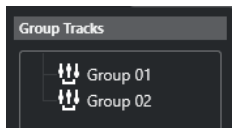
Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

NOTA

Quando si seleziona la traccia cartella del gruppo, l'**Inspector** visualizza la cartella e i canali gruppo in essa contenuti. È possibile fare clic su uno dei canali gruppo mostrati nella cartella per visualizzare le impostazioni per quel canale gruppo nell'**Inspector**.

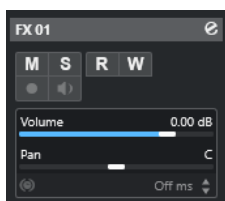


LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Sezione Impostazioni di base per le tracce canale FX

La sezione **Impostazioni di base** delle tracce canale FX visualizza una serie di impostazioni relative al canale degli effetti.



Nome della traccia



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

Modifica la configurazione dei canali



Aprire la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Lettura dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Volume



Consente di regolare il livello della traccia.

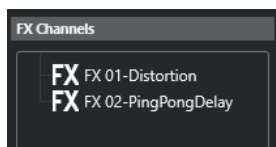
Pan



Consente di regolare il panorama della traccia.

NOTA

Quando si seleziona la cartella delle tracce FX, 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 visualizzare le impostazioni per quel canale nell'**Inspector**.

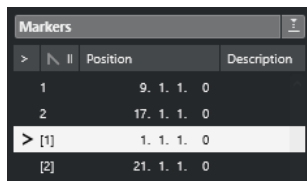


LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Sezione Impostazioni di base per le tracce marker

La sezione **Impostazioni di base** per le tracce marker visualizza l'elenco dei marker.



Nome della traccia



Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Apri la finestra dei marker



Consente di aprire la finestra **Marker**.

Attributi dei marker



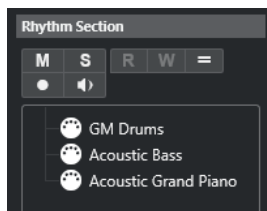
Visualizza i marker, i relativi ID e le posizioni temporali. Fare clic sulla colonna all'estrema sinistra in corrispondenza di un marker per spostare il cursore di progetto alla posizione di quel marker.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

L'Inspector delle tracce cartella

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



Nome della traccia

Folder

Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Mute

M

Mette in mute la traccia.

Solo

S

Mette in solo la traccia.

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Per le tracce relative all'audio, questo comando invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

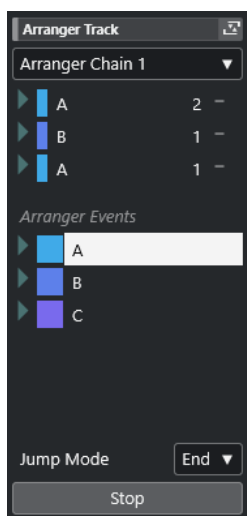
Per le tracce relative al MIDI e ai VST instrument, questo comando consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

L'Inspector della traccia arranger

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



L'**Inspector** della traccia arranger contiene le seguenti impostazioni:

Nome della traccia

Arranger Track

Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Apri l'Editor arranger



Apri l'**Editor arranger**.

Seleziona la catena arranger attiva + Funzioni

Arranger Chain 1

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

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

Arresta la riproduzione dopo l'intervallo di tempo impostato nel menu a tendina **Modalità 'Salto'**.

Modalità salto

End

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

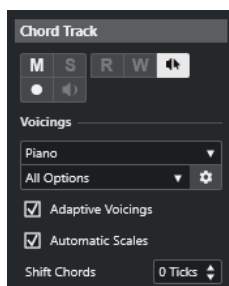
LINK CORRELATI

[Modalità salto](#) a pag. 294

[Editor arranger](#) a pag. 288

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

Chord Track

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

Metti in mute la traccia accordi

M

Consente di mettere in mute la traccia.

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.

Abilita la registrazione



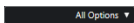
Attiva la traccia per la registrazione.

Libreria di voicing



Consente di impostare una libreria di voicing per la traccia.

Sotto insieme della libreria di voicing



Consente di selezionare un sotto insieme di una libreria.

Configura il voicing



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

Voicing adattivi



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

Scale automatiche



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

Sposta gli accordi



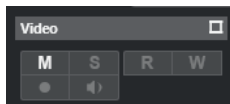
Consente di specificare un valore di compensazione per garantire che gli eventi accordo agiscano anche sulle note MIDI. Immettere un valore negativo per agire sulle note che sono state attivate troppo presto. Immettere un valore positivo per agire sulle note che sono state attivate troppo tardi.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

L'Inspector della traccia video

L'Inspector contiene una serie di parametri per il controllo della traccia video.



Visualizza la finestra Video



Apri la finestra **Riproduttore video**.

Metti in mute la traccia video



Mette in mute la traccia.

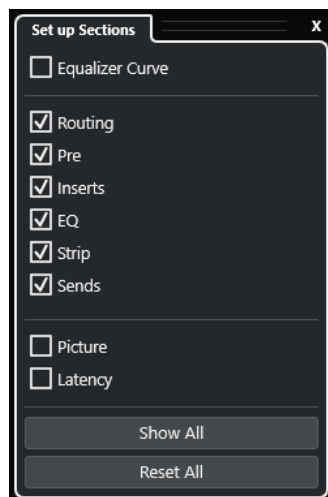
LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

Configurazione del pannello delle sezioni dei canali

Per le tracce relative all'audio e al MIDI è possibile configurare le impostazioni di visibilità delle singole sezioni della scheda **Canale**. Può inoltre essere specificato l'ordine delle sezioni.

- Per configurare le sezioni per la scheda **Canale**, fare clic-destro su un'area vuota della scheda **Canale** e selezionare **Configurazione delle sezioni**.



Opzioni delle sezioni

Attivare/disattivare l'opzione relativa alla sezione che si desidera visualizzare/nascondere.

Mostra tutto

Visualizza tutte le sezioni.

Reinizializza tutto

Consente di ripristinare le impostazioni predefinite.

NOTA

È possibile modificare l'ordine delle sezioni trascinandole verso l'alto o verso il basso nell'elenco.

LINK CORRELATI

[Le sezioni dell'Inspector delle tracce](#) a pag. 124

[Sezioni dei canali](#) a pag. 137

Sezioni dei canali

È possibile impostare delle sezioni specifiche per ciascun canale nel pannello **Configurazione delle sezioni** per la scheda **Canale**.

A seconda del tipo di traccia è possibile impostare le seguenti sezioni dei **Canali**:

Curva di equalizzazione

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di tracciare una curva di equalizzazione. Fare clic nel display delle curve per aprire una vista più ampia in cui è possibile modificare i punti curva.

Assegnazione

Consente di configurare le assegnazioni di ingresso e uscita per le tracce e i canali relativi all'audio.

Consente di configurare le assegnazioni di ingresso e uscita per le tracce relative al MIDI e per i canali MIDI.

Pre

Per i canali/le tracce relativi all'audio, questo rack contiene i controlli di filtro in ingresso, oltre ai controlli **Fase** e **Guadagno**.

Insert

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di aggiungere degli effetti audio in insert.

EQ

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di regolare fino a quattro bande di equalizzazione.

Strip

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di integrare i moduli channel strip grazie ai quali è possibile arricchire il suono.

Mandate

Per le tracce/i canali relativi all'audio, consente di selezionare gli effetti in mandata.

Immagine

Consente di aggiungere un'immagine al canale.

Latenza

Per le tracce/i canali relativi all'audio, visualizza le latenze causate dagli effetti in insert, dai moduli channel strip o dai panner.

Per espandere/comprimere una sezione, fare clic sulla relativa intestazione o sulla freccia a sinistra dell'intestazione stessa. Se la sezione è troppo stretta, la freccia viene automaticamente nascosta.

LINK CORRELATI

[Scheda Canale](#) a pag. 52

[Sezioni dei canali](#) a pag. 137

[Configurazione del pannello delle sezioni dell'Inspector](#) a pag. 123

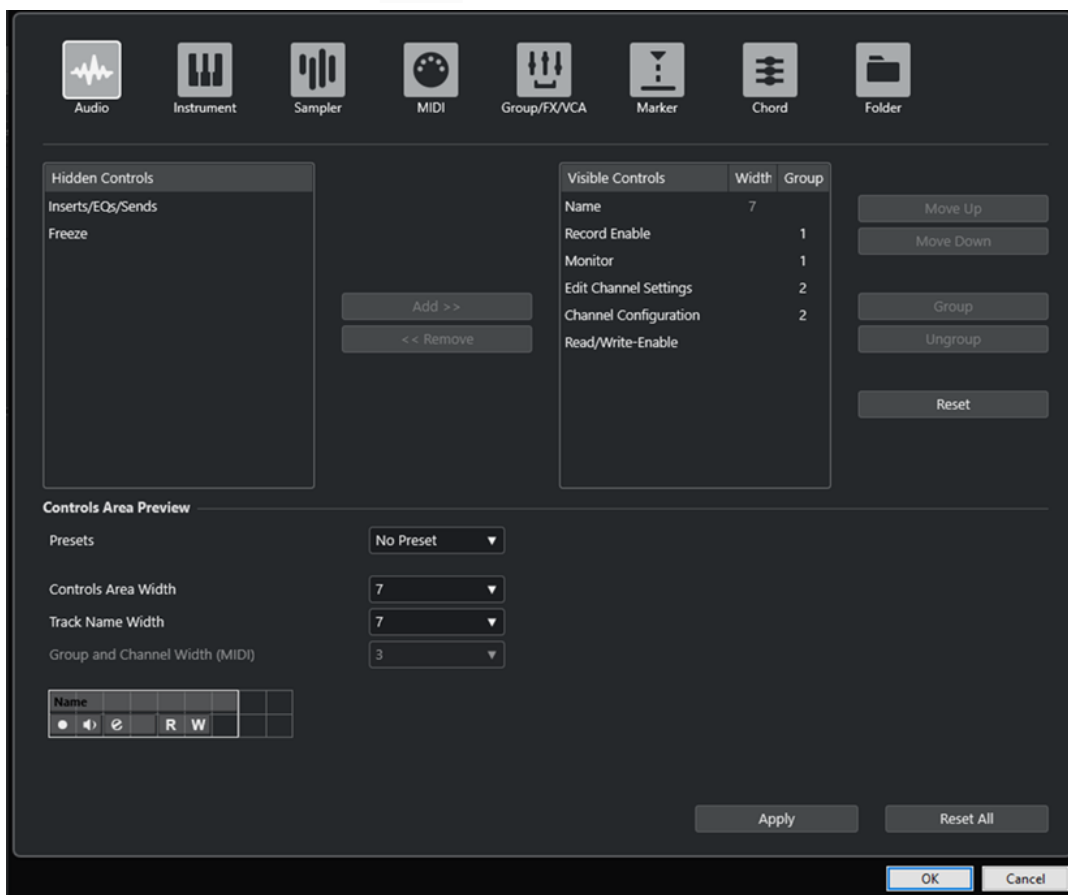
Finestra di dialogo Configurazione dei controlli delle tracce

La finestra di dialogo **Configurazione dei controlli delle tracce** consente di definire quali controlli delle tracce vengono 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.

NOTA

La finestra di dialogo **Configurazione dei controlli delle tracce** è disponibile per i tipi di tracce principali. I tipi di tracce visualizzati nella sezione **Più tracce** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dispongono tuttavia di un insieme fisso di controlli traccia-specifici. Le eccezioni sono rappresentate dalla traccia accordi e dalla traccia video.

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

Consente di impostare la lunghezza massima per il nome delle tracce.

Gruppo

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 degli elementi nell'elenco dei controlli visibili.

Gruppo

Consente di raggruppare due o più elementi selezionati nell'elenco dei controlli visibili che sono tra loro vicini. 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 elemento (più in cima) di quel gruppo e fare clic su **Separa**.

Reinizializza

Consente di ripristinare tutte le impostazioni predefinite dei controlli delle tracce per il tipo di traccia selezionato.

Anteprima dell'area dei controlli

Visualizza un'anteprima dei controlli delle tracce personalizzati.

Preset

Consente di salvare le impostazioni per i controlli delle tracce 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 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.

Ampiezza del nome delle tracce (globale)

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

Ampiezza del campo gruppo e canale (MIDI)

Consente di determinare l'ampiezza del campo gruppo e del campo canale per i tipi di traccia relativi al MIDI.

Applica

Applica le impostazioni definite.

Reinizializza tutto

Consente di ripristinare tutte le impostazioni predefinite dei controlli delle tracce per tutti i tipi di tracce.

Controlli delle tracce

È possibile definire quali controlli delle tracce vengono visualizzati nell'elenco tracce.

NOTA

È possibile configurare i controlli delle tracce solamente per i tipi di tracce principali. I tipi di tracce visualizzati nella sezione **Più tracce** della finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** dispongono tuttavia di un insieme fisso di controlli traccia-specifici. Un'eccezione è rappresentata dalla traccia accordi e dalla traccia video.

I seguenti controlli delle tracce sono sempre visualizzati:

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Il controllo relativo al nome della traccia è disponibile per tutti i tipi di tracce:

Nome



Visualizza il nome della traccia. Fare doppio-clic per rinominare la traccia.

Tracce relative all'audio

I seguenti controlli delle tracce sono specifici per le tracce relative all'audio, cioè le tracce audio, instrument, campionatore, canale gruppo e canale FX:

Stato degli insert



Visualizza lo stato degli insert per la traccia. Fare clic sul pulsante per bypassare gli insert. Fare clic-destro per visualizzare quale effetto in insert è stato caricato.

Bypassa equalizzatori



Visualizza lo stato degli equalizzatori per la traccia. Fare clic sul pulsante per bypassare gli equalizzatori.

Bypassa mandate



Visualizza lo stato delle mandate per la traccia. Fare clic sul pulsante per bypassare le mandate. Fare clic-destro per visualizzare quale effetto in mandata è stato caricato.

Congela il canale



Apri una finestra di dialogo che consente di impostare il valore del parametro **Dimensione della coda** in secondi.

Configurazione dei canali



Visualizza la configurazione dei canali della traccia.

Per le tracce mono e stereo, consente di passare da mono a stereo e viceversa.

Tracce relative al MIDI

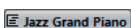
I seguenti controlli delle tracce sono specifici per le tracce relative al MIDI, cioè le tracce MIDI, campionatore e instrument:

Compensazione della latenza ASIO



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

Programmi



Consente di selezionare un programma.

Drum map



Consente di selezionare una drum map per la traccia.

Tracce relative all'audio e al MIDI

I seguenti controlli delle tracce sono specifici per le tracce relative all'audio e al MIDI:

Abilita la registrazione



Attiva la traccia per la registrazione.

Monitoraggio



Per le tracce relative all'audio, questo comando invia i segnali in entrata all'uscita selezionata.

Per le tracce relative al MIDI e ai VST instrument, questo comando consente di inviare i segnali MIDI in entrata all'uscita MIDI selezionata. Per poter utilizzare questa funzionalità, attivare l'opzione **MIDI thru attivo** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Modifica la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Lettura dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Tracce instrument

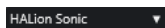
I seguenti controlli sono specifici per le tracce instrument:

Modifica instrument



Consente di aprire il pannello del VST instrument.

Instrument



Consente di selezionare un VST instrument.

Tracce campionatore

I seguenti controlli sono specifici per le tracce campionatore:

Apri/Chiudi il campionatore



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

Tracce MIDI

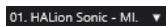
I seguenti controlli sono specifici per le tracce MIDI:

Gruppo e canale



Consente di specificare il canale MIDI.

Uscita



Consente di specificare l'uscita della traccia.

Tracce gruppo/FX/VCA

I seguenti controlli sono specifici per le tracce gruppo/FX/VCA:

Mute



Mette in mute la traccia.

Solo



Mette in solo la traccia.

Modifica la configurazione dei canali



Apri la finestra **Configurazione dei canali** della traccia.

Configurazione dei canali



Visualizza la configurazione dei canali della traccia.

Per le tracce mono e stereo, consente di passare da mono a stereo e viceversa.

Tracce marker

I seguenti controlli sono specifici per le tracce marker:

Aggiungi un marker di posizione



Consente di aggiungere un marker di posizione alla posizione del cursore di progetto. Questo controllo è sempre visualizzato.

NOTA

Tramite **Shift**-clic è possibile aggiungere un marker e rinominarlo istantaneamente.

Aggiungi marker di ciclo



Consente di aggiungere un marker di ciclo alla posizione del cursore di progetto. Questo controllo è sempre visualizzato.

NOTA

Tramite **Shift**-clic è possibile aggiungere un marker e rinominarlo istantaneamente.

Raggiungi



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

Ciclo

Cycle

Consente di selezionare un marker di ciclo.


Zoom

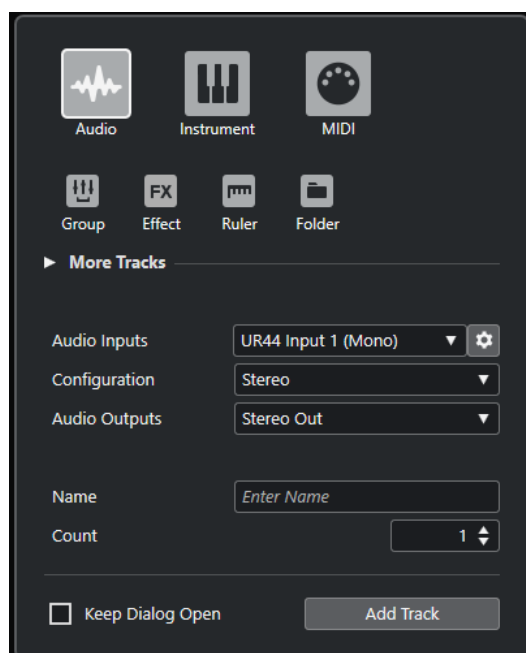
Zoom

Consente di eseguire un ingrandimento su un marker di ciclo.

Finestra di dialogo Aggiungi una traccia

La finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** consente di configurare e aggiungere le tracce.

Per aprire la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, fare clic su **Aggiungi una traccia**  nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce.



LINK CORRELATI

- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Audio](#) a pag. 106
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Campionatore](#) a pag. 110
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – MIDI](#) a pag. 111
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo](#) a pag. 113
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto](#) a pag. 115
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Righello](#) a pag. 117
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Cartella](#) a pag. 119
- [Traccia arranger](#) a pag. 121
- [Traccia accordi](#) a pag. 121
- [Tracce video](#) a pag. 122
- [Traccia marker](#) a pag. 122

Gestione delle tracce

Le tracce rappresentano gli elementi costitutivi di un progetto. In Cubase, gli eventi e le parti vengono posizionati sulle tracce.

Aggiunta delle tracce tramite doppio-clic

È possibile aggiungere delle tracce facendo doppio-clic nell'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una traccia MIDI, assicurarsi che nessuna traccia sia selezionata e fare doppio-clic su un'area vuota dell'elenco tracce.
 - Per aggiungere una traccia audio o MIDI e adattare lo stesso bus di ingresso e bus di uscita di una traccia dello stesso tipo, selezionare la traccia e fare doppio-clic su un'area vuota dell'elenco tracce.


LINK CORRELATI

[Deselezionare le tracce](#) a pag. 155

Aggiunta delle tracce tramite la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**

È possibile aggiungere delle tracce utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul tipo di traccia desiderato e configurare le opzioni in base alle proprie necessità.
 - Per aggiungere altri tipi di tracce, aprire la sezione **Più tracce** e fare clic sul tipo di traccia desiderato.
3. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.

RISULTATO

La nuova traccia viene aggiunta al progetto sotto la traccia selezionata.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Audio](#) a pag. 106

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Campionatore](#) a pag. 110

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – MIDI](#) a pag. 111


[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto](#) a pag. 115

- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo](#) a pag. 113
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Righello](#) a pag. 117
- [Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Cartella](#) a pag. 119
- [Traccia arranger](#) a pag. 121
- [Traccia accordi](#) a pag. 121
- [Tracce video](#) a pag. 122
- [Traccia marker](#) a pag. 122

Aggiunta delle tracce utilizzando i preset delle tracce

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

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Utilizza un preset delle tracce** .
2. Nella finestra di dialogo **Seleziona un preset delle tracce**, selezionare il preset desiderato. Il numero e il tipo di tracce che vengono aggiunte dipende dal preset selezionato.
3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce](#) a pag. 159

Aggiunta delle tracce mediante trascinamento dei file da MediaBay

È possibile 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 aperto il rack **Media** nell'area destra della **Finestra progetto**. Fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra** e fare clic sulla linguetta **Media** per aprire la relativa scheda.

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 più file audio nell'elenco tracce, si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione**. Questa finestra 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 e rack Media](#) a pag. 509

[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 509

[Finestra di dialogo Opzioni di importazione per i file audio](#) a pag. 255

Esportazione delle tracce MIDI come file MIDI standard

È possibile esportare le tracce MIDI sotto forma di file MIDI standard. Ciò consente di trasferire il materiale MIDI verso qualsiasi tipo di applicazione MIDI su ogni piattaforma.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Esporta > File MIDI**.
 2. Nella finestra di selezione file che si apre, specificare una posizione e un nome per il file.
 3. Fare clic su **Salva**.
 4. Nella finestra di dialogo **Opzioni di esportazione**, attivare le impostazioni che si intende esportare e fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Il file MIDI viene esportato. Il file include gli eventi di tempo e di tempo in chiave dell'**Editor della traccia tempo**, oppure, se la traccia tempo è disattivata nella **Barra di trasporto**, il tempo e il tempo in chiave correnti.

NOTA

Se si desidera includere delle impostazioni dell'**Inspector** che differiscono da quelle specificate nelle **Opzioni di esportazione**, utilizzare la funzione **Unisci MIDI nel loop** per convertire queste impostazioni in eventi MIDI reali.

LINK CORRELATI

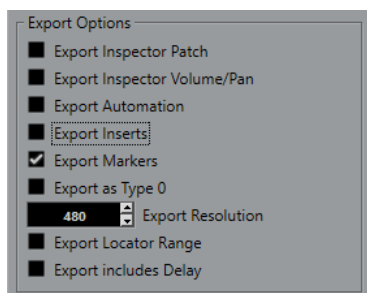
[Finestra di dialogo Opzioni di esportazione per i file MIDI](#) a pag. 147

[Fusione degli eventi MIDI in una nuova parte](#) a pag. 655

Finestra di dialogo Opzioni di esportazione per i file MIDI

Le **Opzioni di esportazione** dei file MIDI consentono di specificare quali dati includere nei file MIDI esportati.

- Per aprire le **Opzioni di esportazione** per i file MIDI, selezionare **File > Esporta > File MIDI**.



Esporta le patch dell'Inspector

Include le impostazioni delle patch MIDI nell'**Inspector** sotto forma di eventi di selezione dei banchi MIDI e di eventi program change nel file MIDI.

Esporta la configurazione di volume/pan dell'Inspector

Include le impostazioni di volume e del panorama nell'**Inspector** sotto forma di eventi volume e panorama MIDI nel file MIDI.

Esporta l'automazione

Include l'automazione sotto forma di eventi controller MIDI nel file MIDI.

Esporta insert

Include i parametri MIDI e gli insert MIDI nel file MIDI.

Include i parametri MIDI nel file MIDI.

Esporta i marker

Include i marker sotto forma di eventi marker dei file MIDI standard nel file MIDI.

Esporta come tipo 0

Esporta un file MIDI di tipo 0 con tutti i dati su una singola traccia ma su diversi canali MIDI. Se si disattiva questa opzione, viene esportato un file MIDI di tipo 1 con i dati su tracce separate.

Risoluzione dell'esportazione

Consente di impostare 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 da utilizzare, poiché alcuni software potrebbero non essere in grado di gestire determinate risoluzioni.

Esporta l'intervallo tra i localizzatori

Viene esportato solamente l'intervallo ricompreso tra i localizzatori sinistro e destro.

Includi il delay nell'esportazione

Include le impostazioni di delay definite nel file MIDI tramite l'**Inspector**.

LINK CORRELATI

[Automazione](#) a pag. 544

[Marker](#) a pag. 298

[Parametri delle tracce MIDI](#) a pag. 639

[Fusione degli eventi MIDI in una nuova parte](#) a pag. 655

[Opzioni di esportazione](#) a pag. 943

[Esportazione delle parti MIDI sotto forma di file MIDI](#) a pag. 188

Configurazioni dei canali

La configurazione dei canali delle tracce audio, canale gruppo e canale FX ne definisce il numero e la configurazione dei canali degli altoparlanti. Cubase supporta le configurazioni dei canali mono, stereo e diverse configurazioni surround 2D e 3D.

Per le tracce audio, canale gruppo e canale FX presenti nel proprio progetto è possibile cambiare la configurazione dei canali, impostandola da mono a stereo e viceversa in qualsiasi momento.

NOTA

- Non è possibile cambiare la configurazione dei canali durante una registrazione.

- Non è possibile cambiare la configurazione dei canali di una traccia congelata.

Quando si cambia la configurazione dei canali, si applicano le seguenti regole di assegnazione:

- Quando si passa da stereo a mono, viene utilizzato il segnale sinistro dell'ingresso stereo.
- Quando si passa da una traccia mono che utilizza un bus di ingresso mono a una traccia stereo, il bus di ingresso mono viene mantenuto.

LINK CORRELATI

[Cambio della configurazione dei canali da mono a stereo e viceversa](#) a pag. 149

Cambio della configurazione dei canali da mono a stereo e viceversa

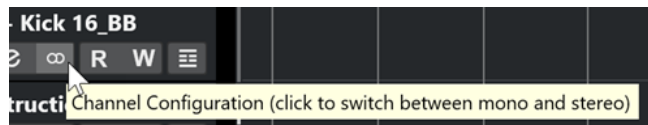
È possibile cambiare la configurazione dei canali da mono a stereo e viceversa, per le tracce audio, canale gruppo e canale FX.

PREREQUISITI

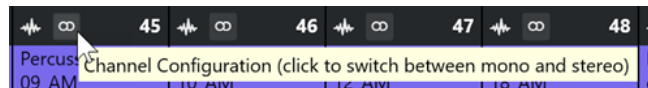
La registrazione non è attivata.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'area dei controlli delle tracce di una traccia audio, canale gruppo e canale FX in una configurazione dei canali mono o stereo, fare clic su **Configurazione dei canali**.



- Nella sezione dei fader della **MixConsole** di una traccia audio, canale gruppo e canale FX in una configurazione dei canali mono o stereo, fare clic su **Configurazione dei canali**.



RISULTATO

La configurazione dei canali delle tracce passa da mono a stereo, o viceversa.

LINK CORRELATI

[Configurazioni dei canali](#) a pag. 148

Rimozione delle tracce selezionate

È possibile rimuovere le tracce selezionate dall'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Rimuovi le tracce selezionate**.
Se si eliminano delle tracce che non sono vuote, compare un messaggio di allerta.

NOTA

Questo messaggio può essere disattivato. Per riattivarlo, attivare l'opzione **Visualizza un messaggio di allerta prima di eliminare le tracce non vuote** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica**).

Rimozione delle tracce vuote

È possibile rimuovere le tracce vuote dall'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Rimuovi le 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.
-

Rinomina delle tracce

È possibile rinominare le tracce.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic sul nome di una traccia e digitare un nuovo nome.
 - Nel caso in cui vi siano più tracce selezionate, per rinominare la prima traccia selezionare **Modifica > Rinomina > Rinomina la prima traccia selezionata**.

NOTA

In alternativa è possibile utilizzare un comando da tastiera (**Alt - F2** per impostazione predefinita).

2. Premere **Invio**.

Per assegnare lo stesso nome a tutti gli eventi nella traccia, 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 nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica**) e si sposta un evento da una traccia a un'altra, l'evento spostato viene automaticamente rinominato in relazione alla sua nuova traccia di appartenenza.

Assegnazione automatica dei colori alle nuove tracce/ai nuovi canali

È possibile assegnare automaticamente i colori alle nuove tracce o ai nuovi canali che sono stati aggiunti.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Preferenze**.
2. Aprire la pagina **Interfaccia utente** e selezionare **Colori delle tracce e dei canali della MixConsole**.
3. Aprire il menu a tendina **Modalità colori automatici di tracce/canali** e selezionare un'opzione.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Tutte le tracce e i canali aggiunti utilizzando la funzione **Aggiungi una traccia** oppure trascinando i file dal rack **Media** al riquadro di visualizzazione degli eventi vengono colorati automaticamente in base alle impostazioni definite.

LINK CORRELATI

[Interfaccia utente - Colori delle tracce e dei canali della MixConsole](#) a pag. 951

Visualizzazione delle immagini delle tracce

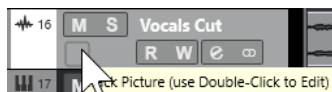
Le immagini delle tracce possono essere di aiuto per riconoscere le proprie tracce. Le immagini delle tracce sono disponibili per le tracce audio, instrument, MIDI, canale FX e canale gruppo.

PREREQUISITI

Regolare l'altezza delle tracce su almeno due 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.

3. Fare doppio-clic sul rettangolo.
4. Nel **Browser delle immagini delle tracce**, selezionare un'immagine.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'immagine viene visualizzata nell'elenco tracce e nella sezione delle immagini della **MixConsole**.

LINK CORRELATI

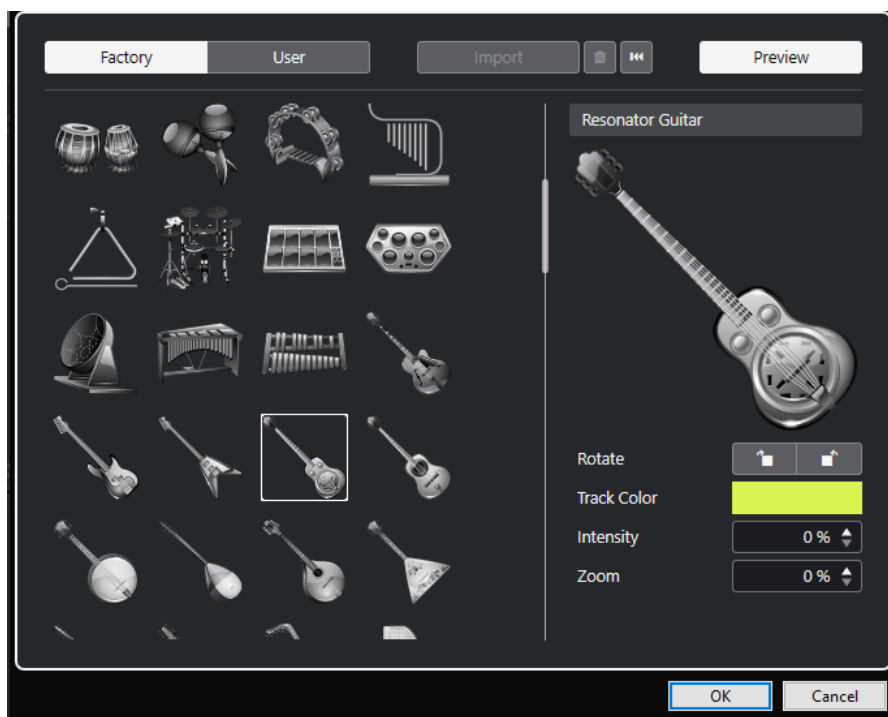
[Browser per le immagini delle tracce](#) a pag. 152

[Aggiunta delle immagini ai canali della MixConsole](#) a pag. 345

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**. Grazie alle immagini delle tracce è possibile riconoscere le 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 sul quadrato nel lato inferiore-sinistro dell'elenco tracce.



Browser delle immagini

Visualizza le immagini che è possibile assegnare alla traccia o al canale selezionati.

Fabbrica

Visualizza i contenuti di fabbrica nel browser delle immagini.

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.

Reinizia l'immagine corrente

Rimuove l'immagine dalla traccia o dal canale selezionati.

Anteprima

Apri/chiude 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.

Ruota

Consente di ruotare l'immagine della traccia.

Colore della traccia

Apri il pannello **Colora** che consente di selezionare un colore per la traccia.

Intensità

Consente di applicare il colore della traccia all'immagine e regolarne l'intensità.

Zoom

Consente di modificare la dimensione dell'immagine della traccia.

LINK CORRELATI

[Visualizzazione delle immagini delle tracce](#) a pag. 151

[Aggiunta delle immagini ai canali della MixConsole](#) a pag. 345

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 Preset dell'altezza delle tracce](#) a pag. 153

[Finestra di dialogo Configurazione dei controlli delle tracce](#) a pag. 138

Menu Preset dell'altezza delle tracce

Il menu **Preset dell'altezza delle tracce** consente di definire il numero di tracce e la relativa altezza nella **Finestra progetto**.

- Per aprire il menu **Preset dell'altezza 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:

Zoom nelle tracce: 1 riga

Esegue uno zoom di tutte le tracce sull'altezza di 1 riga.

Zoom nelle tracce: 2 righe

Esegue uno zoom di tutte le tracce sull'altezza di 2 righe.

Zoom nelle tracce: 3 righe

Esegue uno zoom di tutte le tracce sull'altezza di 3 righe.

Zoom nelle tracce: 4 righe

Esegue uno zoom di tutte le tracce sull'altezza di 4 righe.

Zoom nelle tracce: N righe

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile definire un numero personalizzato di righe.

Visualizza tutte le tracce

Esegue uno zoom di tutte le tracce in modo da adattarle alla **Finestra progetto** attiva.

Visualizza 4 tracce

Ingrandisce la traccia selezionata e le 3 tracce adiacenti.

Visualizza 8 tracce

Ingrandisce la traccia selezionata e le 7 tracce adiacenti.

Visualizza N tracce

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile definire un numero personalizzato di tracce.

Minimizza le tracce

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.

LINK CORRELATI

[Preset di zoom orizzontale](#) a pag. 73

[Operazioni di zoom nella finestra progetto](#) a pag. 70

Selezione delle tracce

È possibile selezionare una o più tracce nell'elenco 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 vengono evidenziate.

LINK CORRELATI

[La selezione delle tracce segue la selezione degli eventi](#) a pag. 930

[Scorri fino alla traccia selezionata](#) a pag. 934

[Seleziona il canale/la traccia se è attivata la funzione 'Solo'](#) a pag. 934

[Seleziona il canale/la traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta](#) a pag. 934

Selezione delle 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, attivare l'opzione **Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica**).

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.

Deselezionare le tracce

È possibile deselezionare le tracce che sono selezionate nell'elenco tracce.

PROCEDIMENTO

- Fare **Shift**-clic su una traccia selezionata.

RISULTATO

La traccia viene deselezionata.

Duplicare le tracce

È possibile duplicare una traccia con tutti i relativi contenuti e impostazioni dei canali.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Duplica tracce**.

RISULTATO

La traccia duplicata appare sotto quella originale.

Disabilitare le tracce

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

1. Selezionare le tracce che si intende disabilitare.

2. Fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Disabilita le tracce selezionate** dal menu contestuale.
-

RISULTATO

Il colore della traccia cambia e il canale corrispondente nella **MixConsole** viene nascosto.

Per abilitare le tracce disabilitate e ripristinare tutte le impostazioni dei canali, fare clic-destro nell'elenco tracce e selezionare **Abilita le tracce selezionate**.

Congelamento di tracce multiple

È possibile congelare più tracce audio, instrument o campionatore selezionate.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare le tracce che si intende congelare.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate**.
 - Fare clic-destro su una delle tracce selezionate e, dal menu contestuale, selezionare **Congela/Scongela le tracce selezionate**.

NOTA

Se si selezionano più tracce e si fa clic su **Congela il canale** nell'**Inspector**, viene congelata solamente la traccia attiva.

3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**, apportare le modifiche desiderate.

NOTA

È anche possibile selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate (usando le impostazioni correnti)** per congelare le tracce senza visualizzare la finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**. In questo caso vengono applicate le ultime impostazioni.

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

RISULTATO

- L'uscita delle tracce viene renderizzata in file audio e nel corso della riproduzione si potrà sentire esattamente lo stesso suono presente prima del congelamento.
- Il carico sulla CPU è decisamente inferiore.
- Il pulsante **Congela il canale** si illumina.
- I controlli delle tracce vengono disabilitati.
- Gli eventi audio e le parti MIDI vengono bloccati.
- È ancora possibile modificare il livello e il panning, regolare l'equalizzazione e modificare gli effetti in mandata.
- La sezione **Sampler Control** nell'area inferiore della **Finestra progetto** viene disabilitata.

NOTA

Il file audio viene salvato nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
 - macOS: in **User/Documents**
-

Le opzioni di congelamento vengono salvate e utilizzate per tutte le ulteriori operazioni di congelamento.

NOTA

Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** all'interno della categoria **Modifica**, è anche possibile assegnare un comando da tastiera per le funzioni **Congela/Scongela le tracce selezionate** e **Congela/Scongela le tracce selezionate (usando le impostazioni correnti)**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per scongelare le tracce congelate, selezionarle e selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate** o **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate (usando le impostazioni correnti)**.

LINK CORRELATI

[Congelare gli effetti in insert](#) a pag. 368

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per i VST instrument](#) a pag. 566

[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per gli strumenti](#) a pag. 567

[Congelamento delle tracce campionatore](#) a pag. 484

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

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 aggiungere una traccia cartella, fare clic su **Aggiungi una traccia** nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, quindi fare clic su **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, viene riprodotto solamente l'evento in primo piano. È comunque possibile selezionare l'evento o la regione che si desidera riprodurre.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic-destro sull'evento audio nel riquadro di visualizzazione degli eventi e selezionare l'evento o la regione desiderati dai sotto menu **In primo piano** o **Imposta sulla regione**.

NOTA

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.

-
- Fare clic sulla maniglia centrale sul bordo inferiore di un evento impilato e selezionare una voce dal menu a tendina.
-

Visualizzazione degli 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**
Visualizza sempre i dettagli degli eventi o i blocchi di dati.
- **Non visualizzare mai i dati**
Non visualizza nulla.
- **Nascondi i dati quando la traccia è ingrandita**
Nasconde gli eventi quando si aprono le tracce cartella.
- **Visualizza i dettagli degli eventi**
Visualizza i dettagli degli eventi anziché i blocchi di dati.

NOTA

È possibile modificare queste impostazioni nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Cartelle**).

LINK CORRELATI

[Riquadro di visualizzazione degli eventi - cartelle](#) a pag. 939

Preset delle tracce

I preset delle tracce sono dei modelli che possono essere applicati a tracce (di nuova creazione o già esistenti) dello stesso tipo.

È possibile creare questi preset 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 delle tracce possono essere organizzati in **MediaBay**.

Quando si applica un preset delle tracce, vengono applicate tutte le impostazioni che sono salvate nel preset.

I preset delle tracce possono essere applicati solamente alle tracce dello stesso tipo. Le sole eccezioni sono le tracce instrument. Per queste, sono disponibili anche i preset VST.

NOTA

- Una volta che è stato applicato un preset, 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.
-

Preset delle tracce audio

I preset delle tracce 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
- Guadagno in ingresso e fase

NOTA

Per accedere alle funzioni dei preset delle tracce 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 MIDI

È possibile utilizzare i preset delle tracce MIDI per i VST instrument multi timbrici.

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 dei righi
- Impostazioni dei colori
- Impostazioni per le drum map

Creazione di un preset delle tracce

È possibile creare un preset delle tracce 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 delle tracce sono salvati all'interno della cartella dell'applicazione, nella sotto cartella Track Presets. Questi preset vengono salvati in sotto cartelle predefinite il cui nome è relativo al tipo di traccia: audio, MIDI, instrument e multi.

Caricamento dei preset delle tracce

È possibile scegliere tra un'ampia varietà di preset delle tracce.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
2. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione degli **Insert** e selezionare **Da un preset delle tracce**.

3. Nel browser dei **Risultati**, fare doppio-clic su un preset delle tracce per applicarlo.
-

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce](#) a pag. 159

Caricamento dei preset dei VST 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.
-

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 da questo tipo di preset per utilizzarli 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 dei rigli
- Impostazioni dei colori
- Impostazioni per le drum map

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 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.

Estrarre il suono da un preset delle tracce instrument o da un preset VST

Per le tracce instrument, è possibile estrarre il suono di un preset delle tracce instrument o di un preset VST.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia instrument alla quale si intende applicare un suono.
 2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Assegnazione**.
 3. Fare clic su **Estrai il suono da un preset delle tracce** .
 4. Nel browser dei preset, selezionare un preset delle tracce instrument o un preset VST.
 5. Fare doppio-clic sul preset per caricare le relative impostazioni.
-

RISULTATO

Il VST instrument e le relative impostazioni (tranne gli insert, gli equalizzatori o i modificatori) nella traccia esistente sono sostituiti dai dati del preset della traccia. Il VST instrument precedente per questa traccia instrument viene rimosso. Il nuovo VST instrument viene impostato per la traccia instrument.

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 o un coro, in cui si registra sempre con le medesime condizioni) e le tracce risultanti verranno modificate tutte in maniera analoga. 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 delle tracce si seleziona più di una traccia, le impostazioni relative a tutte le tracce selezionate vengono salvate in un preset multitraccia. I preset multitraccia possono essere applicati solamente se le tracce di destinazione sono dello stesso tipo, numero e ordine di quelle contenute nel preset. Andrebbero quindi utilizzati in situazioni ricorrenti con tracce e impostazioni simili.

Caricamento dei preset multi traccia

È possibile applicare dei preset multi traccia a più tracce selezionate.

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 della 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.

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


LINK CORRELATI

[Tracce campionatore e canali](#) a pag. 109

Creazione di un preset di una traccia campionatore

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 delle tracce](#) a pag. 160

Caricamento dei preset delle tracce o dei preset VST

È possibile applicare dei preset delle tracce o dei preset VST alle tracce selezionate.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare una traccia.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nell'**Inspector**, fare clic su **Carica un preset delle tracce**.
 - Nell'elenco tracce, fare clic-destro su una traccia e selezionare **Carica un preset delle tracce**.
 - Nella barra degli strumenti del **Sampler Control** fare clic sul pulsante **Gestione dei preset** a fianco del campo **Nome del preset**, quindi selezionare **Carica un preset delle tracce**.
3. Nel browser dei preset, selezionare un preset delle tracce, VST o campionatore.
 4. Fare doppio-clic sul preset per caricarlo.
-

RISULTATO

Il preset viene applicato.

NOTA

È anche possibile trascinare i preset delle tracce da **MediaBay** o da Esplora file/macOS Finder e rilasciarli su una traccia dello stesso tipo.

LINK CORRELATI

[Sezione Filtri](#) a pag. 535

Parti ed eventi

Parti ed eventi sono le unità di base in Cubase.

Eventi

In Cubase è possibile visualizzare e modificare la maggior parte dei tipi di eventi sulle rispettive tracce specifiche nella **Finestra progetto**.

È possibile aggiungere gli eventi importandoli o registrandoli.

LINK CORRELATI

[Regioni audio](#) a pag. 167

[Eventi MIDI](#) a pag. 168

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. 36

[Editor dei campioni](#) a pag. 414

[File audio e clip audio](#) a pag. 166

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 232

Creazione di eventi audio

È possibile creare degli eventi audio registrando o importando l'audio nella **Finestra progetto**.

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 unità 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 da una qualsiasi unità di archiviazione esterna.
 - Trascinare un file audio da **MediaBay**, dall'**Editor delle parti audio** o dall'**Editor dei campioni**, 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. 232
- [Importazione dei file audio](#) a pag. 254
- [Importazione di tracce CD audio](#) a pag. 257
- [Importazione dell'audio dai file video](#) a pag. 260
- [MediaBay e rack Media](#) a pag. 509
- [Editor delle parti audio](#) a pag. 446
- [Editor dei campioni](#) a pag. 414

Creazione di nuovi file dagli eventi

Un evento audio riproduce una sezione di una clip audio, che, a sua volta, fa riferimento a 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. 275

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. 487

[Regioni audio](#) a pag. 167

[Sostituzione delle clip negli eventi](#) a pag. 167

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/macOS 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. 494

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 singolo file audio in diversi contesti o se si desidera creare più 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. 487

[Elenco delle regioni](#) a pag. 427

Creazione delle regioni

È possibile creare delle regioni da più eventi audio selezionati o dagli intervalli di selezione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare più eventi audio o intervalli di selezione.
 2. Selezionare **Audio > Avanzato > Evento o intervallo come regione**.
 3. Nella finestra di dialogo **Crea regioni**, digitare un nome per le regioni e fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Viene creata una regione nella clip corrispondente; le posizioni di inizio e fine della regione sono determinate dalle posizioni di inizio e fine dell'evento o dell'intervallo di selezione nella clip.

LINK CORRELATI

[Creazione delle regioni](#) a pag. 428

Creazione di eventi dalle regioni

È possibile creare degli eventi dalle regioni, i quali vanno a sostituire l'evento originale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un evento audio la cui clip contiene delle regioni entro i bordi dell'evento.
 2. Selezionare **Audio > Avanzato > Converti le regioni in eventi**.
-

RISULTATO

L'evento originale viene rimosso e sostituito con gli eventi posizionati e dimensionati in relazione alle regioni.

Eventi MIDI

Gli eventi MIDI vengono creati automaticamente quando si registrano o si importano dei dati MIDI nella **Finestra progetto**.

Gli eventi MIDI possono essere visualizzati e modificati nell'**Editor dei tasti**, nell'**Editor delle percussioni** o nell'**Editor delle partiture**.

LINK CORRELATI

[Finestra progetto](#) a pag. 36

[Editor dei tasti](#) a pag. 701

[Editor delle percussioni](#) a pag. 747

[Editor delle partiture](#) a pag. 732

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 232

Creazione di eventi MIDI

È possibile creare degli eventi MIDI mediante la registrazione o l'importazione di materiale MIDI nella **Finestra progetto**.

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/macOS 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. 232

[Importazione di file MIDI](#) a pag. 262

[Gli Editor MIDI](#) a pag. 667

[MediaBay e rack Media](#) a pag. 509

Parti

Le parti sono dei contenitori di eventi MIDI o audio, oltre che di tracce.

LINK CORRELATI

[Parti audio](#) a pag. 169

[Parti MIDI](#) a pag. 170

[Parti cartella](#) a pag. 170

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/Opt**, 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 gli eventi audio in parti**.

NOTA

Per fare apparire nuovamente sulla traccia gli eventi come oggetti indipendenti, selezionare la parte e usare la funzione **Audio > Dissolvi la parte**.

LINK CORRELATI

[Editor delle parti audio](#) a pag. 446

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/Opt**, 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

Per 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

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

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 di lavoro 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 degli strumenti di lavoro**).

- Mediante l'apertura del menu **Modifica** e la selezione di una delle funzioni disponibili.
- Inserendo delle modifiche nella linea info.
- Utilizzando un comando da tastiera.

NOTA

La funzione **Agganciamento** viene tenuta in considerazione.

LINK CORRELATI

[Modifica - Modificatori degli strumenti di lavoro](#) a pag. 935

Anteprima di parti ed eventi audio

È possibile ascoltare un'anteprima di parti ed eventi audio nella **Finestra progetto** utilizzando lo strumento **Ascolto**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic sullo strumento **Riproduci** e selezionare **Riproduci**.
 2. Fare clic nella posizione dalla quale si desidera avviare la riproduzione e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse.
 3. Facoltativo: selezionare **Media > MediaBay** e, nella sezione **Anteprima**, regolare il **Volume dell'anteprima**.
-

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 sempre utilizzato il bus **Main mix** per il monitoraggio.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Sezione Anteprima](#) a pag. 531

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. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Riproduzione**.
2. Fare nuovamente clic 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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Lo strumento Scrub

Le operazioni di scrubbing possono spesso appesantire il sistema. Se dovessero verificarsi dei problemi di riproduzione, aprire la finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto—Scrub**) e disattivare l'opzione **Usa la modalità 'scrubbing' 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 con 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** o **Freccia destra** sulla tastiera del computer per selezionare l'evento sulla traccia superiore o inferiore, oppure l'evento precedente o successivo sulla stessa traccia.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Riquadro di visualizzazione degli eventi](#) a pag. 937

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 nella **Finestra progetto**.

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 terminano a sinistra del cursore di progetto.

Dal cursore alla fine

Seleziona tutti gli eventi che iniziano a destra del cursore di progetto.

Altezza uguale - tutte le ottave/Altezza uguale - 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**.

Dal lato sinistro della selezione fino al cursore/Dal lato destro della selezione fino al cursore

Queste funzioni vengono utilizzate solamente per la modifica di un intervallo selezionato.

NOTA

- Quando è selezionato lo strumento **Seleziona un intervallo**, il sotto menu **Seleziona** contiene delle funzioni differenti.

LINK CORRELATI

[Riquadro di visualizzazione degli eventi](#) a pag. 937

[Operazioni di editing negli intervalli di selezione nella finestra progetto e negli editor](#) a pag. 189

Rimozione degli eventi

È possibile rimuovere gli eventi dalla **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

- Per rimuovere un evento dalla **Finestra progetto** eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, attivare l'opzione **Cancella** e fare clic sull'evento.
 - Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Elimina**.

- Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, selezionare gli eventi desiderati e premere **Backspace**.
-

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Opzioni per lo spostamento degli eventi

Cubase offre vari metodi per lo spostamento degli eventi nella **Finestra progetto**.

Gli eventi possono essere spostati utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto**.
- Utilizzare i pulsanti di **Spinta**.
- Selezionare **Modifica > Sposta** e scegliere una delle opzioni disponibili.
- Selezionare l'evento e modificare la posizione di inizio nella linea info.

LINK CORRELATI

[Spostamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto](#) a pag. 174

[Spostamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 175

[Sotto menu Sposta](#) a pag. 177

[Spostamento degli eventi tramite la linea info](#) a pag. 177

Spostamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto

È possibile selezionare uno o più eventi con lo strumento **Selezione oggetto** e trascinarli in una nuova posizione.

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** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica**).

Spostamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta

È possibile spostare uno o più eventi selezionati utilizzando i pulsanti di spinta nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.

PREREQUISITI

È stata attivata la sezione **Spinta** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sui punti a destra della sezione **Spinta**.

I pulsanti di **Spinta** diventano disponibili.



2. Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, selezionare gli eventi che si desidera spostare ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Sposta a sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia sinistra** per spostare gli eventi verso sinistra.
 - Fare clic su **Sposta a destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia destra** per spostare gli eventi verso destra.
-

RISULTATO

Gli eventi o le parti selezionati vengono spostati.

LINK CORRELATI

[Configurazione di una griglia di allineamento per le operazioni di spinta](#) a pag. 175

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Griglia di allineamento](#) a pag. 78

[Righello](#) a pag. 47

[Menu Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 48

[Menu Tipo di griglia](#) a pag. 76

Configurazione di una griglia di allineamento per le operazioni di spinta

È possibile impostare una griglia di allineamento indipendente per le sole operazioni di spinta. Questo consente di eseguire tutte le operazioni di modifica con il mouse utilizzando una griglia musicale (relativa al tempo musicale) impostata su **Misure e movimenti**, mentre tutte le operazioni di spinta e i comandi da tastiera corrispondenti si basano su una griglia lineare (relativa al tempo cronologico).

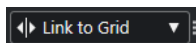
PREREQUISITI

Il formato del tempo primario nell'area di **Trasporto** è impostato su **Misure e movimenti**. Il progetto contiene alcune parti o eventi che si intende spostare in una posizione relativa al tempo cronologico.

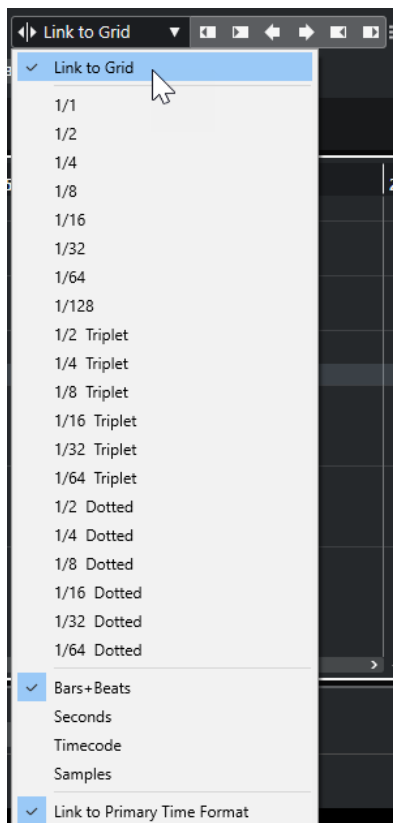
PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla barra degli strumenti della **Finestra progetto** e attivare l'opzione **Spinta**.

Le **Impostazioni di spinta** diventano disponibili nella barra degli strumenti.



2. Aprire il menu a tendina **Impostazioni di spinta** per selezionare un formato relativo al tempo cronologico per le operazioni di spinta.



Le impostazioni **Collega alla griglia** e **Collega al formato ora primario** sono disattivate.

3. Facoltativo: selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Righello** per aggiungere una traccia righello. Nell'elenco tracce per la traccia righello, selezionare lo stesso formato di visualizzazione di quello utilizzato per le operazioni di spinta.

Questo non è strettamente necessario, ma consente di avere il controllo visivo sulle operazioni di spinta.

4. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic sui punti a destra della sezione **Impostazioni di spinta**.

I pulsanti di **Spinta** diventano disponibili.



5. Nel riquadro di visualizzazione degli eventi, selezionare gli eventi o le parti che si desidera spostare ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per spingere gli eventi verso sinistra, fare clic su **Sposta a sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia sinistra**.
 - Per spingere gli eventi verso destra, fare clic su **Sposta a destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia destra**.

RISULTATO

Gli eventi o le parti selezionati sui quali era stata eseguita la spinta vengono spostati. Questi si agganciano alla griglia lineare impostata nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**. Se si spostano adesso alcuni eventi o parti utilizzando il mouse, questi verranno agganciati alla griglia musicale che è stata impostata con il formato del tempo principale.

LINK CORRELATI

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

[I controlli delle tracce righello](#) a pag. 118

[Griglia di allineamento](#) a pag. 78

[Spinta](#) a pag. 42

[Spostamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 175

[Ridimensionamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 180

[Ridimensionamento degli eventi per mezzo delle impostazioni di spinta](#) a pag. 181

Sotto menu Sposta

Se è selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, il sotto menu **Sposta** contiene una serie di opzioni per lo spostamento degli eventi in posizioni specifiche della **Finestra progetto**.

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

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Inizio degli eventi sul cursore

Sposta l'inizio degli eventi selezionati alla posizione del cursore di progetto. Se sono stati selezionati più eventi sulla stessa traccia, gli eventi successivi mantengono le rispettive posizioni relative.

Fine degli eventi sul cursore

Sposta la fine degli eventi selezionati alla posizione del cursore di progetto. Se sono stati selezionati più eventi sulla stessa traccia, gli eventi successivi mantengono le rispettive posizioni relative.

Eventi all'origine

Sposta gli eventi selezionati alle posizioni in cui sono stati registrati in origine.

Eventi nella traccia selezionata

Sposta gli eventi selezionati su tracce separate, a partire dalla traccia selezionata. Gli eventi vengono posizionati alle rispettive posizioni correnti.

Eventi in avanti

Sposta in avanti gli eventi selezionati. Questa funzione è utile se sono presenti degli eventi audio sovrapposti e si desidera riprodurre un altro evento.

Eventi indietro

Sposta indietro gli eventi selezionati. Questa funzione è utile se sono presenti degli eventi audio sovrapposti e si desidera riprodurre un altro evento.

Spostamento degli eventi tramite la linea info

È possibile spostare un evento selezionato modificandone il valore iniziale nella 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.

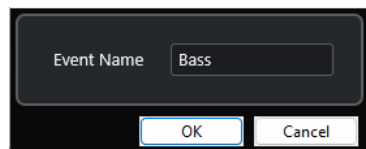
RISULTATO

L'evento viene spostato del valore impostato.

Rinomina degli eventi

PROCEDIMENTO

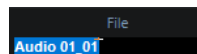
- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi, selezionare **Modifica > Rinomina > Rinomina gli eventi selezionati** e digitare il nuovo nome nel campo di testo della finestra di dialogo **Rinomina gli eventi selezionati**.



NOTA

In alternativa, è possibile aprire la finestra di dialogo **Rinomina gli eventi selezionati** tramite un comando da tastiera (**F2** per impostazione predefinita) o il menu contestuale.

- Selezionare gli eventi desiderati e digitare un nuovo nome nel campo **File** della linea info.



- Cambiare il nome della traccia, tenere premuto un tasto modificatore e premere **Invio** per rinominare tutti gli eventi in conformità con la traccia.

Opzioni di ridimensionamento degli eventi

È possibile ridimensionare gli eventi spostandone le relative posizioni di inizio e fine.

Per ridimensionare gli eventi, è possibile utilizzare gli strumenti **Selezione oggetto**, **Scrub** o i pulsanti di **Spinta**.

Il ridimensionamento funziona anche se la modalità **Combina gli strumenti di selezione** è attiva.

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. 179

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto](#) a pag. 179

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Ridimensionamento con modifica della durata](#) a pag. 180

[Ridimensionamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 180

[Ridimensionamento degli eventi con lo strumento Scrub](#) a pag. 182

[La funzione agganciamento](#) a pag. 74

Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento **Selezione oggetto** - **Dimensioni normali**

È possibile spostare il punto di inizio o di fine di un evento.

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.



NOTA

Se il proprio evento contiene delle dissolvenze e si desidera adattarne la lunghezza durante il ridimensionamento dell'evento stesso, tenere premuto **Ctrl/Cmd - Alt/Opt**.

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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Modifica - Modificatori degli strumenti di lavoro](#) a pag. 934

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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento **Selezione oggetto** - Ridimensionamento con modifica della 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 **Ridimensionamento con modifica della 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.

LINK CORRELATI

[Modifica della durata](#) a pag. 401

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Ridimensionamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta

È possibile modificare la posizione iniziale o finale degli eventi. Si applicano le impostazioni definite nel menu a tendina **Tipo di griglia**.

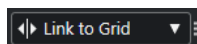
PREREQUISITI

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 l'opzione **Spinta**.

Le **Impostazioni di spinta** diventano disponibili nella barra degli strumenti.



2. Fare clic sui punti a destra della sezione.
I pulsanti di **Spinta** diventano disponibili.



3. Selezionare l'evento desiderato.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Spingi l'inizio verso sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Freccia sinistra** per spostare l'inizio dell'evento verso sinistra.

- Fare clic su **Spingi l'inizio verso destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Shift - Freccia destra** per spostare l'inizio dell'evento verso destra.
 - Fare clic su **Spingi la fine verso sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Shift - Freccia sinistra** per spostare la fine dell'evento verso sinistra.
 - Fare clic su **Spingi la fine verso destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Freccia destra** per spostare la fine dell'evento verso destra.
-

RISULTATO

La posizione di inizio o fine degli eventi selezionati viene spostata e si applicano le impostazioni definite nel menu a tendina **Tipo di griglia**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Ridimensionamento degli eventi per mezzo delle impostazioni di spinta](#) a pag. 181

[Configurazione di una griglia di allineamento per le operazioni di spinta](#) a pag. 175

[Righello](#) a pag. 47

[Menu Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 48

[Menu Tipo di griglia](#) a pag. 76

Ridimensionamento degli eventi per mezzo delle impostazioni di spinta

È possibile spostare la posizione iniziale o finale degli eventi. Si applicano le impostazioni definite nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**.

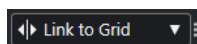
PREREQUISITI

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 l'opzione **Spinta**.

Le **Impostazioni di spinta** diventano disponibili nella barra degli strumenti.



2. Aprire il menu a tendina **Impostazioni di spinta** e attivare un formato e un valore per le operazioni.
3. Fare clic sui punti a destra della sezione.

I pulsanti di **Spinta** diventano disponibili.



4. Selezionare l'evento desiderato.
5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Spingi l'inizio verso sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Freccia sinistra** per spostare l'inizio dell'evento verso sinistra.
 - Fare clic su **Spingi l'inizio verso destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Shift - Freccia destra** per spostare l'inizio dell'evento verso destra.

- Fare clic su **Spingi la fine verso sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Shift - Freccia sinistra** per spostare la fine dell'evento verso sinistra.
 - Fare clic su **Spingi la fine verso destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Alt/Opt - Freccia destra** per spostare la fine dell'evento verso destra.
-

RISULTATO

La posizione di inizio o di fine degli eventi selezionati viene spostata e si applicano le impostazioni definite nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**.

LINK CORRELATI

[Configurazione di una griglia di allineamento per le operazioni di spinta](#) a pag. 175

[Selezionare il formato del tempo primario](#) a pag. 221

[Griglia di allineamento](#) a pag. 78

[Ridimensionamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 180

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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

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/Opt** 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

Vengono in tal modo separati tutti gli eventi su tutte le tracce che si incrociano con il cursore di progetto. Se si selezionano degli eventi specifici, vengono separati solamente questi eventi.

- Impostare i localizzatori sinistro e destro alle posizioni in cui si desidera separare gli eventi, quindi selezionare **Modifica > Funzioni > Dividi loop**.

NOTA

Vengono in tal modo separati tutti gli eventi su tutte le tracce che si incrociano con i localizzatori. Se si selezionano degli eventi specifici, vengono separati solamente questi eventi.

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 l'opzione **Separa eventi MIDI** è disattivata, le note restano nella prima parte ma sporgono alla fine della parte stessa.


LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Separazione ripetuta degli eventi

È possibile separare ripetutamente gli eventi, suddividendoli in più eventi di uguale dimensione.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Separa** , tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic sull'evento nel punto in cui si intende eseguire la prima separazione.
-

RISULTATO

L'evento viene automaticamente suddiviso in un numero di eventi di uguale durata, tanti quanti la durata originale dell'evento ne consente.

Incollaggio degli eventi

Nella **Finestra progetto** è possibile incollare due o più eventi sulla stessa traccia.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi da incollare e selezionare **Modifica > Incolla**.
 - Selezionare **Incolla** e fare clic sull'evento che si desidera incollare all'evento successivo.
 - Selezionare **Incolla**, tenere premuto **Alt/Opt**, 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 audio e successivamente se ne incollano nuovamente le parti, viene creato un evento. In tutti gli altri casi viene creata una parte.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Incollaggio degli eventi

È possibile incollare gli eventi dagli appunti.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare gli eventi desiderati e scegliere **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 gli eventi mantenendone la 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 agganciamento sia allineato con la posizione del cursore.

Se la traccia selezionata è del tipo sbagliato, l'evento viene inserito sulla rispettiva traccia originale.

Incollaggio degli eventi facendoli coincidere con i nomi delle tracce

È possibile copiare degli eventi in un progetto e incollarli all'interno di un altro progetto, nella prima traccia il cui nome corrisponde esattamente al nome della traccia di origine.

PROCEDIMENTO

1. Copiare gli eventi in un progetto.
2. Attivare il progetto in cui si desidera incollare gli eventi.
3. Selezionare **Modifica > Funzioni > Incolla sulla traccia che ha lo stesso nome**.

RISULTATO

Gli eventi vengono inseriti nella traccia il cui nome corrisponde esattamente al nome della traccia di origine.

Per tutti gli eventi per i quali non vi è corrispondenza con alcuna traccia, vengono create delle nuove tracce.

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/Opt** 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**, che consente di creare varie copie reali o condivise degli eventi selezionati.
 - Selezionare gli eventi desiderati, tenere premuto **Alt/Opt** 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. Fare clic e trascinamento verso destra per creare una copia reale.
 - Selezionare gli eventi desiderati, tenere premuto **Alt/Opt - Shift** ed eseguire un trascinamento verso destra per creare una copia reale.

NOTA

Questo si applica solamente agli eventi MIDI.

- 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. 186

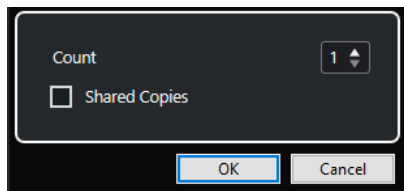
[La finestra di dialogo Ripeti eventi](#) a pag. 186

[Impostare l'altezza delle tracce](#) a pag. 153

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 un evento e 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. 186

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 creare delle copie condivise utilizzando la finestra di dialogo **Ripeti eventi**.

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. 185

[La finestra di dialogo Ripeti eventi](#) a pag. 186

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.

Spostamento dei contenuti degli eventi

È possibile spostare il contenuto di un evento senza cambiarne la posizione nella **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

- Tenere premuto **Ctrl/Cmd - Alt/Opt**, fare clic sull'evento desiderato ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra.

NOTA

È possibile cambiare il tasto modificatore predefinito per la funzione **Sposta il contenuto dell'evento** nella categoria **Strumento 'Seleziona'** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica-Modificatori degli strumenti di lavoro**).

RISULTATO

Il contenuto dell'evento viene spostato.

NOTA

- Non è possibile spostare il contenuto di un evento audio oltre l'inizio o la fine della relativa clip audio. Se l'evento riproduce l'intera clip, non è possibile spostare il contenuto.
 - È possibile configurare i comandi da tastiera per le funzioni **Sposta a sinistra il contenuto dell'evento** e **Sposta a destra il contenuto dell'evento** nella categoria **Modifica** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera** per spostare il contenuto degli eventi verso sinistra o verso destra.
-

LINK CORRELATI

[Definizione dei tasti modificatori per gli strumenti di lavoro](#) a pag. 916

Inversione di fase degli eventi audio

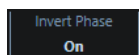
È possibile invertire la fase degli eventi audio nella **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare uno o più eventi audio.
 2. Nella linea info, fare clic sul campo **Inverti fase**.
-

RISULTATO

La fase degli eventi viene invertita. Questo si riflette nella linea info.



LINK CORRELATI

[Linea info](#) a pag. 50

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 possono essere riprodotti.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare lo strumento di lavoro **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 > Rimuovi il mute**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Esportazione delle parti MIDI sotto forma di file MIDI

È possibile esportare le parti MIDI sotto forma di file MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare la parte MIDI che si intende esportare.
2. Trascinare la parte MIDI in Esplora file/macOS Finder.

RISULTATO

Viene esportato un file MIDI corrispondente. Vengono tenute in considerazione le **Opzioni di esportazione** per i file MIDI.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Opzioni di esportazione per i file MIDI](#) a pag. 147

Operazioni di editing negli intervalli di selezione nella finestra progetto e negli editor

Le operazioni di editing non sono limitate alla gestione di intere parti ed eventi. Si può infatti lavorare anche con gli intervalli di selezione, i quali possono essere indipendenti dagli eventi, dalle parti e dai confini delle tracce.

Può essere selezionato solamente un intervallo alla volta.

Creazione degli intervalli di selezione

È possibile creare degli intervalli di selezione nella **Finestra progetto**, nell'**Editor dei campioni**, nell'**Editor delle parti audio**, nell'**Editor dei tasti** o nell'**Editor delle percussioni**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento **Seleziona un intervallo** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, dell'**Editor dei campioni**, dell'**Editor delle parti audio**, dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle percussioni**.
2. Facoltativo: attivare la funzione **Allineamento** e selezionare l'opzione **Tipo di agganciamento**.
Questo garantisce che l'inizio e la fine dell'intervallo si allineino in base al tipo di agganciamento impostato.
3. Facoltativo: nella **Finestra progetto**, nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni** o dell'**Editor delle parti audio**, attivare l'opzione **Aggancia ai punti di zero**.
Ciò garantisce che l'inizio e la fine di una selezione di materiale audio siano sempre in corrispondenza dei punti di zero.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi alla posizione in cui si desidera che l'intervallo abbia inizio ed eseguire un trascinamento fino alla posizione in cui si desidera che termini.
 - Fare doppio-clic su un evento per creare un intervallo di selezione che lo ricomprensca.

NOTA

Per creare un intervallo di selezione che ricomprensca più eventi, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic su più eventi in una fila.

-
- Selezionare **Modifica > Seleziona** e scegliere una delle funzioni del menu.

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene evidenziato nel riquadro di visualizzazione degli eventi e le funzioni **Inizio dell'intervallo**, **Fine dell'intervallo** e **Lunghezza dell'intervallo** sono visualizzate nella linea info.

LINK CORRELATI

[Regolare la dimensione degli intervalli di selezione](#) a pag. 192

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

[Passaggio dallo strumento Seleziona un intervallo ad altri strumenti di lavoro](#) a pag. 190

Selezione degli intervalli che ricomprendono più tracce

È possibile definire degli intervalli di selezione che ricomprendono più tracce. Possono essere inoltre incluse o escluse delle tracce.

PROCEDIMENTO

1. Mediante lo strumento **Seleziona un intervallo**, selezionare un intervallo che ricomprende più tracce.
 2. Facoltativo: per includere o escludere delle tracce, premere **Ctrl/Cmd** e selezionare le tracce desiderate.
-

Passaggio dallo strumento Seleziona un intervallo ad altri strumenti di lavoro

Quando si crea un intervallo di selezione tramite lo strumento **Seleziona un intervallo**, è ora possibile cambiare strumento di lavoro, mentre gli eventi restano selezionati.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un intervallo con lo strumento **Seleziona un intervallo**.
 2. Selezionare lo strumento **Selezione oggetto** o qualsiasi altro strumento.
-

RISULTATO

Gli eventi che sono parte dell'intervallo selezionato restano selezionati. In questo modo è possibile ad esempio trasportare o spostare gli eventi MIDI negli editor MIDI.

LINK CORRELATI

[Creazione degli intervalli di selezione](#) a pag. 189

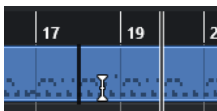
Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione

È possibile modificare gli intervalli di selezione, ad esempio aggiustarne la dimensione, suddividerli, spostarli o duplicarne i contenuti.

Regole generali

- Quando si modificano gli intervalli di selezione, vengono tenute in considerazione le funzioni di agganciamento e di quantizzazione. Sono supportati i tipi di agganciamento sugli **Eventi**, al **Cursore** e le relative combinazioni.
- Quando è selezionato lo strumento **Seleziona un intervallo**, è possibile regolare sulla linea info i parametri **Inizio dell'intervallo**, **Fine dell'intervallo** e **Lunghezza dell'intervallo**.
- Quando si modificano gli intervalli di selezione su più parti/tracce, viene tenuta in considerazione la funzione **Modalità di modifica delle parti**.

- Facendo clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi con lo strumento **Seleziona un intervallo** viene definito l'**Inizio dell'intervallo**. Se non si definisce una **Fine dell'intervallo**, l'intervallo di selezione ha una lunghezza pari a zero. Ciò è indicato sulla linea info e tramite il cursore di selezione dell'intervallo.



NOTA

Nella sezione **Cursore di selezione dell'intervallo** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Strumenti di lavoro**) è possibile impostare i colori per la linea del cursore di selezione dell'intervallo, nonché la sua larghezza. È anche possibile visualizzare un contorno per il cursore.

Intervalli di selezione che includono materiale audio

- Se si modifica un intervallo di selezione che contiene del materiale audio nell'**Editor dei campioni**, nell'**Editor delle parti audio** o nella **Finestra progetto**, attivare l'opzione **Aggancia ai punti di zero** nella barra degli strumenti corrispondente per limitare le operazioni di editing ai punti di zero, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è pari a zero.

Intervalli di selezione che includono dati MIDI

- Se si modifica un intervallo di selezione che contiene delle note MIDI nell'**Editor dei tasti**, nell'**Editor delle percussioni** o nella **Finestra progetto**, tutti gli eventi nota MIDI che intersecano l'inizio o la fine dell'intervallo di selezione vengono suddivisi.

NOTA

- Nella **Finestra progetto** le note vengono suddivise solamente se nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—MIDI**) è attivata l'opzione **Separa gli eventi MIDI**.
 - Se si modificano gli intervalli di selezione nell'**Editor delle percussioni**, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la durata delle note** nella barra degli strumenti per visualizzare la lunghezza delle note nel riquadro di visualizzazione degli eventi. In tal modo è possibile vedere se una nota è suddivisa o meno. I simboli a forma di diamante non riflettono la lunghezza effettiva della nota. Se si desidera lavorare con i simboli a forma di diamante, utilizzare la linea info per vedere i valori effettivi di inizio e fine di un simbolo selezionato.
-
- Se si modifica un intervallo di selezione che interseca una curva di un controller, vengono creati degli eventi controller aggiuntivi all'inizio e alla fine dell'intervallo. Ciò assicura che l'area esterna all'intervallo non venga modificata. L'editor degli eventi dei controller è disponibile anche per gli intervalli di selezione sulle corsie dei controller.

NOTA

Gli intervalli di selezione che comprendono dei dati MIDI possono anche contenere dati sulle corsie dei controller e articolazioni, anche se questi non sono visualizzati. Se si attiva l'opzione **Massimo in verticale** nel campo **Modalità di selezione** sulla linea info, la selezione definita viene espansa in modo coprire tutti gli eventi, inclusi gli eventi sulle corsie dei controller nascoste.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Barra degli strumenti dell'Editor dei campioni](#) a pag. 416
[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447
[Espansione degli intervalli di selezione in verticale \(solo MIDI\)](#) a pag. 193
[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703
[Barra degli strumenti dell'editor delle percussioni](#) a pag. 748
[Linea info dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 756
[Display delle note dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 758
[Display dei controller](#) a pag. 678
[Editor degli eventi dei controller](#) a pag. 698
[Cursore di selezione dell'intervallo](#) a pag. 936
[Modifica - Strumenti di lavoro](#) a pag. 936

Regolare la dimensione degli intervalli di selezione

È possibile regolare la dimensione di un intervallo di selezione orizzontalmente, modificandone cioè l'inizio e la fine. È anche possibile regolare l'intervallo di selezione verticalmente per determinare quante tracce o corsie esso ricomprende.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

OPZIONI

- Trascinare i bordi dell'intervallo di selezione in orizzontale.
- Trascinare i bordi dell'intervallo di selezione in verticale.
- Tenere premuto **Shift** e fare clic nel punto in cui si desidera estendere/ridurre la dimensione dell'intervallo di selezione.

Il bordo più vicino dell'intervallo di selezione si sposta alla posizione di clic.

- Nella linea info, regolare i valori dei parametri **Inizio dell'intervallo**, **Fine dell'intervallo** e **Lunghezza dell'intervallo**.
- Solo per l'**Editor delle parti audio** e per la **Finestra progetto**: sulla linea info, regolare i valori per i parametri **Traccia più in alto** o **Traccia più in basso**.
- Utilizzare i pulsanti **Spingi l'inizio verso sinistra**, **Spingi l'inizio verso destra**, **Spingi la fine verso sinistra** o **Spingi la fine verso destra** nella sezione **Spinta** della barra degli strumenti corrispondente.

I bordi si spostano del valore specificato nel menu a tendina **Griglia**, o del valore impostato nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**.

- Utilizzare i comandi da tastiera nella categoria **Spinta** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera**:
 - Utilizzare **Alt/Opt - Freccia sinistra**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi l'inizio verso sinistra**.
 - Utilizzare **Alt/Opt - Freccia destra**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi l'inizio verso destra**.
 - Utilizzare **Alt/Opt - Shift - Freccia sinistra**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi la fine verso sinistra**.
 - Utilizzare **Alt/Opt - Shift - Freccia destra**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi la fine verso destra**.
 - Solo per l'**Editor delle parti audio** e per la **Finestra progetto**: utilizzare **Alt/Opt - Freccia giù**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi il margine inferiore verso il basso**.

- Solo per l'**Editor delle parti audio** e per la **Finestra progetto**: utilizzare **Alt/Opt - Shift - Freccia su**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi il margine inferiore verso l'alto**.
 - Solo per l'**Editor delle parti audio** e per la **Finestra progetto**: utilizzare **Alt/Opt - Shift - Freccia giù**, il comando da tastiera predefinito per **Spingi il margine superiore verso il basso**.
 - Solo per l'**Editor delle parti audio** e per la **Finestra progetto**: utilizzare **Alt/Opt - Freccia su**, il comando da tastiera predefinito per la funzione **Spingi il margine superiore verso l'alto**.
-

LINK CORRELATI

[Categoria Spinta](#) a pag. 911

[Spostamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 175

[Ridimensionamento degli eventi mediante i pulsanti di spinta](#) a pag. 180

[Spinta](#) a pag. 42

[Corsie](#) a pag. 452

Espansione degli intervalli di selezione in verticale (solo MIDI)

È possibile espandere un intervallo di selezione verticalmente.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento **Seleziona un intervallo** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle percussioni**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare un intervallo che ricomprenda eventi nota o eventi controller, fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi o nella corsia dei controller alla posizione in cui si desidera che l'intervallo abbia inizio ed eseguire un trascinamento in orizzontale fino alla posizione dove si desidera che termini.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per includere/escludere una singola corsia dei controller, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic sulla corsia dei controller corrispondente.
 - Per espandere la selezione su più corsie dei controller, premere **Shift** e fare clic sulla corsia dei controller corrispondente.
 - Per espandere la selezione agli eventi nota, premere **Shift** e fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
 - Per espandere la selezione su tutti gli eventi, inclusi gli eventi sulle corsie dei controller nascoste, fare clic sul campo **Modalità di selezione** nella linea info e attivare la modalità **Massimo in verticale**.

NOTA

È anche possibile utilizzare i modificatori degli strumenti specificati per lo **Strumento 'selezione intervallo'** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica > Modificatori degli strumenti di lavoro**).

RISULTATO

L'intervallo di selezione viene espanso.

LINK CORRELATI

[Modifica - Modificatori degli strumenti di lavoro](#) a pag. 934

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Spostamento degli intervalli di selezione

È possibile spostare gli intervalli di selezione in una nuova posizione senza spostarne i contenuti.

PREREQUISITI

- È stato creato un intervallo di selezione.
- È stata attivata la sezione **Spinta** tramite clic-destro nella barra degli strumenti corrispondente e attivando l'opzione **Spinta**.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Tipo di griglia** e selezionare un valore per impostare l'entità della spinta.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella sezione **Spinta** della barra degli strumenti, fare clic su **Sposta a sinistra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia sinistra**.
 - Nella sezione **Spinta** della barra degli strumenti, fare clic su **Sposta a destra** o utilizzare il comando da tastiera corrispondente **Ctrl/Cmd - Freccia destra**.

RISULTATO

L'intervallo di selezione viene spinto in conformità con le impostazioni definite, mentre i contenuti della selezione non vengono spostati.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

[Spostamento dei contenuti degli intervalli di selezione](#) a pag. 194

[Creazione degli intervalli di selezione](#) a pag. 189

[Duplicazione degli eventi](#) a pag. 184

Spostamento dei contenuti degli intervalli di selezione

È possibile spostare i contenuti degli intervalli di selezione in una nuova posizione.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

- Fare clic sull'intervallo di selezione e trascinarlo in una nuova posizione.

RISULTATO

Il contenuto dell'intervallo di selezione viene spostato nella nuova posizione. Se l'intervallo interseca qualsiasi evento o parte, questi vengono separati prima dello spostamento, in modo che la funzione abbia effetto solo sulle sezioni all'interno dell'intervallo di selezione.

LINK CORRELATI

[Spostamento degli intervalli di selezione](#) a pag. 194

[Creazione degli intervalli di selezione](#) a pag. 189

[Duplicazione degli eventi](#) a pag. 184

Duplicazione dei contenuti degli intervalli di selezione

È possibile duplicare i contenuti degli intervalli di selezione.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sull'intervallo di selezione, tenere premuto **Alt/Opt** ed eseguire un trascinamento.
 - Selezionare **Modifica > Funzioni > Duplica**.
 - Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e selezionare **Duplica**.
-

RISULTATO

I contenuti dell'intervallo di selezione vengono duplicati nella 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.

LINK CORRELATI

[Creazione degli intervalli di selezione](#) a pag. 189

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Eliminazione dei contenuti degli intervalli di selezione

È possibile eliminare i contenuti degli intervalli di selezione.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per eliminare i contenuti di un intervallo di selezione e sostituirli con uno spazio vuoto, selezionare **Modifica > Elimina** oppure premere **Backspace**.
 - Per eliminare i contenuti di un intervallo di selezione e spostare gli eventi situati alle posizioni successive della linea del tempo verso sinistra, per chiudere lo spazio vuoto, selezionare **Modifica > Intervallo > Elimina l'intervallo**.
-

RISULTATO

Il contenuto dell'intervallo di selezione viene eliminato.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Taglio dei contenuti degli intervalli di selezione

È possibile tagliare i contenuti degli intervalli di selezione.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per tagliare i contenuti di un intervallo di selezione e sostituirli con uno spazio vuoto, selezionare **Modifica > Taglia** oppure premere **Ctrl/Cmd - X**.
 - Per ritagliare i contenuti di un intervallo di selezione e spostare verso sinistra gli eventi che si trovano in posizioni successive della linea del tempo per chiudere lo spazio vuoto, selezionare **Modifica > Intervallo > Taglia l'intervallo**.
-

RISULTATO

I dati tagliati vengono salvati negli appunti.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Inserimento del silenzio

È possibile inserire del silenzio all'inizio di un intervallo di selezione e spostare verso destra gli eventi che si trovano nelle posizioni successive della linea del tempo per fare spazio al silenzio.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Modifica > Intervallo > Inserisci silenzio**.
-

RISULTATO

Gli eventi a destra della posizione d'inizio dell'intervallo di selezione vengono spostati più a destra per fare spazio al silenzio. La durata del silenzio corrisponde a quella dell'intervallo di selezione.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Suddivisione degli eventi ai bordi degli intervalli di selezione

È possibile separare gli eventi o le parti in corrispondenza dei bordi degli intervalli di selezione, cioè all'inizio e alla fine di un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, attivare lo strumento **Seleziona un intervallo**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Modifica > Intervallo > Separa**.
 - Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e dal menu contestuale selezionare **Separa**.
 - Premere **Shift - X**.
-

RISULTATO

Gli eventi o le parti vengono separati in corrispondenza dei bordi dell'intervallo di selezione.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Ritagliare gli eventi seguendo gli intervalli di selezione

È possibile ritagliare gli eventi sulla base degli intervalli di selezione, cioè rimuovere il materiale audio o MIDI al di fuori dell'intervallo di selezione dagli eventi o dalle parti.

PREREQUISITI

È stato creato un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Modifica > Intervallo > Ritaglia**.
 - Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e, dal menu contestuale, selezionare **Ritaglia**.

RISULTATO

Gli eventi vengono ritagliati seguendo l'intervallo di selezione. Gli eventi completamente all'interno o al di fuori dell'intervallo di selezione non sono coinvolti.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Creazione di eventi audio dagli intervalli di selezione

È possibile creare un nuovo evento audio che contiene esclusivamente un intervallo di selezione all'interno dell'**Editor dei campioni**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, attivare lo strumento **Seleziona un intervallo**.
2. Selezionare un intervallo facendo clic 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. Trascinare l'intervallo di selezione su una traccia audio nella **Finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Creazione di clip audio dagli intervalli di selezione

È possibile creare una nuova clip audio che contiene esclusivamente un intervallo di selezione definito nell'**Editor dei campioni**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, attivare lo strumento **Seleziona un intervallo**.
2. Selezionare un intervallo facendo clic 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. Selezionare **Audio > Converti in file la selezione**.

4. 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.

LINK CORRELATI

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Riproduzione e trasporto

Cubase offre vari metodi e funzioni per controllare la riproduzione e il trasporto.

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 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 pannello **Configura il pannello di trasporto**.

- 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:

Indicatore delle prestazioni audio

Indicatore delle prestazioni audio



La barra superiore visualizza il picco in tempo reale corrente, oppure il carico ASIO-Guard, a seconda di quale dei due presenta il valore più elevato. La barra inferiore mostra il carico di trasferimento dell'hard disk del motore del disco.

Per una visione più dettagliata del picco in tempo reale e del carico ASIO-Guard, fare clic per aprire il pannello **Prestazioni audio**.

Modalità di registrazione

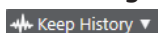
Modalità di registrazione



Consente di determinare ciò che accade se si fa clic sul pulsante **Registra** nel corso di una registrazione audio o MIDI e imposta il punto di partenza della registrazione.

Modalità di registrazione audio

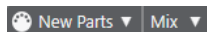
Modalità di registrazione audio



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

Modalità di registrazione MIDI

Modalità di registrazione MIDI



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

Quantizzazione MIDI automatica

Quantizzazione automatica della registrazione MIDI



Attiva la quantizzazione automatica nel corso di una registrazione MIDI.

Localizzatori

Vai alla posizione del localizzatore sinistro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore sinistro.

Posizione del localizzatore sinistro

1. 5. 1. 0

Visualizza la posizione del localizzatore sinistro.

Vai alla posizione del localizzatore destro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore destro.

Posizione del localizzatore destro

4. 8. 1. 0

Visualizza la posizione del localizzatore destro.

Durata dell'intervallo tra i localizzatori

Localizzatori sulla selezione



Consente di impostare i localizzatori sulla selezione.

Durata dell'intervallo tra i localizzatori

4. 8. 1. 0

Visualizza la durata dell'intervallo tra i localizzatori.

Punti di punch

Punch-in



Attiva il **Punch-in**.

Punch-out



Attiva il **Punch-out**.

Controlli di trasporto

Vai al marker precedente/alla posizione zero



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker precedente/ alla posizione zero sulla linea del tempo.

Vai al marker successivo/alla fine del progetto



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo/ alla fine del progetto.

Riavvolgimento



Sposta indietro la posizione.

Avanti



Sposta avanti la posizione.

Ciclo



Attiva/disattiva la modalità ciclo.

Arresta



Arresta la riproduzione.

Avvia



Avvia la riproduzione.

Registrazione



Attiva/disattiva la modalità registrazione.

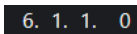
Riquadro di visualizzazione del tempo

Seleziona il formato di tempo primario



Consente di selezionare un formato di tempo per il riquadro di visualizzazione del tempo primario.

Riquadro di visualizzazione del tempo primario



Visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato di tempo selezionato.

Marker

Salta al marker



Consente di impostare e raggiungere le posizioni contrassegnate dai marker.

Apri la finestra dei marker



Aprire la finestra **Marker**.

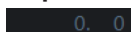
Pre-roll e post-roll

Attiva pre-roll



Consente di attivare il pre-roll.

Valore pre-roll



Consente di impostare la posizione di pre-roll. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Attiva post-roll



Consente di attivare il post-roll.

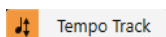
Valore post-roll



Consente di impostare la posizione di post-roll. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Tempo e tempo in chiave

Attiva traccia tempo



Consente di attivare/disattivare la traccia tempo.

Tempo



Consente di impostare il valore del tempo.

Tempo in chiave



Consente di impostare il primo valore di tempo in chiave. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Batti il tempo



Consente di inserire dei cambi di tempo nel progetto mediante battitura.

Modalità Batti il tempo



Definisce dove vengono inseriti i nuovi eventi di tempo.

Attiva la sincronizzazione esterna

Attiva la sincronizzazione esterna



Consente di attivare la sincronizzazione esterna.

Apri le impostazioni di sincronizzazione



Consente di aprire la finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto**.

Click, pre-conteggio e pattern di click

Attiva il click del metronomo



Attiva il click del metronomo.

Attiva il pre-conteggio



Attiva il pre-conteggio del click del metronomo.

Apri le impostazioni del metronomo



Apri la finestra di dialogo **Configurazione del metronomo**. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Attività in ingresso/uscita

Attività MIDI in entrata



Visualizza i segnali MIDI in entrata.

Attività MIDI in uscita



Visualizza i segnali MIDI in uscita.

Attività audio



Visualizza i segnali audio in entrata/uscita.

Clipping dell'audio



Visualizza il clipping dell'audio.

Display del livello



Visualizza il livello in uscita.

Controllo del livello



Consente di controllare il livello in uscita.

LINK CORRELATI

[Trasporto](#) a pag. 949

[Trasporto - Scrub](#) a pag. 950

[Modalità della funzione 'Batti il tempo'](#) a pag. 847

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

Apri la **Barra di trasporto**.

Comandi di trasporto

Avvia

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

Alterna il display del tempo primario e secondario.

Modalità di avvio

Avvia dalla posizione del cursore di progetto

Se attivata, la riproduzione inizia dalla posizione del cursore di progetto corrente.

Avvia dall'inizio del ciclo

Se attivata, la riproduzione inizia dal localizzatore sinistro.

Avvia dall'inizio della selezione

Se attivata, la riproduzione viene avviata dall'inizio della selezione corrente.

Avvia dall'inizio della selezione o del ciclo

Se attivata, la riproduzione viene avviata dall'inizio della selezione corrente. Se non è selezionato nulla, la riproduzione inizia dal localizzatore sinistro.

Ritorna alla posizione di inizio in caso di arresto

Se attivata, quando si interrompe la riproduzione, il cursore di progetto torna alla posizione iniziale.

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.

Inserisci la durata dell'intervallo tra i localizzatori

Consente di inserire manualmente la durata dell'intervallo tra i localizzatori.

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 (localizzatore sinistro)

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza della posizione di punch-in.

Vai alla posizione di punch-out (localizzatore destro)

Sposta la posizione del cursore di progetto alla posizione di punch-out.

Imposta la posizione del cursore di progetto**Vai all'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.

Vai al marker successivo

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo.

Vai al 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.

Vai all'evento successivo

Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza dell'evento successivo nella traccia selezionata.

Vai all'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 e la arresta in corrispondenza del marker successivo.

Riproduci la selezione

Attiva la riproduzione dall'inizio della selezione corrente, fermandola alla fine della selezione.

Pre-roll e post-roll

Usa pre-roll

Attiva/Disattiva il pre-roll.

Usa post-roll

Attiva/Disattiva il post-roll.

Post-roll da inizio selezione

Avvia la riproduzione dall'inizio dell'intervallo selezionato e la arresta dopo il tempo impostato nel campo post-roll della **Barra di trasporto**.

Post-roll da fine selezione

Avvia la riproduzione dalla fine dell'intervallo selezionato e la arresta dopo il tempo impostato nel campo post-roll della **Barra di trasporto**.

Pre-roll su inizio selezione

Arresta la riproduzione all'inizio della selezione. La posizione di avvio della riproduzione viene impostata nel campo pre-roll della **Barra di trasporto**.

Pre-roll su fine selezione

Arresta la riproduzione alla fine della selezione. La posizione di avvio della riproduzione viene impostata nel campo pre-roll della **Barra di trasporto**.

Attiva la traccia tempo

Attiva/Disattiva la traccia tempo.

Modalità di registrazione

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 durante la 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.

Quantizzazione automatica durante la registrazione

Attiva la quantizzazione automatica nel corso della registrazione.

Registrazione retrospettiva MIDI

Consente di recuperare i dati MIDI suonati in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Inserisci da 'All MIDI Inputs'

Inserisce i dati MIDI che erano stati inviati agli ingressi di tutte le tracce sotto forma di una parte MIDI lineare nella traccia selezionata.

Inserisci il segnale di input della traccia come registrazione lineare

Inserisce i dati MIDI che erano stati inviati all'ingresso della traccia sotto forma di una parte MIDI lineare nella traccia selezionata.

Inserisci il segnale di input della traccia come registrazione ciclica

Inserisce i dati MIDI che erano stati inviati all'ingresso della traccia sotto forma di parti MIDI impilate nella traccia selezionata.

Svuota tutti i buffer

Svuota il buffer della registrazione retrospettiva per la traccia selezionata.

Configurazione del metronomo

Apri la finestra di dialogo **Configurazione del metronomo**.

Attiva il metronomo

Attiva/Disattiva il click del metronomo.

Configurazione della sincronizzazione del progetto

Apri la finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto**.

Attiva la sincronizzazione esterna

Configura Cubase per la sincronizzazione esterna.

LINK CORRELATI

[Localizzatori sinistro e destro](#) a pag. 216

[Punch-in e punch-out](#) a pag. 223

[Pre-roll e post-roll](#) a pag. 222

[Menu Modalità di registrazione](#) a pag. 235

[Modalità di registrazione audio](#) a pag. 241

[Modalità di registrazione MIDI](#) a pag. 248

[Recupero delle registrazioni MIDI](#) a pag. 250

[Click del metronomo](#) a pag. 223

Barra di trasporto

La **Barra di trasporto** contiene tutte le funzioni di trasporto in un'area integrata e fissa della **Finestra progetto**.

- Per attivare la **Barra di trasporto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** e attivare l'opzione **Barra di trasporto**.
- Per visualizzare tutti gli elementi di trasporto, fare clic-destro in un'area vuota della **Barra di trasporto** e fare clic su **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

[Barra di trasporto](#) a pag. 51

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Le sezioni della barra di trasporto

Il pannello della **Barra di trasporto** è caratterizzato da diverse sezioni che è possibile visualizzare o nascondere attivando le opzioni corrispondenti nel pannello **Configura la barra di trasporto**.

- Per attivare la **Barra di trasporto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** e attivare l'opzione **Barra di trasporto**.

- Per visualizzare/nascondere i diversi strumenti di lavoro, fare clic-destro su un'area vuota della **Barra di trasporto** e attivare gli strumenti che si desidera visualizzare. Per visualizzare tutti gli strumenti di lavoro, fare clic su **Mostra tutto**.

Forza la compensazione del ritardo

Forza la compensazione del ritardo



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

Modalità di registrazione

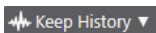
Modalità di registrazione



Consente di determinare ciò che accade se si fa clic sul pulsante **Registra** nel corso di una registrazione audio o MIDI e imposta il punto di partenza della registrazione.

Modalità di registrazione audio

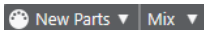
Modalità di registrazione audio



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

Modalità di registrazione MIDI

Modalità di registrazione MIDI



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

Quantizzazione MIDI automatica

Quantizzazione automatica della registrazione MIDI



Attiva la quantizzazione automatica nel corso di una registrazione MIDI.

Divisore sinistro

Divisore sinistro

Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Indicatore delle prestazioni audio

Indicatore delle prestazioni audio



La barra superiore visualizza il picco in tempo reale corrente, oppure il carico ASIO-Guard, a seconda di quale dei due presenta il valore più elevato. La barra inferiore mostra il carico di trasferimento dell'hard disk del motore del disco.

Per una visione più dettagliata del picco in tempo reale e del carico ASIO-Guard, fare clic per aprire il pannello **Prestazioni audio**.

Localizzatori

Vai alla posizione del localizzatore sinistro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore sinistro.

Posizione del localizzatore sinistro

1. 5. 1. 0

Visualizza la posizione del localizzatore sinistro.

Vai alla posizione del localizzatore destro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore destro.

Posizione del localizzatore destro

4. 8. 1. 0

Visualizza la posizione del localizzatore destro.

Durata dell'intervallo tra i localizzatori

Localizzatori sulla selezione



Consente di impostare i localizzatori sulla selezione.

Durata dell'intervallo tra i localizzatori

4. 8. 1. 0

Visualizza la durata dell'intervallo tra i localizzatori.

Punti di punch

Punch-in



Attiva il **Punch-in**.

Punch-out



Attiva il **Punch-out**.

Controlli di trasporto

Vai al marker precedente/alla posizione zero



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker precedente/alla posizione zero sulla linea del tempo.

Vai al marker successivo/alla fine del progetto



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo/alla fine del progetto.

Riavvolgimento



Sposta indietro la posizione.

Avanti



Sposta avanti la posizione.

Ciclo



Attiva/disattiva la modalità ciclo.

Arresta



Arresta la riproduzione.

Avvia



Avvia la riproduzione.

Registrazione



Attiva/disattiva la modalità registrazione.

Registrazione retrospettiva

Inserisci una registrazione retrospettiva da 'All MIDI Inputs' nella traccia selezionata



Consente di recuperare le note MIDI suonate in modalità arresto o nel corso della riproduzione.

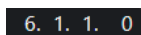
Riquadri di visualizzazione del tempo

Seleziona il formato di tempo primario



Consente di selezionare un formato di tempo per il riquadro di visualizzazione del tempo primario.

Riquadro di visualizzazione del tempo primario



Visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato di tempo selezionato.

Marker

Salta al marker



Consente di impostare e raggiungere le posizioni contrassegnate dai marker.

Apri la finestra dei marker



Aprire la finestra **Marker**.

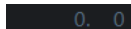
Pre-roll e post-roll

Attiva pre-roll



Consente di attivare il pre-roll.

Valore pre-roll



Consente di impostare la posizione di pre-roll. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Attiva post-roll



Consente di attivare il post-roll.

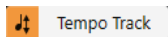
Valore post-roll



Consente di impostare la posizione di post-roll. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Tempo e tempo in chiave

Attiva traccia tempo



Consente di attivare/disattivare la traccia tempo.

Tempo



Consente di impostare il valore del tempo.

Tempo in chiave



Consente di impostare il primo valore di tempo in chiave. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Batti il tempo



Consente di inserire dei cambi di tempo nel progetto mediante battitura.

Modalità Batti il tempo



Definisce dove vengono inseriti i nuovi eventi di tempo.

Divisore destro

Divisore destro

Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Attiva la sincronizzazione esterna

Attiva la sincronizzazione esterna



Consente di attivare la sincronizzazione esterna.

Apri le impostazioni di sincronizzazione



Consente di aprire la finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto**.

Click, pre-conteggio e pattern di click

Attiva il click del metronomo



Attiva il click del metronomo.

Attiva il pre-conteggio



Attiva il pre-conteggio del click del metronomo.

Apri le impostazioni del metronomo



Apri la finestra di dialogo **Configurazione del metronomo**. Per visualizzare/nascondere questa opzione, fare clic sui punti sul separatore.

Attività in ingresso/uscita

Attività MIDI in entrata



Visualizza i segnali MIDI in entrata.

Attività MIDI in uscita



Visualizza i segnali MIDI in uscita.

Attività audio



Visualizza i segnali audio in entrata/uscita.

Clipping dell'audio



Visualizza il clipping dell'audio.

Display del livello



Visualizza il livello in uscita.

Controllo del livello



Consente di controllare il livello in uscita.

Finestra a comparsa Trasporto

La finestra a comparsa **Trasporto** consente di accedere a specifici comandi di trasporto nel caso in cui l'area di **Trasporto**, la **Barra di trasporto** e i **Controlli di trasporto** nella **Finestra progetto** siano chiusi o nascosti.

La finestra a comparsa **Trasporto** può essere aperta utilizzando i seguenti comandi da tastiera predefiniti:

Inserisci il localizzatore sinistro

Shift - L

Inserisci il localizzatore destro

Shift - R

Inserisci la posizione del cursore di progetto

Shift - P

Inserisci il tempo

Shift - T

Inserisci il tempo in chiave

Shift - C

Inserisci la posizione di punch-in

Shift - I

Inserisci la posizione di punch-out

Shift - O

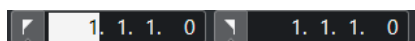
Vai al localizzatore sinistro

Num 1

Vai al localizzatore destro

Num 2

Uno specifico comando da tastiera apre la sezione corrispondente della finestra a comparsa **Trasporto**:



Finestra a comparsa **Trasporto** per l'inserimento della posizione del **Localizzatore** sinistro.

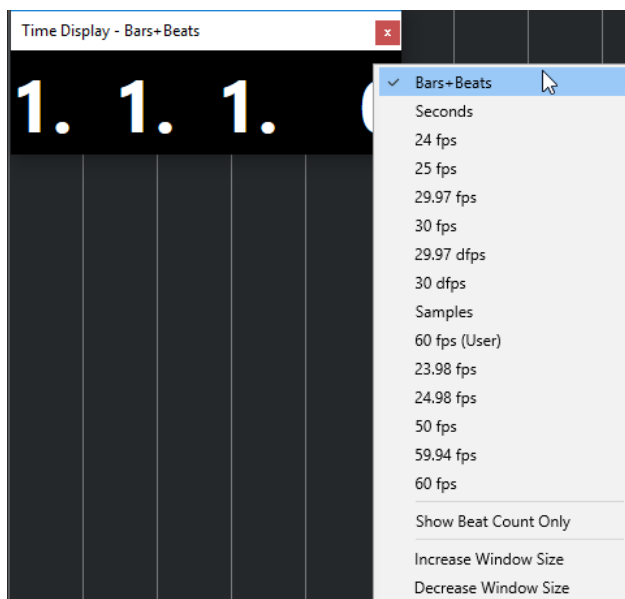
NOTA

Per chiudere la finestra a comparsa **Trasporto**, premere **Esc**.

Finestra Riquadro di visualizzazione del tempo

La finestra **Riquadro di visualizzazione del tempo** consente di visualizzare la posizione temporale corrente in una finestra separata. È possibile modificarne la dimensione e specificare il formato in cui si intende visualizzare il tempo.

- Per aprire la finestra **Riquadro di visualizzazione del tempo**, selezionare **Studio > Più opzioni > Riquadro di visualizzazione del tempo**.



Fare clic-destro sulla finestra per avere accesso alle seguenti opzioni:

Misure e movimenti

Visualizza il tempo in misure e movimenti.

Secondi

Visualizza il tempo in secondi.

Fps

Visualizza il tempo in fotogrammi al secondo.

Campioni

Visualizza il tempo in campioni.

Visualizza solamente il numero di movimenti

Visualizza solo il numero di movimenti. Questa funzionalità è utile se si intende utilizzare la finestra **Riquadro di visualizzazione del tempo** come metronomo visivo.

Aumenta la dimensione della finestra

Aumenta la dimensione della finestra e dei valori visualizzati.

Riduci la dimensione della finestra

Riduce la dimensione della finestra e dei valori visualizzati.

NOTA

È possibile definire la **Trasparenza della finestra** nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** (pagina **Riquadro di visualizzazione del tempo**).

LINK CORRELATI

[Eventi di tempo in chiave](#) a pag. 849

Localizzatori sinistro e destro

I localizzatori sinistro e destro non sono altro che una coppia di marker che possono essere utilizzati come posizioni di riferimento nella **Finestra progetto** e negli editor.

I localizzatori sono utili ad esempio per:

- Posizionare il cursore di progetto.
- Definire le posizioni di inizio e fine per la registrazione.
- Definire le posizioni iniziali per l'importazione o l'esportazione degli eventi.
- Configurare un intervallo di ciclo.
- Selezionare, copiare, creare o suddividere gli eventi.



I localizzatori sono indicati nel righello da delle bandierine.

L'area ricompresa tra i localizzatori sinistro e destro rappresenta l'intervallo tra i localizzatori. L'intervallo tra i localizzatori è evidenziato sia nel righello che nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Nel riquadro di visualizzazione degli eventi degli editor MIDI, l'intervallo tra i localizzatori viene evidenziato solamente se l'opzione **Visualizza i bordi delle parti** è disattivata.

- Per attivare/disattivare la modalità ciclo, fare clic sull'intervallo tra i localizzatori nella parte superiore del righello o attivare l'opzione **Attiva il ciclo** nei controlli di trasporto.



- **NOTA**

Se si attiva la modalità ciclo e il localizzatore destro è posizionato prima del localizzatore sinistro, l'intervallo tra i localizzatori viene saltato nel corso della riproduzione.



LINK CORRELATI

- [Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39
- [Impostazione del cursore di progetto](#) a pag. 219
- [Attivazione manuale della registrazione](#) a pag. 233
- [Attivazione automatica della registrazione](#) a pag. 233
- [Registrazione ciclica](#) a pag. 235
- [Punch-in e punch-out](#) a pag. 223
- [Menu Modalità di registrazione](#) a pag. 235
- [Opzioni di importazione per i file MIDI](#) a pag. 261
- [Finestra di dialogo Opzioni di esportazione per i file MIDI](#) a pag. 147
- [Esportazione di un mixdown audio](#) a pag. 850
- [Impostare i localizzatori utilizzando i marker di ciclo](#) a pag. 305
- [Sotto menu Seleziona](#) a pag. 172
- [Parti audio](#) a pag. 169
- [Parti MIDI](#) a pag. 170
- [Riempi loop](#) a pag. 186
- [Separazione degli eventi](#) a pag. 182
- [Trasporto](#) a pag. 949

Impostazione del localizzatore sinistro

L'impostazione del localizzatore sinistro può essere utile se si intende aggiungere una posizione di riferimento nella **Finestra progetto** e negli editor.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Premere **Ctrl/Cmd** e fare clic nella parte superiore del righello per impostare il localizzatore sinistro a quella specifica posizione.
 - Regolare il valore **Posizione del localizzatore sinistro**.
Questa opzione è disponibile nella sezione **Localizzatori** della barra degli strumenti della **Finestra progetto**, nelle barre degli strumenti degli editor, nell'area di **Trasporto** e nella **Barra di trasporto**.
 - Trascinare la maniglia del localizzatore sinistro nella parte superiore del righello.
 - Premere **Ctrl/Cmd** e, sul tastierino numerico, premere **1** per impostare il localizzatore sinistro alla posizione del cursore di progetto.
 - Premere **Alt/Opt** e fare clic su **Vai alla posizione del localizzatore sinistro** nella **Barra di trasporto**.
-

Impostazione del localizzatore destro

L'impostazione del localizzatore destro può essere utile se si intende aggiungere una posizione di riferimento nella **Finestra progetto** e negli editor.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Premere **Alt/Opt** e fare clic nella parte superiore del righello per impostare il localizzatore destro a quella specifica posizione.
 - Regolare il valore **Posizione del localizzatore destro**.
Questa opzione è disponibile nella sezione **Localizzatori** della barra degli strumenti della **Finestra progetto**, nelle barre degli strumenti degli editor, nell'area di **Trasporto** e nella **Barra di trasporto**.
 - Trascinare la maniglia del localizzatore destro nella parte superiore del righello.
 - Premere **Ctrl/Cmd** e, sul tastierino numerico, premere **2** per impostare il localizzatore destro alla posizione del cursore di progetto.
 - Premere **Alt/Opt** e fare clic su **Vai alla posizione del localizzatore destro** nella **Barra di trasporto**.
-

Configurazione degli intervalli tra i localizzatori

È possibile definire l'intervallo tra i localizzatori, cioè l'area ricompresa tra i localizzatori sinistro e destro.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic e trascinamento nella parte superiore del righello.

- Selezionare un intervallo o un evento e premere **P** per impostare i localizzatori sulla selezione.
 - Fare doppio-clic su un marker di ciclo.
 - Premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** e fare clic alla posizione desiderata nella parte superiore del righello per impostare entrambi i localizzatori sulla più vicina posizione di agganciamento.
-

RISULTATO

L'intervallo tra i localizzatori viene impostato ed evidenziato sia nel righello che nel riquadro di visualizzazione degli eventi. La funzione **Agganciamento** viene tenuta in considerazione.

Spostamento degli intervalli tra i localizzatori

Nel righello è possibile spostare l'intervallo tra i localizzatori.

PREREQUISITI

È stato definito un intervallo tra i localizzatori.

PROCEDIMENTO

1. Spostare il puntatore del mouse sulla parte superiore del righello all'interno di un intervallo tra i localizzatori.
Viene visualizzato un simbolo di mano.
 2. Fare clic e trascinamento verso sinistra o verso destra per spostare l'intervallo tra i localizzatori.
-

Impostazione del cursore di progetto

Il cursore di progetto può essere impostato facendo clic su una posizione specifica oppure è possibile predefinire una posizione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Tenere premuto **Shift - Alt/Opt** e fare clic nel riquadro di visualizzazione degli eventi della **Finestra progetto**.
 - Fare clic su **Vai al marker precedente/alla posizione zero** o su **Vai al marker successivo/alla fine del progetto**.
Queste opzioni sono disponibili nella sezione **Controlli di trasporto** della barra degli strumenti della **Finestra progetto**, nelle barre degli strumenti degli editor, nell'area di **Trasporto** e nella **Barra di trasporto**.
- Fare clic nella parte inferiore del righello.
- Selezionare **Trasporto > Imposta la posizione del cursore di progetto** e selezionare una voce dal sotto menu.
- Utilizzare un comando da tastiera.

NOTA

È possibile assegnare dei comandi da tastiera per l'impostazione della posizione del cursore di progetto nella categoria **Trasporto** della finestra di dialogo **Comandi da tastiera**. In aggiunta ai comandi da tastiera predefiniti, è possibile impostare altri

comandi, ad esempio per spostare il cursore di progetto in avanti o indietro secondo intervalli fissi.

LINK CORRELATI

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

[Righello](#) a pag. 47

[Menu Trasporto](#) a pag. 203

[Trasporto](#) a pag. 949

[Barra di trasporto](#) a pag. 209

[Localizzatori sinistro e destro](#) a pag. 216

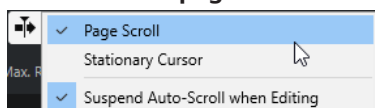
[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

Menu delle impostazioni di scorrimento automatico

La funzione **Scorrimento automatico** consente di mantenere visibile il cursore di progetto nella finestra nel corso della riproduzione.

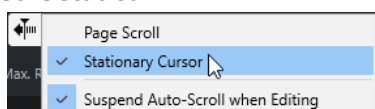
Se si attiva la funzione **Scorrimento automatico** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto** o in uno degli editor, nel menu a tendina **Seleziona le impostazioni di scorrimento automatico** sono disponibili le seguenti modalità:

Scorrimento della 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 della finestra progetto](#) a pag. 39

Interruzione dello 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**.

La funzione **Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing** è disponibile nel menu a tendina **Seleziona le impostazioni di scorrimento automatico** 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 del tempo

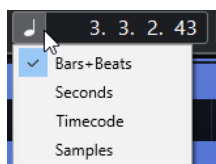
È possibile impostare diversi formati del tempo.

Selezionare il formato del tempo primario

Nella **Barra di trasporto** è possibile selezionare il formato del tempo primario. Si tratta del formato di visualizzazione globale utilizzato da tutti i righelli e i riquadri di posizione del programma, tranne che per le tracce righello.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione di trasporto principale della **Barra di trasporto**, fare clic su **Seleziona il formato del tempo primario**.
2. Selezionare un formato del tempo dal menu a tendina.



RISULTATO

Il formato del tempo viene aggiornato di conseguenza nella **Barra di trasporto**, in tutti i righelli e in tutti i display di posizione.

NOTA

È anche possibile selezionare **Progetto > Configurazione del progetto**. Nella sezione **Display del tempo del progetto**, aprire il menu a tendina **Formato visualizzazione**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione del progetto](#) a pag. 96

Riquadri di visualizzazione del tempo indipendenti

È possibile visualizzare dei riquadri di visualizzazione del tempo che sono indipendenti dal formato di visualizzazione globale.

Per selezionare un riquadro di visualizzazione 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 una traccia > Righello** per aggiungere una traccia righello e fare clic-destro sul righello.
- Nella sezione **Trasporto principale** della **Barra di trasporto**, fare clic su **Seleziona il formato di tempo secondario**.

LINK CORRELATI

[Righello](#) a pag. 47

[Tracce righello](#) a pag. 117

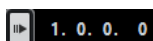
Pre-roll e post-roll

È possibile attivare le funzioni pre-roll e post-roll mediante i pulsanti corrispondenti presenti nella sezione **Pre-roll e post-roll** della **Barra di trasporto** oppure selezionando **Trasporto > Pre-roll e post-roll > Usa pre-roll/Usa post-roll**.

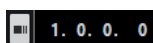
NOTA

Per visualizzare la sezione **Pre-roll e post-roll**, fare clic-destro in un punto qualsiasi nell'area di **Trasporto** o nella **Barra di trasporto** e attivare l'opzione **Pre-roll e post-roll**.

- Impostando un valore di pre-roll, Cubase viene istruito in modo da tornare indietro di una breve sezione ogni volta che viene attivata la riproduzione.



- Impostando un valore di post-roll, Cubase viene istruito in modo da riprodurre una breve sezione dopo il punch-out automatico prima dell'arresto.



NOTA



Questa funzione è rilevante solamente se è attivata l'opzione **Punch-out** nella **Barra di trasporto** e se è attivata l'opzione **Ferma dopo il punch-out automatico** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Registrazione**).

Utilizzo delle funzioni pre-roll e post-roll

È possibile definire un valore di pre-roll e di post-roll per le proprie registrazioni.

PREREQUISITI

PROCEDIMENTO

1. Impostare i localizzatori in corrispondenza delle posizioni nelle quali si desidera far iniziare e terminare la registrazione.
 2. Nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto** attivare le funzioni **Punch-in** e **Punch-out**.
 3. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Registrazione**.
 4. Attivare l'opzione **Ferma dopo il punch-out automatico**.
 5. Fare clic-destro in un punto qualsiasi del pannello **Trasporto** o della **Barra di trasporto** e attivare l'opzione **Pre-roll e post-roll**.
 6. Nella sezione **Pre-roll e post-roll**, attivare **Pre-roll**  e **Post-roll** .
 7. Nei campi **Valore pre-roll** e **Valore post-roll**, inserire i valori di pre-roll e post-roll desiderati.
 8. Attivare l'opzione **Registra**.
-

RISULTATO

Il cursore di progetto torna indietro del valore di pre-roll specificato e ha inizio la riproduzione. Quando il cursore raggiunge il localizzatore sinistro, la registrazione viene automaticamente attivata. Quando il cursore raggiunge il localizzatore destro, la registrazione viene disattivata ma la riproduzione continua in base al valore di post-roll specificato, prima di fermarsi.

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.

LINK CORRELATI

[Attivazione automatica della registrazione](#) a pag. 233

[Arresto automatico della registrazione in corrispondenza del punch-out](#) a pag. 234

Click del metronomo

È possibile utilizzare il click del metronomo come riferimento temporale per suonare e per registrare a tempo. I due parametri che regolano la temporizzazione del metronomo sono il tempo del progetto e il tempo in chiave.

- Per attivare il click del metronomo, attivare l'opzione **Attiva il click del metronomo** nella **Barra di trasporto**.
È inoltre possibile selezionare **Trasporto > Attiva il metronomo** oppure utilizzare il comando da tastiera corrispondente.
- Per definire se il click del metronomo viene riprodotto durante la riproduzione, la registrazione o il pre-conteggio, selezionare **Trasporto > Configurazione del metronomo** e apportare le modifiche desiderate nella scheda **Generale**.
- Per configurare i suoni per il click del metronomo, selezionare **Trasporto > Configurazione del metronomo** e apportare le modifiche desiderate nella scheda **Suoni del click**.

LINK CORRELATI

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

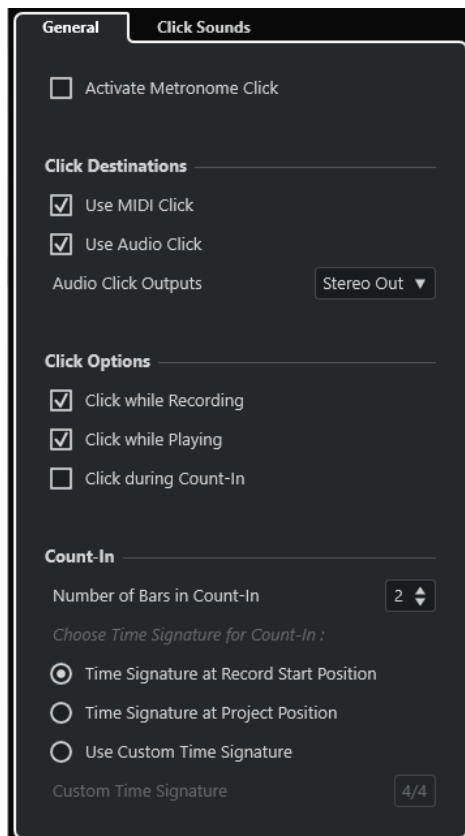
[Modalità di tempo del progetto](#) a pag. 840

Finestra di dialogo Configurazione del metronomo

La finestra di dialogo **Configurazione del metronomo** consente di regolare le impostazioni del metronomo.

Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del metronomo**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Trasporto > Configurazione del metronomo**.
- Nella **Barra di trasporto**, aprire la sezione **Click e pre-conteggio** e fare clic su **Apri le impostazioni del metronomo**.



LINK CORRELATI

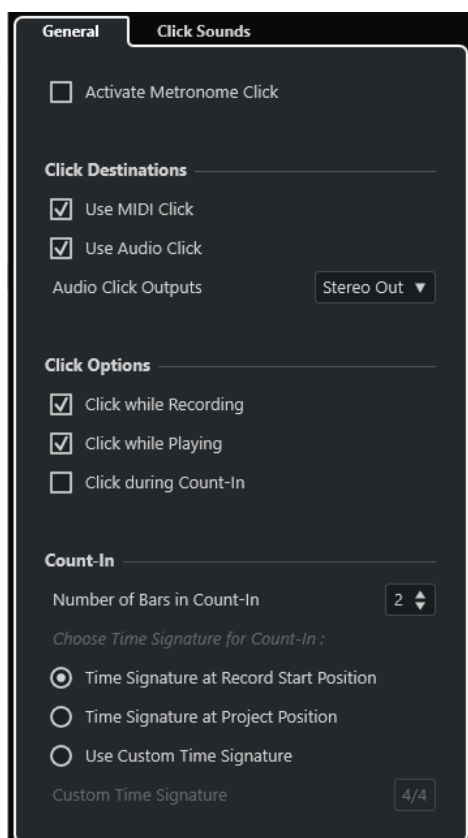
[Scheda Generale](#) a pag. 224

[Scheda Suoni del click](#) a pag. 226

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 209

Scheda Generale

La scheda **Generale** consente di definire delle impostazioni di base per il metronomo.



Nella sezione più in cima sono disponibili le seguenti opzioni:

Attiva il click del metronomo

Attiva/disattiva il click del metronomo.

Nella sezione **Destinazioni del click** sono disponibili le seguenti opzioni:

Utilizza il click MIDI

Attiva un click MIDI per il metronomo.

Utilizza il click audio

Attiva un click audio per il metronomo che viene inviato all'uscita dell'unità hardware audio utilizzata.

Nella sezione **Opzioni relative al click** sono disponibili le seguenti opzioni:

Click durante la registrazione

Attiva il click del metronomo durante la registrazione.

Click durante la riproduzione

Attiva il click del metronomo durante la riproduzione.

Click durante il pre-conteggio

Attiva un conteggio su base musicale che viene riprodotto quando si avvia la registrazione a partire dalla modalità arresto.

Nella sezione **Pre-conteggio** sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Numero di misure nel pre-conteggio**
Consente di impostare il numero di misure che vengono calcolate dal metronomo prima dell'avvio della registrazione.
- **Tempo in chiave alla posizione di avvio della registrazione**

Attivare questa opzione per fare in modo che il pre-conteggio utilizzi automaticamente il tempo in chiave e il tempo impostati alla posizione in cui inizia la registrazione.

- **Tempo in chiave alla posizione del progetto**

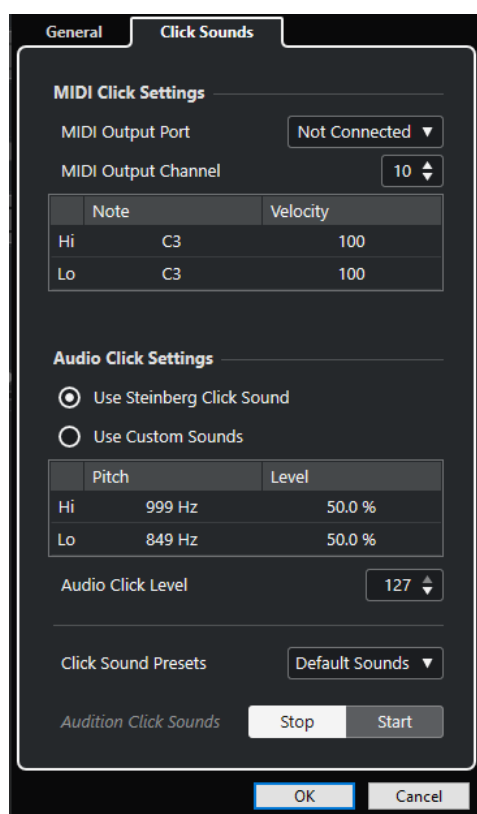
Attivare questa opzione per fare in modo che il pre-conteggio utilizzi il tempo in chiave impostato alla posizione del cursore di progetto.

- **Utilizza un tempo in chiave personalizzato**

Consente di impostare un tempo in chiave per il pre-conteggio. In questa modalità, i cambi di tempo in chiave nel progetto non hanno effetto sul pre-conteggio.

Scheda Suoni del click

La scheda **Suoni del click** consente di configurare e ascoltare in anteprima il click MIDI e il click audio. È possibile utilizzare il click audio o MIDI predefiniti, scegliere un suono da un elenco di preset di fabbrica, oppure assegnare dei suoni personalizzati.



La sezione **Impostazioni del click MIDI** consente di configurare il click MIDI che viene riprodotto se si attiva l'opzione **Utilizza il click MIDI** nella sezione **Destinazioni del click** nella scheda **Generale**.

Porta di uscita MIDI

Consente di selezionare una porta di uscita MIDI per il click MIDI. È inoltre possibile selezionare un VST Instrument precedentemente impostato nella finestra **VST Instrument**.

Canale di uscita MIDI

Consente di selezionare un canale di uscita MIDI per il click MIDI.

Nota

Consente di impostare il numero di nota MIDI, cioè l'altezza, su un valore compreso tra C-2 e G-8. Impostare il numero di nota per il primo movimento in una misura nella riga superiore; impostare i numeri di nota per gli altri movimenti nelle righe sotto.

Velocity

Consente di impostare la velocity del suono del click MIDI. Impostare la velocity per il primo movimento in una misura nella riga superiore; impostare le velocity per gli altri movimenti nelle righe sotto.

La sezione **Impostazioni del click audio** consente di configurare il click audio che viene riprodotto se si attiva l'opzione **Utilizza il click audio** nella sezione **Destinazioni del click** della scheda **Generale**.

Utilizza il suono del click di Steinberg

Attiva i suoni predefiniti per il click del metronomo.

Altezza

Consente di impostare l'altezza per i suoni predefiniti. Impostare l'altezza per il primo movimento in una misura nella riga superiore; impostare le altezze per gli altri movimenti nelle righe sotto.

Livello

Consente di impostare il livello per i suoni predefiniti. Impostare il livello per il primo movimento in una misura nella riga superiore; impostare i livelli per gli altri movimenti nelle righe sotto.

Utilizza dei suoni personalizzati

Attiva dei suoni personalizzati per il click del metronomo. Per poter utilizzare questa funzionalità, è necessario selezionare un file audio per i suoni personalizzati facendo clic nella colonna **Suono**.

Suono

Consente di selezionare un file audio per i suoni personalizzati. Selezionare un file audio per il primo movimento in una misura nella riga superiore; selezionare i file audio per gli altri movimenti nelle righe sotto.

Livello

Consente di impostare il livello per i suoni personalizzati. Impostare il livello per il primo movimento in una misura nella riga superiore; impostare i livelli per gli altri movimenti nelle righe sotto.

Livello del click audio

Consente di regolare il livello del click audio.

Preset dei suoni del click

Consente di caricare uno dei preset dei suoni del click, i quali supportano fino a quattro accenti. Tra i vari suoni del click adatti per un'ampia gamma di applicazioni, è possibile selezionare anche il **Suono del click di Steinberg**, il suono del click predefinito di Cubase.

È anche possibile creare e salvare dei preset personalizzati.

Anteprima dei suoni del click

Fare clic su **Avvia** per ascoltare un'anteprima dei suoni del click attivati.

Impostazione di un suono personalizzato per il click audio

Se non si intende utilizzare il suono del click predefinito, è possibile definire un suono personalizzato.

PREREQUISITI

Nella finestra di dialogo **Configurazione del metronomo**, all'interno della scheda **Generale**, è attivata l'opzione **Attiva il click del metronomo**. Nella sezione **Destinazioni del click** è attivata l'opzione **Utilizza il click audio** ed è selezionata un'uscita audio nel menu a tendina **Uscite del click audio**.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la scheda **Suoni del click** e, nella sezione **Impostazioni del click audio**, attivare l'opzione **Utilizza dei suoni personalizzati**.
2. Nella colonna **Suono**, fare clic sulla riga superiore.
3. Nella finestra di selezione file, raggiungere il file audio che si intende utilizzare come suono personalizzato per il primo movimento e selezionarlo.
4. Fare clic su **Apri**.
5. Fare clic sulle altre righe per selezionare i file audio per gli altri movimenti.
6. Impostare il livello dei suoni facendo clic sulle righe rispettive nella colonna **Livello** e regolando i valori.
7. Facoltativo: fare clic su **Avvia** per riprodurre un'anteprima dei suoni personalizzati.

RISULTATO

Il metronomo utilizza i suoni personalizzati definiti per il click audio.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Aprire il menu a tendina **Preset dei suoni del click** e salvare i propri suoni personalizzati sotto forma di preset.

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

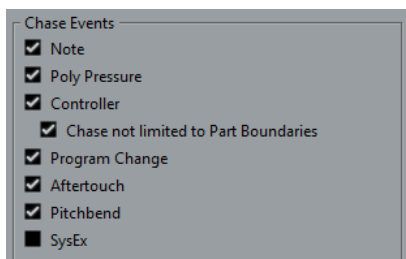
Si ha una traccia MIDI con un evento Program Change inserito all'inizio. Questo evento cambia il suono del synth in un suono di piano.

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 brano 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 adesso 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.

Lo stesso avviene anche per altri tipi di eventi. Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**), le impostazioni del parametro **Inseguì gli 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 gli eventi](#) a pag. 943

Tastiera su schermo

La **Tastiera su schermo** consente di riprodurre e registrare delle note MIDI mediante l'utilizzo della tastiera del computer o del 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 su schermo**, i comandi da tastiera soliti vengono bloccati poiché questi sono ora riservati per la **Tastiera su schermo** stessa. 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 su schermo: **Alt/Opt - K**

Registrazione MIDI per mezzo della tastiera su schermo

È possibile utilizzare la **Tastiera su schermo** per registrare i dati MIDI in Cubase.

PREREQUISITI

È stata selezionata una traccia MIDI o instrument ed è stata attivata la funzione **Abilita la registrazione**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Tastiera su schermo**.
2. Nella **Barra di trasporto** attivare l'opzione **Registra**.
3. Eseguire una delle seguenti azioni per inserire le note:
 - Fare clic sui tasti della **Tastiera su schermo**.
 - 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.

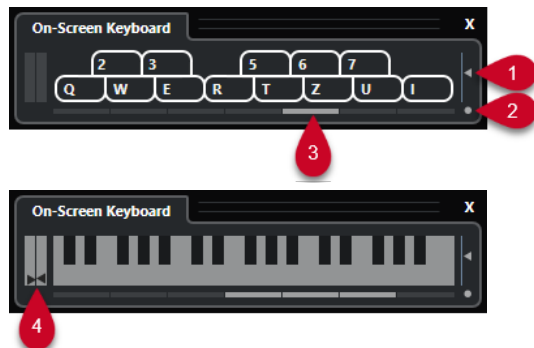
DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Chiudere la **Tastiera su schermo** per rendere nuovamente disponibili tutti i comandi da tastiera.

Opzioni della tastiera su schermo

La **Tastiera su schermo** offre diverse modalità di visualizzazione, oltre a una serie di altre opzioni.

- Per aprire la **Tastiera su schermo**, selezionare **Studio > Tastiera su schermo**.



1 Livello di velocity delle note

Questo cursore consente di regolare il volume della **Tastiera su schermo**.

2 Modifica il tipo di visualizzazione della tastiera su schermo

Questo pulsante consente di passare dalla modalità di visualizzazione “tastiera del computer” alla modalità “tastiera di pianoforte” e viceversa.

In modalità tastiera del computer, per inserire le note si possono usare le due file di tasti che sono visualizzate sulla **Tastiera su schermo**.

La tastiera di pianoforte dispone di un intervallo di tasti più ampio. Questa modalità consente di inserire più di una voce contemporaneamente.

3 Scostamento di ottava

Questi pulsanti consentono di spostare l'intervallo della tastiera su un'ottava più alta o più bassa. Si hanno a disposizione sette ottave complete.

4 Cursori Pitchbend/Modulation

Questi cursori sono disponibili solamente in modalità 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 impostare i parametri disponibili nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto** in base alle proprie specifiche.

I parametri nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto** determinano il formato file 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 delle apparecchiature audio](#) a pag. 14

[Configurazione delle apparecchiature MIDI](#) a pag. 23

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.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Attivare il comando **Abilita la registrazione** nell'elenco tracce.
 - Attivare il comando **Abilita la registrazione** nella **MixConsole**.
 - Selezionare la traccia che si intende abilitare alla registrazione e attivare l'opzione **Abilita la registrazione** nell'**Inspector**.

RISULTATO

Le tracce vengono abilitate alla registrazione.

NOTA

Se si imposta 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**, è possibile abilitare alla registrazione tutte le tracce contemporaneamente. Il numero preciso di tracce audio che è possibile registrare contemporaneamente dipende dalle prestazioni della CPU e dell'hard disk utilizzati. Attivare l'opzione **Visualizza un messaggio di allerta in caso di interruzioni audio** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST**) per visualizzare un messaggio di allerta

ogni volta che l'indicatore di **Sovraccarico del processamento** si illumina nel corso della registrazione.

LINK CORRELATI

[Modifica - Progetto e MixConsole](#) a pag. 934

[VST](#) a pag. 952

Abilitazione delle tracce alla registrazione durante la selezione

È possibile impostare una preferenza per fare in modo che le tracce vengano abilitate alla registrazione quando le si seleziona.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Preferenze**.
 2. Aprire la pagina **Modifica—Progetto e MixConsole** e attivare l'opzione **Abilita la registrazione sulla traccia audio selezionata** o **Abilita la registrazione sulla traccia MIDI selezionata**.
-

RISULTATO

Le tracce vengono abilitate alla registrazione quando le si seleziona.

Attivazione manuale della registrazione

È possibile attivare manualmente la registrazione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Registrazione** nell'area di **Trasporto**, nella barra degli strumenti o nella **Barra di trasporto**.
 - Premere **Num ***.
-

RISULTATO

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. Per poter utilizzare questa funzionalità, è necessario selezionare **Trasporto > Modalità di registrazione** e attivare l'opzione **Avvia la registrazione alla posizione del localizzatore sinistro/di punch-in**. Verrà applicato il preconteggio del metronomo.

Attivazione automatica della registrazione

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. 223

Arresto della registrazione

È possibile arrestare manualmente una registrazione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Arresta** nella **Barra di trasporto**.
 - Premere **Num ***.
-

RISULTATO

La registrazione viene arrestata, mentre la riproduzione continua.

Arresto automatico della registrazione in corrispondenza del punch-out

Attivando la funzione **Punch-out** è possibile arrestare automaticamente la registrazione in corrispondenza della posizione di punch-out definita.

PROCEDIMENTO

- Attivare il comando **Punch-out** nella **Barra di trasporto**.
-

RISULTATO

La registrazione viene automaticamente arrestata quando il cursore di progetto raggiunge la posizione di punch-out. La riproduzione continua.

LINK CORRELATI

[Punch-in e punch-out](#) a pag. 223

Arresto della registrazione e della riproduzione

È possibile arrestare manualmente la registrazione e la riproduzione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su **Arresta** nella **Barra di trasporto**.
 - Premere **Num 0**.
-

RISULTATO

La registrazione e la riproduzione vengono arrestate.

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 **Attiva il 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. 216

[Registrazione MIDI](#) a pag. 246

[Registrazione audio](#) a pag. 241

Menu Modalità di registrazione

Le **Modalità di registrazione** 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**.

È possibile accedere alle **Modalità di registrazione** 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 alla posizione del cursore di progetto

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. 203

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

Re-Record

Se si attiva la modalità **Re-Record**, è possibile riavviare la registrazione premendo nuovamente il pulsante **Registrazione**. La registrazione verrà riavviata dalla posizione iniziale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Trasporto > Modalità di registrazione** e attivare l'opzione **Re-Record**.
2. Attivare la registrazione.
3. Fare nuovamente clic su **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 con 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 **Monitoraggio**.



2. Nella **MixConsole**, regolare il livello del monitoraggio e il panorama.
È possibile aggiungere degli effetti e degli equalizzatori al segnale di monitoraggio utilizzando il canale della traccia. Se si stanno utilizzando degli effetti plug-in con elevati valori di ritardo intrinseci, la funzione di compensazione automatica del ritardo di Cubase causerà l'aumento della latenza. Se questo rappresenta un problema, è possibile utilizzare la funzione **Forza la compensazione del ritardo** nel corso della registrazione.
3. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **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 unità hardware può essere verificata nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** (pagina **Sistema audio**).

LINK CORRELATI

[VST](#) a pag. 952

[Forza la compensazione del ritardo](#) a pag. 568

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. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **VST**.
 2. Aprire il menu a tendina **Monitoraggio automatico** e selezionare l'opzione **Manuale**.
 3. Disattivare la funzione **Monitoraggio** 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 macOS. In modalità ASIO Direct Monitoring, il monitoraggio viene effettuato tramite la periferica audio hardware e controllato tramite 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 **Monitoraggio**.



2. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
3. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare il driver relativo alla propria unità hardware audio e attivare l'opzione **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. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **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**.

- Attivare l'opzione **Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio (in monitoraggio diretto)** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Indicatori**).
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.

LINK CORRELATI

[VST](#) a pag. 952

Monitoraggio delle tracce MIDI

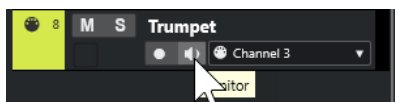
È possibile monitorare tutto ciò che viene suonato e registrato attraverso l'uscita e il canale MIDI selezionati per una traccia MIDI.

PREREQUISITI

La funzione Local Off è attivata sul proprio strumento MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **MIDI**.
2. Assicurarsi che la funzione **MIDI thru attivo** sia attivata.
3. Nell'elenco tracce, attivare la funzione **Monitoraggio**.



RISULTATO

I dati MIDI in entrata generano un effetto eco.

LINK CORRELATI

[MIDI](#) a pag. 942

Specifiche di registrazione audio

Per poter eseguire una registrazione audio sono necessarie specifiche impostazioni e operazioni preparatorie.

Operazioni preparatorie per le registrazioni audio

Prima di poter eseguire una registrazione audio, è necessario eseguire alcune 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 > Configurazione del 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. 90

Impostare la cartella di registrazione audio

Ciascun progetto di Cubase dispone di una propria cartella di progetto contenente una cartella chiamata **Audio**. Per impostazione predefinita, 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 restano all'interno della cartella di progetto rendendo così più semplice la gestione del progetto.

Preparazione di una traccia per la registrazione

Prima di poter eseguire una registrazione audio, è necessario aggiungere una traccia e configurarla.

Aggiunta di una traccia e impostazione della configurazione dei canali

Per registrare l'audio, è necessario aggiungere una traccia audio e definirne la configurazione dei canali. La configurazione dei canali della traccia determina la configurazione dei canali del file audio registrato.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** **+**.
 2. Fare clic su **Audio**.
 3. Nel campo valori **Numero**, selezionare il numero di tracce che si intende aggiungere.
 4. Aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione dei canali.
 5. Facoltativo: nel campo **Nome**, inserire il nome di una traccia.
 6. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Audio](#) a pag. 106

Quantità di RAM necessaria per la registrazione

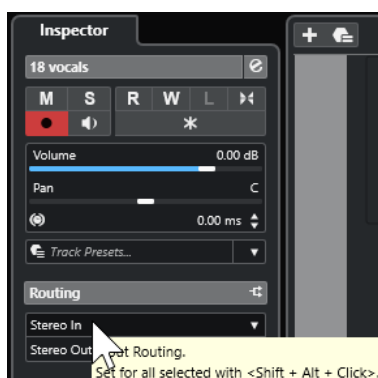
Ciascuna traccia sulla quale viene effettuata una registrazione necessita di un determinato quantitativo di RAM e l'utilizzo di memoria aumenta all'aumentare della durata della registrazione stessa. Ciascun canale audio richiede 2,4 MB di RAM per le impostazioni della **MixConsole**. Il consumo di memoria aumenta oltre che all'aumentare della durata 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 esegue la registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** della traccia audio, aprire la sezione **Assegnazione**.
2. Aprire il menu a tendina **Assegnazione dell'ingresso**.



3. Selezionare un bus di ingresso.
-

LINK CORRELATI

[Configurazione delle porte di ingresso e uscita](#) a pag. 22

[Configurazione dei bus audio](#) a pag. 22

[Sezione Impostazioni di base per le tracce audio](#) a pag. 125

Registrazione audio

Per registrare l'audio, utilizzare 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 viene calcolata e visualizzata in tempo reale durante il processo di registrazione. Questo calcolo in tempo reale utilizza parte della potenza di processamento del computer. 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, disattivare l'opzione **Crea immagini audio durante la registrazione** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Registrazione—Audio**).

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 232

[Registrazione ciclica](#) a pag. 235

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. Ciò è necessario poiché le tracce su cui si esegue la registrazione non sono necessariamente vuote. 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 si sovrappongono con una nuova registrazione vengono mantenuti.

Storia del ciclo + Sostituisci

Gli eventi esistenti o le porzioni di eventi che si sovrappongono con 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 si sovrappongono con una nuova registrazione sono sostituiti dall'ultima take registrata.

LINK CORRELATI

[Menu Trasporto](#) a pag. 203

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

Registrazione ed effetti

Cubase consente di aggiungere degli effetti e/o di regolare l'equalizzazione 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 esegua una registrazione con degli effetti, considerare la possibilità di utilizzare il formato a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile. In tal modo, la risoluzione in bit non viene 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, la capacità aggiuntiva disponibile è inferiore e di conseguenza potrebbero verificarsi problemi di clipping se il segnale è troppo elevato.

Annullamento delle registrazioni

È possibile annullare una registrazione subito dopo che è stata effettuata.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Modifica > Annulla**.

RISULTATO

- Gli eventi appena registrati vengono rimossi dalla **Finestra progetto**.
- Le clip audio nel **Pool** vengono spostate nella cartella cestino.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per rimuovere dall'hard disk i file audio registrati, selezionare **Media > Apri la finestra del Pool**, fare clic-destro sull'icona **Cestino** e selezionare **Svuota il cestino**.

LINK CORRELATI

[Finestra del Pool](#) a pag. 487

Recupero delle registrazioni audio

Cubase consente di recuperare le registrazioni audio.

Le registrazioni audio possono essere recuperate in due situazioni:

- Se si preme troppo in ritardo il pulsante **Registrazione**.
Affinché ciò funzioni, è necessario specificare un tempo di pre-registrazione audio.
- Se il sistema è andato in crash durante la registrazione.

Specificare un tempo di pre-registrazione audio

È possibile catturare fino a un minuto di qualsiasi tipo di segnale audio in entrata che viene riprodotto in fase di arresto o durante la riproduzione. Ciò è reso possibile 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. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Registrazione > Audio**.
2. Specificare un tempo (fino a 60 secondi) nel campo **Secondi di pre-registrazione audio**.
Viene così attivato il buffering dell'ingresso audio, rendendo possibile la pre-registrazione.
3. Assicurarsi che la 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 durante l'esecuzione del progetto, è possibile lasciare l'evento dove si trova.
6. Selezionare lo strumento **Selezione oggetto**.
7. Collocare il cursore sul bordo inferiore-sinistro dell'evento in modo che appaia una doppia freccia. Fare quindi clic e trascinamento 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. 947

Recupero delle registrazioni audio dopo un blocco del sistema

Cubase consente di recuperare le registrazioni audio dopo un blocco del sistema.

Nel caso in cui si verificasse un arresto imprevisto del computer nel corso di una registrazione, riavviare il sistema e verificare la cartella di registrazione del progetto. Per impostazione predefinita, si tratta della sotto cartella **Audio** situata all'interno della cartella di progetto. Questa cartella 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 in grado autonomamente di recuperare le registrazioni audio in caso di blocco del sistema, è sempre possibile che un arresto improvviso 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 progettati in modo da far fronte a queste situazioni, Steinberg non garantisce che in seguito a tali anomalie altri componenti del computer non vengano danneggiati.

Specifiche di registrazione MIDI

Per poter eseguire delle registrazioni MIDI sono necessarie specifiche impostazioni e operazioni preparatorie.

LINK CORRELATI

[Specifiche di registrazione MIDI](#) a pag. 244

[Registrazione negli editor MIDI](#) a pag. 246

[Modalità di registrazione MIDI](#) a pag. 248

Operazioni preparatorie per le registrazioni MIDI

Le operazioni preparatorie descritte nelle sezioni che seguono si focalizzano principalmente sulle periferiche MIDI esterne.

Strumenti e canali MIDI

La maggior parte dei sintetizzatori 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. Se si dispone di uno strumento di questo tipo, non è necessario regolare alcuna impostazione nello strumento.

Su altri tipi di strumenti, utilizzare i controlli presenti nel pannello frontale per specificare il numero di parti, i 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 **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Configurazione delle 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 **Assegnazione dell'ingresso** e **Assegnazione uscita**.

Impostazione dell'ingresso MIDI

L'ingresso MIDI di una traccia viene impostato 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 dipendono dal tipo di interfaccia MIDI utilizzata. Se si tiene premuto **Shift - Alt/Opt**, l'ingresso MIDI selezionato viene utilizzato per tutte le tracce MIDI selezionate.

NOTA

Selezionando l'opzione **All MIDI inputs**, la traccia riceve i dati MIDI da tutti gli ingressi MIDI disponibili.

Impostazione del canale MIDI e dell'uscita

Le impostazioni relative al canale MIDI e all'uscita determinano dove viene inviato il materiale MIDI registrato durante la riproduzione. Queste impostazioni sono importanti anche per il monitoraggio del MIDI in Cubase. Il canale e l'uscita MIDI possono essere selezionati dall'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 dipendono dal tipo di interfaccia MIDI utilizzata. Se si tiene premuto **Shift - Alt/Opt**, l'uscita MIDI selezionata viene utilizzata per tutte le tracce MIDI selezionate.
3. Aprire il menu a tendina **Gruppo e canale** e selezionare un canale MIDI.

NOTA

Se si seleziona **Qualsiasi** come canale MIDI, 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. Nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**, aprire il menu a tendina **Selettore del 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

[Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI](#) a pag. 129

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. Fare clic su **Registra** nella **Barra di trasporto**.

È possibile attivare la funzione **Registra** anche utilizzando i dispositivi di controllo remoto o tramite il comando da tastiera corrispondente.

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 dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

Registrazione MIDI

Per registrare il MIDI, utilizzare 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 la latenza della scheda audio iniziando a suonare 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 per impostazione predefinita

Queste sono disponibili nella finestra di dialogo **Preferenze** nella pagina **MIDI** o **Registrazione—MIDI**.

LINK CORRELATI

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 232

[MIDI](#) a pag. 942

[Registrazione - MIDI](#) a pag. 948

Tipi di messaggi MIDI

È possibile registrare diversi tipi di messaggi MIDI.

- Per specificare quali tipi di eventi vengono registrati, disattivare le opzioni relative ai tipi di messaggi MIDI che si intende registrare all'interno della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI—Filtro MIDI**).

LINK CORRELATI

[MIDI - Filtro MIDI](#) a pag. 946

Messaggi nota

Cubase registra i messaggi note-on, note-off e canale 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 (nota premuta)
- Note-off (nota rilasciata)
- Canale MIDI

NOTA

In genere, l'informazione relativa al canale MIDI viene sostituita dall'impostazione del canale MIDI della traccia. Tuttavia, se si imposta la traccia **Qualsiasi** come canale MIDI, le note vengono riprodotte sui rispettivi canali originali.

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 delle tracce specifiche, in maniera separata dalle note alle quali appartengono. Finché si impostano le due tracce sulla stessa uscita e sullo stesso canale MIDI, lo strumento MIDI le identifica come due registrazioni create contemporaneamente.

Messaggi Program Change

Quando si passa da un programma a un altro sul proprio sintetizzatore o su un'altra tastiera MIDI, viene inviato un numero corrispondente a quel programma sotto forma di messaggio Program Change via MIDI.

È possibile registrare dei messaggi Program Change insieme alle note oppure in maniera indipendente, cioè dopo o prima di esse.

I messaggi Program Change possono essere registrati su delle tracce specifiche, in maniera indipendente dalle note alle quali appartengono. Finché si impostano le due tracce sulla stessa uscita e sullo stesso canale MIDI, lo strumento MIDI le identifica come due registrazioni create contemporaneamente.

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 Reinializza (Reset)

La funzione **Reinializza** (che corrisponde al comando MIDI Reset) invia dei messaggi note-off e causa la reinializzazione 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 reinializzazione MIDI manuale, selezionare **MIDI > Reinializza**.
- Per fare in modo che Cubase esegua una reinializzazione MIDI in fase di arresto, attivare l'opzione **Reinializza in caso di arresto** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).
- Per fare in modo che Cubase inserisca un evento di reset alla fine della parte registrata, attivare l'opzione **Inserisci gli eventi di 'Reset' alla fine di una registrazione** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI**).

Viene in tal modo eseguita una reinializzazione 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 simile situazione 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. 942

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.

NOTA

Se si attiva l'opzione **Registrazione nell'editor** per registrare i dati MIDI nell'editor, tutte le nuove registrazioni vengono fuse nella parte attiva e la funzione **Modalità di registrazione MIDI** non si applica.

- 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 MIDI** della **Barra di trasporto**.

Modalità di registrazione MIDI

Nuove parti

Le parti esistenti che si sovrappongono con una nuova registrazione vengono mantenute. La nuova registrazione viene salvata come una nuova parte.

Fondi

Gli eventi esistenti nelle parti che si sovrappongono con una nuova registrazione vengono mantenuti. I nuovi eventi registrati vengono aggiunti alla parte esistente.

Sostituisci

Gli eventi esistenti nelle parti che si sovrappongono con una nuova registrazione vengono sostituiti.

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 **Solo 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. È possibile ad esempio 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

[Specifiche di registrazione MIDI](#) a pag. 244

[Registrazione negli editor MIDI](#) a pag. 246

[Menu Trasporto](#) a pag. 203

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

Quantizzazione automatica della registrazione MIDI

Cubase è in grado di quantizzare automaticamente le note MIDI in fase di registrazione.

- La funzione **Quantizzazione automatica della registrazione MIDI**  è disponibile nella sezione **Quantizzazione MIDI automatica** della **Barra di trasporto**.

Se si attiva 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. 264

[Pannello della quantizzazione](#) a pag. 267

Recupero delle registrazioni MIDI

Cubase consente di recuperare i dati MIDI, inclusi i dati dei controller, che sono stati catturati in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione.

I dati MIDI vengono salvati nel buffer della registrazione retrospettiva ed è possibile inserirli sotto forma di una parte MIDI nella traccia MIDI selezionata.

Il buffer è in grado di catturare fino a 10.000 eventi MIDI. Questa quantità di dati può corrispondere a una registrazione MIDI di circa 2 minuti e 30 secondi. Tuttavia, se si utilizza una tastiera che produce un'elevata mole di eventi controller MIDI, come ad esempio il modello ROLI Seaboard, il dato precedente corrisponde a una registrazione di circa 20 secondi.

NOTA

Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Registrazione—MIDI**) è possibile specificare una **Dimensione del buffer per la registrazione retrospettiva**.

Se il buffer è pieno, gli eventi MIDI che erano stati catturati per primi vengono sostituiti dai nuovi eventi. Gli eventi MIDI nel buffer vengono sostituiti anche nelle seguenti situazioni:

- È stata inserita la registrazione retrospettiva su una traccia e si suonano dei nuovi eventi in modalità **Arresto** o durante la riproduzione.
- Si suonano delle note MIDI in modalità **Arresto** e non si suona per più di 30 secondi, prima di suonare altri eventi MIDI in modalità **Arresto**.

NOTA

È anche possibile svuotare il buffer manualmente.

LINK CORRELATI

[Registrazione - MIDI](#) a pag. 948

[Svuotamento del buffer della registrazione retrospettiva](#) a pag. 252

Inserimento di una registrazione retrospettiva dall'ingresso 'All MIDI Inputs' nella traccia selezionata

È possibile inserire una registrazione retrospettiva, cioè dei dati MIDI che erano stati inviati all'ingresso **All MIDI Inputs** in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione, nella traccia selezionata.

PREREQUISITI

Sono state suonate delle note MIDI in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione e si desidera recuperarle.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia MIDI nella quale si desidera inserire i dati MIDI catturati.
 2. Selezionare **Trasporto > Registrazione retrospettiva MIDI > Inserisci da 'All MIDI Inputs'**.
-

RISULTATO

I dati MIDI che sono stati catturati dall'ingresso **All MIDI Inputs** vengono inseriti nella traccia selezionata sotto forma di una singola parte MIDI lineare.

NOTA

Se si inseriscono dei dati dei buffer da più tracce selezionate, gli scostamenti della temporizzazione tra i dati suonati su tracce differenti vengono mantenuti.

Inserimento di una registrazione retrospettiva catturata dall'ingresso di una traccia

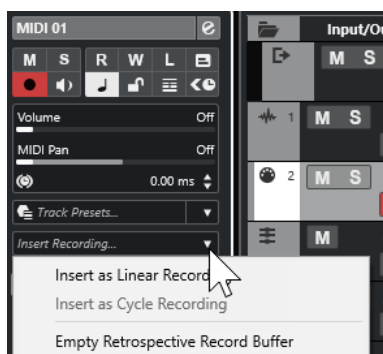
È possibile inserire nella traccia selezionata una registrazione retrospettiva catturata dall'ingresso di una traccia, cioè dei dati MIDI che erano stati inviati all'ingresso della traccia in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione.

PREREQUISITI

Sono state suonate delle note MIDI in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione e si desidera recuperarle.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia MIDI nella quale si desidera inserire i dati MIDI catturati.
2. Nella sezione superiore dell'**Inspector** della traccia MIDI, fare clic su **Registrazione retrospettiva**.



3. Dal menu a tendina, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Per inserire i dati MIDI sotto forma di un'unica parte MIDI continua, selezionare **Inserisci come registrazione lineare**.
 - Per inserire i dati MIDI come parti MIDI impilate, selezionare **Inserisci come registrazione ciclica**.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se i dati MIDI sono stati catturati durante la riproduzione e se la modalità ciclo era attiva.

RISULTATO

I dati MIDI che erano stati catturati dall'ingresso della traccia vengono inseriti nella traccia stessa.

NOTA

Se i dati erano stati catturati durante la riproduzione, essi vengono inseriti alla posizione in cui sono stati suonati. Se sono stati catturati in modalità **Arresto**, i dati vengono inseriti alla posizione del cursore di progetto.

Inserimento di una registrazione retrospettiva dall'ingresso di una traccia in un editor

È possibile inserire una registrazione retrospettiva catturata dall'ingresso di una traccia, cioè dei dati MIDI che erano stati inviati all'ingresso della traccia in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione, nella parte MIDI che è aperta in un editor MIDI.

PREREQUISITI

Sono state suonate delle note MIDI in modalità **Arresto** o nel corso della riproduzione e si desidera recuperarle.

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic sulla parte MIDI in cui si desidera inserire i dati MIDI catturati per aprirla in un editor MIDI.
 2. Nella barra degli strumenti dell'editor MIDI, fare clic su **Inserisci una registrazione retrospettiva MIDI nell'editor**.
-

RISULTATO

I dati MIDI che erano stati catturati tramite l'ingresso della traccia vengono inseriti nella parte MIDI.

- Se sono stati catturati durante la riproduzione, i dati vengono inseriti nella parte MIDI lungo la linea del tempo.
- Se sono stati catturati in modalità **Arresto**, i dati vengono inseriti alla posizione del cursore di progetto.

Svuotamento del buffer della registrazione retrospettiva

È possibile svuotare manualmente il buffer della registrazione retrospettiva.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella sezione superiore dell'**Inspector** di una traccia MIDI, aprire il menu a tendina **Registrazione retrospettiva** e selezionare **Svuota il buffer della registrazione retrospettiva**.
 - Selezionare una traccia e selezionare **Trasporto > Registrazione retrospettiva MIDI > Svuota tutti i buffer**.
-

Tempo di registrazione rimanente

Il parametro **Tempo di registrazione max.** visualizza il tempo rimanente 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 di visualizzazione, selezionare **Studio > Più opzioni > Tempo di 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.

Blocco della registrazione

La funzione **Blocca registrazione** consente di prevenire la disattivazione accidentale della modalità di registrazione.

- Selezionare **Modifica > Comandi da tastiera**. 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, confermarlo nella finestra di dialogo corrispondente. 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 viene ignorato in modalità **Blocca registrazione**.

Importazione di file audio e MIDI

È possibile aggiungere dei file audio e MIDI al proprio progetto mediante importazione.

Importazione dei file audio

È possibile importare file audio compressi e non compressi in un'ampia varietà di formati. L'audio può inoltre essere importato dai CD audio o estratto dai file video.

LINK CORRELATI

[Importazione di file audio](#) a pag. 256

[Importazione di tracce CD audio](#) a pag. 257

[Importazione dell'audio dai file video](#) a pag. 260

[Importazione di file ReCycle](#) a pag. 260

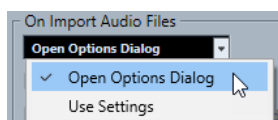
[Importazione dei file multimediali](#) a pag. 502

Configurazione delle opzioni di importazione dei file audio

È possibile specificare come gestire i file audio in fase di importazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica > Audio**.
2. Selezionare un'opzione dal menu a tendina **Quando vengono importati i file audio**.



3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le opzioni di importazione vengono salvate e hanno effetto quando si importa l'audio.

- Se è stata selezionata l'opzione **Apri le opzioni**, si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione** ogni volta che si importano dei file; all'interno di questa finestra è possibile definire una serie di modifiche.
- Se è stata selezionata l'opzione **Usa le impostazioni**, vengono utilizzate le impostazioni specificate nella sezione **Quando vengono importati i file audio** della finestra di dialogo **Preferenze**.

LINK CORRELATI

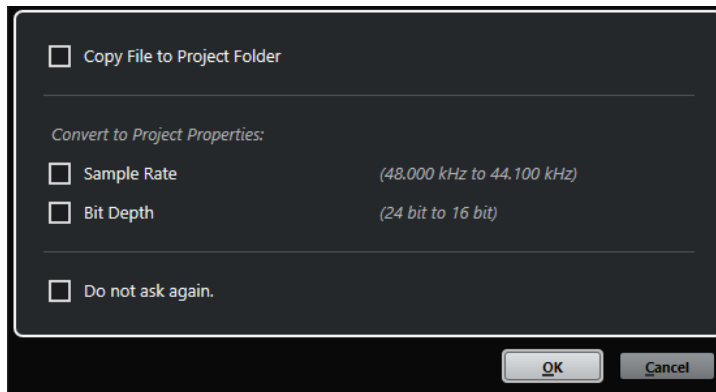
[Finestra di dialogo Opzioni di importazione per i file audio](#) a pag. 255

[Impostazioni per l'importazione dei file audio](#) a pag. 256

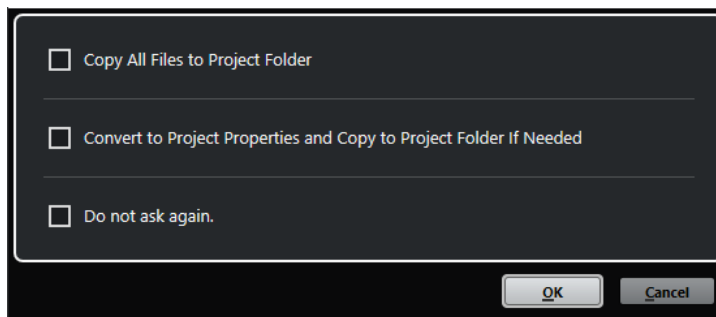
Finestra di dialogo Opzioni di importazione per i file audio

La finestra di dialogo **Opzioni di importazione** consente di definire una serie di impostazioni specifiche per l'importazione dell'audio.

- Quando si importano dei file audio ed è attivata l'opzione **Apri la finestra di dialogo delle opzioni** nella sezione **Quando vengono importati i file audio** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**), si apre la finestra di dialogo **Opzioni di importazione**.



Finestra di dialogo **Opzioni di importazione** per l'importazione di singoli file



Finestra di dialogo **Opzioni di importazione** per l'importazione di più file

Copia il file nella cartella di progetto/Copia tutti i file nella cartella di progetto

Copia il file audio nella cartella **Audio** del progetto e fa in modo che la clip faccia riferimento alla copia.

Disattivare questa opzione per fare in modo che la clip faccia riferimento al file originale nella posizione originaria. In questo caso, la clip viene contrassegnata come «esterna» nel **Pool**.

Converti secondo le impostazioni del progetto/Converti in base alle impostazioni di progetto e copia nella cartella di progetto, se necessario

Converte il file importato nel caso in cui la frequenza di campionamento o la risoluzione in bit sia diversa rispetto alle impostazioni attualmente definite nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**. Per l'importazione di singoli file, è possibile definire quali proprietà vengono convertite.

Non chiedere più

Applica sempre le impostazioni correnti senza aprire nuovamente la finestra di dialogo. Questa opzione può essere reinizializzata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**).

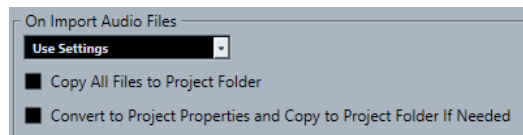
LINK CORRELATI

[Configurazione delle opzioni di importazione dei file audio](#) a pag. 254

Impostazioni per l'importazione dei file audio

È possibile definire delle impostazioni standard che vengono applicate in automatico ogni volta che si importano dei file audio.

- Quando si importano dei file audio ed è attivata l'opzione **Usa le impostazioni** nella sezione **Quando vengono importati i file audio** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**), vengono utilizzate le impostazioni relative all'importazione dell'audio.



Copia il file nella cartella di progetto/Copia tutti i file nella cartella di progetto

Copia il file audio nella cartella **Audio** del progetto e fa in modo che la clip faccia riferimento alla copia.

Disattivare questa opzione per fare in modo che la clip faccia riferimento al file originale nella posizione originaria. In questo caso, la clip viene contrassegnata come «esterna» nel **Pool**.

Converti secondo le impostazioni del progetto/Converti in base alle impostazioni di progetto e copia nella cartella di progetto, se necessario

Converte il file importato nel caso in cui la frequenza di campionamento o la risoluzione in bit sia diversa rispetto alle impostazioni attualmente definite nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**. Per l'importazione di singoli file, è possibile definire quali proprietà vengono convertite.

Importazione di file audio

È possibile importare materiale audio compresso e non compresso in un'ampia varietà di formati.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > File audio**.
2. Nella finestra di selezione file che si apre, individuare e selezionare il file audio desiderato, quindi fare clic su **Apri**.
3. Apportare le modifiche desiderate nella finestra di dialogo **Opzioni di importazione**.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Usa le impostazioni** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**), vengono utilizzate le opzioni di importazione corrispondenti.

RISULTATO

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.

Viene creata e inserita nel **Pool** una nuova clip audio.

Se si sceglie un file audio compresso che non sia in formato FLAC, Cubase copia il file compresso originale e lo converte in formato wave (Windows) o AIFF (macOS).

NOTA

Il file wave/AIFF risultante ha dimensioni significativamente maggiori rispetto al file compresso originale.

Il file importato viene posizionato nella cartella **Audio** del progetto.

LINK CORRELATI

[Configurazione delle opzioni di importazione dei file audio](#) a pag. 254

Formati file audio compressi supportati

Cubase consente di importare i file audio compressi.

Sono supportati i seguenti formati file audio compressi:

File FLAC

Si tratta di un formato file open source in grado di ridurre la dimensione dei file audio dal 50 % al 60 % rispetto ai normali file wave. L'estensione file è **.flac**.

File MPEG 1 Layer 3

Con l'acronimo MPEG viene indicata una famiglia di standard utilizzati per la codifica di informazioni audio-video come film, contenuti video e musicali, in un formato compresso digitale. Cubase è in grado di leggere i formati MPEG Layer 2 e MPEG Layer 3. I file MP3 sono file fortemente compressi che offrono comunque una buona qualità audio. L'estensione file è **.mp3**.

File Ogg Vorbis

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. È in grado di generare dei file audio compressi di piccola dimensione ma di qualità relativamente elevata. L'estensione file è **.ogg**.

File Windows Media Audio (solo Windows)

Si tratta di un formato file audio progettato da Microsoft Inc. La dimensione dei file WMA può essere ridotta senza perdita di qualità audio. L'estensione file è **.wma**.

Importazione di tracce CD audio

L'audio proveniente dai CD audio può essere importato nei progetti di Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > CD audio** per importare le tracce CD nella **Finestra progetto**.
 2. Attivare tutti i file audio che si intende importare nella colonna **Copia**.
 3. Facoltativo: definire un **Nome predefinito** e una **Cartella di destinazione** per i file audio importati.
 4. Fare clic sul pulsante **Copia** per creare una copia locale dei file audio o delle sezioni.
 5. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

I file audio copiati vengono importati nella **Finestra progetto** e inseriti nelle nuove tracce alla posizione del cursore di progetto. Per impostazione predefinita, le tracce audio importate dai CD sono salvate come file wave (Windows) o AIFF (macOS) nella cartella **Audio** del progetto corrente.

Delle nuove clip audio vengono create e aggiunte nel **Pool**.

NOTA

È anche possibile importare i file audio nel **Pool** senza importarli nella **Finestra progetto**.

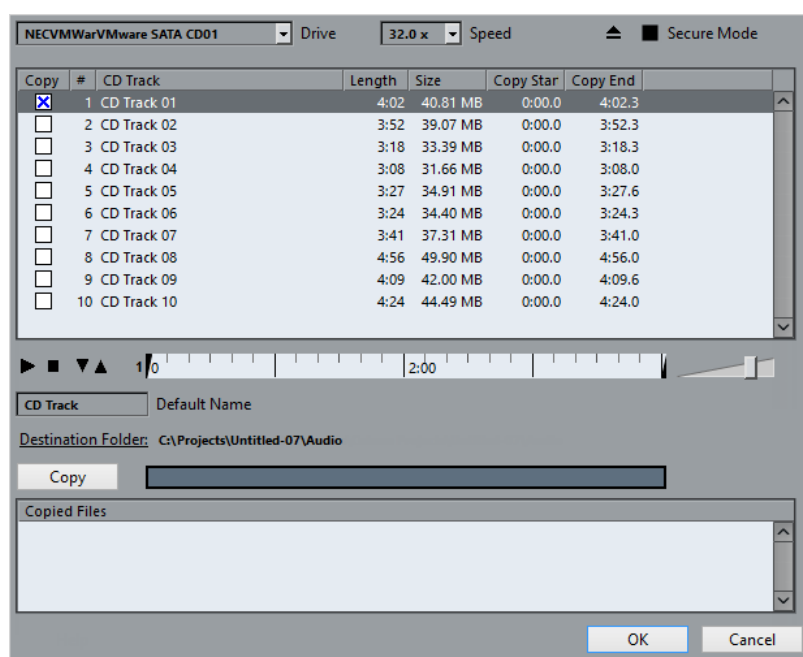
LINK CORRELATI

[Importazione dei file multimediali](#) a pag. 502

Finestra di dialogo Importa da CD audio

La finestra di dialogo **Importa da CD audio** consente di specificare il modo in cui vengono importate le tracce CD.

- Per aprire la finestra di dialogo **Importa da CD audio**, selezionare **File > Importa > CD audio**.



Drive

Apri un menu a tendina che consente di selezionare il lettore CD corretto.

Velocità (solo Windows)

Consente di selezionare la velocità di trasferimento dei dati.

NOTA

Anche se normalmente si usa la velocità più alta possibile, per avere un'estrazione perfetta dei dati audio si consiglia di utilizzare una velocità inferiore.

Apri lettore CD

Consente di aprire il lettore CD.

Modalità sicura (solo Windows)

Attiva la modalità di individuazione e correzione degli errori durante la lettura del CD.

Colonne

Le colonne presenti nella finestra di dialogo hanno le seguenti funzionalità:

Copia

Attivare questa opzione per le tracce che si desidera copiare/importare.

#

Visualizza il numero della traccia.

Traccia CD

Il nome della traccia CD. In fase di importazione, questo viene utilizzato come nome per il file. Se disponibile, esso viene fornito automaticamente dal CDDB.

Per rinominare una traccia, fare clic sul relativo nome e digitare un nuovo nome.

Durata

La durata della traccia audio del CD, in minuti e secondi.

Dimensione

La dimensione file della traccia audio da CD in MB.

Inizio copia

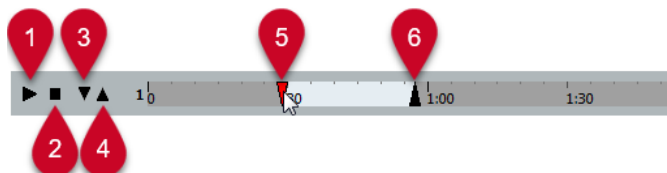
L'inizio della sezione che viene importata. Nel righello, trascinare il **Marker sinistro** verso destra per regolarla.

Fine copia

La fine della sezione che viene importata. Nel righello, trascinare il **Marker destro** verso sinistra per regolarla.

Il righello

Il righello presenta le seguenti funzionalità:



1 Riproduci tracce

Riproduce la traccia selezionata dall'inizio alla fine o dal marker sinistro a quello destro.

2 Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione.

3 Riproduci dal marker sinistro

Avvia la riproduzione a partire dal marker sinistro.

4 Riproduci fino al marker destro

Avvia la riproduzione alcuni istanti prima del marker destro e la arresta in corrispondenza dello stesso.

5 Marker sinistro

Consente di impostare manualmente l'inizio della copia.

6 Marker destro

Consente di impostare manualmente la fine della copia.

Cartella di destinazione

Consente di selezionare una cartella per i file importati.

Copia

Consente di copiare i file.

File copiati

Elenca i file che sono stati copiati per l'importazione.

Importazione dell'audio dai file video

È possibile importare l'audio da un file video senza dover importare il video stesso.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > Audio da un file video**.
 2. Nella finestra di selezione file che si apre, individuare e selezionare il file video desiderato, quindi fare clic su **Apri**.
-

RISULTATO

L'audio del file video selezionato viene estratto e convertito in un file wave che viene salvato 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.

LINK CORRELATI

[Estrazione dell'audio dal video](#) a pag. 898

[Importazione di file video](#) a pag. 886

Importazione di file ReCycle

È possibile importare i file audio in formato REX e REX2 creati con ReCycle di Propellerhead Software. ReCycle è in grado di suddividere un loop in porzioni e di creare dei campioni separati di ciascun beat, in modo da far coincidere il tempo di un loop e modificarlo come se fosse costituito da singoli suoni.

PREREQUISITI

Il componente REX Shared Library è installato sul proprio sistema.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia audio e spostare il cursore di progetto nel punto in cui deve iniziare il file importato.
 2. Selezionare **File > Importa > File audio**.
 3. Nella finestra di selezione file, aprire il menu a tendina relativo ai tipi di file e selezionare **File REX** o **File REX 2**.
 4. Selezionare il file da importare e fare clic su **Apri**.
-

RISULTATO

Il file viene importato e adattato automaticamente al tempo corrente in Cubase.

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 nella traccia selezionata e collocati in modo da conservare la temporizzazione originale interna del loop.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Aprire la parte nell'**Editor delle parti audio** per modificare separatamente ogni porzione (ad esempio silenziandola, spostando e ridimensionando gli eventi, aggiungendo effetti e processi ecc.).

È anche possibile regolare il tempo, in modo che il file REX vi si adatti automaticamente, a condizione che la rispettiva traccia sia impostata sul tempo musicale.

NOTA

Risultati simili si ottengono anche usando le funzioni di suddivisione in porzioni dei loop proprie di Cubase.

LINK CORRELATI

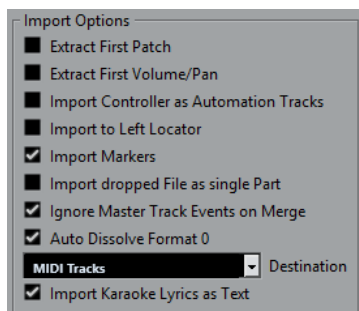
[Porzioni](#) a pag. 438

Importazione dei file MIDI

Cubase è in grado di importare i file MIDI standard. Ciò consente di trasferire il materiale MIDI verso/da qualsiasi tipo di applicazione MIDI, praticamente su tutte le piattaforme.

Opzioni di importazione per i file MIDI

Le **Opzioni di importazione** dei file MIDI consentono di specificare quali dati devono essere inclusi nei file MIDI importati.



Estrai la prima patch

Converte i primi eventi **Program Change** e **Bank Select** di ciascuna traccia in conformità con le impostazioni definite nell'**Inspector**.

Estrai il primo evento di volume/pan

Converte i primi eventi **MIDI Volume** e **Pan** di ciascuna traccia in base alle impostazioni definite nell'**Inspector**.

Importa i controller come tracce d'automazione

Converte gli eventi **Controller MIDI** contenuti nel file MIDI in dati di automazione delle tracce MIDI.

Importa al localizzatore sinistro

Allinea il file MIDI importato alla posizione del localizzatore sinistro.

Importa i marker

Importa tutti i marker che sono stati aggiunti.

Importa i file rilasciati come singola parte

Se si trascina un file MIDI nel progetto, questo viene posizionato su una traccia.

Ignora gli eventi della traccia master nella fusione

Consente di ignorare i dati della traccia tempo se si importa un file MIDI nel progetto corrente. Il file MIDI importato si adatta alla traccia tempo corrente nel progetto.

Dissolvi il formato 0 automaticamente

Dissolve automaticamente i file MIDI importati di tipo 0. Ciascun canale MIDI incorporato nel file viene posizionato su una traccia separata nella **Finestra progetto**.

Destinazione

Consente di specificare ciò che accade quando si trascina un file MIDI all'interno del progetto.

- L'opzione **Tracce MIDI** crea delle tracce MIDI per il file importato.
- L'opzione **Tracce instrument** crea delle tracce instrument per ciascun canale MIDI presente nel file MIDI e fa in modo che il programma carichi automaticamente i preset appropriati.
- L'opzione **HALion Sonic multi-timbrico** crea più tracce MIDI, ciascuna delle quali assegnata a un'istanza separata di HALion Sonic nella finestra **VST Instrument**, quindi carica i preset appropriati.

Importa le parole karaoke come testo

Converte le parole karaoke contenute in un file MIDI in un testo che può essere visualizzato nell'**Editor delle partiture**. Se questa opzione è disattivata, le parole vengono visualizzate solamente nell'**Editor elenco**.

Importazione di file MIDI

È possibile importare i file MIDI in Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > File MIDI**.
2. Facoltativo: se è aperto un progetto, specificare se si desidera creare un nuovo progetto. Se si seleziona **No**, il file MIDI viene importato nel progetto corrente.
3. Nella finestra di selezione file che si apre, individuare e selezionare il file MIDI desiderato e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Il file MIDI viene importato. Il risultato che si ottiene dipende dai contenuti del file MIDI e dalle impostazioni definite nella sezione **Opzioni di importazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI—File MIDI**).

LINK CORRELATI

[Opzioni di importazione per i file MIDI](#) a pag. 261

[Marker](#) a pag. 298

Formato 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 delle parti, su tracce separate, chiamate **Dati XF**, **Dati degli accordi** o **Dati SysEx**. È possibile

modificare tali parti nell'**Editor elenco**, allo scopo ad esempio di 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 con i dati MIDI, mettere in mute o eliminare le tracce contenenti i dati XF.

Loop MIDI

In Cubase è possibile importare dei loop MIDI.

Per importare dei loop MIDI utilizzare **MediaBay**. I loop MIDI hanno estensione `.midiloop`.

LINK CORRELATI

[Importazione dei loop MIDI](#) a pag. 569

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

[Quantizzazione dell'inizio degli eventi audio](#) a pag. 266

[Quantizzazione dell'inizio degli eventi MIDI](#) a pag. 265

[Quantizzazione della durata degli eventi MIDI](#) a pag. 266

[Quantizzazione della fine degli eventi MIDI](#) a pag. 266

Funzioni di quantizzazione

Le funzioni di quantizzazione sono disponibili nel menu **Modifica** e nelle sezioni **Agganciamento** e **Quantizzazione** della barra degli strumenti della **Finestra progetto** e nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**.

Funzioni di quantizzazione nel menu Modifica

Quantizzazione

Quantizza l'inizio degli eventi audio o MIDI.

Reinicializza la quantizzazione

Riporta il materiale audio o MIDI al rispettivo stato originale non quantizzato e reinizializza qualsiasi modifica di lunghezza eseguita nel **Pannello della quantizzazione**.

Pannello della quantizzazione

Apri il **Pannello della 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 un preset della quantizzazione groove basata sugli hitpoint che sono stati creati nell'**Editor dei campioni**.

Funzioni di quantizzazione nella barra degli strumenti della finestra progetto e nella barra degli strumenti dell'Editor dei campioni

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

Apri il pannello della quantizzazione



Consente di aprire il **Pannello della quantizzazione**.

Quantizzazione dell'inizio degli eventi MIDI

È possibile quantizzare le posizioni iniziali 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.

Quantizzazione della durata degli eventi MIDI

È possibile quantizzare la durata degli eventi MIDI.

PREREQUISITI

È stato definito un valore per il parametro Quantizzazione della durata nel menu a tendina **Quantizzazione della durata** 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 di quantizzazione della lunghezza. Vengono mantenute le posizioni di inizio.

NOTA

Se è stata selezionata l'opzione **Collega alla quantizzazione** nel menu a tendina **Quantizzazione della durata** della barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, gli eventi vengono ridimensionati in base alla griglia che è impostata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**. Vengono tenute in considerazione le impostazioni **Swing**, **Gruppo irregolare** e **Intervallo Q** del **Pannello della quantizzazione**.

Quantizzazione della fine degli eventi MIDI

È possibile quantizzare le posizioni finali 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.

Quantizzazione dell'inizio degli eventi audio

È possibile quantizzare le posizioni di 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 suddiviso in segmenti o una parte audio.
 2. Selezionare **Modifica > Quantizza**.
-

RISULTATO

Il punto di agganciamento 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

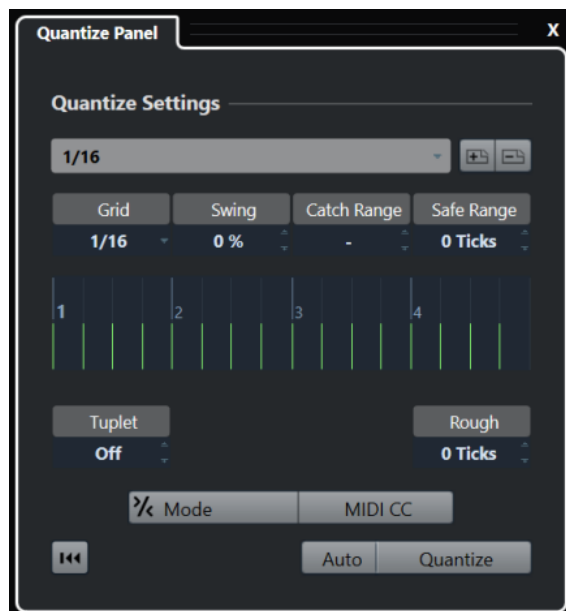
Se si utilizza la funzione **Quantizza** su una parte audio, gli inizi degli eventi all'interno della parte vengono quantizzati.

Pannello della quantizzazione

Il **Pannello della 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.

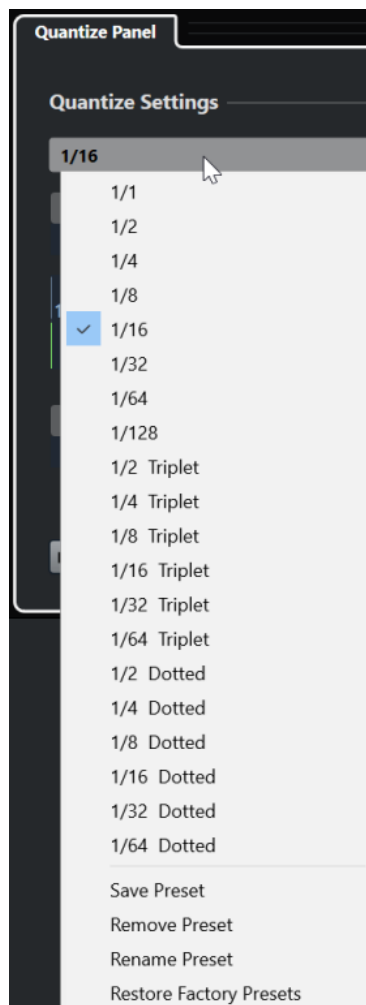
Per aprire il **Pannello della quantizzazione**, eseguire una delle seguenti azioni:

- Fare clic su **Apri pannello di quantizzazione** nella barra degli strumenti.
- Selezionare **Modifica > Pannello della quantizzazione**.



Preset di quantizzazione

I preset di quantizzazione sono visualizzati in cima al **Pannello della 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

Apri 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 un preset 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. Aprire la sezione **Crea** e fare clic su **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 della quantizzazione** e salvare il groove sotto forma di preset.

LINK CORRELATI

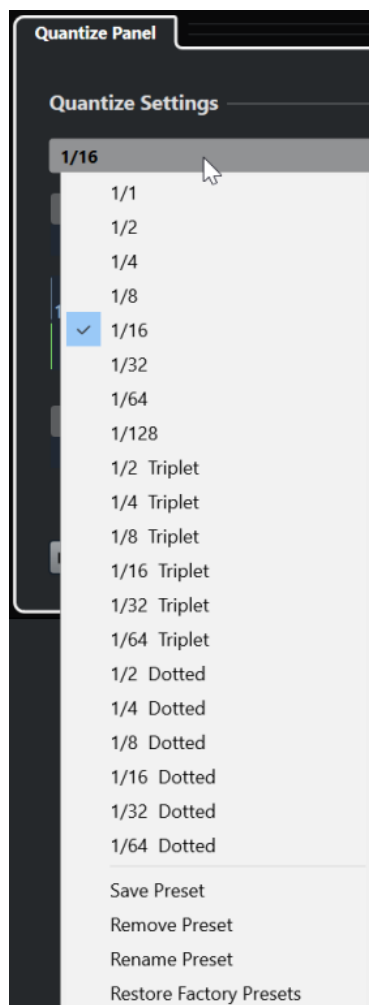
[Creazione di un preset della quantizzazione groove](#) a pag. 440

[Preset di quantizzazione](#) a pag. 268

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** nel **Pannello della quantizzazione**.



Sono 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.

Intervallo sicuro

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. Di conseguenza, vengono mantenute delle lievi variazioni.

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, dando così origine a dei gruppi irregolari.

Appross.

Consente di impostare una distanza in tick per fare in modo che il materiale audio o MIDI venga quantizzato a posizioni casuali approssimate, 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 Quantizzazione leggera

Applica una quantizzazione non perfetta 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 **Livello di quantizzazione** sulla destra determina quanto vicino alla griglia si sposta il materiale audio o MIDI.

NOTA

La quantizzazione leggera si basa sulle attuali posizioni quantizzate e non sulle posizioni originali degli eventi. È possibile utilizzare ripetutamente la modalità di quantizzazione leggera 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.

Reinializza 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.

Quantizzazione

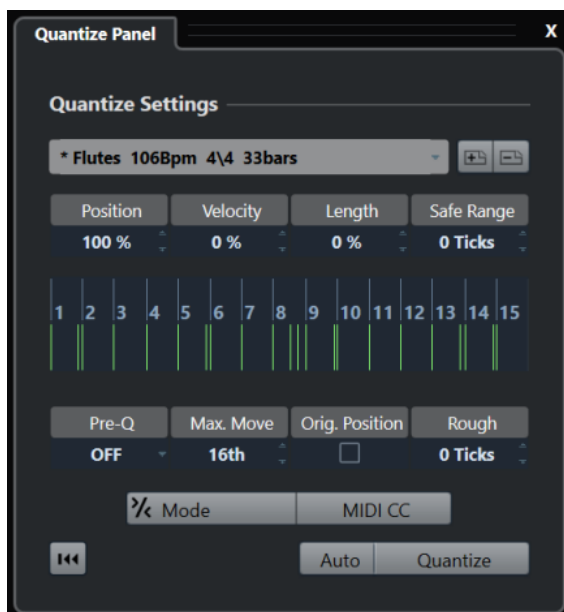
Applica le impostazioni definite.

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 l'andamento 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. Eseguire una delle seguenti azioni:

- Trascinare la parte o l'evento nel display della griglia al centro del **Pannello della 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.

Intervallo sicuro

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. Di conseguenza, vengono mantenute 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 spostare le note più vicino 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.

Spost. max.

Consente di selezionare un valore nota per specificare una distanza massima per lo spostamento dell'audio o del MIDI.

Posiz. originale

Imposta la posizione di inizio originale del materiale quantizzato come punto di partenza della quantizzazione. In tal modo è possibile sincronizzare del materiale il cui inizio non coincide con la prima misura del progetto.

Quantizzazione approssimata

Consente di impostare una distanza in tick per fare in modo che il materiale audio o MIDI venga quantizzato a posizioni casuali approssimate, 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 Quantizzazione leggera

Applica una quantizzazione non perfetta 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 **Livello di quantizzazione** sulla destra determina quanto vicino alla griglia si sposta il materiale audio o MIDI.

NOTA

La quantizzazione leggera si basa sulle attuali posizioni quantizzate e non sulle posizioni originali degli eventi. È possibile utilizzare ripetutamente la modalità di quantizzazione leggera 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.

Reinializza 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.

Quantizzazione

Applica le impostazioni definite.

LINK CORRELATI

[Creazione di preset della quantizzazione groove](#) a pag. 268

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 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. 275

[Creazione di dissolvenze basate sulle clip](#) a pag. 279

[Dissolvenze incrociate](#) a pag. 280

[Dissolvenze e dissolvenze incrociate automatiche](#) a pag. 284

Dissolvenze basate sugli eventi

È possibile creare dei fade-in e dei fade-out basati sugli eventi. Queste dissolvenze vengono calcolate in tempo reale quando si riproducono degli eventi audio. È possibile creare 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. 276

[Creare e modificare le dissolvenze mediante l'utilizzo dello strumento Seleziona un intervallo](#) a pag. 277

[Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi](#) a pag. 278

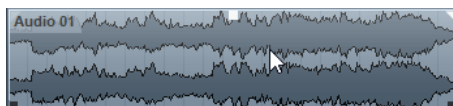
Creare e modificare le dissolvenze utilizzando le maniglie

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

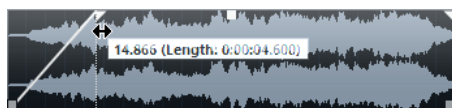
1. Selezionare gli eventi audio per i quali si desidera creare delle dissolvenze e posizionare su uno di essi il puntatore del mouse.

Negli angoli superiore sinistro e destro diventano visibili delle maniglie delle dissolvenze triangolari.



2. Eseguire una delle seguenti azioni:

- Per creare un fade-in, trascinare la maniglia delle dissolvenze sinistra verso destra.



- Per creare un fade-out, trascinare la maniglia delle dissolvenze destra verso sinistra.

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.

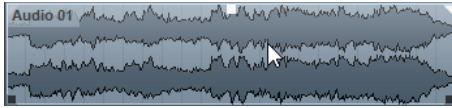
Maniglie degli eventi

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 in maniera permanente le maniglie degli eventi e le curve delle dissolvenze, cioè non solo quando si porta il puntatore del mouse sopra gli eventi, attivare l'opzione **Mostra sempre le curve di volume degli eventi** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Audio**).



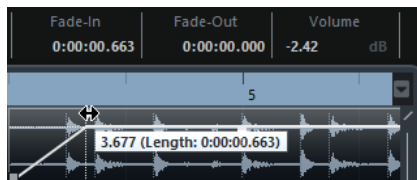
Negli angoli superiore-sinistro e superiore-destro si trovano delle maniglie delle dissolvenze triangolari che consentono di modificare la lunghezza del fade-in o del fade-out. La maniglia quadrata in alto, al centro, permette di modificare il volume.

- 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, attivare l'opzione **Utilizza la rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**). Per spostare il punto finale del fade-in, premere **Shift** mentre si muove la rotellina del mouse e si posiziona il puntatore del mouse in un punto qualsiasi nella metà sinistra dell'evento. 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 **Seleziona un intervallo**

È possibile creare e modificare le dissolvenze basate su eventi utilizzando lo strumento **Seleziona un intervallo**. L'utilizzo dello strumento **Seleziona un intervallo** è 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 **Seleziona un intervallo**.

NOTA

Se si seleziona un intervallo che si estende su più eventi audio in più tracce audio, è possibile creare delle dissolvenze su tracce multiple.

2. Selezionare un intervallo al centro dell'evento e selezionare **Audio > Dissolvenze > Adatta le dissolvenze alla selezione.**

Rimozione delle dissolvenze basate sugli eventi

È possibile rimuovere le dissolvenze basate sugli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare l'evento desiderato con lo strumento **Selezione oggetto.**
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per rimuovere un fade-in, selezionare **Audio > Dissolvenze > Rimuovi fade-in.**
 - Per rimuovere un fade-out, selezionare **Audio > Dissolvenze > Rimuovi fade-out.**
 - Per rimuovere un fade-in e un fade-out, selezionare **Audio > Dissolvenze > Rimuovi le dissolvenze.**

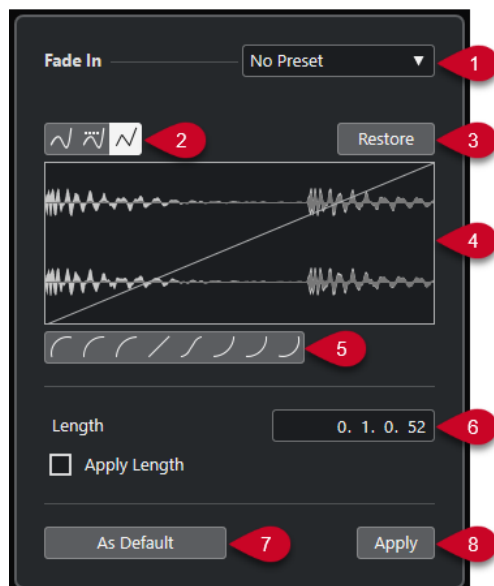
Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi

Questa finestra di dialogo consente di configurare le dissolvenze basate su eventi selezionate.

- 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 > Dissolvenze > Apri Editor delle dissolvenze.**

NOTA

Se si selezionano più eventi, è possibile regolare contemporaneamente le curve delle dissolvenze per tutti gli eventi selezionati. Questa funzionalità è utile ad esempio se si intende applicare lo stesso tipo di fade-in a più di un evento.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

1 **Menu a tendina dei preset**

Consente di impostare dei preset per le curve di fade-in o di fade-out.

- Per applicare un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rimuovere un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi**.

2 **Pulsanti relativi ai tipi di curva**

Applica una interpolazione "spline", una interpolazione "spline" attenuata, o una interpolazione lineare alla curva.

3 **Ripristina**

Fare clic su questo pulsante per annullare tutte le modifiche eseguite dall'apertura della finestra di dialogo.

4 **Display delle dissolvenze**

Mostra la forma della curva di dissolvenza. La forma d'onda più scura mostra il risultato, mentre la forma d'onda corrente è visualizzata 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 **Pulsanti relativi alla forma delle curve**

Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve di dissolvenza più comuni.

6 **Campo Lunghezza**

Consente di inserire numericamente le lunghezze delle dissolvenze. Il formato dei valori qui visualizzati è determinato dal tipo di visualizzazione impostata nel riquadro 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 predefinita, il valore di lunghezza diventa parte delle impostazioni predefinite.

7 **Predefinito**

Salva le impostazioni correnti come dissolvenza predefinita.

8 **Applica**

Applica le impostazioni di dissolvenza correnti agli eventi selezionati.

Creazione di dissolvenze basate sulle clip

È possibile creare e modificare dei fade-in e fade-out basati sulle clip utilizzando la finestra **Processamento diretto offline**. Queste dissolvenze vengono applicate alla clip audio. Gli eventi che fanno riferimento alla stessa clip ricevono le medesime 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 > Processi > Fade in**.

- Per creare un fade-out, selezionare **Audio > Processi > Fade out**.
3. Nella finestra **Processamento diretto offline**, fare clic sui pulsanti **Tipo di curva** per specificare una curva di dissolvenza, oppure fare clic e trascinarsi con il mouse per disegnare una curva nel display delle curve.
 4. Facoltativo: attivare l'opzione **Ascolto** per ascoltare l'effetto della dissolvenza specificata sull'evento audio selezionato.
-

RISULTATO

La dissolvenza viene applicata all'audio.

LINK CORRELATI

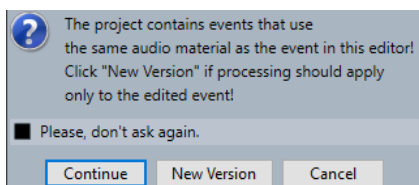
[Processamento diretto offline](#) a pag. 392

[Fade in/Fade out](#) a pag. 398

[In caso di processamento di clip condivise](#) a pag. 280

In caso di processamento 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

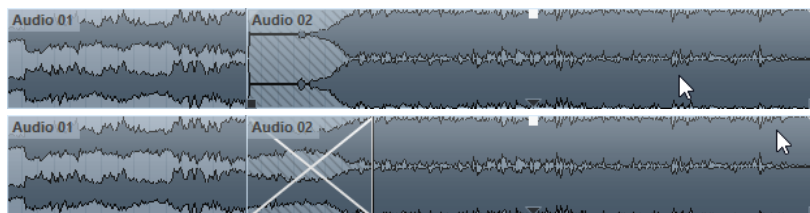
Fare clic su **Nuova versione** per creare una nuova versione separata della clip audio per l'evento selezionato.

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 predefinita (lineare, simmetrica).



NOTA

È possibile modificare la lunghezza e la forma della dissolvenza incrociata predefinita 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 predefinita 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. 281

Creazione delle dissolvenze incrociate

È possibile creare delle dissolvenze incrociate tra due eventi audio consecutivi.

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 **Seleziona un intervallo**, quindi selezionare un intervallo che copra l'area in cui si intende applicare una dissolvenza incrociata.
2. Selezionare **Audio > Dissolvenze > Dissolvenza incrociata** o utilizzare il comando da tastiera **X**.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene applicata.

Modifica della lunghezza delle dissolvenze incrociate

È possibile modificare la lunghezza di una dissolvenza incrociata.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento di lavoro **Seleziona un intervallo**.
2. Selezionare un intervallo tra due eventi che copra la lunghezza della dissolvenza incrociata che si intende applicare.
3. Selezionare **Audio > Dissolvenze > Adatta dissolvenza a intervallo**.

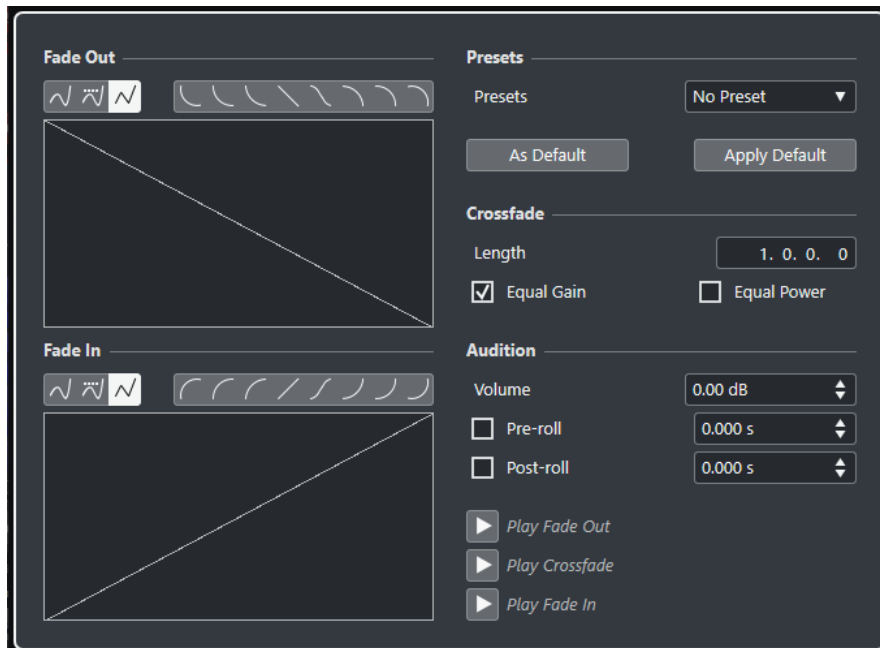
RISULTATO

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 per le 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 ai quali è stata applicata la dissolvenza incrociata, quindi selezionare **Audio > Dissolvenze > Dissolvenza incrociata**, oppure fare doppio-clic sulla zona della dissolvenza incrociata.



Pulsanti relativi ai tipi di curva

Determinano se la curva di dissolvenza corrisponente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'** , l'**Interpolazione 'Spline' attenuata**  o l'**Interpolazione lineare** .

Pulsanti relativi alla forma delle curve

Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve di dissolvenza più comuni.



Riquadri di visualizzazione delle curve delle dissolvenze

Visualizzano rispettivamente la forma della curva di fade-out e di fade-in.

- 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.

Preset

Fare clic su **Salva preset** nel menu a tendina **Preset** per salvare le impostazioni della dissolvenza incrociata, in modo da poterle applicare in un secondo momento ad altri eventi.

- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi preset**.

Pulsanti delle impostazioni predefinite

Fare clic su **Predefinito** per salvare le impostazioni correnti come impostazioni predefinite. Le impostazioni predefinite vengono utilizzate ogni volta che si creano delle nuove dissolvenze incrociate.

Fare clic su **Richiama predefinito** per applicare le curve e le impostazioni della dissolvenza incrociata predefinita.

Lunghezza

Specifica la lunghezza dell'area della dissolvenza incrociata. Cubase tenta di "centrare" la dissolvenza incrociata: ciò significa che la modifica di lunghezza viene applicata in maniera eguale su entrambi i lati. Per poter ridimensionare una dissolvenza incrociata, deve essere possibile ridimensionare l'evento corrispondente. Ad esempio, se l'evento di fade-out riproduce già fino alla fine la propria clip audio, il relativo punto di fine non può essere ulteriormente spostato verso destra.

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. Questo può essere utile 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.

Volume

Consente di impostare il livello dell'anteprima.

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**.

Pulsanti di anteprima

- Per riprodurre un'anteprima della parte di dissolvenza in uscita della dissolvenza incrociata, fare clic su **Fade-out**.
- Per riprodurre un'anteprima dell'intera dissolvenza incrociata, fare clic su **Dissolv. incrociata**.
- Per riprodurre un'anteprima della parte di dissolvenza in entrata della dissolvenza incrociata, fare clic su **Fade-in**.

È possibile impostare dei comandi da tastiera per queste funzioni nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

[Maniglie degli eventi](#) a pag. 276

[Menu delle impostazioni di scorrimento automatico](#) a pag. 220

Rimozione delle dissolvenze incrociate

È possibile rimuovere le 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 **Seleziona un intervallo** e selezionare la dissolvenza incrociata che si desidera rimuovere.

2. Selezionare **Audio > Dissolvenze > Rimuovi le dissolvenze**.

RISULTATO

Le dissolvenze incrociate selezionate vengono rimosse.

NOTA

È anche possibile rimuovere una dissolvenza incrociata cliccandoci sopra e trascinandola al di fuori dell'evento.

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.

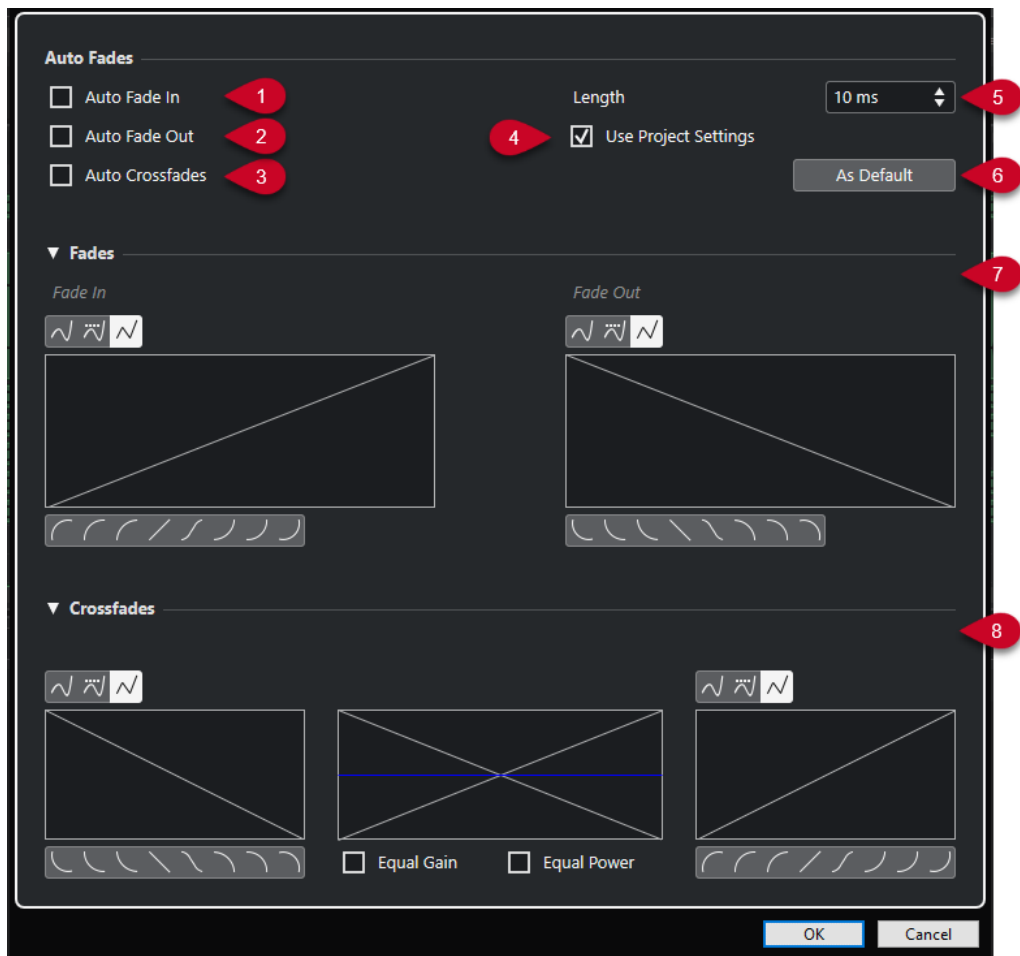
NOTA

Le dissolvenze automatiche non sono indicate dalle 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 singolarmente 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 delle dissolvenze automatiche**.



1 Fade-in automatico

Attiva i fade-in automatici.

2 Fade-out automatico

Attiva i fade-out automatici.

3 Dissolvenze incrociate automatiche

Attiva le dissolvenze incrociate automatiche.

4 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 applicare nuovamente le impostazioni globali, attivare **Usa la configurazione del progetto**.

5 Lunghezza




Specifica la durata delle dissolvenze o delle dissolvenze incrociate automatiche.

6 Predefinito

Salva le impostazioni correnti come predefinite.

7 Sezione Dissolvenze

Contiene le impostazioni relative alle dissolvenze automatiche.

I pulsanti **Tipo di curva** consentono di determinare se la curva della dissolvenza corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'** , l'**Interpolazione 'Spline' attenuata**  o l'**Interpolazione lineare** .

I pulsanti **Forma della curva** permettono di impostare rapidamente alcune tra le curve più comuni.

8 Sezione Dissolvenze incrociate

Contiene 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 del fade-in e del fade-out sia uguale lungo tutta l'area della dissolvenza.

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 della dissolvenza.

Impostazioni globali per le dissolvenze automatiche

È possibile configurare le dissolvenze e le dissolvenze incrociate automatiche per l'intero progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Impostazioni dissolvenze automatiche**.
Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche** del progetto.
2. Configurare a piacere le dissolvenze.
3. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo per le dissolvenze basate su eventi](#) a pag. 278

[Editor delle dissolvenze incrociate](#) a pag. 281

Configurazione delle dissolvenze automatiche per le singole tracce

Poiché le dissolvenze automatiche utilizzano una certa potenza di calcolo, si consiglia di disattivare le dissolvenze automatiche globali e di attivarle solo per le singole tracce.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce. Dal menu contestuale, selezionare **Configurazione delle dissolvenze automatiche**.
 - Selezionare la traccia. Nell'**Inspector**, fare clic su **Impostazioni delle 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 definite si applicano solamente alla traccia.
 3. Configurare le dissolvenze automatiche.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Traccia arranger

Le funzioni arranger di Cubase consentono di lavorare in maniera non lineare. L'utilizzo di una traccia arranger permette di determinare come e quando specifiche sezioni del progetto vengono riprodotte, anche per le 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, aggiungere una traccia arranger e definire degli eventi arranger. Gli eventi arranger possono avere una qualsiasi lunghezza. 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.



Per modificare gli eventi arranger, utilizzare le tecniche 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

[Aggiunta di eventi arranger nella traccia arranger](#) a pag. 287

[Configurazione di una catena arranger e aggiunta di eventi](#) a pag. 292

[Appiattimento della catena arranger](#) a pag. 294

Aggiunta di eventi arranger nella traccia arranger

Nella traccia arranger è possibile aggiungere degli eventi arranger che definiscono sezioni specifiche del progetto.

PREREQUISITI

La funzione **Agganciamento** è attivata e il parametro **Tipo di agganciamento** è impostato su **Eventi**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi una 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

[Traccia arranger](#) a pag. 121

[Configurazione di una catena arranger e aggiunta di eventi](#) a pag. 292

[La funzione agganciamento](#) a pag. 74

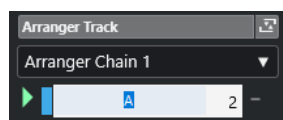
[Menu dei tipi di modalità operative della funzione agganciamento](#) a pag. 75

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 come 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.
 - Nella sezione **Arranger** dell'**Inspector** o nell'**Editor arranger**, tenere premuto **Alt/Opt** e fare doppio-clic sul nome nella catena arranger.





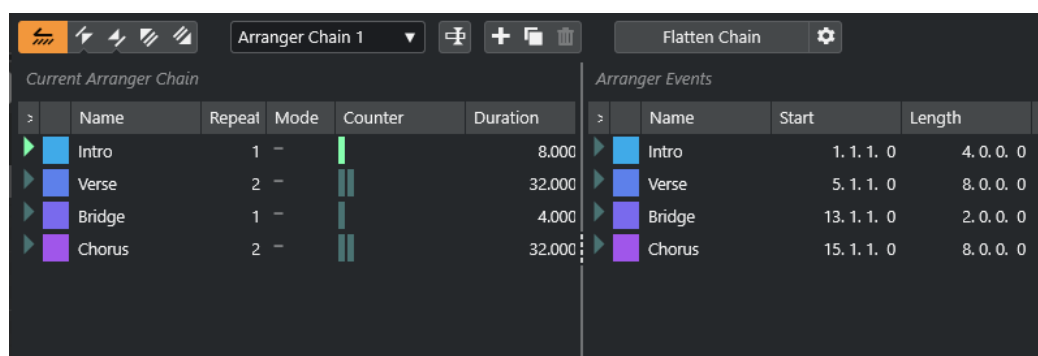
3. Inserire un nuovo nome.
-

Editor arranger

L'**Editor arranger** consente di impostare delle catene arranger.

Per aprire l'**Editor arranger**, selezionare la traccia arranger ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'elenco tracce.
- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'intestazione della sezione **Traccia arranger** dell'**Inspector**.



Barra degli strumenti dell'editor arranger

Visualizza i pulsanti di trasporto, i pulsanti di trasporto arranger e gli strumenti arranger.

Catena arranger attuale

Visualizza l'ordine in cui gli eventi vengono riprodotti, dall'alto verso il basso, e il numero di volte in cui questi vengono ripetuti.

NOTA

Inizialmente, la catena arranger è vuota. Per utilizzarla, aggiungere gli eventi dall'elenco **Eventi arranger**.



Eventi arranger

Elenca gli eventi arranger disponibili, nello stesso ordine in cui questi appaiono sulla linea del tempo.

Barra degli strumenti dell'editor arranger

L'**Editor arranger** contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie per la configurazione delle opzioni di appiattimento.

Per aprire l'**Editor arranger**, selezionare la traccia arranger ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'elenco tracce.
- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'intestazione della sezione **Traccia arranger** dell'**Inspector**.

Attiva la modalità 'Arranger'



Attiva la riproduzione in modalità arranger.

Passaggio precedente della catena



Consente di raggiungere la voce successiva nell'elenco della catena arranger corrente. Fare **Alt**-clic per saltare al primo passaggio della catena.

Passaggio successivo della catena



Consente di raggiungere la voce successiva nell'elenco della catena arranger corrente. Fare **Alt**-clic per saltare all'ultimo passaggio della catena.

Prima ripetizione del passaggio corrente della catena



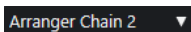
Consente di raggiungere la prima ripetizione della voce corrente nell'elenco della catena arranger corrente.

Ultima ripetizione del passaggio corrente della catena



Consente di raggiungere l'ultima ripetizione dell'immissione corrente nell'elenco della catena arranger corrente.

Seleziona la catena attiva



Consente di selezionare e attivare una catena arranger.

Rinomina la catena arranger



Consente di rinominare la catena arranger corrente.

Crea nuova catena



Crea una nuova catena arranger vuota.

Duplica catena attuale



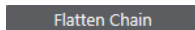
Crea un duplicato della catena arranger corrente contenente gli stessi eventi.

Rimuovi catena attuale



Rimuove la catena arranger selezionata. Questa funzione è disponibile solamente se è stata creata più di una catena arranger.

Appiattisci la catena



Converte la catena arranger corrente in un progetto lineare.

NOTA

Appiattendo la catena arranger è possibile che eventi e parti vengano rimosse dal progetto. Utilizzare la funzione **Appiattisci** solamente quando si ha la certezza di non dover più effettuare ulteriori modifiche alla traccia/catena arranger. Se non si è sicuri, salvare una copia del progetto prima di appiattare la catena arranger.

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 aprire l'**Editor arranger**, selezionare la traccia arranger ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Apri l'Editor arranger** nell'elenco tracce .
- Fare clic su **Apri l'Editor arranger** nell'intestazione della sezione **Traccia arranger** dell'**Inspector** .

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 all'infinito

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 le 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.

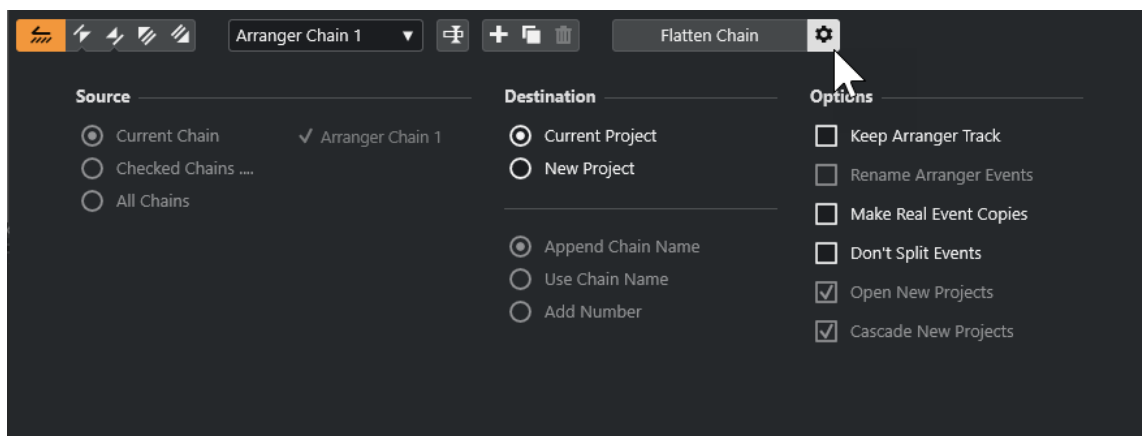
Opzioni e preferenze di appiattimento

Le opzioni di appiattimento consentono di definire ciò che accade quando si appiattisce la traccia arranger.

NOTA

Appiattendo la catena arranger è possibile che eventi e parti vengano rimosse dal progetto. Utilizzare la funzione **Appiattisci** solamente quando si ha la certezza di non dover più effettuare ulteriori modifiche alla traccia/catena arranger. Se non si è sicuri, salvare una copia del progetto prima di appiattire la catena arranger.

- Per visualizzare le opzioni di appiattimento, aprire l'**Editor arranger** e 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 per salvare la catena appiattita nel progetto corrente.

Nuovo progetto

Consente di appiattare 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 appiattamento. 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



[Appiattamento della catena arranger](#) a pag. 294

Configurazione di una catena arranger e aggiunta di eventi

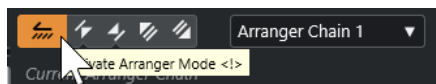
Nell'**Editor arranger** è possibile configurare le catene arranger e aggiungervi degli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'elenco tracce.
- Fare clic su **Apri l'Editor arranger**  nell'intestazione della sezione **Traccia arranger** dell'**Inspector**.

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. 290

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/Opt** ed eseguire un trascinamento.
- Per ripetere gli eventi, fare clic nella 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, fare clic-destro e selezionare **Rimuovi toccato**.
- Per rimuovere più eventi, fare clic-destro e selezionare **Rimuovi selezionato**.

LINK CORRELATI

[Modalità di ripetizione della catena arranger](#) a pag. 290

Appiattimento della 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 si ha la certezza di non dover più 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 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

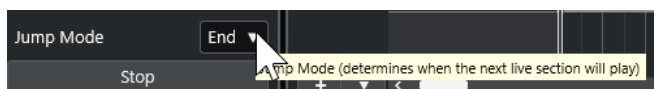
Se è stata configurata un traccia arranger e la si riproduce, si ha accesso dal vivo all'ordine di riproduzione. Ciò consente di riprodurre in loop gli eventi arranger con maggiore flessibilità per quanto riguarda la lunghezza della riproduzione.

PREREQUISITI

È stata configurata una catena arranger ed è attiva la modalità arranger.

PROCEDIMENTO

1. 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 arrestare la **Modalità 'Salto'** al termine dell'intervallo temporale impostato nel menu a tendina, fare clic su **Arresta**.
- Per proseguire la riproduzione da un evento arranger specifico, fare clic sull'evento arranger desiderato nell'elenco **Catena arranger attuale**.

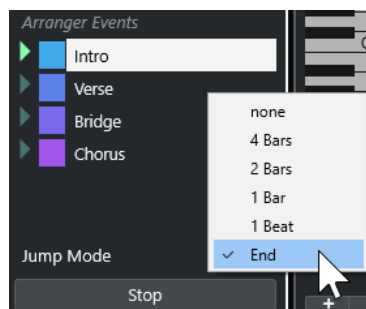
LINK CORRELATI

[Opzioni della modalità salto](#) a pag. 295

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.

- Per visualizzare l'**Inspector** per la traccia arranger, selezionare la traccia arranger nell'elenco tracce.



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 in corrispondenza della stanghetta di misura seguente.

1 movimento

Salta alla sezione successiva in corrispondenza del movimento seguente.

Fine

Riproduce la sezione corrente fino alla fine, quindi salta alla sezione successiva.

Adattamento della musica al video

Quando si compone della musica destinata a dei contenuti video, è possibile utilizzare gli eventi arranger per inserire una parte musicale in una sezione di video specifica.

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.

NOTA

I valori e le impostazioni che seguono sono solo indicativi.

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 **Sincronizzazione**.
 5. Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Arranger**.
Viene aggiunta la traccia arranger.
 6. Nella traccia arranger, 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 avviare la riproduzione.
 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 del 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.

LINK CORRELATI

[Traccia arranger](#) a pag. 121

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. È possibile aggiungere una traccia marker.

Le linee verticali dei marker sono visualizzate nella **Finestra progetto** a indicare le posizioni dei marker su tutte le tracce attraverso l'intero progetto.

NOTA

- Le linee dei marker sono visualizzate dietro gli altri eventi nelle altre tracce. Se si ha necessità di un'indicazione più pronunciata delle linee, valutare la possibilità di ridurre il valore **Opacità dell'evento** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi**).

LINK CORRELATI

[Marker di posizione](#) a pag. 299

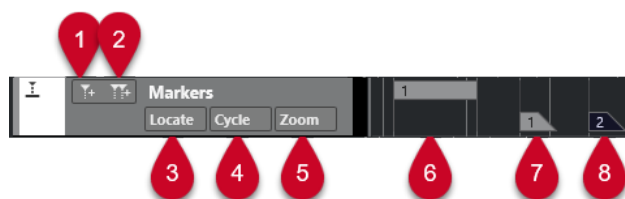
[Marker di ciclo](#) a pag. 299

[Tracce marker](#) a pag. 298

[Opacità dell'evento](#) a pag. 937

Tracce marker

Una traccia marker viene utilizzata per aggiungere e modificare i marker.



1 Aggiungi un marker di posizione

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 di ciclo (inattivo)

Visualizza un evento marker di ciclo inattivo.

7 Evento marker di posizione (inattivo)

Visualizza un evento marker inattivo.

8 Evento marker di posizione (attivo)

Visualizza un evento marker attivo.

Aggiunta, spostamento e rimozione della traccia marker

È possibile aggiungere, spostare e rimuovere la traccia marker.

- Per aggiungere una traccia marker al progetto, selezionare **Progetto > Aggiungi una 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 le tracce selezionate**.
- Per rimuovere una traccia marker vuota, selezionare **Progetto > Rimuovi le tracce vuote**.
In tal modo vengono rimosse anche tutte le altre tracce vuote.

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 esse. 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.

Impostando dei marker di ciclo per le diverse sezioni di un brano come intro, strofa e ritornello, è possibile raggiungere rapidamente tali sezioni e ripeterle attivando il comando **Attiva il ciclo** nella **Barra di trasporto**.

È possibile eseguire un ingrandimento su un marker di ciclo premendo **Alt/Opt** e facendo doppio-clic sul marker di ciclo desiderato.

LINK CORRELATI

[Impostare i localizzatori utilizzando i marker di ciclo](#) a pag. 305

Aggiunta e modifica dei marker nella traccia marker

Cubase offre diversi modi per aggiungere marker di posizione e di ciclo a una traccia marker e per modificarli.

NOTA

Quando si modificano dei marker in una traccia marker, viene tenuta in considerazione la funzione di agganciamento.

- Per aggiungere un marker di posizione, premere **Alt/Opt** e fare clic sulla traccia marker.
Per aggiungere un marker di posizione e rinominarlo istantaneamente, premere **Shift - Alt** e fare clic sulla traccia marker.
- Per aggiungere un marker di posizione in corrispondenza della posizione del cursore di progetto, fare clic su **Aggiungi un marker di posizione** nell'area dei controlli delle tracce o utilizzare un comando da tastiera.
- Per aggiungere un marker di ciclo, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un clic e trascinamento nella traccia marker.
Per aggiungere un marker di ciclo e rinominarlo istantaneamente, premere **Shift - Ctrl/Cmd** ed eseguire un trascinamento nella traccia marker.
- Per aggiungere un marker di ciclo a un intervallo tra i localizzatori, fare clic su **Aggiungi marker di ciclo** nell'area dei controlli delle tracce o utilizzare un comando da tastiera.
Per aggiungere un marker di ciclo all'intervallo tra i localizzatori e rinominarlo istantaneamente, fare **Shift**-clic su **Aggiungi marker di ciclo**.
- Per modificare la posizione di inizio/fine di un marker di ciclo, trascinare la maniglia di inizio/fine.
In alternativa, le posizioni dei marker possono essere modificate nella linea info.
- 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 spostare un marker di posizione, selezionarlo ed eseguire un trascinamento. Per spostare un marker di ciclo in un'altra posizione, trascinarne il bordo superiore.
In alternativa, le posizioni dei marker possono essere modificate nella linea info.
- Per eliminare un marker, selezionarlo e premere **Canc** oppure utilizzare lo strumento **Cancella**.
Per eliminare tutti i marker su una traccia, situati in una posizione successiva sulla linea del tempo, selezionare lo strumento **Cancella** e fare **Alt/Opt**-clic.

LINK CORRELATI

[Tracce marker](#) a pag. 298

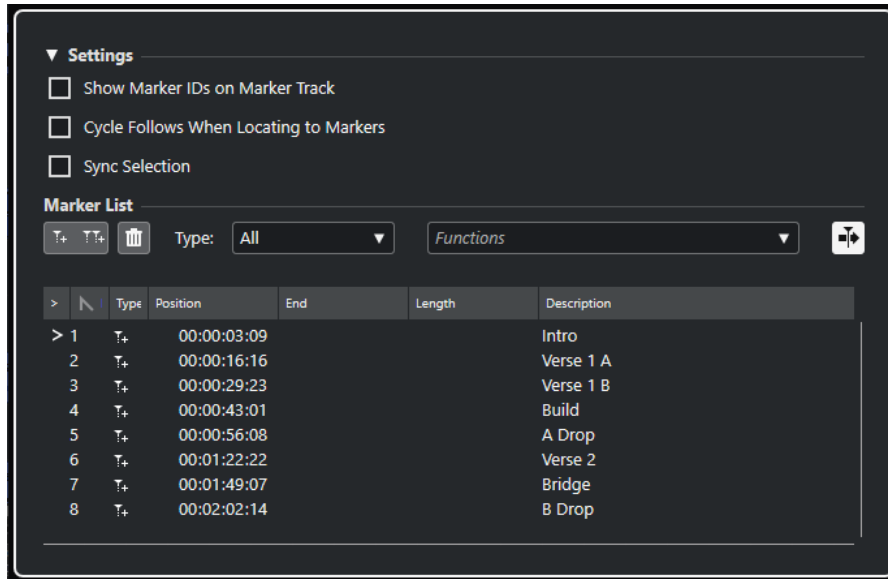
Finestra Marker

Nella finestra **Marker** è possibile visualizzare e modificare i marker.

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 **Apri la finestra dei marker**.
- Utilizzando un comando da tastiera (**Ctrl/Cmd - M** per impostazione predefinita).



Sezione Impostazioni

Visualizza gli ID dei marker sulla traccia marker

Se questa opzione è attivata, negli eventi della traccia marker vengono visualizzati gli ID dei 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.

Selezione sincronizzata

Se questa opzione è attivata, la selezione nella finestra **Marker** è collegata alla selezione nella **Finestra progetto**.

NOTA

- L'opzione **Selezione sincronizzata** viene automaticamente disattivata quando si avvia una registrazione e attivata nuovamente dopo l'arresto della registrazione.

Sezione Elenco dei marker

Aggiungi un marker di posizione

Aggiunge un marker di posizione alla posizione del cursore.

Aggiungi marker di ciclo

Aggiunge un marker di ciclo alla posizione del cursore.

Rimuovi marker

Rimuove il marker che è selezionato nell'elenco dei marker.

Menu a tendina **Funzioni di automazione**

Consente di spostare i marker selezionati sulla linea del tempo del progetto e di riassegnare gli ID di tutti i marker di posizione o di ciclo nell'elenco dei marker.

- **Sposta i marker al cursore** consente di spostare i marker di posizione o le posizioni iniziali dei marker di ciclo alla posizione del cursore.
- La funzione **Riassegna gli ID dei marker di posizione** consente di riassegnare gli ID per tutti i marker di posizione nella traccia marker attiva, in modo da farli coincidere con l'ordine dei marker nella traccia.
- La funzione **Riassegna gli ID dei marker di ciclo** consente di riassegnare gli ID per tutti i marker di ciclo nella traccia marker attiva, in modo da farli coincidere con l'ordine dei marker nella traccia.

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.

Elenco dei marker

Elenca i marker della traccia selezionata.

LINK CORRELATI

[Riassegnare gli ID dei marker](#) a pag. 305

Operazioni di editing nella finestra Marker

Nella finestra **Marker** è possibile selezionare, modificare, aggiungere, spostare e rimuovere i marker. È possibile modificare più marker contemporaneamente.

- Per selezionare o modificare un marker, cliccarci sopra.
Per selezionare più marker, cliccarci sopra tenendo premuto il tasto **Ctrl/Cmd** o il tasto **Shift**.
- Per aggiungere un marker di posizione alla posizione del cursore, fare clic su **Aggiungi un marker di posizione**.
Viene aggiunto un marker di posizione alla posizione corrente del cursore di progetto nella traccia marker.
- Per aggiungere un marker di ciclo alla posizione del cursore, fare clic su **Aggiungi un marker di ciclo**.
Viene in tal modo aggiunto un marker di ciclo tra i localizzatori sinistro e destro nella traccia marker.
- Per spostare i marker di posizione o l'inizio dei marker di ciclo alla posizione del cursore, selezionare i marker. Dal menu a tendina **Funzioni**, selezionare **Sposta i marker al cursore**. Per i marker di ciclo, questa operazione sposta di conseguenza la fine del marker.

NOTA

In alternativa, la nuova posizione può essere inserita in forma numerica nella colonna **Posizione**.

-
- Per rimuovere i marker, selezionarli e fare clic su **Rimuovi marker**.

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 300

Navigazione 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 **Home** / **Fine**.
- Per spostare verso l'alto/il basso una pagina nell'elenco, 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 ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

NOTA

Indipendentemente dagli attributi con cui si effettua la classificazione, il secondo criterio sarà sempre l'attributo della posizione.

Attributi dei marker

Gli attributi dei marker sono visualizzati nell'elenco dei marker della finestra **Marker**.

- Per aprire la finestra **Marker**, selezionare **Progetto > Marker**.

Sono disponibili le seguenti colonne degli attributi:

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

Visualizza i numeri ID dei marker.

Tipo

Indica se un marker è un marker di posizione o un marker di ciclo.

Posizione

Consente di visualizzare e modificare le posizioni temporali dei marker di posizione e le posizioni iniziali dei marker di ciclo. Questa colonna non può essere nascosta.

Fine

Consente di visualizzare e modificare la posizione finale dei marker di ciclo.

Durata

Consente di visualizzare e modificare la durata dei marker di ciclo.

Descrizione

Consente di visualizzare e modificare le descrizioni dei marker.

LINK CORRELATI

[ID dei marker](#) a pag. 304

[Marker di ciclo](#) a pag. 299

Modifica degli attributi

È possibile modificare gli attributi dei marker nella finestra **Marker** o nella linea info.

Per modificare gli attributi dei marker nella finestra **Marker**, procedere come descritto di seguito:

- Per modificare un attributo di un marker, selezionare il marker corrispondente, fare clic sulla colonna dell'attributo desiderato e apportare le modifiche necessarie.
- Per modificare gli attributi di più marker, selezionare i marker desiderati e attivare la casella di controllo dell'attributo scelto.

Tutti i marker selezionati modificano 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** e **Freccia destra**.

Per modificare un attributo di un marker nella linea info, selezionare il marker nella **Finestra progetto** e fare clic sul campo dell'attributo corrispondente nella linea info.

NOTA

Per scegliere quali attributi dei marker sono visualizzati nella linea info, fare clic su **Configura la linea info** a destra della linea info.

LINK CORRELATI

[Linea info](#) a pag. 50

ID dei marker

Ciascun marker di posizione o marker di ciclo su una traccia marker dispone di un proprio ID.

Quando si aggiunge un marker di posizione, 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 di ID possono essere modificati in qualsiasi momento; ciò consente di assegnare dei marker specifici ai comandi da tastiera.

È anche possibile riassegnare automaticamente gli ID per tutti i marker di posizione o di ciclo in modo che corrispondano all'ordine dei marker su una traccia. Per fare ciò, selezionare la funzione corrispondente dal menu a tendina **Funzioni**.

LINK CORRELATI

[Riassegnare gli ID dei marker](#) a pag. 305

Riassegnare gli ID dei marker

Talvolta, in particolare quando vengono definiti dei marker al volo, può capitare di dimenticarsi di inserire un determinato marker. Quando viene aggiunto in seguito, l'ID di questo marker non corrisponde alla propria effettiva posizione 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. Dal menu a tendina **Funzioni**, 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.

Impostare i localizzatori utilizzando i marker di ciclo

I marker di ciclo rappresentano degli intervalli all'interno di un progetto. 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.
 - Selezionare un marker di ciclo dal menu a tendina **Ciclo** nell'elenco tracce.

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**.

LINK CORRELATI

[Marker di ciclo](#) a pag. 299

Utilizzare i marker per la selezione degli intervalli

I marker possono essere utilizzati insieme allo strumento **Seleziona un 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 **Seleziona un 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/Opt** mentre si trascina l'intervallo, viene invece copiata la selezione nella **Finestra progetto**.
-

Importazione ed esportazione dei marker

È possibile importare ed esportare i marker e le tracce marker.

I file che seguono possono contenere dei marker:

- File MIDI

LINK CORRELATI

[Importazione dei marker via MIDI](#) a pag. 306

[Esportazione dei marker via MIDI](#) a pag. 306

Importazione dei marker via MIDI

È possibile importare i 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.

- Attivare l'opzione **Importa i marker** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **MIDI—File MIDI**).

Vengono importate le seguenti impostazioni:

- La posizione di inizio dei marker di posizione e dei marker di ciclo

LINK CORRELATI

[Importazione di file MIDI](#) a pag. 262

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 esportare i marker tramite esportazione MIDI, il progetto deve contenere una traccia marker.

LINK CORRELATI

[Esportazione delle tracce MIDI come file MIDI standard a pag. 147](#)

MixConsole

La **MixConsole** offre un ambiente di lavoro comune per la produzione di mix in stereo. Essa 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.

È possibile aprire la **MixConsole** in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Mentre la **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** contiene le funzionalità principali 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. 308

[Finestra della MixConsole](#) a pag. 309

La MixConsole nell'area inferiore

È 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** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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 progetto**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Alt/Opt - F3**.
- Selezionare **Studio > MixConsole nella finestra progetto**.

La **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** è suddivisa nelle seguenti sezioni:



1 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.

2 Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

3 Sezione dei fader

La sezione dei fader è sempre visibile e mostra tutti i canali nello stesso ordine dell'elenco tracce.

LINK CORRELATI

[La sezione dei fader](#) a pag. 321

[Insert](#) a pag. 331

[Mandate](#) a pag. 343

[Filtraggio dei canali in base al tipo](#) a pag. 317

[Collegare i canali](#) a pag. 318

[Menu funzioni](#) a pag. 319

Finestra della MixConsole

È possibile aprire la **MixConsole** in una finestra separata.

Per aprire la **MixConsole** eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **F3**.
- Selezionare **Studio > 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.



La **MixConsole** è suddivisa nelle seguenti sezioni:

1 Barra degli strumenti

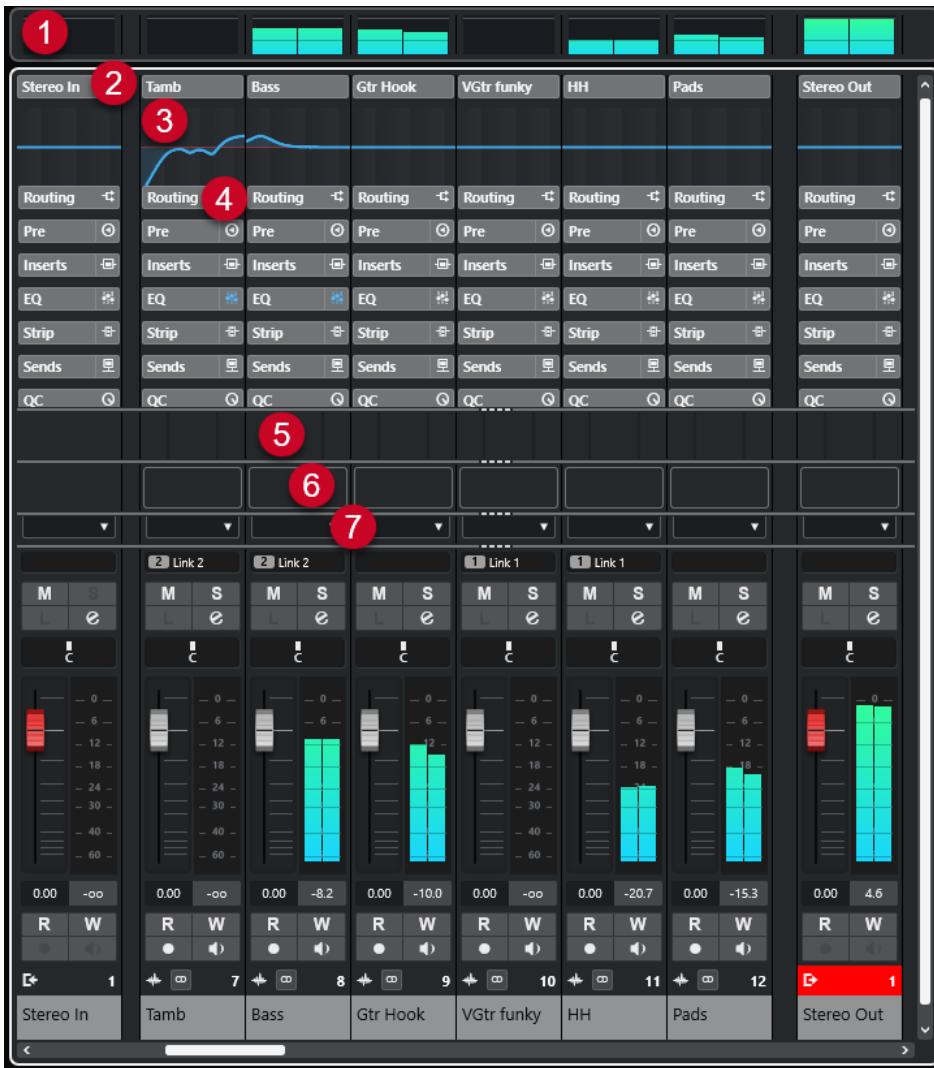
La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della **MixConsole**.

2 Area sinistra

Consente di configurare la visibilità dei canali nella sezione dei fader.

3 Sezione dei fader

La sezione dei fader è sempre visibile e mostra tutti i canali nello stesso ordine dell'elenco tracce.



È possibile fare clic su **Configura il layout della finestra** nel pannello della barra degli strumenti della **MixConsole** per configurare le seguenti sezioni:

1 Indicatore bridge

Consente di monitorare il livello dei canali.

2 Nome del canale

Visualizza il nome del canale.

3 Curva di equalizzazione

Consente di tracciare una curva di equalizzazione. Fare clic nel display delle curve per aprire una vista più ampia in cui è possibile modificare i punti curva.

4 Sezioni dei canali

Consente di visualizzare dei controlli aggiuntivi per i canali.

5 Immagini

Consente di aggiungere un'immagine della traccia al canale selezionato. Le immagini possono essere di aiuto per identificare rapidamente i propri canali della **MixConsole**.

6 Blocco note

Consente di inserire delle note di testo e dei commenti su un canale. Ciascun canale dispone di un proprio blocco note.

7 Latenza del canale

Consente di visualizzare le latenze generate dagli effetti in insert o dai moduli channel strip.

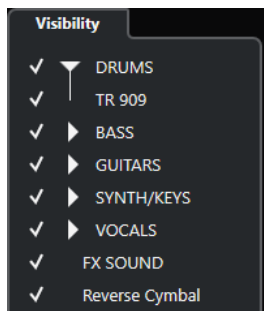
LINK CORRELATI

- [Area sinistra della MixConsole](#) a pag. 312
- [Barra degli strumenti della MixConsole](#) a pag. 313
- [Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39
- [La sezione dei fader](#) a pag. 321
- [Aggiunta delle immagini ai canali della MixConsole](#) a pag. 345
- [Aggiunta di note di testo a un canale della MixConsole](#) a pag. 345
- [Panoramica delle latenze dei canali](#) a pag. 346
- [Strip](#) a pag. 335

Area sinistra della MixConsole

L'area sinistra della **MixConsole** mostra un elenco dei canali della **MixConsole**, dal quale è possibile visualizzare/nascondere specifici canali.

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



Visibilità

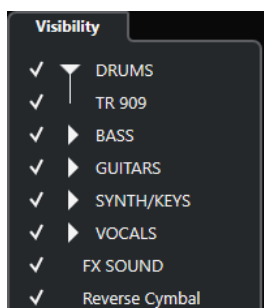
Elenca tutti i canali contenuti nel progetto e consente di visualizzare/nascondere specifici canali.

LINK CORRELATI

- [Barra degli strumenti della MixConsole](#) a pag. 313

Impostazioni di visibilità nella MixConsole

La scheda **Visibilità** nella **MixConsole** elenca tutti i canali contenuti nel progetto e consente di visualizzare/nascondere specifici canali.



- Per visualizzare/nascondere i canali, selezionarli/deselezionarli facendo clic a sinistra del nome del canale desiderato.

- Per richiudere/espandere gruppi e cartelle, fare clic sul nome del gruppo o della cartella desiderati.

NOTA

La **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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 della **Finestra progetto** contiene una selezione limitata di strumenti di lavoro rispetto alla barra degli strumenti della finestra della **MixConsole**.

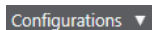
Divisore sinistro

Divisore sinistro

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

Configurazione di visibilità dei canali

Configurazioni di visibilità dei canali



Consente di creare delle configurazioni di visibilità, utili per passare rapidamente da un'impostazione di visibilità all'altra.

Configura il filtro dei tipi di canali



Apri il filtro dei canali che consente di visualizzare/nascondere tutti i canali di un determinato tipo.

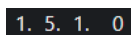
Localizzatori

Vai alla posizione del localizzatore sinistro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore sinistro.

Posizione del localizzatore sinistro



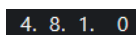
Visualizza la posizione del localizzatore sinistro.

Vai alla posizione del localizzatore destro



Consente di raggiungere la posizione del localizzatore destro.

Posizione del localizzatore destro



Visualizza la posizione del localizzatore destro.

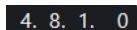
Durata dell'intervallo tra i localizzatori

Localizzatori sulla selezione



Consente di impostare i localizzatori sulla selezione.

Durata dell'intervallo tra i localizzatori



Visualizza la durata dell'intervallo tra i localizzatori.

Pulsanti di trasporto

Vai al marker precedente/alla posizione zero



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker precedente/ alla posizione zero sulla linea del tempo.

Vai al marker successivo/alla fine del progetto



Sposta la posizione del cursore di progetto in corrispondenza del marker successivo/ alla fine del progetto.

Riavvolgimento



Sposta indietro la posizione.

Avanti



Sposta avanti la posizione.

Attiva il ciclo



Attiva/Disattiva la modalità ciclo.

Arresta



Arresta la riproduzione.

Avvia



Avvia la riproduzione.

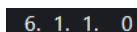
Registrazione



Attiva/Disattiva la modalità registrazione.

Riquadri di visualizzazione del tempo

Riquadro di visualizzazione del tempo primario



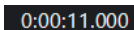
Visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato di tempo selezionato.

Seleziona il formato di tempo primario



Consente di selezionare un formato di tempo per il riquadro di visualizzazione del tempo primario.

Riquadro di visualizzazione del tempo secondario

 0:00:11.000

Visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato di tempo selezionato.

Seleziona il formato di tempo secondario



Consente di selezionare un formato di tempo per il riquadro di visualizzazione del tempo secondario.

Marker

Salta al marker

 1 2 3 4 5 6 7 8

Consente di impostare e raggiungere le posizioni contrassegnate dai marker.

Apri la finestra dei marker



Consente di aprire la finestra **Marker**.

Pulsanti di stato

Disattiva tutti gli stati di mute



Consente di disattivare tutti gli stati di mute.

Disattiva tutti gli stati di solo



Consente di disattivare tutti gli stati di solo.

Attiva/Disattiva la lettura [pulsante R] per tutte le tracce



Attiva/Disattiva la lettura dell'automazione per tutte le tracce.

Attiva/Disattiva la scrittura [pulsante W] per tutte le tracce



Attiva/Disattiva la scrittura dell'automazione per tutte le tracce.

Bypassa gli insert di tutti i canali visibili



Bypassa gli insert di tutti i canali visibili.

Bypassa le equalizzazioni di tutti i canali visibili



Bypassa gli equalizzatori di tutti i canali visibili.

Bypassa il channel strip di tutti i canali visibili



Bypassa i moduli channel strip di tutti i canali visibili.

Bypassa le mandate di tutti i canali visibili



Bypassa le mandate di tutti i canali visibili.

Gruppo di collegamento

Modalità di collegamento temporaneo



Sincronizza tutti i parametri toccati dei canali selezionati.

Tavolozza dello zoom

Riduci l'ampiezza del canale



Consente di ridurre l'ampiezza del canale.

Numero di canali

9

Visualizza il numero di canali impostati.

Aumenta l'ampiezza del canale



Consente di aumentare l'ampiezza del canale.

Riduci l'altezza della sezione



Consente di ridurre l'altezza delle sezioni.

Aumenta l'altezza della sezione



Consente di aumentare l'altezza delle sezioni.

Indicatore delle prestazioni audio

Indicatore delle prestazioni audio



La barra superiore visualizza il picco in tempo reale corrente, oppure il carico ASIO-Guard, a seconda di quale dei due presenta il valore più elevato. La barra inferiore mostra il carico di trasferimento dell'hard disk del motore del disco.

Per una visione più dettagliata del picco in tempo reale e del carico ASIO-Guard, fare clic per aprire il pannello **Prestazioni audio**.

Divisore destro

Divisore destro

Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Menu delle funzioni del mixer

Menu funzioni



Apri un menu a tendina in cui è possibile selezionare una funzione della **MixConsole**.

Controlli dell'area della finestra

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Visualizza/Nasconde l'area sinistra della finestra.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

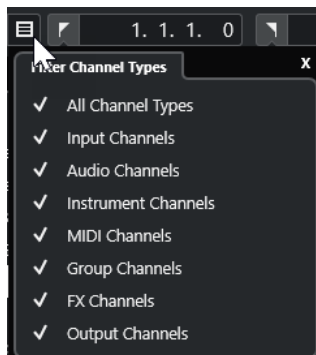
Filtraggio dei canali in base al tipo

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 **Configura il filtro dei tipi di canali**.

Apri il filtro dei tipi di canali.



2. Fare clic a sinistra di un tipo di canale per deselezionarlo e nascondere tutti i canali di quel tipo.
-

RISULTATO

I canali corrispondenti al tipo filtrato vengono rimossi dalla sezione dei fader e il colore del pulsante **Configura il filtro dei tipi di canali** cambia, a indicare che un tipo di canale è nascosto.

Menu 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 dal menu. 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. 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**.

Salvataggio delle 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 delle sezioni.

PROCEDIMENTO

1. Impostare la configurazione che si intende salvare.
2. Nella barra degli strumenti, fare clic su **Configurazioni di visibilità dei canali**.
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.

Collegare i canali

I canali selezionati nella **MixConsole** possono essere collegati tra loro. Qualsiasi modifica di volume che viene applicata a un canale si riflette su tutti i canali collegati. La funzione **Q-Link** consente di sincronizzare in maniera temporanea tutti i parametri toccati dei canali selezionati.

Collegamento dei canali selezionati

È possibile collegare i canali selezionati. Questa funzionalità è utile se si desidera applicare dei cambi di volume a tutti i canali collegati.

PROCEDIMENTO

1. Nella **MixConsole**, selezionare i canali da collegare.
2. Fare clic-destro su uno dei canali selezionati e selezionare **Collega i canali selezionati**.

RISULTATO

I canali selezionati vengono collegati.

Utilizzo della funzione Quick Link

È possibile attivare la funzione **Q-Link** per eseguire la sincronizzazione di 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/Opt**. 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**  nella barra degli strumenti della **MixConsole**.

Scorri al 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 le 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.

Zoom

Apri un sotto menu in cui è possibile aumentare o ridurre l'ampiezza del canale e l'altezza della sezione.

Collega le sezioni alle configurazioni

Se questa opzione è attivata, quando si salva o si carica una configurazione viene tenuto conto dello stato della sezione.

Apri le connessioni audio

Consente di aprire la finestra **Connessioni audio**.

Forza la compensazione del ritardo

Consente di attivare/disattivare la funzione **Forza la compensazione del 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.

Reinizia i canali della MixConsole

Consente di reinizializzare le impostazioni relative all'equalizzazione, agli effetti in insert e in mandata per tutti i canali o solo 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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della MixConsole](#) a pag. 313

Salvataggio delle impostazioni della MixConsole

È possibile salvare le impostazioni della **MixConsole** per i canali relativi all'audio selezionati e caricarli all'interno di qualsiasi progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare i canali con le impostazioni che si desidera salvare.
2. Selezionare **Menu Funzioni > Salva i 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 **Menu Funzioni > Carica i canali selezionati**.
3. Nella finestra di dialogo **Carica i canali selezionati**, selezionare il file .vmx e fare clic su **Apri**.

RISULTATO

Le impostazioni dei canali vengono 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, insieme ai canali audio, instrument, MIDI, gruppo ed FX.



NOTA

Se un canale è disattivato nella scheda **Visibilità** o se il relativo tipo di canale è disabilitato, tale canale non viene visualizzato nella sezione dei fader. La **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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 dei canali
- Regolare il volume
- Abilitare l'automazione
- Definire i livelli di ingresso

NOTA

Tutte le funzioni e le impostazioni della sezione dei fader sono disponibili anche nella **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

[Scrittura/Lettura dell'automazione](#) a pag. 545

Controllo del 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 del panorama (Pan). Nei canali MIDI, il controllo del 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 del panorama consente di posizionare un canale nello spettro stereo.

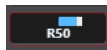
- Per eseguire delle regolazioni di precisione, tenere premuto **Shift** mentre si muove il controllo del panorama.
- Per selezionare la posizione centrale predefinita del panorama, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sul controllo.
- Per modificare il valore numericamente, fare doppio-clic sul controllo.

LINK CORRELATI

[Creazione di nuovi progetti](#) a pag. 90

Stereo Balance Panner

Lo Stereo Balance Panner consente di controllare il bilanciamento tra i canali sinistro e destro. Questo controllo è attivato per impostazione predefinita.



Bypassare le impostazioni 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, attivare il pulsante di bypass sulla sinistra o premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Shift** e fare clic sul controllo del panorama.
- Per disattivarla, premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - 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** nella barra degli strumenti.
- 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/Opt**-clic su **Solo** o fare clic su **Solo** e tenere premuto il pulsante del mouse.



In modalità **Annulla 'Solo'**, il canale non viene silenziato se si mette in solo un altro canale. Fare nuovamente clic per disattivare la funzione **Annulla 'Solo'**.

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 predefinito, 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.

Menu Impostazioni globali degli indicatori

È possibile modificare le caratteristiche degli indicatori dei canali audio utilizzando il relativo menu contestuale.

Fare clic-destro sull'indicatore dei canali e selezionare una delle seguenti opzioni dal menu **Impostazioni globali degli indicatori**:

Picco dell'indicatore - Tenuta dei picchi

Se questa opzione è attivata, i livelli più alti registrati vengono tenuti e visualizzati sotto forma di linee statiche orizzontali nell'indicatore.

Picco dell'indicatore - Tenuta infinita

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** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Indicatori**) per specificare il tempo di tenuta dei livelli di picco. Il tempo di mantenimento dei picchi 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

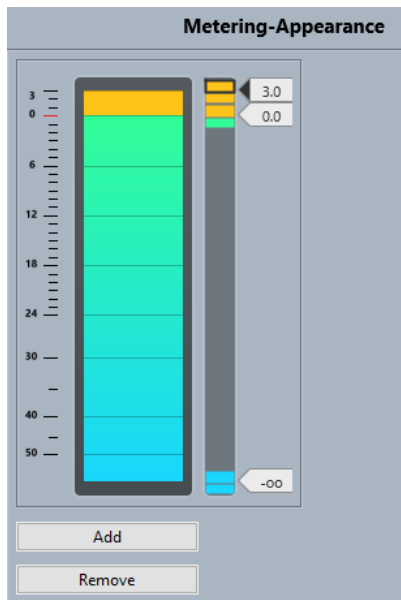
Consente di reinizializzare gli indicatori di livello.

Configurazione dei colori degli indicatori di livello

La definizione dei colori degli indicatori di livello consente di mantenere una vista d'insieme chiara e precisa dei livelli che vengono raggiunti.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Indicatori di livello** > **Aspetto**.



2. Per definire la posizione del livello alla quale avviene un cambio di colore, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic alla posizione relativa a un livello a destra della scala dell'indicatore e immettere il valore in dB desiderato. Per inserire valori in dB inferiori a zero è necessario inserire un segno meno prima del numero desiderato.
 - Fare clic alla posizione relativa a un livello ed eseguire un trascinamento fino a un livello specifico. Premere **Shift** per operare un posizionamento di maggior precisione.
 - Fare clic alla posizione relativa a un livello ed eseguire una spinta verso l'alto o il basso tramite i tasti **Freccia su** / **Freccia giù**. Premere **Shift** per operare un posizionamento più rapido.
3. Fare clic sulla parte superiore o inferiore di una maniglia del colore in modo che venga visualizzata una cornice. Nella finestra di selezione dei colori, selezionare un colore. Se si seleziona lo stesso colore per la parte superiore e inferiore della maniglia si ottiene una modifica graduale del colore dell'indicatore. Colori diversi indicano variazioni di livello con precisione ancora maggiore.

NOTA

- 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 predefinito.
 - Per rimuovere una maniglia, selezionarla e fare clic su **Rimuovi**, oppure fare **Ctrl/Cmd**-clic sulla maniglia desiderata.
4. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

[Indicatori - Aspetto](#) a pag. 947

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 in ingresso

Nella **MixConsole** è possibile definire il livello in ingresso. Assicurarsi che il segnale sia sufficientemente potente senza superare il livello di 0 dB.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Menu Funzioni > Impostazioni globali degli 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 in ingresso utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Regolare il livello di uscita della sorgente sonora o del mixer esterno.
- Se possibile, utilizzare il programma di configurazione fornito con la periferica hardware audio per impostare i livelli in ingresso. 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 in ingresso. Per aprire il pannello di controllo ASIO, selezionare **Studio > Configurazione dello studio**. Nell'elenco **Periferiche**, 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 **Menu Funzioni > Impostazioni globali degli 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.

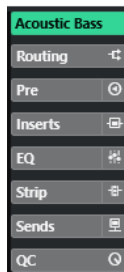
5. Facoltativo: nella sezione **Insert**, fare clic su uno slot e selezionare un effetto, oppure nella sezione **Equalizzatore** definire le impostazioni desiderate.
Per alcuni effetti potrebbe essere necessario regolare il livello del segnale in entrata. Per farlo, utilizzare la funzione di guadagno in ingresso. Il guadagno in ingresso può essere regolato premendo **Shift** o **Alt/Opt**.
 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.

Sezioni dei canali

Le funzioni specifiche della **MixConsole**, come ad esempio le assegnazioni, gli insert o le mandate sono organizzate in sezioni.



Per impostazione predefinita tutte le sezioni sono espande. Per visualizzare esclusivamente la sezione selezionata e comprimere tutte le altre sezioni, fare clic-destro sulla sezione e attivare l'opzione **Espansione in forma esclusiva delle sezioni**.

NOTA

La **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** dispone solamente delle sezioni **Insert** e **Mandate**.

LINK CORRELATI

[Assegnazione](#) a pag. 327

[Pre](#) a pag. 329

[Insert](#) a pag. 331

[Equalizzatore](#) a pag. 332

[Strip](#) a pag. 335

[Mandate](#) a pag. 343

Copia e spostamento delle impostazioni delle sezioni e dei canali

È possibile utilizzare la funzione di trascinamento per copiare o spostare le impostazioni delle sezioni e dei canali.

NOTA

- La sezione **Assegnazione** può solamente essere copiata, non può essere spostata mediante trascinamento.
- Non è possibile copiare la sezione **Assegnazione** mediante trascinamento per i canali di ingresso e di uscita.

La funzione di drag and drop (trascinamento e rilascio) ha effetto tra diversi canali o tra diversi slot delle sezioni 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 spostare le impostazioni da una sezione a un'altra, trascinare la sezione e rilasciarla sulla sezione nella quale si intende spostare le impostazioni.
- Per copiare le impostazioni da una sezione all'altra, premere **Alt/Opt**, trascinare la sezione desiderata e rilasciarla nella sezione nella quale si intende copiare le impostazioni.
- Per copiare le impostazioni da un canale a un altro, trascinare il canale desiderato e rilasciarlo nel canale nel quale si intende copiare le impostazioni.
- Per copiare le impostazioni da un canale a un altro, incluse le impostazioni di assegnazione dell'uscita, premere **Alt/Opt**, trascinare il canale desiderato e rilasciarlo nel canale nel quale si intende copiare le impostazioni.

Le impostazioni delle sezioni 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

La sezione **Assegnazione** consente di configurare le assegnazioni di ingresso e uscita, cioè di definire i bus di ingresso e uscita.

NOTA

Questa sezione dei canali è disponibile esclusivamente 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 per la ricezione dell'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.

Configurazione delle assegnazioni

È possibile configurare i bus di ingresso e di uscita nella sezione **Assegnazione** (Routing) della **MixConsole**.

PREREQUISITI

Sono stati configurati i bus e i canali gruppo nella finestra **Connessioni audio**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Assegnazione** per visualizzare la sezione **Assegnazioni** sopra la sezione dei fader.
 2. Fare clic su uno degli slot della sezione **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/Opt** 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.

Configurazione delle assegnazioni in ingresso per i canali mono

Per i canali mono sono disponibili le seguenti configurazioni delle assegnazioni in ingresso:

- 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. 327

Configurazione delle assegnazioni di ingresso per i canali stereo

Per i canali stereo, sono disponibili le seguenti configurazioni delle assegnazioni di ingresso:

- 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. 327

Bus di uscita

Per i bus di uscita è possibile definire qualsiasi tipo di assegnazione.

È possibile assegnare l'uscita dei canali audio, instrument, gruppo ed FX ai canali di uscita, gruppo, FX, o utilizzarla come una sorgente side-chain dell'effetto.

Se si assegnano le uscite da più canali audio a un gruppo, è possibile controllare i livelli dei canali mediante un unico fader e applicare gli stessi effetti e impostazioni di equalizzazione a tutti i canali.

Pre

La sezione **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

Non è possibile modificare le impostazioni della sezione **Pre** nel display delle curve di equalizzazione.

LINK CORRELATI

[Impostazioni di equalizzazione](#) a pag. 333

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 **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Pre** per visualizzare la sezione **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 i valori 6, 12, 24, 36 o 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 i valori 6, 12, 24, 36 o 48 dB. Il valore predefinito è 12 dB.
-

RISULTATO

Le impostazioni modificate sono visibili nel display delle curve. 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 **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Pre** per visualizzare la sezione **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 **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Pre** per visualizzare la sezione **Pre** sopra la sezione dei fader.
 2. Attivare il pulsante **Fase** per invertire la polarità di fase del segnale.
-

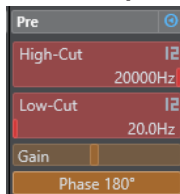
Opzioni di visualizzazione per la sezione 'Pre'

Le opzioni di visualizzazione consentono di scegliere come vengono visualizzati i controlli **Pre** nella sezione corrispondente.

- Per aprire le opzioni di visualizzazione per la sezione **Pre**, fare clic-destro sulla relativa intestazione e selezionare **Visualizza Pre come**.

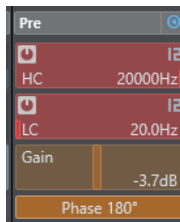
Sono disponibili le seguenti opzioni:

Etichetta e impostazioni combinate



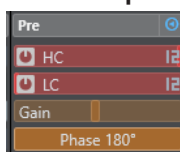
Visualizza una combinazione dell'etichetta e delle impostazioni.

Etichette e impostazioni separate



Visualizza l'etichetta e le impostazioni separatamente.

Etichetta e impostazioni combinate (compatta)



Visualizza una combinazione dell'etichetta e delle impostazioni in una linea.

Insert

La sezione **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 **Riferimento dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Effetti audio](#) a pag. 361

Aggiunta degli effetti in insert

È possibile aggiungere degli effetti in insert ai canali della **MixConsole**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Insert** per visualizzare la sezione 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. Si apre quindi il relativo pannello di controllo.

Bypassare gli effetti in insert

È possibile bypassare tutti gli effetti in insert.

- Per bypassare tutti gli insert, attivare l'opzione **Bypass degli insert attiv./disatt.** in cima alla sezione degli **Insert**.
- Per bypassare un singolo insert, attivare l'opzione **Bypassa insert attiv./disatt.** a sinistra degli slot di insert.
- Per disattivare la funzione di bypass, disattivare l'opzione **Bypass insert attiv./disatt..**
- Per attivare/disattivare un insert, fare **Alt**-clic su **Bypassa insert attiv./disatt..**

Attivazione della funzionalità side-chain per gli insert

Alcuni insert dispongono della funzionalità side-chain.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su un effetto in insert che supporta il side-chain.
2. Dal menu contestuale, selezionare **Attiva/Disattiva il side-chain**.

Salvare/Caricare i preset delle catene di effetti

È possibile salvare e caricare tutte le impostazioni della sezione degli insert utilizzando i preset delle catene di effetti. Questi tipi di preset hanno estensione file `.fxchainpreset`.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Insert** 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 anche possibile applicare gli insert con le impostazioni di equalizzazione e dei channel strip dai preset delle tracce. In **MediaBay** possono essere caricati, etichettati e salvati i preset della catena degli effetti.

Opzioni di visualizzazione per gli insert

Le opzioni di visualizzazione consentono di scegliere come visualizzare gli **Insert** selezionati nella sezione corrispondente.

- Per aprire le opzioni di visualizzazione per gli insert, fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Insert** e selezionare **Visualizza gli insert come**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Nomi dei plug-in



Visualizza una combinazione dei nomi dei plug-in e dei controlli degli insert.

Nomi dei plug-in e controlli degli insert



Visualizza i nomi dei plug-in e i controlli degli insert separatamente.

Equalizzatore

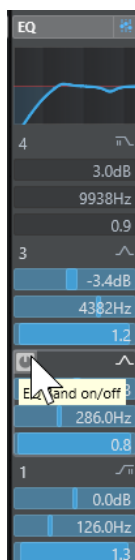
La sezione **EQ** è disponibile solamente per i canali relativi all'audio. Dispone di un equalizzatore parametrico integrato che offre fino a quattro bande per ciascun canale audio.

Attivazione delle bande di equalizzazione

Nella sezione **EQ** è possibile attivare fino a 4 bande di equalizzazione per ciascun canale audio.

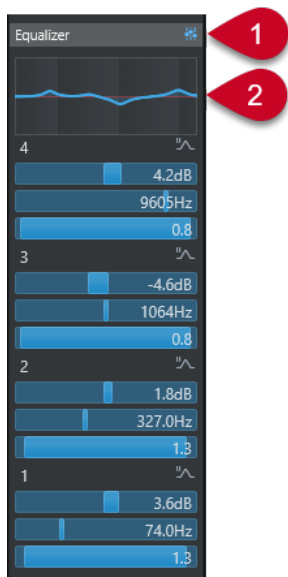
PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **EQ** per visualizzare la sezione **EQ** sopra la sezione dei fader.
2. Fare clic su **Banda di EQ attiv./disatt.** per attivare una banda di equalizzazione.



Impostazioni di equalizzazione

È possibile regolare le impostazioni di equalizzazione per le 4 bande. Le 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 Bypass degli equalizzatori attiv./disatt.

Fare clic per bypassare tutte le bande di equalizzazione.

2 Display delle curve

Fare clic sul display in un canale per visualizzarne una versione più ampia. Il display è disponibile anche nella sezione **EQ** dell'**Inspector** della traccia nella **Finestra progetto** e nella finestra **Configurazione dei canali**.

Se si fa clic sul display delle curve, la vista viene allargata e 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.

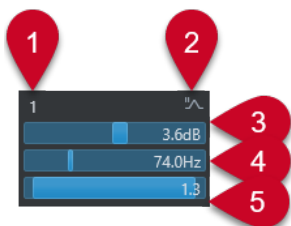
- Fare clic per aggiungere un punto curva e attivare la banda di equalizzazione corrispondente.
- Fare doppio-clic sul punto curva per disattivarlo.
- Trascinare il punto curva verso l'alto o verso il basso per regolare il guadagno.
- Premere **Ctrl/Cmd** per modificare solamente il guadagno (spostamento limitato solo in senso verticale).
- Trascinarlo verso sinistra o destra per regolare la frequenza.
- Premere **Alt/Opt** 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 della sezione **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 delle curve. Per farlo, aprire la sezione **Pre**.

Impostazioni per le bande di frequenza



1 Banda di EQ attiv./disatt.

Attiva/disattiva la banda dell'equalizzatore.

2 Seleziona il tipo di banda di EQ

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. L'intervallo dei valori è ± 24 dB.

4 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 uno scostamento in centesimi, ad esempio A5 -23 o C4 +49.

NOTA

Inserire uno spazio tra la nota e lo scostamento in centesimi. In caso contrario, questi non vengono tenuti in considerazione.

5 Fattore Q

Determina la larghezza della banda di frequenza su cui agisce il filtro. Valori più elevati danno come risultato intervalli di frequenze più stretti.

LINK CORRELATI

[Definire le impostazioni di filtro](#) a pag. 329

Salvare/Caricare i preset di equalizzazione

È possibile salvare e caricare dei preset di equalizzazione.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **EQ** 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 con le impostazioni di equalizzazione e dei channel strip dai preset delle tracce. I preset di equalizzazione possono essere caricati, etichettati e salvati in **MediaBay**.

Strip

La sezione **Strip** è disponibile solamente per i canali relativi all'audio. Essa consente di caricare dei moduli di processamento integrati per i singoli canali. La posizione di questi moduli nel flusso del segnale può essere modificata semplicemente utilizzando la funzione di trascinamento.

Noise Gate

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

Offre una serie di strumenti di lavoro.

Sat

Consente di aggiungere calore e corpo al suono.

Limit

Consente di prevenire che si verifichi il clipping anche a livelli elevati.

Noise Gate

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

Determina il livello al quale viene attivato il **Gate**. I livelli del segnale che stanno al di sopra della soglia definita aprono il gate, mentre i livelli al di sotto della soglia ne attivano la chiusura.

Range

Regola l'attenuazione del gate quando è chiuso. Più alto è il valore, maggiore è il livello del segnale che passa attraverso il gate chiuso.

Attack

Definisce il tempo dopo il quale il gate si apre quando viene attivato.

Release

Definisce il tempo dopo il quale il gate si chiude.

Listen Filter

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Activate Filter

Attiva/disattiva il side-chain interno e consente di impostare un filtro per modificare l'individuazione dei segnali.

Auto Release

Individua automaticamente l'impostazione di **Release** ottimale per il materiale audio considerato.

Filter Frequency

Se il side-chain interno è attivato, questo parametro regola la frequenza del filtro per l'individuazione dei segnali.

Q-Factor

Se il side-chain interno è attivato, questo parametro regola la risonanza del filtro per l'individuazione dei segnali.

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).

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

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 **Standard Compressor**, **Tube Compressor** oppure **VintageCompressor**.

Standard Compressor

Il plug-in **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

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

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.

Attack

Determina la velocità con cui il compressore risponde ai segnali che stanno al di sopra della soglia impostata. Più è lungo il tempo di attacco, più ampia è la porzione della prima parte del segnale che passa oltre senza essere processata.

Release

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al livello originale quando il segnale scende al di sotto del valore soglia.

AutoMakeUp

Regola automaticamente il segnale in uscita per compensare eventuali perdite di guadagno.

Auto Release

Individua automaticamente l'impostazione di **Release** ottimale per il materiale audio considerato.

MakeUp Gain

Compensa le perdite di guadagno nel segnale in uscita causate dalla compressione.

LED Gain Reduction

Indica il livello di compressione del segnale.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

LINK CORRELATI

[Standard Compressor – Visualizzazione di dettaglio](#) a pag. 353

Tube Compressor

Il plug-in **Tube Compressor**, dotato di simulazione valvolare integrata, consente di ottenere degli effetti di compressione caldi e omogenei. Il VU meter indica il livello di riduzione del guadagno. Questo compressore dispone di una sezione side-chain interna che consente di filtrare il segnale di attivazione dell'effetto.

Input Gain

Determina il livello di compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore è la compressione che viene applicata.

Output Gain

Definisce il guadagno in uscita.

LED Gain Reduction

Indica il livello di compressione del segnale.

Attack

Determina la velocità di risposta del compressore. Più è lungo il tempo di attacco, più ampia è la porzione della prima parte del segnale che passa oltre senza essere processata.

Release

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al livello originale.

Auto Release

Individua automaticamente l'impostazione di **Release** ottimale per il materiale audio considerato.

Drive

Controlla la quantità di saturazione valvolare.

Mix

Definisce il bilanciamento del livello tra il segnale originale e il segnale processato.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

LINK CORRELATI

[Tube Compressor](#) – Visualizzazione di dettaglio a pag. 353

VintageCompressor

Il plug-in **VintageCompressor** è stato modellato sulla base dei compressori vintage.

Input Gain

In combinazione con il valore **Output Gain**, questo parametro determina il livello 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 Gain

Definisce il guadagno in uscita.

Attack

Determina il tempo di risposta del compressore. Più è lungo il tempo di attacco, più ampia è la porzione della prima parte del segnale che passa oltre senza essere processata.

Release

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al livello originale.

Attack Mode (Punch)

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.

Auto Release

Individua automaticamente l'impostazione di **Release** ottimale per il materiale audio considerato.

LED Gain Reduction

Indica il livello di compressione del segnale.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

LINK CORRELATI

[VintageCompressor](#) - Visualizzazione di dettaglio a pag. 354

EQ

È possibile regolare le impostazioni di equalizzazione per ciascuna delle 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 Banda di EQ attiv./disatt.

Attiva/disattiva la banda dell'equalizzatore.

2 Seleziona il tipo di banda di EQ

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, shelf o taglia alto/basso. Le bande 2 e 3 sono sempre dei filtri parametrici.

3 Gain

Imposta la quantità di attenuazione o di enfattizzazione. L'intervallo dei valori è ± 24 dB.

4 Fattore Q

Determina la larghezza della banda di frequenza su cui agisce il filtro. Valori più elevati danno come risultato intervalli di frequenze più stretti.

5 Frequenza

Definisce la frequenza centrale dell'intervallo di frequenze da tagliare o enfattizzare.

Tools

Fornisce uno strumento di lavoro per attenuare o enfattizzare il guadagno della fase di attacco e rilascio dell'audio.

EnvelopeShaper

Questo modulo channel strip può essere utilizzato per attenuare o enfattizzare il guadagno delle fasi di attacco e di rilascio del materiale audio. I valori dei parametri possono essere modificati utilizzando i diversi potenziometri. Fare attenzione ai livelli quando si aumenta il guadagno. Se necessario, ridurre il livello in uscita per evitare problemi di clipping.

Attack

Modifica il guadagno della fase di attacco del segnale.

Release

Modifica il guadagno della fase di rilascio del segnale.

Attack Length

Determina la lunghezza della fase di attacco.

Output Gain

Definisce il livello in uscita.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

Sat

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.

Low Filter

Un filtro low shelving a frequenza fissa.

High Filter

Un filtro taglia-alto. Utilizzare il fader della frequenza per ridurre la ruvidezza del segnale in uscita.

Dual

Simula l'utilizzo di due macchine a nastro in sequenza.

Auto Gain

Regola il guadagno automaticamente.

Output

Definisce il guadagno in uscita.

LED Drive Amount

Indica la quantità di spinta del segnale.

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.

Low Filter

Un filtro low shelving a frequenza fissa.

High Filter

Un filtro taglia-alto. Utilizzare il fader della frequenza per ridurre la ruvidezza del segnale.

Output Gain

Definisce il guadagno in uscita.

LED Drive Amount

Indica la quantità di spinta del segnale.

Limit

Consente di prevenire che si verifichi il clipping anche a livelli elevati. Aprire il menu a tendina per scegliere un'opzione tra **Brickwall Limiter**, **Maximizer** e **Standard Limiter**.

Brickwall Limiter

Il **Brickwall Limiter** fa in modo che il livello in uscita non superi mai un limite definito. Grazie al suo rapido tempo di attacco, questo modulo è anche in grado di ridurre 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

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

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al livello originale quando il segnale scende al di sotto del valore soglia.

Auto Release

Individua automaticamente l'impostazione di **Release** 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.

Mix Amount

Definisce il bilanciamento del livello tra il segnale originale e il segnale processato.

Output

Determina il livello massimo in uscita. Impostare questo valore a 0 dB per evitare problemi di clipping.

LED Gain Reduction

Visualizza l'entità della riduzione del guadagno.

Standard Limiter

Questo modulo channel strip garantisce che il livello in uscita non superi mai un livello definito, in modo da prevenire problemi di clipping nei dispositivi che seguono nella catena. **Standard Limiter** è in grado di regolare e ottimizzare automaticamente il parametro **Release** in base al materiale audio utilizzato, oppure può essere impostato manualmente.

Ingresso

Regola il guadagno in ingresso.

Release

Definisce il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al livello originale. Se l'opzione **Auto Release** è attivata, **Standard Limiter** individua automaticamente l'impostazione di **Release** ottimale per il materiale audio considerato.

Output

Determina il livello massimo in uscita.

LED Gain Reduction

Visualizza l'entità della riduzione del guadagno.

Salvataggio e caricamento dei preset dei channel strip

È possibile salvare e caricare dei preset per i moduli channel strip (chiamati preset dei channel strip). Questi tipi di preset hanno estensione file `.stripreset`.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Channel Strip** 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 con le impostazioni degli insert e dell'equalizzazione contenute nei preset delle tracce. I preset strip possono essere caricati, etichettati e salvati in **MediaBay**.

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset dello strip](#) a pag. 540

Opzioni di visualizzazione per i moduli strip

Le opzioni di visualizzazione consentono di scegliere come visualizzare i moduli **Strip** nella sezione corrispondente.

- Per aprire le opzioni di visualizzazione per la sezione **Strip**, fare clic-destro sull'intestazione della sezione e selezionare **Visualizza i moduli strip come**.

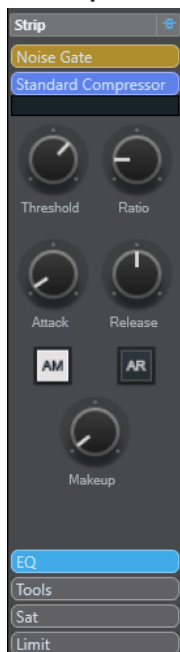
Sono disponibili le seguenti opzioni:

Moduli contestuali



Visualizza i moduli strip e i rispettivi controlli in un pannello pop-up.

Moduli strip



Visualizza i moduli strip e i rispettivi controlli nella sezione Strip.

Moduli strip (esclusivi)



Visualizza nella sezione Strip solamente il modulo strip selezionato e i relativi controlli.

NOTA

Le opzioni di visualizzazione hanno effetto solamente sui canali audio.

Mandate

La sezione **Mandate** per i canali relativi all'audio contiene gli slot per gli effetti in mandata. Questi slot consentono di caricare effetti in mandata e cursori per determinare il livello della mandata per un canale. Per i canali MIDI, la sezione **Mandate** dispone di diversi slot che consentono di caricare gli effetti in mandata.

È possibile utilizzare le mandate per assegnare i canali audio, instrument, gruppo ed FX ai canali di uscita, gruppo, FX, oppure come sorgenti side-chain dell'effetto.

Aggiunta di effetti in mandata

Nella sezione **Mandate** è possibile aggiungere degli effetti in mandata.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Mandate** per visualizzare la sezione 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

È possibile bypassare tutti gli effetti in mandata.

- Per bypassare tutte le mandate, attivare l'opzione **Bypass delle mandate attiv./disatt.** in cima alla sezione **Mandate**.
- Per disattivare la funzione di bypass, disattivare l'opzione **Bypass delle mandate attiv./disatt..**

Aggiunta di canali FX a un effetto in mandata

È possibile aggiungere una traccia canale FX che viene assegnata a un effetto in mandata direttamente all'interno della **MixConsole**.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sullo slot di una 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 **OK**.
-

RISULTATO

La traccia canale FX viene aggiunta alla **Finestra progetto** e la mandata viene automaticamente assegnata a questa traccia.

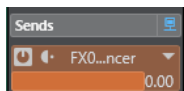
Opzioni di visualizzazione per gli effetti in mandata

Le opzioni di visualizzazione consentono di scegliere come visualizzare le **Mandate** selezionate nella sezione corrispondente.

- Per aprire le opzioni di visualizzazione per le mandate, fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Mandate** e selezionare **Visualizza le mandate come**.

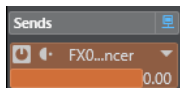
Sono disponibili le seguenti opzioni:

Destinazione delle mandate e guadagno



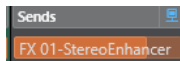
Visualizza la destinazione e il controllo del guadagno separatamente.

Destinazione delle mandate, guadagno e controlli delle mandate



Visualizza una combinazione della destinazione, del controllo del guadagno e dei controlli delle mandate.

Destinazione delle mandate e guadagno (compatta)



Visualizza una combinazione della destinazione e del controllo del guadagno in una linea.

Aggiunta delle immagini ai canali della MixConsole

È possibile aggiungere le immagini delle tracce per uno o più canali nella **MixConsole**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Immagini**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere un'immagine a un canale, selezionare il canale e fare doppio-clic sulla sezione delle immagini.
 - Per aggiungere la stessa immagine a più canali, selezionare i canali desiderati, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sulla sezione delle immagini.
3. Nel **Browser delle immagini delle tracce**, selezionare un'immagine.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'immagine viene visualizzata nell'elenco tracce e nella sezione delle immagini della **MixConsole**.

LINK CORRELATI

[Browser per le immagini delle tracce](#) a pag. 152

[Visualizzazione delle immagini delle tracce](#) a pag. 151

Aggiunta di note di testo a un canale della MixConsole

È possibile aggiungere delle annotazioni ai canali della **MixConsole**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della **MixConsole**, fare clic su **Configura il layout della finestra** 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 desiderato.
 3. Per chiudere il **Blocco note**, premere **Esc** o fare clic in un'altra sezione della **MixConsole**.
-

Applicazione dei colori dei canali ai controlli dei canali

È possibile applicare i colori dei canali ai controlli dei canali. Questa funzionalità è utile se si hanno molti canali nella **MixConsole** e si desidera poterli distinguere facilmente in base al colore.

PREREQUISITI

Sono stati assegnati manualmente o automaticamente dei colori alle tracce o ai canali.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Preferenze**.
2. Aprire la pagina **Interfaccia utente** e selezionare **Colori delle tracce e dei canali della MixConsole**.
3. Nella sezione **Colora le tracce e i canali della MixConsole**, attivare l'opzione **Canali della MixConsole**.
4. Facoltativo: per regolare la luminosità di un canale selezionato, utilizzare il cursore **Luminosità della selezione**.

NOTA

Per impostazione predefinita, il canale selezionato viene visualizzato in grigio. Per visualizzarlo colorato, attivare l'opzione **Visualizza il colore per il canale selezionato**. Sarà quindi possibile distinguerlo dagli altri canali grazie alla diversa intensità del colore.

5. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

I colori dei canali vengono applicati ai controlli dei canali.

LINK CORRELATI

[Assegnazione automatica dei colori alle nuove tracce/ai nuovi canali](#) a pag. 151

[Assegnazione dei colori alle singole tracce](#) a pag. 82

[Assegnazione dei colori alle tracce selezionate](#) a pag. 81

[Interfaccia utente](#) a pag. 950

[Interfaccia utente - Colori delle tracce e dei canali della MixConsole](#) a pag. 951

Panoramica delle latenze dei canali

Il display **Panoramica delle latenze del canale** mostra le latenze generate dagli effetti in insert o dai panner per i canali relativi all'audio nella **MixConsole**.

- Fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti della **MixConsole** e attivare l'opzione **Latenza del canale** per visualizzare le latenze dei canali nella sezione dei fader, quindi fare clic su **Apri la panoramica delle latenze dei canali** per aprire una vista d'insieme delle latenze per un canale specifico.



NOTA

L'opzione **Panoramica delle latenze dei canali** è disponibile solo se sono presenti delle latenze.

La **Panoramica delle latenze del canale** visualizza le seguenti informazioni:

Name	Type	Latency (ms)	Latency (Samples)
MultibandCompressor	Inserts 1	113.4 (*)	5442
Brickwall Limiter	Inserts 2	1.0 (**)	48
Total Channel Latency		114.4	5490

Nome

Il nome del plug-in che genera la latenza.

Tipo

Indica se la latenza è causata da un effetto in insert, da un modulo channel strip o da un panner.

Latenza (ms)

Visualizza la latenza in millisecondi.

NOTA

- Se il valore di latenza è contrassegnato da **(*)**, il plug-in corrispondente è dotato di un pulsante **Live** o di una modalità a bassa latenza. Se si attiva l'opzione **Forza la compensazione del ritardo**, questa modalità viene attivata automaticamente.
- Se il valore di latenza è contrassegnato da **(**)**, il plug-in corrispondente non presenta un pulsante **Live** o una modalità a bassa latenza. Se si attiva l'opzione **Forza la compensazione del ritardo** e la latenza del plug-in è maggiore della soglia della funzione **Forza la compensazione del ritardo**, questo plug-in viene disattivato automaticamente.

NOTA

Per fare in modo che il ritardo di qualsiasi plug-in venga compensato durante la riproduzione, assicurarsi che la funzione **Forza la compensazione del ritardo** sia disattivata.

Latenza (Campioni)

Visualizza la latenza in campioni.

Latenza totale del canale

Visualizza la latenza totale del canale in millisecondi e in campioni.

LINK CORRELATI

[Compensazione del ritardo dei plug-in](#) a pag. 363

[Menu funzioni](#) a pag. 319

[Forza la compensazione del ritardo](#) a pag. 568

[Finestra della MixConsole](#) a pag. 309

[VST](#) a pag. 952

Configurazione dei canali

È possibile aprire ciascun canale della **MixConsole** in una finestra **Configurazione dei canali** separata. In tal modo è possibile disporre di una migliore vista d'insieme e di una più semplice possibilità di modifica dei singoli canali e delle relative impostazioni.

La selezione dei canali nella finestra **Configurazione dei canali** viene sincronizzata con la selezione dei canali nella **MixConsole** e con la selezione delle tracce nella **Finestra progetto**.

NOTA

Per separare la selezione dei canali nella finestra **Configurazione dei canali** dalla selezione dei canali nella **MixConsole**, aprire il **Menu Funzioni** nella barra degli strumenti della finestra **Configurazione dei canali** e disattivare l'opzione **Reimposta in base ai pulsanti 'e' premuti o alle modifiche della selezione**.

Per aprire le impostazioni per un canale relativo all'audio, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione dei fader della **MixConsole**, selezionare il canale e fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.
- Nell'elenco tracce, selezionare la traccia e, nella sezione superiore dell' **Inspector**, fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.
- Nell'elenco tracce, selezionare la traccia e fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.



La finestra **Configurazione dei canali** è suddivisa in varie sezioni:

1 Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relativi alle impostazioni e alle funzioni della finestra **Configurazione dei canali**.

2 Insert/Strip

La sezione **Insert** dispone di diversi slot che consentono di caricare degli effetti in insert per un canale.

La sezione **Strip** consente di caricare dei moduli di processamento integrati per i singoli canali.

3 Channel Strip/Equalizzatore

La sezione **Channel Strip** consente di caricare dei moduli di processamento integrati per i singoli canali.

La sezione **Equalizzatore** dispone di un equalizzatore parametrico integrato che offre fino a quattro bande per ciascun canale audio.

4 Destinazioni

La sezione **Destinazioni** dispone di diversi slot che consentono di caricare degli effetti in mandata.

5 Fader

La sezione dei fader visualizza il canale corrente.

6 Catena di uscita

La catena di uscita consente di tenere traccia anche delle assegnazioni di uscita più complicate.

Le sezioni sono organizzate in aree, a sinistra e a destra della finestra **Configurazione dei canali**.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei canali – Insert del canale](#) a pag. 351

[Configurazione dei canali – Channel Strip](#) a pag. 351

[Configurazione dei canali – Equalizzatore](#) a pag. 356

[Configurazione dei canali – Destinazioni](#) a pag. 358

[Configurazione dei canali – Fader del canale](#) a pag. 358

[Impostazioni di equalizzazione](#) a pag. 333

Barra degli strumenti della finestra Configurazione dei canali

La barra degli strumenti della finestra **Configurazione dei canali** contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni della finestra **Configurazione dei canali**.

Navigazione dei canali

Vai all'ultimo canale modificato



Visualizza l'ultimo canale modificato nella finestra **Configurazione dei canali**. Questa opzione è disponibile solamente se sono stati modificati almeno 2 canali.

Vai al successivo canale modificato



Visualizza il canale successivo nella finestra **Configurazione dei canali**. Questa opzione è disponibile solamente se sono stati modificati almeno 2 canali.

Vai al canale della MixConsole precedente



Visualizza il canale precedente della **MixConsole** nella finestra **Configurazione dei canali**.

Vai al canale della MixConsole successivo



Visualizza il canale successivo della **MixConsole** nella finestra **Configurazione dei canali**.

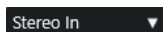
Divisore sinistro

Divisore sinistro

Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Sorgenti dei canali

Ingresso



Apri il nome del canale di ingresso.

Vai all'ingresso/Seleziona un ingresso



Visualizza il canale di ingresso nella finestra **Configurazione dei canali**.

Nome del canale

Nome del canale

Padshop 02

Visualizza il nome del canale che è visualizzato nella finestra **Configurazione dei canali**.

Destinazioni dei canali

Vai all'uscita/Seleziona un'uscita



Consente di aprire il canale di uscita nella finestra **Configurazione dei canali**.

Uscita

Stereo Out ▾

Visualizza il nome del canale di uscita.

Modifica del VST instrument

Modifica VST instrument



Consente di aprire il pannello di controllo del VST instrument. Questa funzione è disponibile solamente per i canali MIDI e instrument.

Catena di uscita

Visualizza la catena di uscita



Consente di visualizzare la catena di uscita. Questa funzione consente di tenere traccia anche delle assegnazioni di uscita più complicate.

Modelli delle tracce

Carica/Salva preset della traccia



Consente di caricare/salvare i preset della traccia.

Ricarica il preset della traccia



Consente di ricaricare i preset della traccia.

Funzioni dei canali

Menu funzioni



Apri un menu a tendina in cui è possibile selezionare una funzione relativa alla **Configurazione dei canali**.

Controlli dell'area della finestra

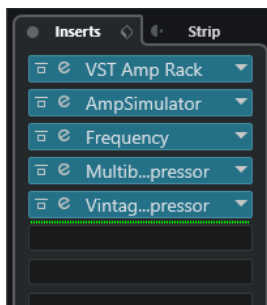
Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

Configurazione dei canali – Insert del canale

La sezione **Insert del canale** è visualizzata nella finestra **Configurazione dei canali**.



Bypass degli insert attivato/disattivato

Bypassa gli effetti in insert per il canale.

Insert

Consente di aggiungere degli effetti in insert per il canale.

Gestione dei preset

Consente di caricare o salvare dei preset della catena degli effetti.

Sposta il channel strip alla posizione pre/post-insert

Consente di spostare il channel strip alla posizione pre-fader o post-fader nel flusso del segnale.

Strip

Consente di attivare e configurare i moduli channel strip per il canale.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

Configurazione dei canali – Channel Strip

La sezione **Channel Strip/Equalizzatore** è visualizzata nella finestra **Configurazione dei canali**.



Bypass del channel strip attivato/disattivato

Bypassa i moduli channel strip per il canale.

NOTA

È possibile reinizializzare i moduli channel strip per il canale facendo **Alt/Opt**-clic su questo pulsante.

Channel Strip

Consente di attivare e configurare i moduli channel strip per il canale.

Gestione dei preset

Consente di caricare o salvare i preset strip.

Moduli channel strip

Sono visualizzati i seguenti moduli channel strip:

- Noise Gate
- Compressor
- EQ
- Tools
- Sat
- Limit

È possibile modificare la posizione dei moduli channel strip nella catena del segnale mediante trascinamento.

LINK CORRELATI

[Noise Gate](#) a pag. 335

[Compressor](#) a pag. 336

[EQ](#) a pag. 338

[Tools](#) a pag. 339

[Sat](#) a pag. 339

[Limit](#) a pag. 340

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

Standard Compressor – Visualizzazione di dettaglio

Il plug-in **Standard Compressor** offre una vista dettagliata contenente un numero maggiore di controlli e display degli indicatori di livello.

- Per aprire la visualizzazione di dettaglio, fare clic su **Modifica il modulo** .



Nella visualizzazione di dettaglio sono disponibili i seguenti parametri supplementari:

- Soft Knee/High Ratio
- Hold
- Analysis
- Dry Mix
- Indicatore del guadagno in ingresso
- Indicatore del guadagno in uscita
- Indicatore di riduzione del guadagno

È possibile chiudere la visualizzazione di dettaglio facendo clic su **Chiudi il modulo** .

LINK CORRELATI

[Standard Compressor](#) a pag. 336

Tube Compressor – Visualizzazione di dettaglio

Il plug-in **Tube Compressor** offre una vista dettagliata contenente un numero maggiore di controlli e display degli indicatori di livello.

- Per aprire la visualizzazione di dettaglio, fare clic su **Modifica il modulo** .



Nella visualizzazione di dettaglio sono disponibili i seguenti parametri supplementari:

- Character
- Interruttore Low/High per il parametro Ratio
- Sezione Side-chain con i parametri Frequency, Filter Type, Q-Factor e Monitor
- Indicatore del guadagno in ingresso
- Indicatore del guadagno in uscita

È possibile chiudere la visualizzazione di dettaglio facendo clic su **Chiudi il modulo** .

LINK CORRELATI

[Tube Compressor](#) a pag. 337

VintageCompressor - Visualizzazione di dettaglio

Il plug-in **VintageCompressor** offre una vista dettagliata con un numero maggiore di controlli e display con i valori relativi agli indicatori di livello.

- Per aprire la visualizzazione di dettaglio, fare clic su **Modifica il modulo** .



Nella visualizzazione di dettaglio sono disponibili i seguenti parametri supplementari:

- Mix
- Pulsanti Ratio
- Indicatore del guadagno in ingresso
- Indicatore del guadagno in uscita
- Indicatore di riduzione del guadagno

È possibile chiudere la visualizzazione di dettaglio facendo clic su **Chiudi il modulo** .

LINK CORRELATI

[VintageCompressor](#) a pag. 338

Maximizer – Visualizzazione di dettaglio

Il plug-in **Maximizer** offre una visualizzazione di dettaglio con un numero maggiore di controlli e la lettura dei valori degli indicatori di livello.

- Per aprire la visualizzazione di dettaglio, fare clic su **Modifica il modulo** .



Nella visualizzazione di dettaglio sono disponibili i seguenti parametri supplementari:

- **Classic**
Questa modalità è adatta per tutti gli stili musicali.
- **Modern**
Questa modalità è particolarmente indicata per gli stili di musica contemporanei. Il parametro **Release** consente di impostare il tempo di rilascio complessivo, mentre **Recover** permette un recupero più rapido del segnale all'inizio della fase di rilascio.
- **Soft Clip**
Attivare questa opzione per avviare in maniera morbida il limiting o il clipping del segnale e per generare degli armonici che aggiungono il calore tipico delle apparecchiature valvolari al materiale audio.
- Indicatore del livello in ingresso/uscita ad alta risoluzione con riduzione del guadagno.

È possibile chiudere la visualizzazione di dettaglio facendo clic su **Chiudi il modulo** .

LINK CORRELATI

[Maximizer](#) a pag. 341

Configurazione dei canali – Equalizzatore

La sezione **Channel Strip/Equalizzatore** è visualizzata nella finestra **Configurazione dei canali**.



Bypass degli equalizzatori attivato/disattivato

Bypassa le impostazioni di equalizzazione per il canale.

NOTA

È possibile reinizializzare gli equalizzatori facendo **Alt/Opt**-clic su questo pulsante.

Gestione dei preset

Consente di caricare o salvare i preset di equalizzazione.

Impostazioni di equalizzazione

Apri il pannello **Impostazioni di equalizzazione**.

Display dell'equalizzatore

Consente di regolare le impostazioni di equalizzazione per le 4 bande in un ampio riquadro di visualizzazione della curva di equalizzazione, con diverse modalità.

Controlli dell'equalizzatore

Consente di regolare le impostazioni di equalizzazione per le 4 bande in un ampio riquadro di visualizzazione della curva di equalizzazione, con diverse modalità.

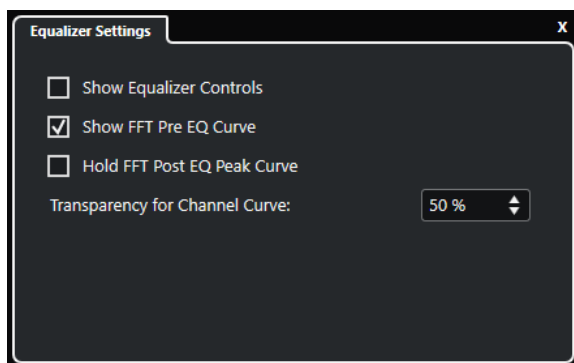
LINK CORRELATI

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

Pannello Impostazioni di equalizzazione

Il pannello **Impostazioni di equalizzazione** consente di configurare l'equalizzatore.

- Per aprire il pannello **Impostazioni di equalizzazione**, fare clic su **Impostazioni di equalizzazione** nella sezione **Equalizzatore** della finestra **Configurazione dei canali**.



Visualizza i controlli dell'equalizzatore

Visualizza/nasconde i controlli di equalizzazione.

Visualizza la curva FFT pre-EQ

Consente di visualizzare/nascondere la curva di ingresso FFT (Fast Fourier Transform) per il canale di riferimento.

Tieni il picco della curva FFT post-EQ

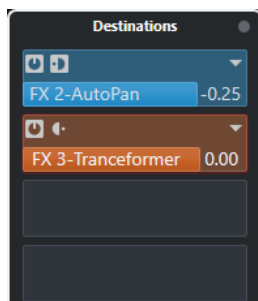
Tiene i valori di picco della curva di uscita FFT (Fast Fourier Transform) per il canale di riferimento.

Trasparenza della curva del canale

Consente di regolare la trasparenza dell'area piena della curva spettrale.

Configurazione dei canali – Destinazioni

La sezione **Mandate del canale** è visualizzata nella finestra **Configurazione dei canali**.



Bypass delle mandate attivato/disattivato

Bypassa gli effetti in mandata per il canale.

Mandate—Destinazioni

Consente di impostare una destinazione per gli effetti in mandata del canale.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

Configurazione dei canali – Fader del canale

La sezione **Fader del canale** è visualizzata nella finestra **Configurazione dei canali**.



I controlli sono gli stessi presenti nella sezione dei fader della **MixConsole**.

LINK CORRELATI

[La sezione dei fader](#) a pag. 321

[Configurazione dei canali](#) a pag. 347

Focus della tastiera nella MixConsole

L'area sinistra, la sezione 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

Per poter controllare la **MixConsole** con la tastiera, è necessario attivare il 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. Le sezioni dei canali e i controlli dei fader che sono stati selezionati per essere controllati mediante la tastiera sono indicati da un bordo di colore rosso.

OPZIONI

- Per navigare tra i controlli, utilizzare i tasti **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.

- Per attivare o disattivare un interruttore, premere **Invio**.
 - Per espandere o richiudere una sezione attiva, 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/Opt - 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/Opt - Invio**.
-

Effetti audio

Cubase viene fornito con una ricca selezione di effetti plug-in inclusi da utilizzare per processare i canali audio, gruppo e instrument.

Gli effetti e i relativi parametri sono descritti in maniera approfondita nel documento 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. Come risultato, l'intero segnale del canale passa attraverso l'effetto.

È possibile aggiungere fino a 8 diversi effetti in insert per ciascun canale.

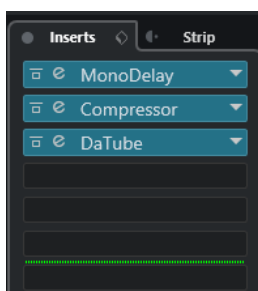
Utilizzare gli insert per gli effetti di distorsione, di filtro o per altri tipi di effetti che comportano una modifica delle caratteristiche tonali o dinamiche del suono.

Per aggiungere e modificare gli effetti in insert è possibile utilizzare le seguenti sezioni del programma:

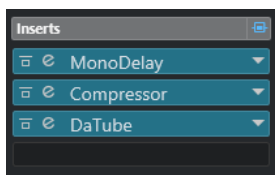
- La sezione **Insert** della **MixConsole**.



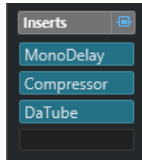
- La sezione **Insert** della finestra **Configurazione dei canali**.



- La sezione **Insert** dell'**Inspector**.



- La sezione **Inserts** della scheda **Canale**.



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.

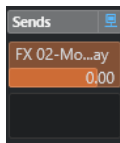
Ciascun canale audio possiede 8 mandate (Send), ognuna delle quali può essere liberamente assegnata a un effetto (o ad una catena di effetti).

Utilizzare gli effetti in mandata nei seguenti casi:

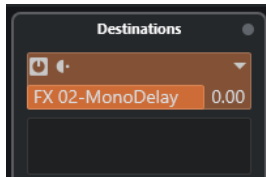
- Per controllare in maniera individuale per ciascun canale il bilanciamento tra il suono originale e il suono processato.
- Per utilizzare lo stesso effetto per più canali audio differenti.

Per modificare gli effetti in mandata è possibile utilizzare le seguenti sezioni del programma:

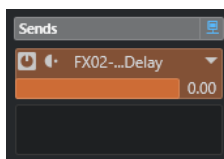
- La sezione **Mandate** della **MixConsole**.



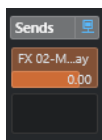
- La sezione **Destinazioni** della finestra **Configurazione dei canali**.



- La sezione **Mandate** dell'**Inspector**.



- La sezione **Sends** della scheda **Canale**.



LINK CORRELATI

[Processamento diretto offline](#) a pag. 392

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 e gli ingressi side-chain. Viene comunque mantenuta 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 la funzione smart plug-in processing, attivare l'opzione **Sospendere il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono dei segnali audio** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST—Plug-in**).

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.

Ingressi side-chain

Numerosi effetti VST 3 dispongono di ingressi side-chain. Questi ingressi consentono di controllare il funzionamento dell'effetto attraverso dei segnali esterni che sono assegnati all'ingresso side-chain.

Il processamento dell'effetto viene comunque applicato al segnale audio principale.

LINK CORRELATI

[Side-chain](#) a pag. 375

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 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 la compensazione del ritardo**.

LINK CORRELATI

[Forza la compensazione del ritardo](#) a pag. 568

[Finestra della MixConsole](#) a pag. 309

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, terzinati o col punto (da 1/1 a 1/32).

Per maggiori dettagli sugli effetti inclusi, fare riferimento al documento 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.

È possibile aggiungere fino a 8 diversi effetti in insert per ciascun canale relativo all'audio (tracce audio, tracce canale gruppo, tracce canale FX o canali dei VST instrument) o bus di uscita.

Il segnale passa attraverso gli effetti in insert dall'alto verso il basso, in base alla posizione dei rispettivi slot.

È possibile definire gli slot di insert post-fader per qualsiasi canale. Gli slot di insert post-fader sono sempre post-equalizzatore e post-fader.

NOTA

Per visualizzare tutti gli slot post-fader per gli effetti in insert nella **MixConsole**, fare clic-destro sulla sezione degli insert e, nel menu contestuale, attivare l'opzione **Visualizza tutti gli slot disponibili per gli insert**.

Utilizzare gli slot post-fader per gli effetti in insert quando si desidera che il livello rimanga immutato dopo l'effetto. Gli effetti di 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 identiche impostazioni su più canali, configurare un canale gruppo e applicare gli effetti come singolo insert per questo gruppo.

LINK CORRELATI

[Effetti di dithering](#) a pag. 380

[Aggiunta di effetti in insert ai canali gruppo](#) a pag. 365

Aggiungere degli effetti in insert

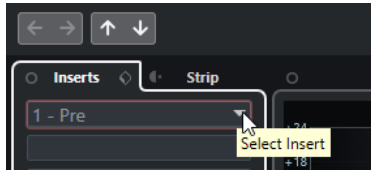
Se si aggiungono degli effetti in insert ai canali audio, l'audio viene inviato passando attraverso gli effetti in insert.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio.
2. Nell'elenco tracce, fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.

Si apre la finestra **Configurazione dei canali** 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. 380

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 **Studio > 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 **Configurazione dei canali** 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.

Aggiunta di 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. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia +**.
2. Fare clic su **Gruppo**.
3. Aprire il menu a tendina **Uscite audio** e selezionare i bus di uscita desiderati.

4. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
La traccia gruppo viene aggiunta all'elenco tracce.
 5. Nell'**Inspector** della traccia gruppo, aprire la sezione **Insert**.
 6. Fare clic sul primo slot degli effetti e selezionare un effetto dal selettore.
 7. 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.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo](#) a pag. 113

Aggiunta di canali gruppo ai canali selezionati

È possibile aggiungere un canale gruppo a più canali selezionati.

PREREQUISITI

Il progetto contiene alcune tracce che si intende assegnare a un canale gruppo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, fare clic-destro sulle tracce che si intende assegnare a un canale gruppo e selezionare **Aggiungi una traccia > Canale gruppo aggiunto ai canali selezionati**.
 2. Nella finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione dei canali per la traccia canale gruppo.
 3. Aprire il menu a tendina **Configurazione della cartella** e scegliere se si intende creare le tracce canale gruppo all'interno o all'esterno di una cartella dedicata.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

La traccia canale gruppo viene aggiunta all'elenco tracce. Nel menu a tendina **Assegnazione uscita** relativo alle tracce selezionate, è selezionato il gruppo. Le tracce vengono assegnate al canale gruppo.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Canale gruppo](#) a pag. 113

Copia degli 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 **Studio > MixConsole**.
2. Nella sezione **Insert**, individuare l'effetto in insert che si intende copiare.

3. Tenere premuto **Alt/Opt** e trascinare l'effetto in insert in uno slot di insert.
-

RISULTATO

L'effetto in insert viene copiato. Se lo slot di destinazione contiene già un effetto in insert, l'effetto esistente viene spostato in giù di uno slot.

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 **Studio > MixConsole**.
 2. Nella sezione **Insert**, individuare l'effetto in insert che si intende riposizionare.
 3. Trascinare l'effetto in insert in un altro 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

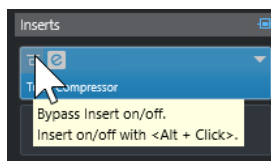
Se si desidera ascoltare una traccia senza che questa venga processata da un effetto, facendo però in modo che l'effetto non venga completamente rimosso dallo slot di insert, è possibile disattivarlo.

PREREQUISITI

È stato aggiunto un effetto in insert a un canale audio.

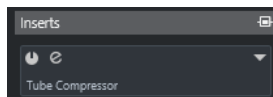
PROCEDIMENTO

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/Opt**-clic su **Bypass insert attiv./disatt.**



RISULTATO

L'effetto viene disattivato e tutte le operazioni di processamento vengono terminate; l'effetto rimane comunque caricato.



Bypassare gli effetti in insert

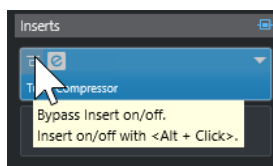
Se si desidera ascoltare una traccia senza che questa venga processata da un determinato effetto, facendo però in modo che l'effetto non venga completamente rimosso dallo slot di insert, è possibile bypassarlo. Il processamento di un effetto bypassato resta comunque attivo in background. Questo consente 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.

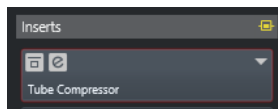
PROCEDIMENTO

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 **Bypass insert attiv./disatt.**



RISULTATO

L'effetto viene bypassato ma il processamento resta comunque attivo in background.



Rimozione degli effetti in insert

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia audio con l'effetto in insert che si desidera rimuovere.
 2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
 3. Sull'effetto che si intende rimuovere, fare clic su **Seleziona insert**.
 4. 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**.



2. Nella finestra di dialogo **Congela canale - Opzioni**, specificare un valore per il parametro **Dimensione della coda** in secondi.
Viene in questo modo aggiunto del tempo alla fine del file renderizzato. Come risultato, le code di riverberi o delay possono eseguire un completo e naturale fade-out.

RISULTATO

- L'uscita della traccia audio viene renderizzata in 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 il canale** si illumina.
- I controlli delle tracce vengono disabilitati.
- Gli eventi audio vengono bloccati.
- È ancora possibile modificare il livello e il panning, regolare l'equalizzazione e modificare gli effetti in mandata.

NOTA

Il file audio viene salvato nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- macOS: in **User/Documents**

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per scongelare una traccia congelata, fare nuovamente clic su **Congela il canale**.

LINK CORRELATI

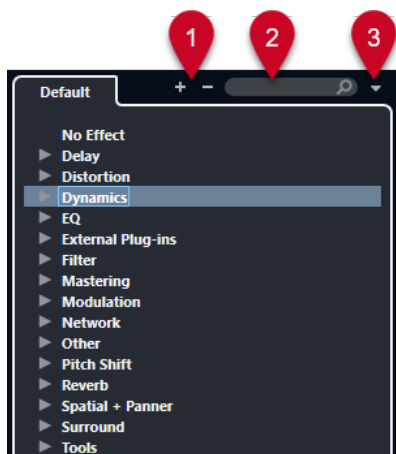
[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

Selettore degli effetti VST

Il selettore degli effetti VST consente di selezionare gli effetti VST dalla collezione attiva.

- Per aprire il selettore degli effetti VST, aprire la sezione **Insert** dell'**Inspector** di una traccia audio e, in uno slot di insert, fare clic su **Seleziona insert**.

Sono disponibili i seguenti controlli:



1 Espandi la struttura ad albero/Comprimi la struttura ad albero

Espande/Comprime la struttura ad albero.

2 Ricerca degli effetti VST

Consente di cercare gli effetti VST digitandone il nome (intero o una parte di esso), oppure la categoria.

3 Collezioni di plug-in e opzioni

Consente di selezionare una collezione.

Se si seleziona la collezione **Predefinita**, diventano disponibili le opzioni **Ordina per categoria** e **Ordina per rivenditore**. Queste opzioni consentono di organizzare la collezione predefinita.

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.

NOTA

Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST**) è possibile definire un livello della mandata predefinito. Fare **Ctrl/Cmd**-clic per impostare il livello della mandata su questo valore predefinito.

A tale scopo, creare delle tracce canale FX.

LINK CORRELATI

[Tracce canale FX](#) a pag. 371

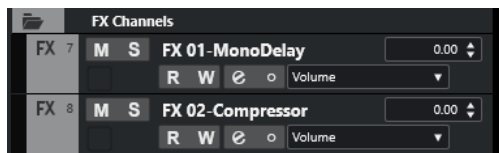
[VST](#) a pag. 952

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, esattamente 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 crearla 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.



Ciò si traduce in una migliore vista d'insieme e facilita la modifica delle tracce canale FX.

NOTA


Per risparmiare spazio su schermo, comprimere le cartelle dei canali FX.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle tracce canale FX](#) a pag. 371

Aggiunta delle tracce canale FX

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
 2. Fare clic su **Effetto**.
 3. Aprire il menu a tendina **Effetto** e selezionare un effetto per la traccia canale FX.
 4. Aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione dei canali per la traccia canale FX.
 5. Aprire il menu a tendina **Configurazione della cartella** e scegliere se creare le tracce canale FX all'interno o all'esterno di una cartella dedicata.
 6. Fare clic su **Aggiungi traccia**.
-

RISULTATO

La traccia canale FX viene aggiunta all'elenco tracce e l'effetto selezionato viene caricato nel primo slot di insert del canale FX disponibile.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto](#) a pag. 115

Aggiunta dei canali FX agli slot delle mandate

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare le tracce alle quali si intende aggiungere un canale FX.
 2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Mandate**.
 3. Fare clic-destro sullo slot della mandata per il canale FX e selezionare **Aggiungi un canale FX alla mandata**.
 4. Aprire il menu a tendina **Effetto** e selezionare un effetto per la traccia canale FX.
 5. Aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione dei canali per la traccia canale FX.
 6. Aprire il menu a tendina **Configurazione della cartella** e scegliere se creare le tracce canale FX all'interno o all'esterno di una cartella dedicata.
 7. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
-

RISULTATO

La traccia canale FX viene aggiunta allo slot della mandata della traccia.

Aggiunta dei canali FX ai canali selezionati

PREREQUISITI

Il proprio progetto contiene alcune tracce alle quali si intende aggiungere un canale FX.

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare tutte le tracce alle quali si intende aggiungere un canale FX.
 2. Fare clic-destro su una delle tracce e selezionare **Aggiungi una traccia > Canale FX aggiunto ai canali selezionati**.
 3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi una traccia**, aprire il menu a tendina **Effetto** e selezionare un effetto per la traccia canale FX.
 4. Aprire il menu a tendina **Configurazione** e selezionare una configurazione dei canali per la traccia canale FX.
 5. Aprire il menu a tendina **Configurazione della cartella** e scegliere se creare le tracce canale FX all'interno o all'esterno di una cartella dedicata.
 6. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

La traccia canale FX viene aggiunta all'elenco tracce. L'effetto selezionato viene caricato nel primo slot di insert disponibile del canale FX e nel primo slot della mandata disponibile di tutti i canali selezionati.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Effetto](#) a pag. 115

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 **Configurazione dei canali** 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

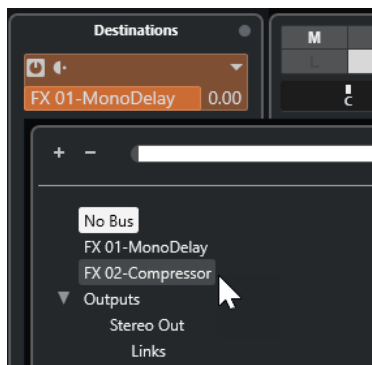
L'effetto selezionato viene aggiunto alla traccia canale FX come effetto in insert.

Assegnazione dei canali audio ai canali FX

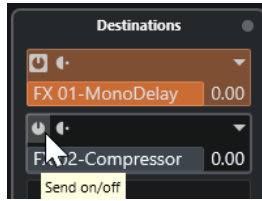
Se si assegna una mandata di un canale audio a un canale FX, l'audio viene inviato attraverso gli effetti in insert che sono stati configurati per il canale FX.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio.
2. Nell'elenco tracce, fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per aprire la finestra **Configurazione dei canali**.
3. Nella 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 **Mandata attiv./disatt.**



RISULTATO

L'audio viene inviato attraverso il canale FX.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Nella finestra **Configurazione dei canali** relativa al canale audio, tenere premuto **Alt/Opt** 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.

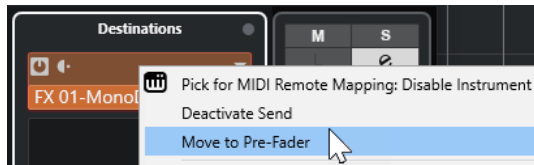
LINK CORRELATI

[Aggiunta delle tracce canale FX a pag. 371](#)

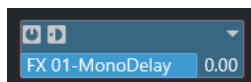
Mandate pre/post-fader

È possibile decidere se 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 **Configurazione dei canali** relativa al canale audio, fare clic-destro sulla mandata desiderata e selezionare **Sposta verso la posizione pre-fader**.

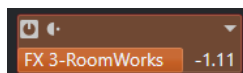


Il pulsante **Pre-/Post-fader** indica che la mandata si trova in posizione pre-fader.



- Per spostare una mandata in posizione post-fader, aprire la finestra **Configurazione dei canali** 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.



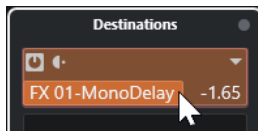
NOTA

Se si attiva l'opzione **Metti in mute le mandate pre-fader se i relativi canali sono in mute** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST**), le mandate in modalità pre-fader vengono messe in mute se si mettono in mute i relativi canali.

Regolazione del livello delle mandate

PROCEDIMENTO

1. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia canale FX contenente l'effetto per il quale si intende regolare il livello.
2. Aprire la sezione **Insert** dell'**Inspector** e fare clic sullo slot dell'effetto per aprire il relativo pannello di controllo.
3. Nel pannello di controllo dell'effetto, impostare il parametro **Mix** su 100.
Ciò consente di avere il pieno controllo del livello dell'effetto quando si utilizzano le mandate per controllare successivamente il bilanciamento del segnale.
4. Nell'elenco tracce, selezionare la traccia audio che è inviata attraverso l'effetto per il quale si intende regolare il livello.
5. Fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per aprire la finestra **Configurazione dei canali** per la traccia audio.
6. Nella scheda **Destinazioni**, individuare lo slot dell'effetto ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra per impostare il livello della mandata. Fare **Ctrl/Cmd**-clic per impostare il livello sul livello predefinito della mandata, come specificato nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **VST**).



Viene in tal modo determinata la quantità di segnale proveniente dal canale audio che viene assegnata al canale FX.

RISULTATO

Il livello dell'effetto viene regolato in base alle impostazioni definite.

NOTA

Per determinare la quantità di segnale proveniente dal canale FX che viene inviata al bus di uscita, aprire la finestra **Configurazione dei canali** relativa alla traccia canale FX e regolare il livello di ritorno dell'effetto.

Side-chain

Molti effetti VST 3 supportano le funzionalità side-chain. Il side-chain consente di utilizzare l'uscita di una traccia per controllare l'azione di un effetto su un'altra traccia.

Gli effetti appartenenti alle seguenti categorie dispongono della funzionalità side-chain:

- Modulazione
- Delay
- Filtro

Mediante l'attivazione del side-chain è possibile:

- Utilizzare il segnale side-chain come sorgente di modulazione.
- Applicare il ducking allo strumento, cioè ridurre il volume della traccia instrument quando nella traccia audio è presente un segnale.

- Comprimerne il segnale di una traccia audio quando viene avviata una seconda traccia audio. Questo effetto viene comunemente utilizzato per aggiungere una compressione a un suono di basso quando suonano dei colpi di batteria.

NOTA

Per una descrizione dettagliata dei plug-in che possiedono la funzionalità side-chain, fare riferimento al documento separato **Riferimento dei plug-in**.

NOTA

- Alcune combinazioni di tracce e ingressi side-chain potrebbero generare dei cicli di feedback e una latenza aggiuntiva. In questi casi, le opzioni side-chain non sono disponibili.
 - Le connessioni side-chain vengono mantenute solamente quando si sposta un effetto all'interno di uno stesso canale. Quando si trascina e si rilascia un effetto tra due canali o quando si copia un effetto in un altro slot effetti, le connessioni side-chain vengono perse.
-

Side-chain e modulazione

I segnali side-chain bypassano la modulazione LFO integrata e applicano una modulazione in base all'involuppo del segnale side-chain. Poiché ciascun canale viene analizzato e modulato separatamente, è possibile in questo modo creare incredibili effetti di modulazione spaziale.

LINK CORRELATI

[Assegnazioni side-chain](#) a pag. 378

[Attivazione di un effetto delay con i segnali side-chain](#) a pag. 376

[Attivazione di un compressore con i segnali side-chain](#) a pag. 377

[Creazione delle connessioni side-chain da ingressi multipli](#) a pag. 379

Attivazione di un effetto delay con i segnali side-chain

È possibile utilizzare i segnali side-chain per creare un effetto ducking delay. Questa funzione è utile nel caso in cui si desideri applicare un effetto delay che sia udibile solamente quando non è presente alcun segnale su una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia audio che contiene l'audio che si intende ritardare.
2. Selezionare **Progetto > Duplica tracce**.
Gli eventi sulla traccia duplicata vengono utilizzati esclusivamente per ridurre il volume dell'effetto aggiunto alla traccia originale.
3. Selezionare la traccia originale.
4. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert** e selezionare ad esempio **Delay > PingPongDelay**.
5. Nel pannello di controllo dell'effetto, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Attiva/Disattiva il side-chain**.



6. Fare clic su **Configura le assegnazioni side-chain**.
7. Fare clic su **Aggiungi una sorgente side-chain** e selezionare la traccia duplicata dal selettore.
8. Facoltativo: regolare il livello della mandata nel campo valori **Livello**.
9. Nella **Finestra progetto**, selezionare la traccia duplicata.
10. Nell'**Inspector**, fare clic su **Assegnazione uscita** e selezionare il nodo side-chain per l'effetto **PingPongDelay**.

RISULTATO

I segnali provenienti dalla traccia duplicata vengono assegnati all'effetto. Ogni volta che entrano dei segnali audio nella traccia, l'effetto delay viene disattivato.

NOTA

Per fare in modo che anche i segnali audio che presentano un volume basso o medio silenzino l'effetto delay, è possibile regolare il volume della traccia duplicata.

LINK CORRELATI

[Side-chain](#) a pag. 375

[Assegnazioni side-chain](#) a pag. 378

Attivazione di un compressore con i segnali side-chain

Effetti come compressori, expander o gate possono essere attivati tramite dei segnali side-chain che superano un livello soglia specificato. Ciò consente di abbassare il volume di un segnale audio ogni volta che subentra un altro segnale audio.

PREREQUISITI

È stato ad esempio configurato un progetto con una traccia di basso e una di batteria e si desidera ridurre il volume del basso ogni volta che viene suonato un colpo di batteria.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia di basso.
2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
3. Fare clic sul primo slot degli effetti e, dal selettore, selezionare **Dynamics > Compressor**.

4. Nel pannello di controllo dell'effetto, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Attiva/Disattiva il side-chain**.
5. Nel pannello di controllo dell'effetto, fare clic su **Configura le assegnazioni side-chain**.
6. Fare clic su **Aggiungi una sorgente side-chain** e selezionare la traccia di grancassa dal selettore.
7. Facoltativo: regolare il livello della mandata nel campo valori **Livello**.

RISULTATO

Il side-chain della traccia di grancassa è stato collegato all'effetto **Compressor** nella traccia di destinazione. Il segnale della grancassa attiva il **Compressor** sulla traccia di basso. A questo punto, quando viene riprodotto il progetto, il basso viene compresso ogni volta che il segnale nella traccia della cassa di batteria supera il valore soglia impostato.

LINK CORRELATI

[Side-chain](#) a pag. 375

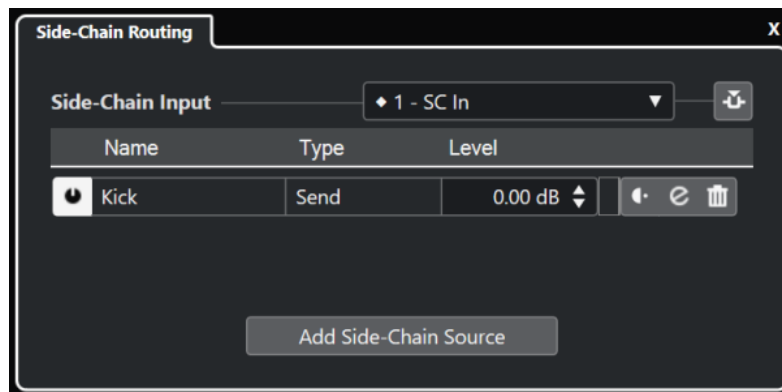
[Assegnazioni side-chain](#) a pag. 378

Assegnazioni side-chain

Il pannello **Assegnazioni side-chain** consente di configurare le assegnazioni side-chain per il plug-in selezionato.

- Per aprire il pannello **Assegnazioni side-chain**, fare clic su **Configura le assegnazioni side-chain** nel pannello di controllo del plug-in.

Sono disponibili i seguenti controlli:



Seleziona l'ingresso side-chain del plug-in

Questo menu a tendina è disponibile solamente se il plug-in supporta più ingressi side-chain. Dal menu a tendina, selezionare l'ingresso per il quale si intende aggiungere una sorgente side-chain. Gli ingressi side-chain del plug-in che sono assegnati a delle sorgenti side-chain vengono indicati da un rombo accanto al nome dell'ingresso. Il numero di ingressi side-chain effettivamente disponibili dipende dal plug-in.

Attiva/disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.

Attiva/disattiva la sorgente di side-chain

Consente di abilitare/disabilitare la sorgente side-chain.

Nome

Visualizza il nome della sorgente side-chain.

Tipo

Visualizza il tipo della sorgente side-chain.

Livello

Consente di regolare il livello della mandata.

Indicatore di livello

Visualizza il livello del volume della traccia in ingresso.

Pre-/Post-fader

Consente di impostare l'insert in posizione pre-fader o post-fader.

Modifica la configurazione dei canali

Apri la finestra **Configurazione dei canali** per la sorgente side-chain selezionata.

Rimuovi la sorgente side-chain

Consente di rimuovere la sorgente side-chain.

Aggiungi una sorgente side-chain

Apri un selettore che consente di aggiungere una sorgente side-chain.

LINK CORRELATI

[Side-chain](#) a pag. 375

[Creazione delle connessioni side-chain da ingressi multipli](#) a pag. 379

Creazione delle connessioni side-chain da ingressi multipli

Per i plug-in che supportano gli ingressi side-chain multipli, è possibile creare delle connessioni side-chain provenienti dagli ingressi side-chain multipli di quel plug-in.

PREREQUISITI

Si sta utilizzando un effetto plug-in che supporta diversi ingressi side-chain, come ad esempio il plug-in **Squasher**.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare una traccia audio.
2. Nell'elenco tracce, fare clic su **Modifica la configurazione del canale**.
Si apre la finestra **Configurazione dei canali** relativa al canale audio.
3. Nella sezione **Insert**, fare clic sul primo slot di insert nella scheda **Insert** e, dal selettore, selezionare l'effetto plug-in che supporta gli ingressi side-chain multipli.
L'effetto in insert selezionato viene caricato e attivato e l'audio viene inviato passando attraverso di esso. Si apre quindi il pannello di controllo dell'effetto.
4. Nel pannello di controllo dell'effetto, fare clic su **Configura le assegnazioni side-chain**.
5. Nel pannello **Assegnazioni side-chain**, fare clic su **Seleziona l'ingresso side-chain del plug-in** e, dal menu a tendina, selezionare l'ingresso del plug-in per la sorgente side-chain.
Il numero di ingressi side-chain effettivamente disponibili dipende dal plug-in.
6. Fare clic su **Aggiungi una sorgente side-chain** e selezionare una sorgente dal menu a tendina.
7. Facoltativo: ripetere i passaggi descritti sopra per attivare più ingressi del plug-in.
8. Regolare l'effetto plug-in come desiderato e non dimenticarsi di attivare gli ingressi side-chain corrispondenti.

RISULTATO

Il numero di ingressi side-chain possibili determina il numero di bande che possono essere controllate dalle sorgenti side-chain.

LINK CORRELATI

[Side-chain](#) a pag. 375

[Assegnazioni side-chain](#) a pag. 378

Effetti di dithering

Gli effetti di dithering consentono di controllare il rumore prodotto dagli errori di quantizzazione che possono verificarsi quando si esegue un mixdown verso un valore di risoluzione in bit inferiore.

Il dithering aggiunge un particolare tipo di rumore a un livello estremamente basso per minimizzare l'impatto degli errori di quantizzazione. Questo rumore è difficilmente udibile ed è comunque preferibile alla distorsione causata dagli errori.

Applicazione di effetti di dithering

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > MixConsole**.
 2. Fare clic su **Modifica la configurazione del canale** per il canale di uscita.
 3. Nella sezione **Insert**, fare clic su uno slot degli effetti post-fader, quindi selezionare **Mastering > Lin Dither**.
 4. Nel pannello del plug-in, selezionare un valore di risoluzione in bit per il file di mixdown che si intende creare.
-

LINK CORRELATI

[Esportazione di un mixdown audio](#) a pag. 850

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.

I seguenti controlli sono disponibili per tutti gli effetti:



- 1 Attiva effetto**
Attiva/Disattiva l'effetto.
- 2 Bypassa effetto**
Consente di bypassare l'effetto.
- 3 Lettura dell'automazione/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 Applica le impostazioni correnti ad A e B**
Copia i parametri dell'effetto della configurazione A nella configurazione B e viceversa.
- 6 Attiva/Disattiva il side-chain**
Consente di attivare/disattivare la funzionalità side-chain.
- 7 Configura le assegnazioni side-chain**
Consente di configurare le assegnazioni side-chain per il plug-in selezionato.
- 8 Browser dei preset**
Apre il browser dei preset, all'interno del quale è possibile selezionare un altro preset.
- 9 Carica il programma precedente/Carica il programma successivo**
Consente di caricare il programma precedente/successivo nel browser dei preset.
- 10 Gestione dei preset**
Apre un menu a tendina che consente di salvare o caricare un preset.
- 11 Aggiungi un'immagine del plug-in VST al rack Media**
Aggiunge un'immagine del plug-in VST al rack **Media**. Questa funzione è disponibile solamente per i plug-in di altri produttori.
- 12 Menu funzioni**
Apre un menu a tendina contenente una serie di funzioni e impostazioni specifiche.
- 13 Visualizza/Nascondi i controlli rapidi VST**
Visualizza/nasconde i controlli rapidi.

14 Stato di blocco dei controlli rapidi focalizzati: Bloccato/Sbloccato

Consente di bloccare il focus dei controlli rapidi sulla finestra dei plug-in.

15 Indicatore dei controlli rapidi focalizzati

Se questo indicatore è illuminato, la finestra dei plug-in ha il focus dei controlli rapidi.

NOTA

Per maggiori informazioni sugli effetti inclusi e sui relativi parametri, consultare il documento separato **Riferimento dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Nascondere/visualizzare i pannelli di controllo degli effetti](#) a pag. 383

Menu contestuale del pannello di controllo degli effetti

Il menu contestuale e il menu **Funzioni** del pannello di controllo degli effetti visualizzano le funzioni e le impostazioni specifiche per gli effetti.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro in un'area vuota del pannello di controllo degli effetti.
- Aprire il menu a tendina **Funzioni** nel pannello di controllo degli effetti.

Sono disponibili le seguenti funzioni:

Copia le impostazioni di <nome dell'effetto VST>/Incolla le impostazioni di <nome dell'effetto VST>

Consente di copiare le impostazioni dell'effetto e di incollarle in un altro effetto.

Carica preset/Salva preset

Consente di caricare/salvare un preset.

Preset predefiniti

Consente di definire e salvare un preset predefinito.

Passa alla configurazione A/Passa alla configurazione B

Passa alla configurazione B quando è attiva la configurazione A e viceversa.

Applica le impostazioni correnti ad A e B

Copia i parametri dell'effetto della configurazione A nella configurazione B e viceversa.

Attiva le uscite

Consente di attivare una o più uscite per l'effetto.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare il side-chain per l'effetto.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per gli effetti VST 3 che supportano le funzionalità side-chain.

Remote Control Editor

Apri il **Remote Control Editor**.

Passa all'Editor generico

Consente di aprire l'editor generico per l'effetto.

Consenti il ridimensionamento della finestra

Consente il ridimensionamento dinamico delle finestre dei plug-in di terze parti in Cubase. Questa funzionalità è utile se si attiva l'opzione **Abilita HiDPI** (solo Windows) nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale**) e il proprio plug-in non supporta le impostazioni relative ai dpi.

NOTA

La funzione **Consenti il ridimensionamento della finestra** è specifica per i singoli plug-in. Attivarla/disattivarla per ogni plug-in per il quale si intende utilizzarla.

LINK CORRELATI

[Generale](#) a pag. 940

[Side-chain](#) a pag. 375

Regolazione di precisione delle impostazioni degli effetti

Le impostazioni dei parametri degli effetti possono essere utilizzate come punto di partenza per eseguire ulteriori regolazioni di precisione e per le successive comparazioni delle nuove impostazioni con le impostazioni originali.

PREREQUISITI

Sono stati regolati i parametri per un effetto.

PROCEDIMENTO

1. 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.
2. 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 configurazioni possono essere utilizzate come punto di partenza per eseguire ulteriori regolazioni di precisione.

Nascondere/visualizzare i pannelli di controllo degli effetti

Quando si aggiunge un effetto audio, si apre automaticamente il rispettivo pannello di controllo. I pannelli di controllo possono essere nascosti. Questo contribuisce ad avere una migliore vista d'insieme, nel caso in cui siano stati aggiunti numerosi plug-in al progetto i cui pannelli di controllo occupano un'ampia porzione di spazio su schermo.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Finestra > Nascondi la finestra dei plug-in**.

NOTA

La funzione **Nascondi la finestra dei plug-in** nasconde anche i pannelli di controllo dei VST instrument.

RISULTATO

I pannelli di controllo vengono nascosti e messi in background. Per visualizzarli nuovamente, selezionare **Visualizza le finestre dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

Chiusura di tutti i pannelli di controllo

Quando si aggiunge un effetto audio, si apre automaticamente il rispettivo pannello di controllo. È possibile chiudere tutti i pannelli di controllo contemporaneamente.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Finestra > Chiudi tutte le finestre dei plug-in**.

NOTA

La funzione **Chiudi tutte le finestre dei plug-in** chiude anche i pannelli di controllo dei VST instrument.

RISULTATO

I pannelli di controllo vengono chiusi.

LINK CORRELATI

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

Preset degli effetti

I preset degli effetti consentono di salvare le impostazioni dei parametri per un determinato effetto. Gli effetti inclusi dispongono di un'ampia varietà di preset che possono essere caricati, modificati e salvati.

Sono disponibili i seguenti tipi di preset per gli effetti:

- I preset VST per un plug-in rappresentano delle impostazioni dei parametri per un effetto specifico.
- I preset degli insert possono contenere l'intera sezione degli effetti in insert, completa delle impostazioni per ciascun effetto.

I preset degli effetti vengono salvati nella seguente posizione:

- Windows: `\Users\\My Documents\VST 3 Presets\\`
- macOS: `/Users/<nome utente>/Library/Audio/Presets/<produttore>\<nome del plug-in>`

LINK CORRELATI

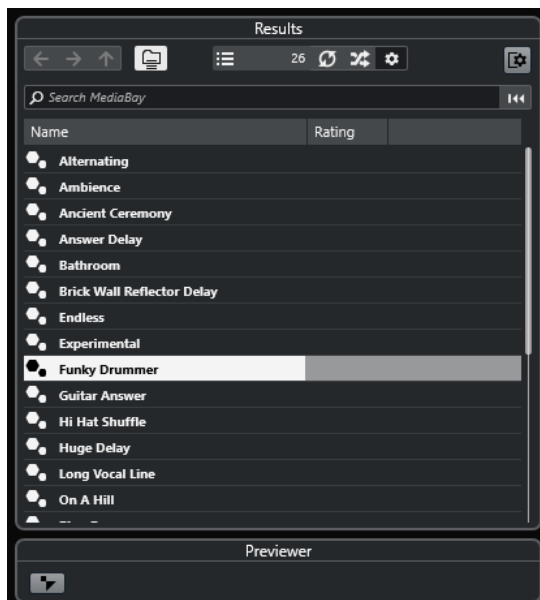
[Caricamento dei preset degli effetti](#) a pag. 385

[Caricamento dei preset di insert](#) a pag. 388

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.



La sezione **Risultati** del browser dei preset riporta un elenco dei preset disponibili per l'effetto selezionato.

Caricamento dei preset degli effetti

La maggior parte degli effetti plug-in VST dispongono di 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. Fare clic nel browser dei preset che si trova in cima al pannello di controllo.



2. Nella sezione dei **Risultati**, selezionare un preset dall'elenco.
3. Fare doppio-clic per caricare il preset che si desidera applicare.

RISULTATO

Il preset viene caricato.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per tornare al preset che era stato selezionato al momento dell'apertura del browser dei preset, fare 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 la finestra di dialogo **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 l'Inspector degli attributi** nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo e definire gli attributi desiderati per il preset.

6. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il preset dell'effetto viene salvato.

Salvataggio dei preset degli effetti predefiniti

È possibile salvare le proprie impostazioni dei parametri degli effetti personalizzate sotto forma di preset degli effetti predefiniti. 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 predefinito**.

3. Fare clic su **Sì**.

RISULTATO

Le impostazioni degli effetti vengono salvate sotto forma di preset predefiniti. Ogni volta che si carica l'effetto viene caricato automaticamente il preset predefinito.

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 nel 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.
-

Salvataggio dei preset di insert

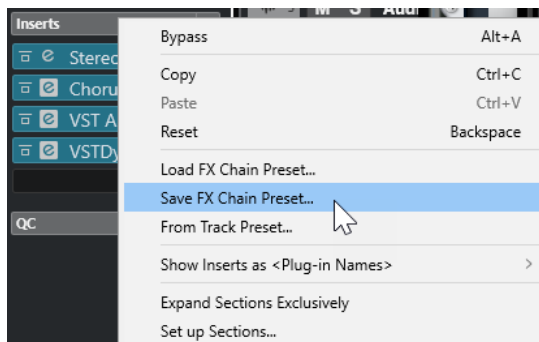
È possibile salvare gli insert per un canale sotto forma di un preset di insert, insieme a tutte le impostazioni dei relativi parametri. I preset di insert possono essere applicati a tracce audio, instrument, canale FX o gruppo.

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. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Insert** e selezionare **Salva il 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.

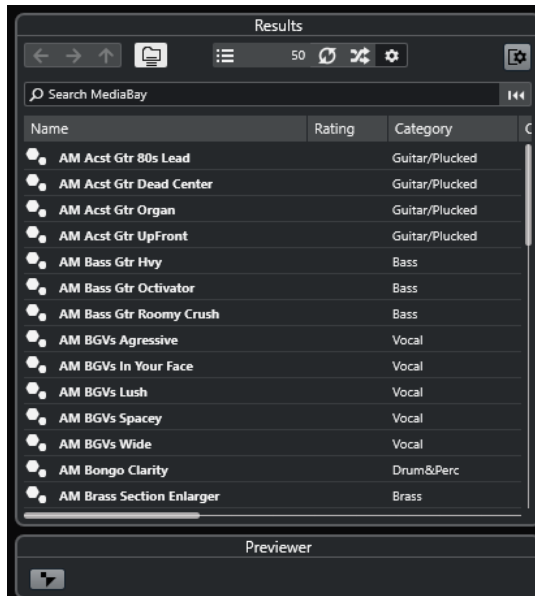
PREREQUISITI

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. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Insert** e selezionare **Carica un 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 delle tracce

È possibile estrarre gli effetti che sono utilizzati in un preset delle tracce e caricarli all'interno della propria sezione degli insert.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia alla quale si intende applicare il nuovo preset.
 2. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Insert**.
 3. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **Insert** e selezionare **Da un preset delle tracce**.
 4. Nel pannello dei preset delle tracce, 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 delle tracce.

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce](#) a pag. 159

Finestra Informazioni sui componenti di sistema

La finestra **Informazioni sui componenti di sistema** 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 componenti di sistema**, selezionare **Studio > Più opzioni > Informazioni sui componenti di sistema**.

Active	Instances	Name	Architecture	Vendor	File	Path
✓	-	FLAC	x64	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	N:\Steinberg\Cubase Elements AI LE
✓	-	MPEG 1 Layer 2	x64	Steinberg Media Technologies	MPEG2DecoderAudioHandler.dll	N:\Steinberg\Cubase Elements AI LE
✓	-	MPEG 1 Layer 3 (Fraunhofer)	x64	Steinberg Media Technologies	MP3AudioHandler.dll	N:\Steinberg\Cubase Elements AI LE
✓	-	OggVorbis	x64	Steinberg Media Technologies	xiph.dll	N:\Steinberg\Cubase Elements AI LE
✓	-	Windows Media Audio	x64	Steinberg Media Technologies	WMAAudioHandler.dll	N:\Steinberg\Cubase Elements AI LE

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.

Architettura

L'architettura 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 che è compatibile con il plug-in.

Gestione dei componenti di sistema nella finestra Informazioni sui componenti di sistema

- Per rendere un plug-in disponibile per la selezione all'interno del programma, attivarlo nella colonna di sinistra.
Solamente i plug-in attivati vengono visualizzati 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.

Esportazione di file di informazioni sui componenti di sistema

Per scopi di archiviazione o per la risoluzione di problemi, è possibile salvare le informazioni sui componenti di sistema sotto forma di file XML.

- Il file sui componenti di sistema contiene una serie di informazioni sui plug-in installati/disponibili, sulla relativa versione, sul fornitore, ecc.
- Il file .xml può essere aperto in qualsiasi applicazione editor che supporta il formato XML.

NOTA

La funzione di esportazione non è disponibile per i plug-in del programma.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro al centro della finestra **Informazioni sui componenti di sistema** e selezionare **Esporta**.
 2. Nella finestra di dialogo, specificare un nome e una posizione per il file di esportazione.
 3. Fare clic su **Salva** per esportare il file.
-

Processamento diretto offline

La funzione **Processamento diretto offline** consente di aggiungere in maniera istantanea dei processi audio agli eventi audio, alle clip o agli intervalli selezionati, senza distruggere l'audio originale.

L'applicazione di effetti offline è una pratica comune nelle attività di modifica dei dialoghi e nel sound design. Il processamento offline presenta numerosi vantaggi rispetto all'applicazione di effetti in tempo reale:

- Il flusso di lavoro si basa sulle clip. Ciò consente di applicare effetti diversi agli eventi presenti sulla stessa traccia.
- La **MixConsole** può essere mantenuta libera da effetti in insert e modifiche dei parametri. Ciò rende più semplice il successivo mixaggio da parte di un altro operatore su un sistema differente.
- Il carico sulla CPU è decisamente inferiore.

La funzione **Processamento diretto offline** consente di annullare qualsiasi modifica relativa ai processi audio. È sempre possibile tornare alla versione originale, non processata, dell'audio. Questo grazie al fatto che il processamento non va ad agire sui file audio veri e propri.

Se si processa un evento, una clip 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.

Tutte le operazioni di processamento offline applicate vengono salvate con il progetto e possono ancora essere modificate dopo la riapertura del progetto. Le operazioni della finestra **Processamento diretto offline** per l'audio selezionato rimangono memorizzate nei backup del progetto.

Il processamento viene sempre applicato alla selezione. La selezione può includere uno o più eventi nella **Finestra progetto** o nell'**Editor delle parti audio**, una clip audio nel **Pool**, oppure uno o più intervalli di selezione nella **Finestra progetto** o nell'**Editor dei campioni**. Se una selezione è più breve rispetto al file audio, viene processato solamente l'intervallo selezionato.

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 **Continua** per processare tutte le copie condivise.
- Selezionare **Nuova versione** per processare solamente l'evento selezionato.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è selezionata l'opzione **Apri la finestra di dialogo delle opzioni** per l'impostazione **In caso di processamento di clip condivise** all'interno della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**).

LINK CORRELATI

[Modifica dei processi](#) a pag. 396

[Modifica - Audio](#) a pag. 931

[Flusso di lavoro del processamento diretto offline](#) a pag. 393

[Finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 393

Flusso di lavoro del processamento diretto offline

È possibile eseguire delle operazioni di processamento offline all'interno della finestra **Processamento diretto offline**. La finestra visualizza sempre il processamento dell'audio selezionato.

Quando si aggiunge o si modifica il processamento offline, si applica quanto segue:

- Se si aggiunge un processo, vengono caricate le ultime impostazioni dei parametri utilizzate. È possibile ripristinare le impostazioni predefinite facendo clic su **Ripristina i valori predefiniti**.
- Tutte le modifiche vengono istantaneamente applicate all'audio.
- Se si modificano dei parametri o si rimuovono dei processi, questo si riflette istantaneamente sull'audio.
- Mentre è in esecuzione un processo si ottiene un riscontro visivo.

NOTA

È possibile aggiungere, modificare o eliminare dei processi audio in qualsiasi momento, anche se è in esecuzione un processo. Viene immediatamente avviato un nuovo processo di rendering.

- È possibile annullare e ripetere tutte le operazioni eseguite nella finestra **Processamento diretto offline** utilizzando i comandi **Ctrl/Cmd - Z** o **Shift - Ctrl/Cmd - Z**.
- È possibile applicare all'audio tutte le operazioni di processamento offline in maniera permanente.
- Se si carica un progetto con delle operazioni di processamento offline relative a processi audio che non sono disponibili sul proprio computer, questi processi sono indicati con la dicitura **Non disponibile** nella finestra **Processamento diretto offline**.

LINK CORRELATI

[Finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 393

[Comandi da tastiera per il processamento diretto offline](#) a pag. 403

Finestra Processamento diretto offline

La finestra **Processamento diretto offline** consente di aggiungere, modificare o eliminare dei processi audio in maniera istantanea per uno o più eventi, clip o intervalli di selezione, tutto in un'unica finestra. È inoltre possibile annullare qualsiasi operazione di processamento audio effettuata.

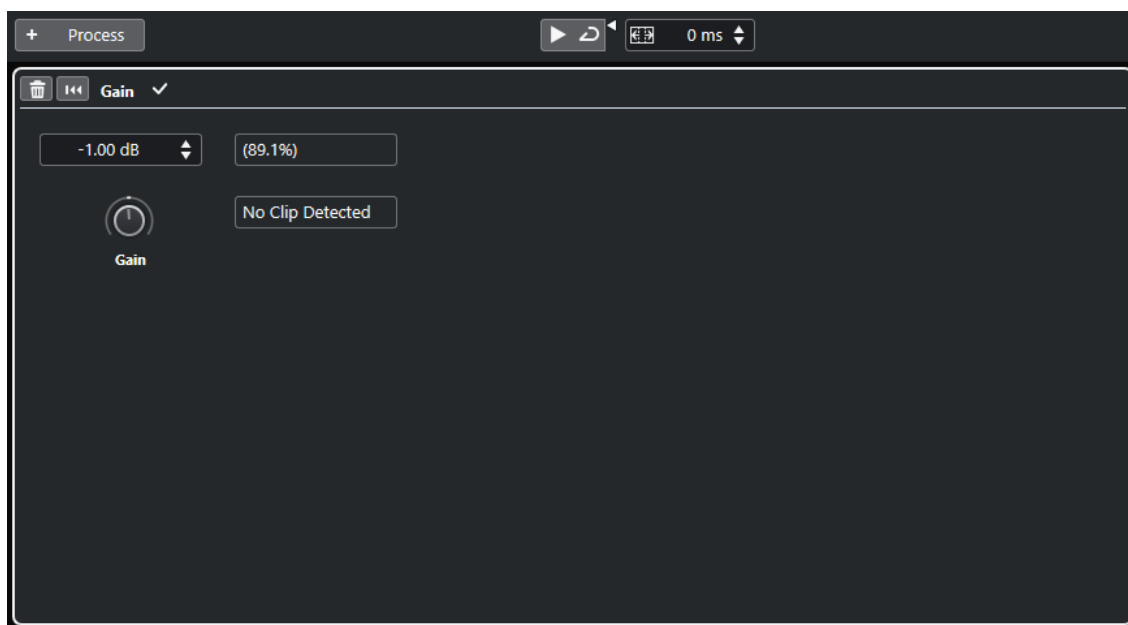
Per aprire la finestra **Processamento diretto offline**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Audio > Processamento diretto offline**.
- Premere **F7**.
- Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Apri la finestra Processamento diretto offline**.

- Selezionare **Audio > Processi** e, dal sotto menu, selezionare un processo.

NOTA

I processi privi di impostazioni regolabili per i parametri, come ad esempio il processo **Silenzio**, non causano l'apertura della finestra **Processamento diretto offline** quando vengono applicati dal menu o utilizzando un comando da tastiera.



Nella finestra **Processamento diretto offline**, sono disponibili le seguenti opzioni e impostazioni:

Barra degli strumenti

Consente di aggiungere un processo audio, di ascoltare l'audio con le modifiche correnti e di definire delle impostazioni globali per il processamento offline.

Pannello dei processi

Visualizza l'ultimo processo aggiunto e consente di modificarne o reinizializzarne le impostazioni, oppure di eliminarlo.

LINK CORRELATI

[Applicazione del processamento](#) a pag. 395

[Applicazione del processamento a più eventi](#) a pag. 396

[Barra degli strumenti della finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 394

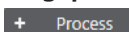
Barra degli strumenti della finestra Processamento diretto offline

La barra degli strumenti della finestra **Processamento diretto offline** consente di applicare un processo audio, di ascoltare l'audio con le modifiche correnti e di definire delle impostazioni globali per il processamento offline.

Nella barra degli strumenti sono disponibili le seguenti opzioni e impostazioni:

Aggiungi processi

Aggiungi processo



Consente di aggiungere un processo audio integrato all'evento o alla clip selezionati.

Divisore sinistro

Divisore sinistro

Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Anteprima

Anteprima



Consente di ascoltare l'audio selezionato con tutti i processi applicati, dalla cima dell'elenco dei processi fino al processo selezionato. Tutti i processi al di sotto del processo selezionato vengono ignorati durante la riproduzione.

Per bypassare il processo selezionato per l'anteprima, premere **Alt/Opt** e fare clic su **Ascolto**.

Ascolto in loop



Esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva il pulsante **Ascolto**.

Volume di ascolto



Consente di regolare il volume.

Intervallo di processamento

Estendi l'intervallo di processamento in ms



Permette di estendere l'intervallo di processamento oltre i bordi sinistro e destro dell'evento, consentendo di ampliare l'evento in un secondo momento mantenendo il processo applicato.

LINK CORRELATI

[Estensione dell'intervallo di processamento](#) a pag. 396

Applicazione del processamento

È possibile aggiungere dei processi a uno o più eventi, clip, o intervalli nella finestra **Processamento diretto offline**. Sono inclusi i processi audio e le operazioni eseguibili all'interno dell'**Editor dei campioni**, come **Taglia**, **Incolla**, **Elimina** e l'utilizzo dello strumento **Disegna**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare un evento o un intervallo nella **Finestra progetto**.
 - Selezionare una clip nel **Pool**.
 - Selezionare un intervallo nell'**Editor dei campioni**.
 - Selezionare un evento o un intervallo nell'**Editor delle parti audio**.
2. Selezionare **Audio > Processamento diretto offline**.
3. Nella barra degli strumenti della finestra **Processamento diretto offline**, fare clic su **Aggiungi processo** e selezionare un processo audio.
Il processo audio selezionato viene aggiunto all'elenco dei processi nell'area sinistra.

4. Attivare la funzione **Ascolto** e apportare le modifiche desiderate nel pannello del processo. Mentre è in esecuzione un processo si ottiene un riscontro visivo. Anche se un processo non è terminato, è possibile attivare comunque la funzione **Ascolto** in qualsiasi momento.
-

RISULTATO

Il processo audio viene renderizzato in audio.

Nella **Finestra progetto**, nel **Pool** o nell'**Editor delle parti audio** viene visualizzato un simbolo di forma d'onda per gli eventi processati.

Applicazione del processamento a più eventi

La funzione **Processamento diretto offline** consente di aggiungere i processi audio integrati a più eventi in un unico passaggio. È anche possibile modificare o eliminare il processamento per più eventi contemporaneamente.

- Per applicare dei processi audio a più eventi contemporaneamente, selezionare l'audio desiderato e aggiungere, modificare o eliminare il processo scelto.

NOTA

Nella finestra di dialogo **Processamento diretto offline** è anche possibile impostare il processamento audio di più clip nel **Pool** contemporaneamente.

LINK CORRELATI

[Processi audio integrati](#) a pag. 397

[Finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 393

Estensione dell'intervallo di processamento

È possibile estendere l'intervallo di processamento oltre i bordi sinistro e destro di un evento audio.

Quando si aggiunge un processo a un evento, per impostazione predefinita viene processata solamente la parte della clip audio che corrisponde all'evento. Se si estende l'intervallo di processamento, viene processato anche un intervallo aggiuntivo specificato della clip, prima e dopo i bordi dell'evento. Questo consente di allargare l'evento anche dopo l'applicazione del processo.

- Per estendere l'intervallo di processamento, fare clic sul campo **Estendi l'intervallo di processamento in ms** nella barra degli strumenti della finestra **Processamento diretto offline** e specificare un valore in millisecondi.

NOTA

- Affinché questa funzione abbia effetto, deve essere disponibile dell'audio al di fuori dei bordi dell'evento.
 - Questa impostazione agisce in maniera globale per tutti gli eventi.
-

Modifica dei processi

È possibile eliminare o modificare alcuni o tutti i processi da una clip all'interno della finestra **Processamento diretto offline**. Sono compresi i processi audio del menu a tendina **Processi** e le operazioni eseguibili nell'**Editor dei campioni**, come ad esempio **Taglia**, **Incolla**, **Elimina** e le operazioni di disegno mediante lo strumento **Disegna**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare l'evento processato nella **Finestra progetto** o nell'**Editor delle parti audio**.

NOTA

Nella **Finestra progetto** o nell'**Editor delle parti audio**, gli eventi processati sono indicati da un simbolo di forma d'onda nell'angolo superiore-destro.

- Selezionare la clip processata dal **Pool**.


NOTA

All'interno del **Pool**, le clip processate sono indicate da un simbolo di forma d'onda nella colonna **Stato**.

- Selezionare l'intervallo processato nell'**Editor dei campioni**.

2. Selezionare **Audio > Processamento diretto offline**.

3. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare la funzione **Ascolta** e modificare le impostazioni relative al processo.
- Ripristinare i valori predefiniti del processo facendo clic su **Ripristina i valori predefiniti**.
- Eliminare il processo facendo clic su **Elimina**  nel relativo pannello.

LINK CORRELATI

[Finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 393

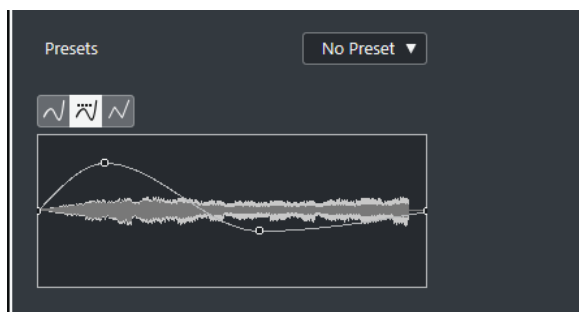
[Colonne della finestra del Pool](#) a pag. 488

Processi audio integrati

Cubase offre diversi processi audio integrati che possono essere utilizzati per la funzione **Processamento diretto offline**.

Inviluppo

La funzione **Inviluppo** consente di applicare un inviluppo del volume all'audio selezionato.



Pulsanti relativi ai tipi di curva

Determinano se l'inviluppo corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'**, l'**Interpolazione 'Spline' attenuata**, o l'**Interpolazione lineare**.

Riquadro di visualizzazione degli involuپی

Mostra la forma dell'involuppo. La forma d'onda risultante viene visualizzata in una tonalità scura, mentre quella corrente in una tonalità chiara.

- Per aggiungere un punto curva, fare clic sulla curva.
- Per spostare un punto curva, fare clic e trascinamento.
- Per rimuovere un punto curva, fare clic e trascinarlo al di fuori del display.

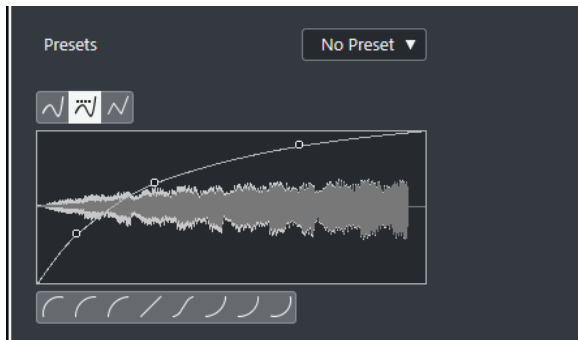
Menu a tendina dei preset

Consente di gestire i propri preset.

- Per salvare un preset, selezionare **Salva preset** dal menu a tendina, digitare un nome e fare clic su **OK**.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi preset**.

Fade in/Fade out

Le funzioni di **Fade in** e **Fade out** consentono di applicare una dissolvenza all'audio selezionato.



Pulsanti relativi ai tipi di curva

Determinano se l'involuppo corrispondente utilizza l'**Interpolazione 'Spline'**, l'**Interpolazione 'Spline' attenuata**, o l'**Interpolazione lineare**.

Display delle dissolvenze

Mostra la forma della curva di dissolvenza. La forma d'onda risultante viene visualizzata in una tonalità scura, mentre quella corrente in una tonalità 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.

Menu a tendina dei preset

Consente di gestire i propri preset.

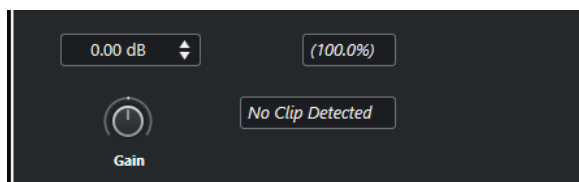
- Per salvare un preset, selezionare **Salva preset** dal menu a tendina, digitare un nome e fare clic su **OK**.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu a tendina.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e fare clic su **Rimuovi preset**.

Pulsanti relativi alla forma delle curve

Questi pulsanti permettono di impostare rapidamente le curve di dissolvenza più comuni.

Guadagno

La funzione **Guadagno** consente di modificare il guadagno, cioè il livello dell'audio selezionato.



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 **Ascolta** e le impostazioni di guadagno generano dei livelli audio superiori a 0 dB.

NOTA

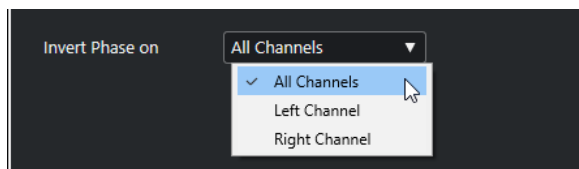
In caso di clipping, ridurre il valore del parametro **Guadagno** e utilizzare il processo audio **Normalizza**. In tal modo è possibile aumentare il più possibile il livello dell'audio senza che si verifichino problemi di clipping.

LINK CORRELATI

[Normalizza](#) a pag. 399

Inverti fase

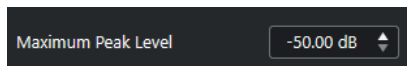
La funzione **Inverti fase** consente di invertire la fase dell'audio selezionato.



Per i file audio stereo è disponibile un menu a tendina. Questo menu consente di specificare per quali canali avviene l'inversione di fase: il canale sinistro, il canale destro o entrambi.

Normalizza

La funzione **Normalizza** consente di aumentare o ridurre il livello di materiale audio che è stato registrato a un livello in ingresso inappropriato.



Livello di picco massimo

Consente di normalizzare l'audio sulla base del livello di picco massimo. Il parametro **Livello di picco massimo in dBFS** definisce un livello di picco massimo per l'audio, compreso tra -50 dB 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.

Rimuovi DC Offset

La funzione **Rimuovi DC offset** consente di rimuovere un eventuale DC offset (letteralmente sfasamento DC, o rumore di massa) dalla selezione audio.

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

Un DC offset è normalmente presente lungo l'intera registrazione. Pertanto, applicare sempre la funzione **Rimuovi DC offset** alle clip audio nella loro interezza.

Per questo processo audio non sono disponibili dei parametri regolabili.

LINK CORRELATI

[Finestra delle statistiche](#) a pag. 412

Ricampionamento

La funzione **Ricampionamento** consente di modificare la durata, 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.

File Sample Rate	48000.00
New Sample Rate	44100.0
Difference	-8.125 %

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.

Invertire

La funzione **Invertire** consente di invertire la selezione audio in modo che suoni come se si riproducesse un nastro all'indietro. Per questo processo audio non sono disponibili dei parametri regolabili.

Silenzio

La funzione **Silenzio** consente di sostituire la selezione con una parte di silenzio. Per questo processo audio non sono disponibili dei parametri regolabili.

Inversione stereo

La funzione **Inversione stereo** 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

La funzione **Modifica della durata** (chiamata anche time stretching) consente di modificare durata e tempo dell'audio selezionato senza cambiarne l'altezza.

The screenshot shows the 'Modifica della durata' (Time Stretching) settings panel. It is organized into several sections:

- Algorithm:** A dropdown menu set to 'Standard - Mix'.
- Define Bars:** Includes 'Bars' (106), 'Beats' (2), and 'Signature' (4/4).
- Original Length:** Includes 'Length in Samples' (10195645), 'Length in Seconds' (0:03:32.409), and 'Tempo in BPM' (120.4378).
- Resulting Length:** Includes 'Samples' (12234774), 'Seconds' (0:04:14.891), and 'BPM' (100.3649).
- Range:** Includes two time range fields (0:00:00.000 and 0:04:14.891) and a 'Use Locators' button.
- Time Stretch Ratio:** A field set to 120.00000.

Definisci misure

In questa sezione è possibile impostare la durata dell'audio selezionato e il tempo in chiave.

Misure

Consente di impostare la durata dell'audio selezionato in misure.

Movimenti

Consente di specificare la durata dell'audio selezionato in movimenti.

Metrica

Consente di impostare il tempo in chiave.

Durata originale

Questa sezione contiene una serie di informazioni e impostazioni relative all'audio che è stato selezionato per il processamento.

Durata in campioni

Visualizza la durata dell'audio selezionato in campioni.

Durata in secondi

Visualizza la durata dell'audio selezionato in secondi.

Tempo in BPM

Consente di inserire il tempo effettivo dell'audio in movimenti al minuto (BPM=Beats Per Minute). Questa opzione consente di stirare/comprimere l'audio per adattarlo a un altro tempo, senza dover calcolare l'entità effettiva di modifica della durata.

Durata risultante

Questi valori cambiano automaticamente se si regola il valore del parametro **Fattore di modifica della durata** per lo stiramento/compressione dell'audio in modo che si adatti entro uno specifico intervallo temporale o a un determinato tempo.

Campioni

Visualizza la durata risultante in campioni.

Secondi

Visualizza la durata risultante in secondi.

BPM

Visualizza il tempo risultante in battiti al minuto. Per poter utilizzare questa funzione è necessario specificare i valori per il parametro **Durata originale**.

Intervallo

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 i localizzatori

Consente di impostare i valori dell'**Intervallo** rispettivamente alla posizione del localizzatore sinistro e del localizzatore destro.

Algoritmo

Consente di selezionare un algoritmo di modifica della durata.

Fattore di modifica della durata

Consente di determinare l'entità della modifica della durata (time stretching) in percentuale rispetto alla durata originale. Se si utilizzano le impostazioni della sezione **Durata risultante** per specificare l'entità della modifica della durata, questo valore cambia automaticamente.

LINK CORRELATI

[Gli algoritmi di modifica della durata](#) a pag. 404

Comandi da tastiera per il processamento diretto offline

È possibile applicare le operazioni di processamento offline utilizzando i comandi da tastiera.

Se si aggiungono dei processi audio tramite i comandi da tastiera, si applica quanto segue:

- Vengono utilizzate le impostazioni correnti.
- Si apre la finestra **Processamento diretto offline**. Questo non si applica se il processo selezionato non dispone di parametri regolabili oppure se la finestra è in background o è minimizzata.
- È possibile applicare le operazioni di processamento offline utilizzando i comandi da tastiera, anche quando la funzione **Applica automaticamente** è disattivata.

Se la sezione corrispondente nella finestra **Processamento diretto offline** ha il focus, si applicano i seguenti comandi da tastiera predefiniti:

Opzione	Comando da tastiera
Apri/chiudi la finestra Processamento diretto offline	F7
Imposta il focus nella finestra Processamento diretto offline	Tab
Naviga nell'elenco dei processi	Freccia su / Freccia giù
Attiva/disattiva la funzione Ascolto (l'opzione Attiva/Disattiva l'anteprima locale con la [Barra spaziatrice] deve essere attivata nella finestra di dialogo Preferenze)	Barra spaziatrice
Annulla	Ctrl / Cmd - Z

Per definire delle scorciatoie da tastiera per operazioni supplementari nella finestra **Processamento diretto offline** e per aggiungere direttamente dei particolari processi audio, utilizzare la finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

LINK CORRELATI

[Finestra Processamento diretto offline](#) a pag. 393

[Trasporto](#) a pag. 949

[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

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**.

NOTA

Gli algoritmi **MPEX** non sono supportati dai computer Apple basati sul silicio.

LINK CORRELATI

[Modifica della durata](#) a pag. 401

[Editor dei campioni](#) a pag. 414

[Standard](#) a pag. 404

[Limitazioni](#) a pag. 405

Standard

L'algoritmo **Standard** è ottimizzato per il processamento in tempo reale con un 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.

Sovrapposizione

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 sporchi 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/compressione 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.

Funzioni audio

Cubase offre una serie di funzioni specifiche per l'analisi dell'audio nel progetto.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Individua silenzio](#) a pag. 406

[Finestra dell'analisi spettrale](#) a pag. 410

[Finestra delle statistiche](#) a pag. 412

Finestra di dialogo Individua silenzio

La finestra di dialogo **Individua silenzio** consente di cercare le sezioni silenziose all'interno degli eventi. È possibile suddividere gli eventi e rimuovere le parti silenziose dal progetto, oppure creare delle regioni corrispondenti alle sezioni non silenziose .

- Per aprire la finestra di dialogo **Individua silenzio** per un evento audio, per una clip audio o per un intervallo di selezione, selezionare **Audio > Avanzato > Individua silenzio**.

NOTA

Se si selezionano più eventi, è possibile processare successivamente gli eventi selezionati utilizzando delle impostazioni individuali, oppure applicare contemporaneamente le stesse impostazioni a tutti gli eventi selezionati.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda

Visualizza la forma d'onda dell'audio selezionato e consente di ascoltare in anteprima l'audio analizzato prima che venga processato.

Quando si sposta il cursore del mouse sopra la forma d'onda, esso assume la forma di un'icona altoparlante. Fare clic sulla forma d'onda e tenere premuto il pulsante del mouse per riprodurre l'audio a partire da questa posizione. Il cursore **Anteprima** consente di impostare il livello dell'anteprima. La funzione **Rendi silenziosi gli spazi vuoti** mette in mute le sezioni che vengono rilevate come silenzio durante l'anteprima.

- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento sulla forma d'onda, utilizzare il cursore di zoom sulla destra, oppure tenere premuto **Ctrl/Cmd** e utilizzare la rotellina del mouse.
- Per scorrere la forma d'onda, utilizzare la barra di scorrimento o la rotellina del mouse.
- Per regolare i valori **Soglia di apertura** e **Soglia di chiusura**, spostare i quadrati all'inizio e alla fine del file audio.

La sezione **Individuazione** contiene le seguenti opzioni:

Soglia di apertura

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 di apertura

Determina il tempo minimo in cui la funzione lascia passare il suono. Se l'audio contiene brevi suoni ripetuti e come risultato si hanno troppe sezioni corte in cui la funzione è aperta, provare ad aumentare questo valore.

Tempo minimo di chiusura

Determina il tempo minimo di chiusura della funzione dopo l'individuazione del silenzio. 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 di una sezione aperta. Utilizzare questa opzione per evitare di rimuovere l'attacco dei suoni.

Post-roll

Fa in modo che la funzione si chiuda leggermente prima di una sezione aperta. Utilizzare questa opzione per evitare di rimuovere il naturale decadimento dei suoni.

La sezione **Risultato** contiene le seguenti opzioni:

Numero di sezioni

Visualizza il numero di eventi che vengono creati se si fa clic su **Processa**.

Aggiungi come regioni

Crea delle regioni delle sezioni non silenziose.

Nome della regione

Consente di specificare un nome per le sezioni non silenziose.

Inizio dell'auto numerazione

Consente di specificare il numero iniziale per la numerazione che viene automaticamente aggiunta ai nomi delle regioni.

Elimina silenzio

Separa l'evento all'inizio e alla fine di ogni sezione non silenziosa e rimuove le sezioni silenziose che si trovano 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.

Applica le dissolvenze

Applica i fade-in e i fade-out della durata definita agli eventi risultanti.

Analisi

Analizza l'evento audio e ridisegna la forma d'onda, in modo da indicare le sezioni considerate silenzio.

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.

Processa

Processa l'audio in base alle impostazioni definite.

LINK CORRELATI

[Rimozione delle sezioni silenziose](#) a pag. 409

Rimozione delle sezioni silenziose

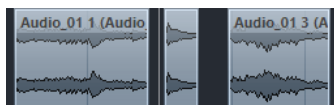
La finestra di dialogo **Individua silenzio** consente di individuare e rimuovere le sezioni silenziose dell'audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare uno o più eventi audio nella **Finestra progetto**.
 2. Selezionare **Audio > Avanzato > Individua silenzio**.
 3. Nella finestra di dialogo **Individua silenzio**, apportare le modifiche desiderate.
 4. Fare clic su **Analizza** 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 e tenere premuto il pulsante del mouse sul display della forma d'onda per ascoltare in anteprima il risultato.
Se l'opzione **Rendi silenziosi gli spazi vuoti** è attivata, le sezioni silenziose vengono messe in mute durante l'anteprima.
 6. Facoltativo: nella sezione **Individuazione**, regolare nuovamente le impostazioni fino a quando si è soddisfatti del risultato.
 7. Facoltativo: nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **Aggiungi come regioni**.
 8. Nella sezione **Risultato**, 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.

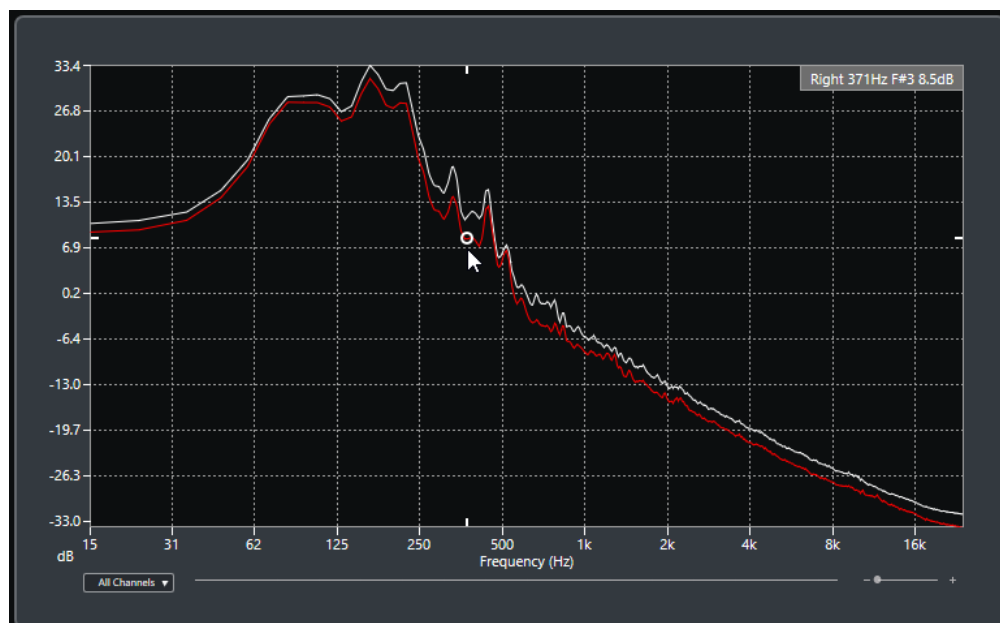
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Individua silenzio](#) a pag. 406

Finestra dell'analisi spettrale

La finestra **Analisi spettrale** visualizza lo spettro audio di un evento, di una clip o di un intervallo di selezione sotto forma di un grafico bidimensionale, con l'intervallo di frequenze sull'asse x e la distribuzione del livello sull'asse y.

- Per aprire la finestra **Analisi spettrale** per un evento, una clip o un intervallo di selezione selezionati, scegliere **Audio > Analisi spettrale**.



Riquadro di visualizzazione delle frequenze

Visualizza i grafici delle frequenze per l'audio analizzato.

Se si porta il cursore del mouse su una determinata posizione, il canale, la frequenza, la nota e il livello in quella posizione vengono visualizzati nel campo valori in cima al riquadro di visualizzazione.

Selettore dei canali

Per l'audio multicanale, questo menu a tendina consente di selezionare quali canali sono visualizzati nel riquadro di visualizzazione delle frequenze.

Cursore dello zoom

Consente di aumentare o ridurre il fattore di zoom in senso orizzontale.

LINK CORRELATI

[Analisi dello spettro audio](#) a pag. 411

Analisi dello spettro audio

La funzione di **Analisi spettrale** consente di analizzare l'audio di un evento o di una clip selezionati, oppure di un intervallo di selezione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un evento audio, una clip o un intervallo di selezione.
2. Selezionare **Audio > Analisi spettrale**.

RISULTATO

Lo spettro audio dell'evento, della clip o dell'intervallo di selezione viene visualizzato sotto forma di un grafico bidimensionale nella finestra **Analisi spettrale**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

É possibile visualizzare la differenza di livello tra due posizioni nello stesso grafico o in grafici diversi.

LINK CORRELATI

[Comparazione dei valori dei livelli](#) a pag. 411

Comparazione dei valori dei livelli

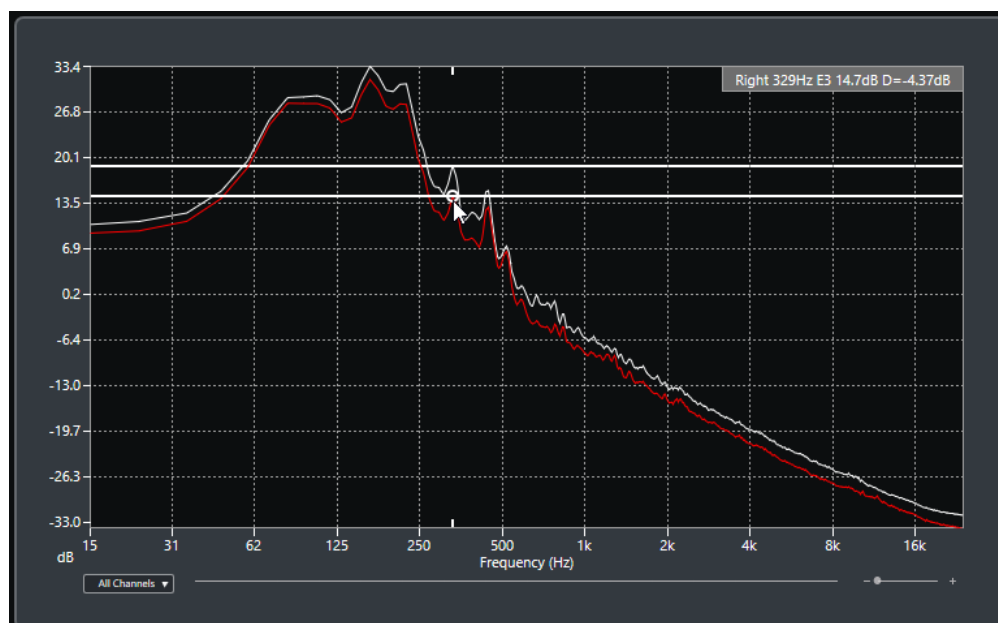
É possibile visualizzare la differenza di livello tra due posizioni nello stesso grafico o in grafici diversi all'interno della finestra **Analisi spettrale**.

PROCEDIMENTO

1. Spostare il puntatore del mouse alla prima posizione desiderata e fare clic-destro per selezionarla.
2. Spostare il puntatore del mouse alla seconda posizione.

RISULTATO

La differenza di livello tra le posizioni viene indicata come valore **D** nel campo valori.



DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Fare clic sul riquadro di visualizzazione della frequenza per reinizializzare la selezione della prima posizione.

LINK CORRELATI

[Finestra dell'analisi spettrale](#) a pag. 410

Finestra delle statistiche

La funzione **Statistiche** analizza gli eventi audio, le clip o gli intervalli di selezione.

- Per aprire la finestra **Statistiche** per un evento audio, una clip o un intervallo di selezione selezionati, selezionare **Audio > Statistiche**.



Channel	Left	Right
Min. Sample Value	-0.35 dB	-3.73 dB
Max. Sample Value	-2.43 dB	-6.52 dB
Peak Amplitude	-0.35 dB	-3.73 dB
True Peak	-0.35 dB	-3.70 dB
DC Offset	0.00 %	0.00 %
	-∞ dB	-∞ dB
Bit Depth	24 bit	24 bit
Estimated Pitch	1499.8Hz/F#5	1554.1Hz/G5
Sample Rate	44.100 kHz	
Average RMS (AES-17)	-15.47 dB	-18.44 dB
Max. RMS	-14.77 dB	-17.71 dB
Max. RMS All Channels	-14.77 dB	

Copy to Clipboard Close

La finestra **Statistiche** mostra le seguenti informazioni:

Canale

Visualizza il nome del canale analizzato.

Valore del campione min.

Visualizza il valore minimo del campione in dB.

Valore del campione max.

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 in bit

Visualizza la risoluzione in bit attualmente calcolata.

Altezza stimata

Visualizza l'altezza stimata.

Frequenza di campionamento

Visualizza la frequenza di campionamento.

RMS medio (AES17)

Visualizza il valore RMS medio in conformità con lo standard AES17.

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. 400

Editor dei campioni

L'**Editor dei campioni** offre una vista complessiva dell'evento audio selezionato. Questo editor consente di visualizzare e modificare il materiale audio attraverso operazioni di taglio, incollaggio, eliminazione o disegno di dati audio, oltre che 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**.

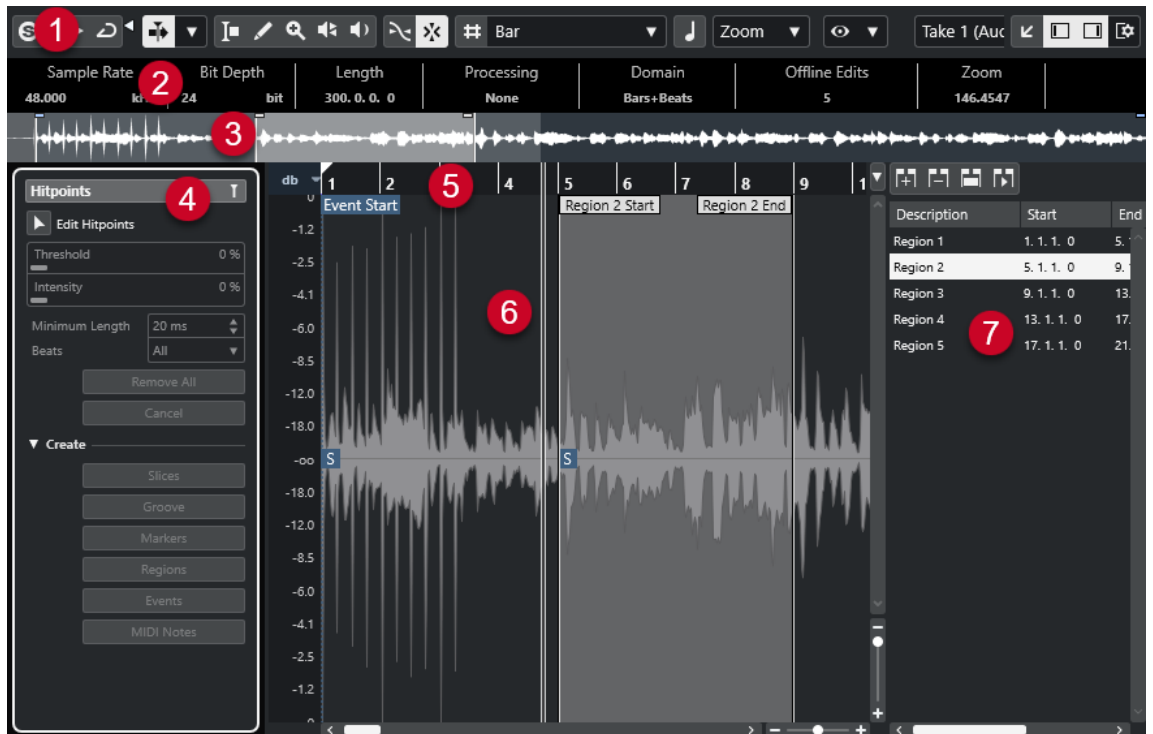
Per aprire un evento audio nell'**Editor dei campioni**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- 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.

NOTA

Se si seleziona **Audio > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Apportare le modifiche desiderate in modo da specificare se l'**Editor dei campioni** si deve aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

La finestra dell'**Editor dei campioni**:



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 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 dell'Editor dei campioni

Contiene una serie di strumenti di lavoro e funzioni di editing.

NOTA

L'**Inspector** 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 Quadro 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. 61
- [Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56
- [Barra degli strumenti dell'Editor dei campioni](#) a pag. 416
- [Linea info](#) a pag. 422
- [Linea della vista d'insieme](#) a pag. 422
- [Inspector dell'Editor dei campioni](#) a pag. 423
- [Righello](#) a pag. 424
- [Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda](#) a pag. 424
- [Elenco delle regioni](#) a pag. 427

Barra degli strumenti dell'Editor dei campioni

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.

Modalità di 'Solo' dell'editor



Consente di selezionare una modalità per la funzione **Editor in modalità 'Solo'**.

- **Metti in solo tutte le clip** utilizza tutte le clip presenti nel display dell'editor.
- **Lo stato di Solo segue la 'Modalità di modifica delle clip'** utilizza solamente le clip specificate tramite la **Modalità di modifica delle clip**.

Divisore sinistro

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.

Seleziona 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

Anteprima



Riproduce l'audio selezionato.

Ascolto in loop



Esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva il pulsante **Ascolto**.

Volume di ascolto



Consente di regolare il volume.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Seleziona un intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Disegna



Consente di disegnare una curva del volume.

Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre lo zoom.

Riproduzione



Consente di riprodurre la clip dalla posizione di clic fino al rilascio del pulsante del mouse.

Scrub



Consente di raggiungere specifiche posizioni.

Agganciamento

Aggancia ai punti di zero



Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Agganciamento attiv./disatt.



Limita il movimento e il posizionamento in senso orizzontale a specifiche posizioni.

Opzioni della griglia

Visualizza/Nascondi la griglia



Consente di visualizzare/nascondere la griglia nel display della forma d'onda.

Tipo di griglia



Consente di selezionare un 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.

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

Apri il pannello della quantizzazione



Consente di aprire il **Pannello della quantizzazione**.

Modalità 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

Numero di misure definite per il file audio



Visualizza il numero stimato di misure del proprio file audio.

Numero di movimenti rimanenti definiti nel file audio



Visualizza il numero di movimenti rimanenti del proprio file audio.

Tempo definito per il file audio



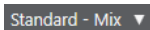
Visualizza il tempo stimato del proprio file audio.

Tempo in chiave definito per il file audio



Visualizza il tempo in chiave stimato del proprio file audio.

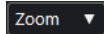
Algoritmo di Warp per la clip audio



Consente di selezionare un algoritmo di warp.

Opzioni di visualizzazione

Modalità zoom



Consente di selezionare una modalità di zoom per il display della forma d'onda.

- Se è selezionata l'opzione **Zoom globale**, il display segue i controlli di zoom e di scorrimento dell'**Editor dei campioni**.
- Se è selezionata l'opzione **Zoom basato sulle clip**, viene eseguito automaticamente uno zoom sulla clip dell'evento selezionato. In questa modalità non è possibile scorrere oltre i bordi della clip.
- Se è selezionata l'opzione **Zoom automatico sugli eventi**, viene eseguito automaticamente uno zoom sull'evento attivo. In questa modalità è possibile scorrere tra l'inizio e la fine del progetto.

NOTA

Se la sezione **Definizione** dell'Inspector dell'**Editor dei campioni** è aperta, la **Modalità zoom** viene automaticamente impostata da **Zoom globale** a **Zoom basato sulle clip**.

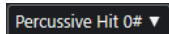
Modalità di visualizzazione dell'editor



Consente di selezionare una modalità di visualizzazione per il display della forma d'onda.

- Se è selezionata l'opzione **Visualizza le clip e gli eventi**, vengono visualizzate le clip e i bordi iniziale e finale degli eventi che sono aperti nell'**Editor dei campioni**.
- Se è selezionata l'opzione **Visualizza gli eventi**, viene visualizzata solamente la forma d'onda tra i bordi iniziale e finale degli eventi che sono aperti nell'**Editor dei campioni**.
- Se è selezionata l'opzione **Visualizza le clip**, vengono visualizzate solamente le clip degli eventi che sono aperti nell'**Editor dei campioni**, ma non i bordi degli eventi.

Attiva la clip per la modifica



Elenca tutte le clip audio che sono aperte nell'**Editor dei campioni** e consente di attivarne una per la modifica.

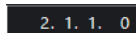
Loop della traccia indipendente

Loop della traccia indipendente



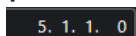
Attiva/Disattiva il loop della traccia indipendente.

Tempo iniziale del loop



Il tempo iniziale del loop della traccia indipendente.

Tempo finale del loop



Il tempo finale del loop della traccia indipendente.

Divisore destro

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 è disponibile nell'editor dell'area inferiore. Consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante è 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.

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Consente di attivare/disattivare l'area sinistra.

Visualizza/Nascondi le regioni



Consente di attivare/disattivare le regioni.

LINK CORRELATI

[Menu delle impostazioni di scorrimento automatico](#) a pag. 220

[Interruzione dello scorrimento automatico in fase di editing](#) a pag. 220

Raggiungimento di specifiche posizioni con lo strumento Scrub

Lo strumento **Scrub** consente di raggiungere delle posizioni specifiche all'interno dell'audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, attivare lo strumento **Scrub**.
2. Fare clic nel display delle forme d'onda e tenere premuto il pulsante del mouse.
Il cursore di progetto si sposta alla posizione di clic.
3. Eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.

RISULTATO

L'audio viene riprodotto ed è possibile ascoltare in quale posizione si trova il cursore.

NOTA

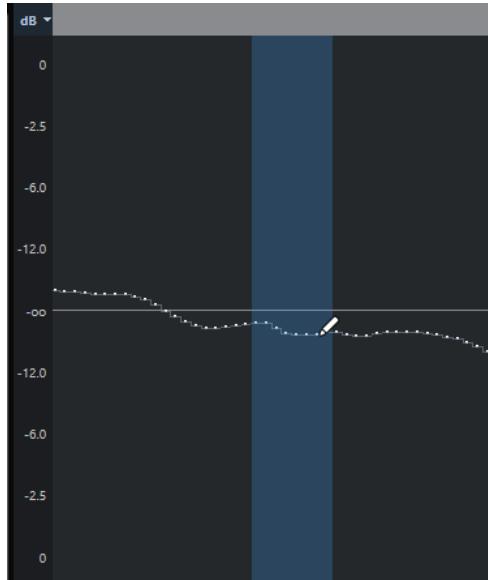
È possibile determinare la velocità e l'altezza della riproduzione in base alla velocità del trascinamento.

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. Nella barra degli strumenti, 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.

Selezione di un intervallo con lo strumento 'Seleziona un intervallo'

Lo strumento **Seleziona un intervallo** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni** consente di selezionare 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 **Seleziona un 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.

LINK CORRELATI

[Operazioni di editing negli intervalli di selezione nella finestra progetto e negli editor](#) a pag. 189

Linea info

La linea info visualizza alcune informazioni relative alla clip audio, come il formato audio e l'intervallo di selezione.

Sample Rate	Bit Depth	Length	Processing
44.100 kHz	24 bit	455.0.0.0	None
Domain	Offline Edits	Zoom	Selection
Bars+Beats	0	183.7861	3. 3. 1. 18 [1. 1. 1. 0 - 1. 1. 1. 0]

- 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 **Configurazione del 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 **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

Indica lo stato dell'evento audio.

2 Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda

L'area in grigio chiaro indica la sezione audio che è attualmente visualizzata nel display delle forme d'onda.

- É 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.
- É possibile aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento in senso orizzontale trascinando i bordi sinistro o destro di questo riquadro di visualizzazione.
- É possibile visualizzare una sezione diversa dell'audio facendo clic nella metà superiore di questo riquadro di visualizzazione e tracciando un rettangolo.

3 Punto di agganciamento

La linea punteggiata verticale indica lo stato dell'evento audio.

4 Selezione

L'area di colore blu indica quale sezione è selezionata nel display delle forme d'onda.

5 Fine dell'evento

Indica la fine dell'evento audio.

Inspector dell'Editor dei campioni

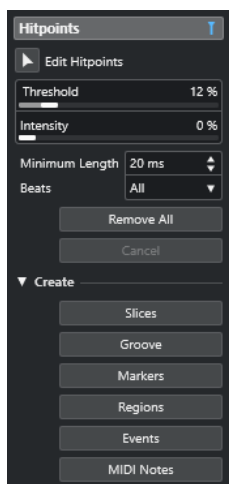
L'**Inspector** mostra i controlli e i parametri che consentono di modificare l'evento audio che è aperto nell'**Editor dei campioni**.

- 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.



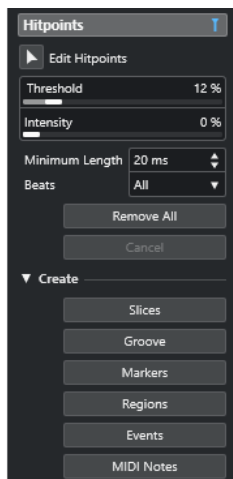
LINK CORRELATI

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

Sezione Hitpoint

La sezione **Hitpoint** consente di modificare gli hitpoint per la suddivisione in segmenti dell'audio. È qui possibile creare dei preset della quantizzazione groove, marker, regioni ed eventi basati sugli hitpoint.

- Per aprire la sezione **Hitpoint**, fare clic sulla relativa linguetta nell'**Inspector dell'Editor dei campioni**.

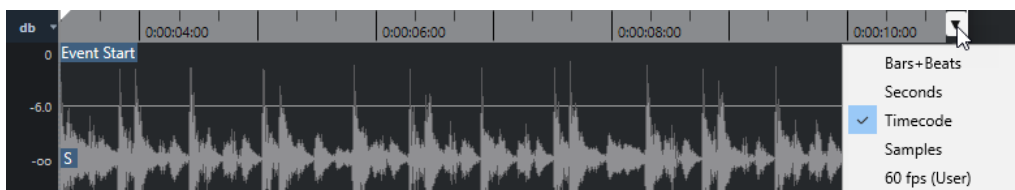


LINK CORRELATI
[Hitpoint](#) a pag. 433

Righello

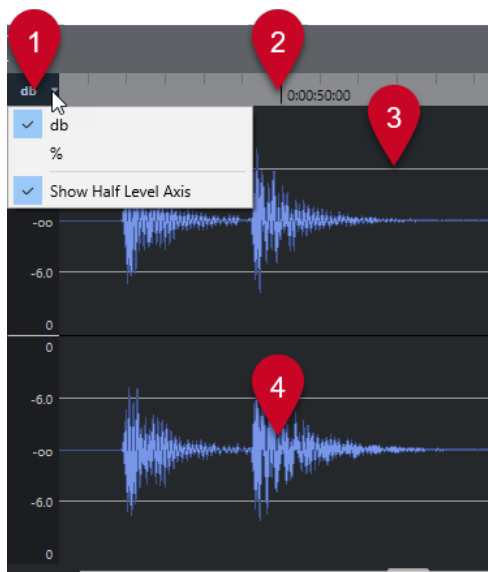
Il righello visualizza la linea del tempo, il formato di visualizzazione del progetto e la griglia del tempo del progetto.

Il righello si trova sopra il riquadro di visualizzazione delle forme d'onda. Il righello è sempre visualizzato.



Riquadro di visualizzazione 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 Menu della scala di livello

Consente di visualizzare il livello in percentuale o in dB. È qui inoltre possibile attivare la visualizzazione dell'asse di metà livello.

2 Righello

Visualizza la griglia del tempo del progetto.

3 Asse di metà livello

Per visualizzare l'asse di metà livello, aprire il menu della scala di livello e selezionare **Visualizza l'asse di metà livello**.

4 Forma d'onda audio

Visualizza l'immagine della forma d'onda dell'audio selezionato.

NOTA

È possibile impostare uno stile per l'immagine dell'onda nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Audio**).

Regolazione dello zoom in senso verticale

È possibile aumentare il fattore di ingrandimento sulla forma d'onda in senso verticale. Questo consente di visualizzare un dettaglio specifico della forma d'onda.

PROCEDIMENTO

- Trascinare verso il basso il cursore di zoom verticale per aumentare il fattore di ingrandimento o trascinarlo verso l'alto per ridurlo.



RISULTATO

La scala verticale varia in relazione all'altezza dell'**Editor dei campioni**.

Regolazione dello zoom in senso orizzontale

È possibile regolare lo zoom in senso orizzontale sulla forma d'onda. Questo consente di aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento sulla scala temporale.

PROCEDIMENTO

- Trascinare il cursore dello zoom in orizzontale verso destra per aumentare il fattore di ingrandimento o verso sinistra per ridurlo.



RISULTATO

Le impostazioni correnti dello zoom in orizzontale sono visualizzate nella linea info sotto forma di un valore in campioni per pixel. 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 utilizzare lo strumento **Disegna**.

NOTA

- 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 **Interpola le forme d'onda audio** disponibile nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **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

Riduce il fattore di ingrandimento in conformità con la **Modalità zoom** nell'**Editor dei campioni**.

- Se è attivata l'opzione **Zoom globale**, questa funzione riduce il fattore di zoom in modo che l'intero progetto sia visibile nel display delle forme d'onda. Con intero progetto si intende la linea del tempo dall'inizio del progetto fino alla durata definita nella finestra **Configurazione del progetto**.
- Se sono attivate le opzioni **Zoom basato sulle clip** o **Zoom automatico sull'evento**, questa funzione riduce il fattore di zoom in modo che l'intera clip sia visibile nel display delle forme d'onda.

Zoom sulla selezione

Riduce lo zoom in modo che l'intera clip sia visibile nel display delle forme d'onda.

Zoom sulla selezione (orizz.)

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.

Aumenta lo zoom in verticale sulla forma d'onda

Riduce il fattore di zoom in verticale sulla forma d'onda.

Riduci lo zoom in verticale sulla forma d'onda

Riduce il fattore di zoom in verticale sulla forma d'onda.

Annulla/Ripeti ingrandimento

Consente di annullare/ripetere l'ultima operazione di ingrandimento effettuata.

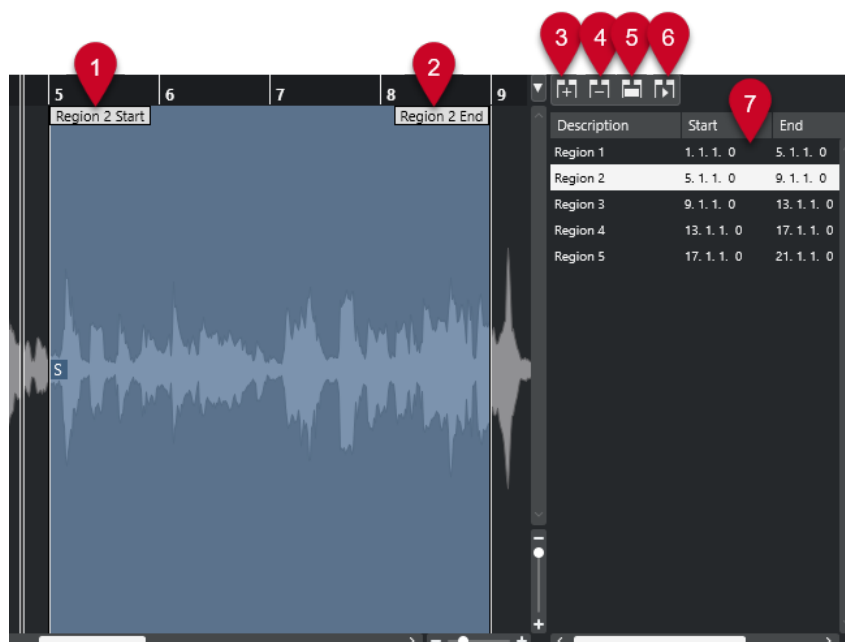
LINK CORRELATI

[Categoria Ingrandimento](#) a pag. 916

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

Visualizza l'inizio della regione nella forma d'onda audio.

2 Fine della regione

Visualizza la fine della regione nella forma d'onda audio.

3 Aggiungi regione

Consente di creare una regione dell'intervallo di selezione corrente.

4 Rimuovi regione

Consente di rimuovere la regione selezionata.

5 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 **Seleziona un intervallo**) e ingrandita. Ciò è utile se si intende applicare un processo solo alla regione.

6 Riproduci regione

Riproduce la regione selezionata.

7 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

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, attivare lo strumento **Seleziona un intervallo**.
 2. Nel display delle forme d'onda, selezionare l'intervallo che si intende convertire in una regione.
 3. 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.
 4. 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. 441

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** dell'**Inspector dell'Editor dei campioni**, fare clic su **Crea regioni**.

RISULTATO

Vengono create delle regioni tra le posizioni di due hitpoint e queste vengono visualizzate nell'**Editor dei campioni**.

Regolazione delle 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** in una diversa posizione 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.

Creazione di 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 agganciamento

Un punto di agganciamento è un marker all'interno di un evento audio che può essere utilizzato come posizione di riferimento.

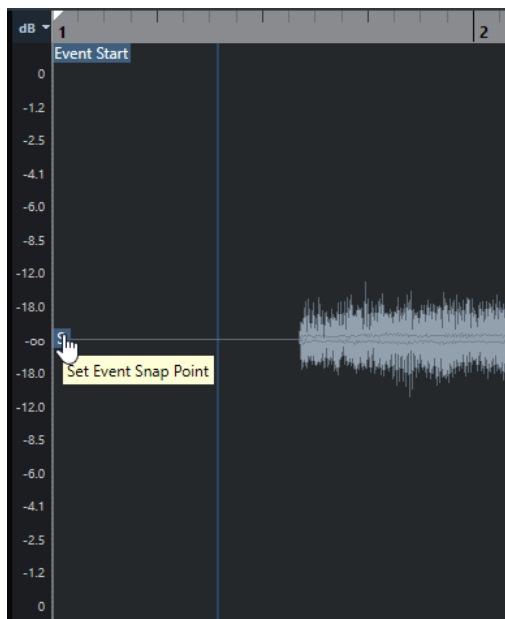
- Per visualizzare il punto di agganciamento, selezionare **Visualizza le clip e gli eventi** o **Visualizza l'evento** come **Modalità di visualizzazione dell'editor** nella barra degli strumenti.

Il punto di agganciamento dell'evento viene impostato come segue:

- Se si registra un evento audio, il punto di agganciamento viene impostato sulla posizione successiva della griglia.
- Se si scrive su file una selezione, il punto di agganciamento viene impostato all'inizio del nuovo evento o al primo punto di agganciamento impostato manualmente.
- Se si scrive su file un intervallo di selezione, il punto di agganciamento viene impostato all'inizio del nuovo evento o al primo punto di agganciamento impostato manualmente.
- Se si congela un evento audio, il punto di agganciamento viene impostato all'inizio del nuovo evento o al primo punto di agganciamento impostato manualmente.
- Se si esporta l'audio, il punto di agganciamento viene impostato all'inizio del nuovo file audio.

NOTA

È possibile spostare il punto di agganciamento in qualsiasi altra posizione rilevante nell'audio.



Il punto di agganciamento viene utilizzato quando è attivata la funzione **Agganciamento** e si inserisce una clip dall'**Editor dei campioni** nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Il punto di agganciamento 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 agganciamento:

- Punto di agganciamento dell'evento
Il punto di agganciamento viene visualizzato nell'**Editor dei campioni** se si apre una clip direttamente dalla **Finestra progetto**.
- Punto di agganciamento della clip
Il punto di agganciamento viene visualizzato nell'**Editor dei campioni** se si apre una clip dal **Pool**.

NOTA

Il punto di agganciamento della clip serve da modello per il punto di agganciamento dell'evento. Tuttavia, è proprio quest'ultimo che viene preso in considerazione per l'esecuzione dell'operazione di agganciamento.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'Editor dei campioni](#) a pag. 416

[Regolazione dei punti di agganciamento](#) a pag. 431

Regolazione dei punti di agganciamento

PREREQUISITI

L'evento audio è aperto nell'**Editor dei campioni**. Sono selezionate le funzioni **Visualizza le clip e gli eventi** o **Visualizza l'evento** come **Modalità di visualizzazione dell'editor** nella barra degli strumenti.

PROCEDIMENTO

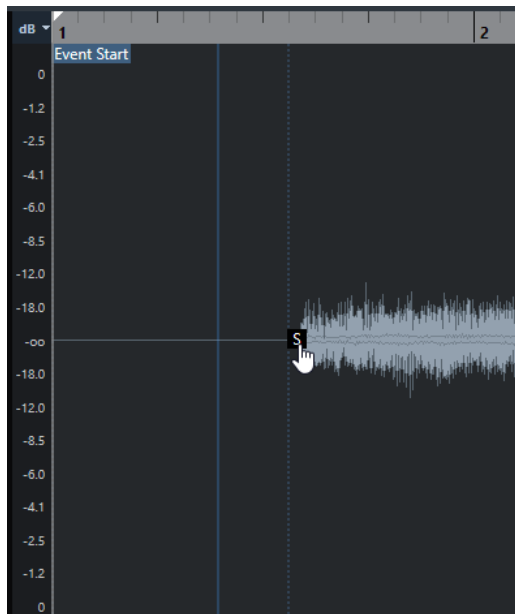
1. Facoltativo: nella barra degli strumenti dell'**Editor dei campioni**, selezionare lo strumento **Scrub**.

Questo strumento consente di ascoltare l'audio mentre si imposta il punto di agganciamento.

2. Spostare il puntatore del mouse sopra il punto di agganciamento 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 agganciamento.

RISULTATO

Il punto di agganciamento dell'evento viene adattato alla posizione in cui è stato trascinato.



NOTA

Il punto di agganciamento può essere regolato anche impostando il cursore di progetto alla posizione desiderata e selezionando l'opzione **Audio > Punto di agganciamento al cursore**.

LINK CORRELATI

[Punto di agganciamento](#) a pag. 430

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 se la funzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint** è attivata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**).

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
- Estrarre il groove dall'audio
La temporizzazione viene estratta dall'audio e viene creato un preset della quantizzazione groove. Questa funzionalità può essere utilizzata per quantizzare altri eventi.
- Creare dei marker dall'audio
- Creare delle regioni dall'audio
- Creare degli eventi dall'audio
- Creare delle note MIDI dall'audio

NOTA

Gli hitpoint sono particolarmente adatti all'utilizzo con parti di batteria, registrazioni ritmiche o loop.

Se l'individuazione automatica degli hitpoint non porta a risultati soddisfacenti, è possibile modificare gli hitpoint manualmente o aggiungere degli hitpoint supplementari. Nell'**Editor dei campioni** sono disponibili le seguenti operazioni di modifica:

- Il blocco degli hitpoint impedisce che questi vengano filtrati, indipendentemente dalle impostazioni definite nella sezione **Hitpoint**. È possibile bloccare un hitpoint puntando sul triangolo che lo rappresenta e cliccandoci sopra.
- La disabilitazione degli hitpoint li esclude da ulteriori operazioni. È possibile disabilitare un hitpoint non necessario, premendo **Shift** e facendo clic sulla linea che rappresenta l'hitpoint.

- È possibile inserire un hitpoint supplementare premendo **Alt/Opt** e facendo clic alla posizione desiderata.
- È possibile spostare un hitpoint muovendo il puntatore del mouse sulla linea verticale che rappresenta l'hitpoint desiderato ed eseguendo un trascinamento verso sinistra o verso destra.

LINK CORRELATI

[Calcolo degli hitpoint](#) a pag. 434

[Modifica manuale degli hitpoint](#) a pag. 436

Calcolo degli hitpoint

Quando si aggiunge un file audio al proprio progetto attraverso una registrazione o mediante importazione, Cubase è in grado di individuare automaticamente gli hitpoint.

PREREQUISITI

La funzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint** è attivata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**).

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**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile modificare manualmente gli hitpoint rilevati o aggiungere altri hitpoint nell'**Editor dei campioni**.

LINK CORRELATI

[Modifica - Audio](#) a pag. 931

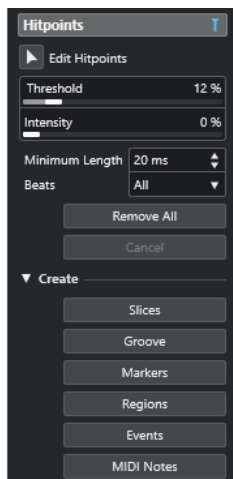
[Modifica manuale degli hitpoint](#) a pag. 436

Filtri degli hitpoint nella sezione Hitpoint

Cubase è in grado di rilevare e filtrare automaticamente gli hitpoint.

Affinché l'individuazione automatica degli hitpoint possa funzionare, l'opzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint** deve essere attivata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**). Se il risultato del processo di individuazione non soddisfa le proprie aspettative, è possibile regolare manualmente il filtraggio degli hitpoint.

- Per filtrare gli hitpoint, aprire l'evento audio nell'**Editor dei campioni** e aprire la sezione **Hitpoint**.



Sezione Principale

Modifica hitpoint

Consente di modificare gli hitpoint manualmente nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

Soglia

Filtra gli hitpoint in base ai valori di picco. Trascinare ad esempio il cursore verso destra per eliminare gli hitpoint dei segnali crosstalk più bassi.

Intensità

Filtra gli hitpoint in base all'intensità. Trascinare il cursore verso destra per eliminare gli hitpoint con intensità minore.

Durata minima

Filtra gli hitpoint in base alla distanza tra due hitpoint. Questa opzione consente di evitare che vengano create delle porzioni troppo brevi.

Movimenti

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.

Rimuovi tutto

Rimuove tutti gli hitpoint calcolati automaticamente e creati manualmente. Per ripristinare tutti gli hitpoint calcolati automaticamente, fare clic su **Modifica hitpoint**.

Sezione Crea

Porzioni

Crea delle porzioni in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint.

Groove

Crea un preset della quantizzazione groove in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint.

Marker

Crea dei marker in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint.

Regioni

Crea delle regioni in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint.

Eventi

Crea degli eventi alle posizioni degli hitpoint.

Note MIDI

Crea delle note MIDI in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint.

LINK CORRELATI

[Modifica manuale degli hitpoint](#) a pag. 436

Modifica manuale degli hitpoint

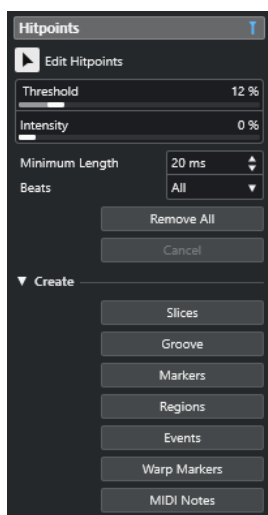
È fondamentale per l'esecuzione di qualsiasi operazione di editing che gli hitpoint siano collocati alle corrette posizioni. Pertanto, se l'individuazione automatica degli hitpoint non porta a risultati soddisfacenti, è possibile modificare gli hitpoint manualmente.

PREREQUISITI

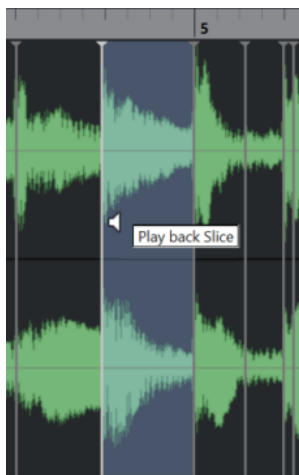
L'evento audio è aperto nell'**Editor dei campioni** e, nella sezione **Hitpoint**, gli hitpoint sono filtrati in base ai relativi picchi e/o all'intensità, alla distanza e alle relative posizioni musicali.

PROCEDIMENTO

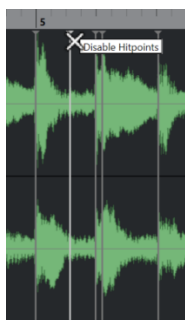
1. Nella sezione **Hitpoint** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, attivare lo strumento **Modifica hitpoint**.



2. Spostare il mouse nel 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.
Il puntatore del mouse diventa a forma di un'icona a croce e viene visualizzata la descrizione comando **Disattiva gli hitpoint**. Gli hitpoint disabilitati non vengono presi in considerazione per le operazioni successive.



4. Premere **Tab** per raggiungere la porzione successiva.
La porzione viene riprodotta automaticamente.
5. Per inserire un hitpoint, premere **Alt/Opt** 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 per impostazione predefinita.
7. Per accertarsi che un hitpoint non venga filtrato accidentalmente, bloccarlo puntando al triangolo che lo rappresenta e cliccarci sopra.
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/Opt** fino a quando viene visualizzata la descrizione comando **Abilita/Sblocca gli hitpoint**, quindi fare clic sulla linea che rappresenta l'hitpoint.

LINK CORRELATI

[Filtri degli hitpoint nella sezione Hitpoint](#) a pag. 434

Navigazione tra gli hitpoint nella finestra progetto

È possibile navigare tra i diversi hitpoint di un evento audio nella **finestra progetto**.

PREREQUISITI

La funzione **Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint** è attivata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **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/Opt - N** per raggiungere l'hitpoint successivo.
 - Premere **Alt/Opt - 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.

Suddivisione dell'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

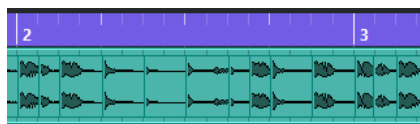
Quando si suddivide del materiale audio, vengono sostituiti anche tutti gli eventi che fanno riferimento alla clip modificata.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Nella sezione **Hitpoint** dell'**Inspector dell'Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **Porzioni**.
 - Selezionare **Audio > Hitpoint > Crea delle porzioni audio dagli 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. 439

[Editor delle parti audio](#) a pag. 446

Le porzioni e il tempo di progetto

Il tempo di progetto agisce sul modo in cui l'audio viene riprodotto.

LINK CORRELATI

[Chiusura degli spazi vuoti](#) a pag. 439

[Eliminazione delle sovrapposizioni](#) a pag. 440

[Modalità musicale](#) a pag. 445

[Impostazioni globali per le dissolvenze automatiche](#) a pag. 286

[Configurazione delle dissolvenze automatiche per le singole tracce](#) a pag. 286

Chiusura degli spazi vuoti

Se il tempo di progetto è inferiore rispetto al tempo dell'evento audio originale, potrebbero crearsi degli spazi vuoti udibili tra gli eventi suddivisi nella parte. È possibile chiudere questi spazi vuoti in modo che l'audio venga riprodotto senza alcuna interruzione.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Audio > Avanzato > Chiudi gli spazi vuoti (modifica della durata)** per applicare la funzione di modifica della durata a ciascuna porzione e chiudere gli spazi vuoti.
Considerare anche la possibilità di attivare le dissolvenze automatiche per la traccia audio corrispondente e di impostare il fade-out su 10 ms per eliminare i click.
 - Selezionare **Audio > Avanzato > Chiudi gli spazi vuoti (Dissolvenza incrociata)** per applicare delle dissolvenze incrociate alle porzioni e chiudere gli spazi vuoti.
-

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

NOTA

Se si decide di modificare nuovamente il tempo, annullare tutte le azioni effettuate e utilizzare il file originale.

Eliminazione delle sovrapposizioni

Se il tempo di progetto è superiore rispetto al tempo dell'evento audio originale, gli eventi suddivisi nella parte potrebbero sovrapporsi. È possibile eliminare queste sovrapposizioni.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce e, dal menu contestuale, selezionare **Impostazioni dissolvenze automatiche**.
 2. Nella finestra di dialogo **Dissolvenze automatiche**, attivare l'opzione **Dissolvenze incrociate automatiche**.
 3. Fare clic su **OK**.
 4. Selezionare gli eventi che si sovrappongono nella parte e selezionare **Audio > Avanzato > Elimina sovrapposizioni**.
-

RISULTATO

Il suono viene attenuato.

Creazione di un preset della quantizzazione groove

Gli hitpoint possono essere utilizzati per creare un preset 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** dell'**Inspector dell'Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **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 della quantizzazione** e salvare il groove sotto forma di preset.

LINK CORRELATI

[Pannello della quantizzazione](#) a pag. 267

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint. Questa funzionalità consente l'allineamento alle posizioni degli 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** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **Marker**.

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. 298

Creazione delle regioni

È possibile creare delle regioni in corrispondenza delle posizioni degli hitpoint. Questo consente di 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** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **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. 428

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** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **Eventi**.

RISULTATO

Gli eventi vengono creati tra due posizioni degli hitpoint.

Creazione di note MIDI

È possibile creare delle note MIDI dagli 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** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni**, aprire la sezione **Crea** e fare clic su **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.

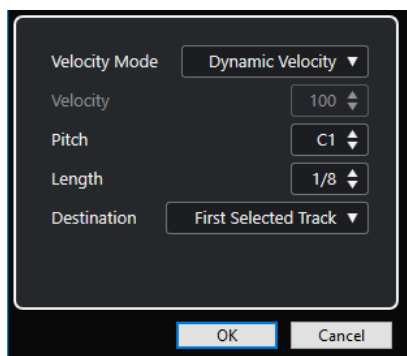
DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Assegnare un VST instrument alla traccia MIDI e selezionare un suono per arricchire l'audio.

Finestra di dialogo Converti gli hitpoint in note MIDI

La finestra di dialogo **Converti gli hitpoint in note MIDI** consente di specificare come convertire gli hitpoint quando si creano delle note MIDI dagli hitpoint.

- Per aprire la finestra di dialogo **Converti gli hitpoint in note MIDI**, aprire la sezione **Crea** nella sezione **Hitpoint** dell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni** e fare clic su **Note MIDI**.



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 un valore per il parametro **Velocity fissa**.

Altezza

Definisce un'altezza per tutte le note MIDI create.

Durata

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**.

Adattamento dell'audio al tempo del progetto

Cubase offre varie funzioni che consentono di adattare (far coincidere) il tempo dell'audio al tempo del progetto.

Nella finestra dell'**Editor dei campioni** e nell'editor dell'area inferiore, è possibile eseguire le seguenti operazioni per adattare l'audio al tempo del progetto:

- **Modifica in base al tempo del progetto**
Stira/Comprime l'evento selezionato in modo da farlo corrispondere al tempo del progetto.
- **Modalità musicale**
Applica la funzione di modifica della durata in tempo reale alle clip audio in modo da farle corrispondere al tempo del progetto.

LINK CORRELATI

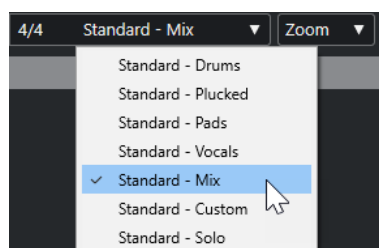
[Stirare/comprimere gli eventi audio in relazione al tempo del progetto](#) a pag. 444

[Modalità musicale](#) a pag. 445

Preset degli algoritmi

È possibile selezionare un preset per l'algoritmo che viene applicato per la riproduzione e la modifica della durata in tempo reale.

Il menu a tendina **Algoritmo di Warp per la clip audio** disponibile nella barra degli strumenti e nell'**Inspector** dell'**Editor dei campioni** contiene una serie di preset che determinano la qualità audio della funzione di modifica della durata in tempo reale.



I preset degli algoritmi hanno effetto sulle modifiche di warp in **Modalità musicale**.

LINK CORRELATI

[Preset degli algoritmi](#) a pag. 444

[Gli algoritmi di modifica della durata](#) a pag. 404

Stirare/comprimere gli eventi audio in relazione al tempo del progetto

È possibile stirare/comprimere i loop audio in base al tempo del progetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > File audio**, selezionare il loop audio che si desidera importare e fare clic su **OK**.
 2. Selezionare il loop audio nel progetto.
 3. Selezionare **Audio > Avanzato > Modifica in base al tempo del progetto**.
-

RISULTATO

Il loop audio viene stirato in modo da farlo corrispondere al tempo del progetto.

Modalità musicale

La **Modalità musicale** consente di far coincidere il tempo dei loop audio al tempo del progetto.

Se si attiva la **Modalità musicale** per una clip audio, ad essa viene applicata la funzione di modifica della durata in tempo reale in modo da farla corrispondere al tempo del progetto. Gli eventi audio si adattano a qualsiasi modifica di tempo in Cubase, esattamente come avviene con gli eventi MIDI.

Nell'**Editor dei campioni** è possibile attivare la **Modalità musicale** nella barra degli strumenti.

NOTA

- La **Modalità musicale** può essere attivata/disattivata anche dal **Pool** facendo clic sul box di spunta corrispondente nella colonna **Modalità musicale**.
 - Cubase supporta i loop di ACID®. Questi loop sono file audio standard con incluse informazioni di tempo/lunghezza. Quando si importano dei file ACID® in Cubase, la **Modalità musicale** viene attivata automaticamente e i loop si adattano al tempo del progetto.
-

Editor delle parti audio

L'**Editor delle parti audio** offre una vista complessiva delle parti audio selezionate. Questo editor consente di visualizzare, ascoltare in anteprima e modificare le parti audio tramite copia e incolla, applicando delle dissolvenze incrociate, tracciando delle curve dei livelli, oppure applicando dei processi. 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 delle parti audio** in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**. L'apertura dell'**Editor delle parti audio** nell'area inferiore della **Finestra progetto** è utile se si ha necessità di poter accedere alle funzioni dell'**Editor delle parti audio** direttamente da un'area fissa della **Finestra progetto**.

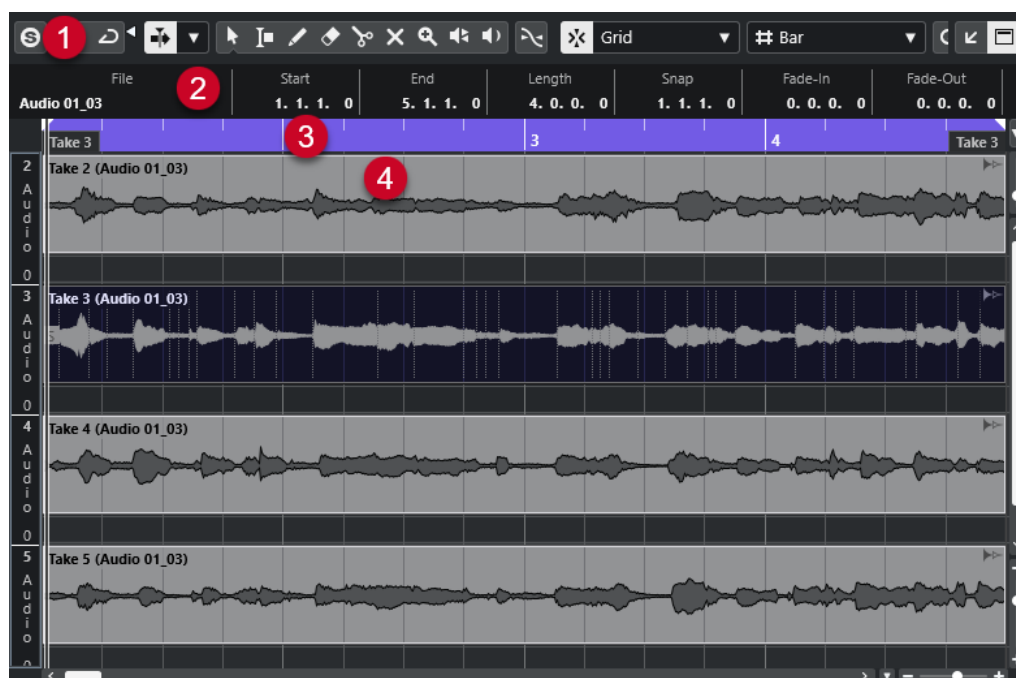
Per aprire una parte audio nell'**Editor delle parti audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio-clic su una parte audio nella **Finestra progetto**.
- Selezionare una parte audio nella **Finestra progetto** e premere **Invio** o **Ctrl/Cmd - E**.
- Selezionare una parte audio nella **Finestra progetto** e selezionare **Audio > Apri l'Editor delle parti audio**.
- Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** all'interno della categoria **Editor**, assegnare un comando da tastiera alla funzione **Apri l'Editor delle parti audio**. Selezionare una parte audio 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**. Specificare se si desidera che l'**Editor delle parti audio** si apra in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

L'Editor delle parti audio



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.

4 Visualizzazione delle parti

Visualizza le immagini delle forme d'onda delle parti audio.

LINK CORRELATI

[Apertura dell'Editor nell'area inferiore](#) a pag. 61

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

[Righello](#) a pag. 47

[Linea info](#) a pag. 50

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

[Parti audio](#) a pag. 169

Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio

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.

Modalità di 'Solo' dell'editor



Consente di selezionare una modalità per la funzione **Editor in modalità 'Solo'**.

- **Metti in solo tutte le parti** utilizza tutte le parti presenti nel display dell'editor.
- **Lo stato di Solo segue la 'Modalità di modifica delle parti'** utilizza solamente le parti specificate tramite la funzione **Modalità di modifica delle parti**.

Divisore sinistro

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.

Seleziona 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

Anteprima



Riproduce l'audio selezionato.

Ascolto in loop



Esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva il pulsante **Ascolto**.

Volume di ascolto



Consente di regolare il volume.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare le parti audio.

Seleziona un intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Disegna



Consente di disegnare una curva del volume.

Cancella



Consente di eliminare le parti audio.

Separa



Consente di separare le parti audio.

Mute



Consente di mettere in mute le parti audio.

Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre lo zoom.

Scrub



Consente di raggiungere specifiche posizioni.

Riproduzione



Consente di riprodurre la clip dalla posizione di clic fino al rilascio del pulsante del mouse.

Selezione e impostazioni delle parti

Visualizza i bordi delle parti



Visualizza/nasconde i bordi della parte audio attiva, entro i localizzatori sinistro e destro.

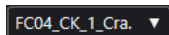
Modalità di modifica delle parti



Definisce la modalità di modifica per le parti.

- **Tutte le parti** consente di modificare contemporaneamente tutte le parti che sono aperte nell'**Editor**.
- **Parte attiva** limita le operazioni di modifica alla parte selezionata nel menu a tendina **Attiva la parte per la modifica**.
- **Tutte le parti nella traccia attiva** consente di modificare tutte le parti nella traccia attiva.

Attiva la parte per la modifica



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Spinta

Spingi l'inizio verso sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Spingi l'inizio verso 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.

Spingi la fine verso sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Spingi la fine verso destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Agganciamento

Aggancia ai punti di zero



Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Agganciamento attiv./disatt.



Limita il movimento e il posizionamento in senso orizzontale a specifiche posizioni.

Tipo di agganciamento



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

Tipo di griglia

Tipo di griglia



Consente di selezionare un 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.

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

Apri il pannello della quantizzazione



Consente di aprire il **Pannello della quantizzazione**.

Colori degli eventi

Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati



Consente di definire i colori delle parti audio.

Loop della traccia indipendente

Loop della traccia indipendente



Attiva/Disattiva il loop della traccia indipendente.

Tempo iniziale del loop

2. 1. 1. 0

Il tempo iniziale del loop della traccia indipendente.

Tempo finale del loop

5. 1. 1. 0

Il tempo finale del loop della traccia indipendente.

Divisore destro

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 è disponibile nell'editor dell'area inferiore. Consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante è 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.

LINK CORRELATI

[Menu delle impostazioni di scorrimento automatico](#) a pag. 220

[Interruzione dello scorrimento automatico in fase di editing](#) a pag. 220

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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

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.

Corsie

Le corsie possono semplificare notevolmente il flusso di lavoro con molti eventi audio all'interno di una parte. Lo spostamento di alcuni eventi su un'altra corsia può facilitare le operazioni di selezione e modifica.



Se la funzione **Agganciamento** 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. 145

Operazioni

È possibile eseguire tutte le operazioni nella finestra dell'**Editor delle parti audio** e nell'editor nell'area inferiore.

Le operazioni di zoom, 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 ha effetto su tutte le altre copie condivise di questa parte.

LINK CORRELATI

[Finestra progetto](#) a pag. 36

[Copie condivise](#) a pag. 186

Anteprima

Quando si esegue l'ascolto in anteprima utilizzando lo strumento **Riproduci** o l'icona **Ascolto**, l'audio verrà assegnato direttamente al main mix (il bus di uscita predefinito).

Anteprima utilizzando lo strumento 'Ascolto'

È possibile utilizzare lo strumento **Ascolto** per avviare direttamente una singola anteprima di una selezione, oppure per riprodurre l'anteprima in loop utilizzando la funzione **Ascolto in loop**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per riprodurre la sezione compresa tra il primo e l'ultimo evento selezionati, selezionare gli eventi con lo strumento **Selezione oggetto**.
 - Per riprodurre un intervallo, selezionarlo con lo strumento **Seleziona un intervallo**.
 - Per avviare la riproduzione a partire dalla posizione corrente del cursore, impostare il cursore di progetto su quella posizione.
2. Nella barra degli strumenti, fare clic su **Ascolto**.

NOTA

Se si attiva l'opzione **Ascolto in loop**, la riproduzione continua fino a quando si disattiva la funzione **Ascolto**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

Anteprima utilizzando lo strumento 'Riproduci'

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Riproduzione** nella barra degli strumenti.
2. In una parte audio, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse alla posizione da cui si desidera avviare l'ascolto in anteprima.

RISULTATO

Si sta ascoltando l'anteprima della parte audio. L'anteprima termina alla fine della parte su cui si è fatto clic.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

Anteprima utilizzando la normale riproduzione

PROCEDIMENTO

1. Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui si desidera avviare la riproduzione.
2. Facoltativo: nella barra degli strumenti dell'**Editor delle parti audio**, attivare l'opzione **Editor in modalità 'Solo'**.
In tal modo, vengono riprodotti solamente gli eventi che si trovano nella parte modificata.

3. Nella **Barra di trasporto**, attivare l'opzione **Avvia**.
-

Configurazione 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, gli eventi nelle parti all'interno del loop vengono ripetuti in maniera continua e completamente indipendente. Gli altri eventi (su altre tracce) vengono riprodotti come di consueto. L'unica interazione tra il loop e la riproduzione regolare consiste nel fatto che, con ogni ripetizione del ciclo, 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 **Loop della traccia indipendente**.
2. Fare **Ctrl/Cmd**-clic sul righello per impostare la posizione di inizio del loop. Fare **Alt/Opt**-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

Il loop è indicato in blu nel righello.

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

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

Scrub

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**.

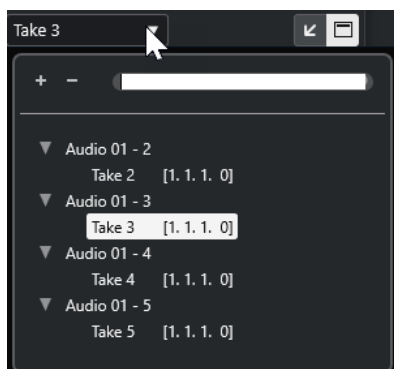
LINK CORRELATI

[Scrubbing](#) a pag. 171

Gestione di più parti audio

La sezione **Selezione e impostazioni delle parti** nella barra degli strumenti dell'**Editor delle parti audio** contiene una serie di controlli e strumenti per lavorare con più parti.

- Il menu a tendina **Attiva la parte per la modifica** elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor. L'elenco è organizzato in maniera analoga all'elenco tracce e le parti sono elencate sotto il nome della traccia corrispondente. Le parti vengono disposte in base alla rispettiva posizione sulla linea del tempo. È possibile utilizzare il campo di ricerca per cercare i nomi delle parti.



Per attivare una parte per la modifica, fare clic sul nome della parte desiderata nell'elenco. Non appena si seleziona una parte, questa viene attivata e centrata nel display.

NOTA

È anche possibile attivare una parte cliccandoci sopra con lo strumento **Selezione oggetto**.

- La funzione **Parte attiva** nel pannello **Modalità di modifica delle parti** consente di limitare le operazioni di modifica alla 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 interamente all'interno della finestra selezionando **Modifica > Ingrandimento > Ingrandisci sull'evento**.
- Selezionare **Visualizza i bordi delle parti** per visualizzare in maniera chiara e ben definita i bordi della parte attiva.
Se questa opzione è attivata, tutte le parti tranne quella attiva vengono disabilitate, in modo da consentire di identificare facilmente i bordi. Nel righello sono presenti anche due marker con il nome della parte attiva, che ne contrassegnano l'inizio e la fine. Questi marker possono essere spostati a piacere per cambiare i bordi della parte.
- Per passare da una parte all'altra, attivarle tramite i comandi da tastiera. Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**, sono disponibili due funzioni nella categoria **Modifica: Attiva la parte successiva** e **Attiva la parte precedente**. Assegnando a queste parti dei comandi da tastiera, è possibile utilizzarli per passare da una parte all'altra.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

[Barra degli strumenti dell'editor delle parti audio](#) a pag. 447

Tracce campionatore

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:

- La sezione **Sampler Control** nell'area inferiore della **Finestra progetto**. È qui possibile caricare e modificare i campioni audio, scegliere tra diverse modalità di riproduzione o trasferire i campioni ai VST instrument di Steinberg.
- Un traccia campionatore nel progetto che consente di controllare la riproduzione del campione caricato nel **Sampler Control** via MIDI.

LINK CORRELATI

[Sampler Control](#) a pag. 457

[Tracce campionatore e canali](#) a pag. 109

[Creazione delle tracce campionatore](#) a pag. 457

Caricamento dei campioni audio nel Sampler Control

È possibile caricare dei campioni audio nel **Sampler Control** mediante trascinamento.

Cubase consente di caricare nel **Sampler Control** dei campioni audio mono o stereo nei formati file .wav o .aiff, oppure dei file audio REX e REX2 creati con ReCycle di Propellerhead Software.

- Per caricare un campione audio, trascinarlo da **MediaBay**, dal riquadro di visualizzazione degli eventi della **Finestra progetto** o da Esplora file/macOS 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.
- I file REX e REX2 importati vengono convertiti in formato .wav. Questi file sono salvati in una cartella wav, creata in aggiunta al file originale.

Nel **Sampler Control**, la funzione di suddivisione in porzioni è attivata e gli hitpoint sono impostati in conformità con i marker per la suddivisione del file REX importato.

LINK CORRELATI

[Progetti indipendenti](#) a pag. 102

[Pool](#) a pag. 487

[Sezione di riproduzione](#) a pag. 464

Caricamento delle parti MIDI nel Sampler Control

È possibile caricare delle parti MIDI nel **Sampler Control** mediante trascinato dalle tracce instrument o dalle tracce MIDI.

NOTA

Per poter utilizzare questa funzionalità, la traccia instrument o MIDI deve essere assegnata a un VST instrument.

- Per caricare una parte MIDI, trascinarla da **MediaBay**, dal riquadro di visualizzazione degli eventi della **finestra di progetto** o da Esplora file/macOS Finder e rilasciarla all'interno del **Sampler Control**.

IMPORTANTE

Se il **Sampler Control** contiene già del materiale MIDI, questo viene sovrascritto.

Cubase crea un file audio a partire dalla parte MIDI. Sono inclusi i suoni e le impostazioni dei canali del VST instrument o del canale ritorno. Il file audio viene copiato nella cartella audio del progetto.

LINK CORRELATI

[VST instrument](#) a pag. 555

[Sezione Impostazioni di base per le tracce instrument](#) a pag. 128

[Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI](#) a pag. 129

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 a partire dall'intervallo selezionato. Se non è selezionato alcun intervallo, viene utilizzato l'intero evento.

- Dal 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 trascinato.

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 delle tracce e trasferire il campione (incluse 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. 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 involuppo.

3 Sezione dei parametri sonori e di riproduzione

Consente di definire una serie di impostazioni per la riproduzione, il warping e la segmentazione (sezione **Playback**), per la modulazione dell'intonazione e dell'altezza (sezione **Pitch**), per il filtraggio (sezione **Filter**) e per il livello e il panorama (sezione **Amp**).

4 Sezione a 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. 457

[Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda](#) a pag. 462

[Editor degli involuپی](#) a pag. 469

[Parametri sonori e di riproduzione](#) a pag. 463

[La sezione della tastiera](#) a pag. 477

Barra degli strumenti del Sampler Control

La barra degli strumenti del **Sampler Control** contiene varie impostazioni e funzioni.

Annulla/Ripeti



Questi pulsanti consentono di annullare/ripetere le modifiche ai parametri del **Sampler Control**.

Letture dell'automazione



Consente di leggere l'automazione della traccia.

Scrittura dell'automazione



Consente di scrivere l'automazione della traccia.

Alterna le configurazioni A/B



Consente di alternare diverse configurazioni dei parametri.

Indicatore di ricezione degli eventi



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 dei 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



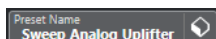
Limita le operazioni di editing ai punti di zero crossing, cioè alle posizioni in cui l'ampiezza è zero.

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Sezione Preset



Visualizza il nome del preset attualmente caricato per la traccia campionatore. È qui inoltre possibile salvare e caricare altri preset.

Importa file audio

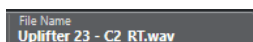


Apri la finestra di dialogo **Importa audio** che consente di caricare un file audio nel **Sampler Control**.

NOTA

Se il **Sampler Control** contiene già un file audio, il file originale viene sostituito dal nuovo file.

Nome del file



Visualizza il nome del file del campione.

Tempo



Visualizza il tempo del loop, come lettura dal file del campione o calcolato dalla durata del campione stesso. Nella modalità di riproduzione **Slice**, è possibile regolare questo valore manualmente.

Root Key



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).

Altezza fissa

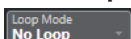


Se un campione viene attivato da una nota MIDI diversa rispetto a quella definita dall'impostazione **Root Key**, l'altezza del campione viene regolata di conseguenza. Se è attivata l'opzione **Altezza fissa**, il rapporto tra la nota suonata e la tonalità fondamentale viene ignorato e tutti i tasti suonano il campione esattamente come è stato registrato.

NOTA

Questa impostazione è disponibile solamente nelle modalità di riproduzione **Normal** e **AudioWarp**.

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 la riproduzione in 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.

NOTA

Questa impostazione è disponibile solamente nelle modalità di riproduzione **Normal** e **AudioWarp**.

Signature



Visualizza il tempo in chiave rilevato del campione. È possibile regolare questo valore manualmente.

NOTA

Questa impostazione è disponibile solamente nella modalità di riproduzione **Slice**.

Bars/Beats



Questi campi valori visualizzano la durata rilevata del campione in misure e movimenti. È possibile regolare manualmente i valori; questo ha effetto sulla griglia e sul tempo.

NOTA

Questa impostazione è disponibile solamente nella modalità di riproduzione **Slice**.

Grid



Imposta la griglia.

NOTA

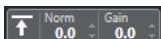
Questa impostazione è disponibile solamente nella modalità di riproduzione **Slice**.

One Shot



Il campione viene riprodotto una sola volta, dall'inizio alla fine, indipendentemente da qualsiasi altra impostazione.

Normalize Sample



Normalizza il campione mediante l'individuazione del livello di picco più elevato e la regolazione del guadagno in modo che raggiunga il valore del parametro **Normalization Level** impostato. Il parametro **Sample Gain** consente di modificare manualmente il valore del guadagno in un secondo momento.

Trim Sample



Taglia il campione sulla base di un intervallo selezionato. Se non è selezionato alcun intervallo, il campione viene tagliato in base all'intervallo definito dai marker di inizio/fine del campione. La funzione **Revert to Full Sample** ripristina l'intervallo originale del campione.

NOTA

Questa impostazione è disponibile solamente nelle modalità di riproduzione **Normal** e **AudioWarp**.

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. Con la riproduzione monofonica attivata, 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. È possibile ad esempio suonare dei trilli tenendo premuta una nota e premendo e rilasciando ripetutamente e in maniera rapida un'altra nota.

NOTA

Se l'opzione **Modalità monofonica** è disattivata, è possibile suonare fino a 128 note contemporaneamente.

Se è attivata anche l'opzione **Legato Mode** e si riproducono delle note in legato, solamente l'altezza del campione viene impostata sulla nuova nota. Il campione non viene riattivato e gli inviluppi continuano a operare.

Lock Parameter Settings



Con questa opzione attivata, le impostazioni dei parametri del **Sampler Control** correnti vengono mantenute se si carica un altro campione nel **Sampler Control**.

NOTA

I parametri che sono direttamente correlati al campione, ad esempio l'inizio/la fine del campione, l'inizio/la fine del loop, la fondamentale o il tempo, non vengono mantenuti ma sono presi direttamente dal nuovo campione.

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**.

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.

Apri nell'area inferiore



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

LINK CORRELATI

[Impostazione manuale della tonalità fondamentale](#) a pag. 481

[Impostazione dei loop per i campioni audio](#) a pag. 480

[Normalizzazione dei campioni](#) a pag. 483

[Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST instrument](#) a pag. 478

Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda

Il riquadro di visualizzazione delle forme d'onda mostra la forma d'onda del campione audio. Questo riquadro consente di definire l'inizio e la fine del campione audio, del loop e del fade-in/-out.



Set Sample Start

Definisce l'inizio del campione. In fase di riproduzione, tutto l'audio che si trova prima dell'inizio del campione viene ignorato.

Set Sample End

Definisce la fine del campione. In fase di riproduzione, tutto l'audio che si trova dopo la fine del campione viene ignorato.

Set Sample Start and End Markers Simultaneously

Quando si sposta il cursore del mouse tra il marker di inizio e il marker di fine del campione, appare una barra di collegamento all'altezza delle bandierine dei marker. Trascinando questa barra, vengono spostati contemporaneamente entrambi i marker, mantenendo le rispettive distanze relative.

Set Sustain Loop Start

Definisce dove inizia il loop del sustain.

Set Sustain Loop End

Definisce dove termina il loop del sustain. Al raggiungimento di questo marker, la riproduzione salta all'inizio del loop del sustain.

Set Sustain Loop Start and End Markers Simultaneously

Quando si sposta il cursore del mouse tra il marker di inizio e il marker di fine del loop del sustain, appare una barra di collegamento all'altezza delle bandierine dei marker. Trascinando questa barra, vengono spostati contemporaneamente entrambi i marker, mantenendo le rispettive distanze relative.

Set Fade In Length

Definisce la lunghezza del fade-in.

Set Fade Out Length

Definisce la lunghezza del fade-out.

Set 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.

Operazioni di zoom

- 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. 900

Parametri sonori e di riproduzione

Nelle sezioni al di sotto del display della forma d'onda, è possibile regolare le impostazioni per la riproduzione, il warping e la segmentazione (sezione **Playback**), per la modulazione dell'intonazione e dell'altezza (sezione **Pitch**), per il filtraggio (sezione **Filter**) e per il livello e il panorama (sezione **Amp**).

LINK CORRELATI

[Sezione di riproduzione](#) a pag. 464

[Sezione Pitch](#) a pag. 467

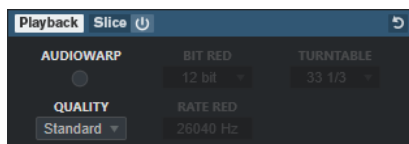
[Sezione Filter](#) a pag. 468

[Sezione Amp](#) a pag. 468

Sezione di riproduzione

Nella sezione di riproduzione è possibile scegliere tra diverse opzioni di riproduzione.

Scheda Playback



Quality

Definisce la qualità per la riproduzione dei campioni. Quando i campioni vengono riprodotti con un'altezza diversa dall'originale, può essere selezionato uno dei diversi algoritmi per la trasposizione dei campioni in tempo reale.

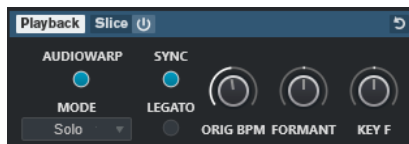
- Le opzioni **Standard**, **High**, **Best** ed **Extreme** forniscono algoritmi diversi per la trasposizione dei campioni in tempo reale. Più alta è la qualità, migliore sarà la soppressione degli artefatti sonori, in particolare con le frequenze più alte. Impostazioni di qualità migliori, tuttavia, portano anche a un carico del processore più elevato. Per i campioni con un ridotto contenuto in alte frequenze, si consiglia di utilizzare la qualità **Standard**.
- La qualità **Vintage** consente una diminuzione ponderata della qualità della riproduzione, riducendo la velocità in bit e la frequenza di campionamento per emulare gli artefatti sonori dei primi campionatori. La qualità **Turntable** emula il flusso di lavoro di campionamento con ottimizzazione per la memoria tipico del passato, in cui i piatti venivano campionati a una velocità più elevata per registrare dei brevi campioni e quindi re-intonati nuovamente per correggere la variazione di altezza. Un valore di **45 rpm** genera i tipici artefatti vintage. Un valore di **78 rpm** consente di aumentare ulteriormente l'effetto.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se è attivata la funzione **AudioWarp**.

AudioWarp

Attiva/disattiva le funzionalità AudioWarp per la riproduzione dei campioni. Le funzionalità AudioWarp consentono di applicare la modifica della durata e lo spostamento delle formanti ai campioni. È possibile scegliere tra diverse modalità di warp e di sincronizzazione.



Se è attivata la funzione **AudioWarp**, nella sezione **Playback** sono disponibili le seguenti opzioni:

Mode

Imposta la modalità AudioWarp.

- 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.

- La modalità **Solo** offre una serie di parametri per le funzioni di modifica della durata e di spostamento delle formanti.
Si tratta di una modalità particolarmente adatta per loop e campioni di strumenti o voci solisti.
- La modalità **Spectral** offre una serie di parametri per le funzioni di modifica della durata (time stretching) e di spostamento delle formanti (formant shifting).
Questa modalità utilizza un algoritmo di risintesi spettrale. Si tratta di una modalità particolarmente adatta per tutti i tipi di audio, come ad esempio i loop e i campioni di strumenti o voci solisti. Consente fattori di stiramento estremi fino allo 0%. Questo permette ad esempio di riprodurre lo spettro statico presente alla posizione di partenza del campione.
- La modalità **Spectral HD** offre una serie di parametri per le funzioni di modifica della durata e di spostamento delle formanti.
Questa modalità opera in maniera analoga alla modalità **Spectral**, ma utilizza una risoluzione in frequenza interna più elevata, che spesso funziona meglio con materiale audio contenente frequenze molto basse o audio con un'alta densità di frequenze.
- La modalità **Spectral Vocal** offre una serie di parametri per le funzioni di modifica della durata e di spostamento delle formanti.
Questa modalità opera in maniera analoga alla modalità **Spectral**, ma è ottimizzata per le voci.

Sync

È possibile impostare manualmente la velocità di riproduzione del campione o sincronizzarla al tempo del progetto.

- Se la funzione **Sync** è disattivata, il parametro **Speed** consente di impostare manualmente la velocità di riproduzione del campione, in percentuale.

NOTA

Se si imposta la modalità AudioWarp su **Music**, la velocità di riproduzione minima è pari al 12,5%. I valori inferiori a questo limite non hanno effetto.

- Se la funzione **Sync** è attivata, il parametro **ORIG BPM** consente di inserire il tempo originale del campione in battiti al minuto. La velocità di riproduzione del campione viene regolata in modo da corrispondere al tempo di Cubase.

NOTA

Se si imposta la modalità AudioWarp su **Music**, il limite inferiore per la regolazione della velocità di riproduzione è pari al 12,5%. I valori inferiori a questo limite non hanno effetto.

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.

Formant

Consente di regolare la funzione di spostamento delle formanti. Questa funzione risulta particolarmente utile per i campioni di voci umane o di strumenti acustici. **Key F** determina l'entità con cui le formanti seguono l'altezza. Utilizzare valori positivi per minimizzare l'effetto Mickey Mouse quando si modifica l'altezza di un campione.

I parametri delle formanti non sono disponibili nella modalità **Music** di AudioWarp.

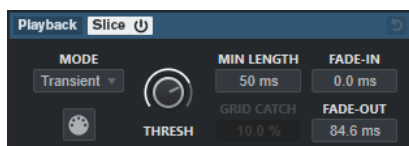
Scheda Slice

È possibile creare delle porzioni di un campione. Queste vengono automaticamente mappate sulla tastiera, in modo che ciascuna porzione possa essere riprodotta individualmente. Durante tale processo viene creata una frase MIDI che corrisponde al campione suddiviso in porzioni. Se si trascina questa frase MIDI nella **Finestra progetto** e la si rilascia nella traccia campionatore, viene creata una parte MIDI. Utilizzare questa parte per riprodurre le porzioni nel rispettivo ordine originale o per riorganizzare gli eventi nella parte MIDI in modo da modificarne l'ordine di riproduzione.

Se si abilita la funzione **Slice Playback**, il campione viene automaticamente suddiviso in porzioni. È possibile scegliere tra diverse modalità di individuazione delle porzioni, oppure combinarle tra loro. È possibile regolare manualmente la posizione dei marker di suddivisione mediante trascinamento e fare **Alt**-clic per aggiungere o rimuovere le porzioni.

NOTA

La riproduzione delle porzioni utilizza le impostazioni dei parametri **Quality** e **AudioWarp** nella scheda **Playback**.



Slice Playback On/Off

Attiva/disattiva la riproduzione delle porzioni.

Mode

Imposta la modalità di individuazione dei punti di suddivisione.

- La modalità **Transient** consente di specificare il valore soglia (parametro **Threshold**) che determina il livello di picco minimo che un transiente deve possedere per diventare un hitpoint.
- La modalità **Grid** imposta gli hitpoint in conformità con il valore del parametro **Grid Resolution** nella barra degli strumenti del **Sampler Control**.
- La modalità **Transient + Grid** combina le condizioni di entrambe le modalità **Transient** e **Grid**.
- La modalità **Manual** consente di aggiungere e rimuovere manualmente le porzioni audio mediante **Alt**-clic nella forma d'onda. In questa modalità, non viene eseguita alcuna individuazione automatica degli hitpoint.

Threshold

Determina il livello minimo che un hitpoint deve possedere affinché possa essere individuato come l'inizio di una nuova porzione audio.

Min Length

Definisce la lunghezza minima di una porzione audio.

Grid Catch

Nella modalità di individuazione dei segmenti **Transient + Grid**, questo parametro consente di specificare quanto un hitpoint deve trovarsi vicino alla griglia.

Fade-in

Definisce il tempo di fade-in (dissolvenza in entrata) per tutte le porzioni del loop.

Fade-out

Definisce il tempo di fade-out (dissolvenza in uscita) per tutte le porzioni del loop.

Drag MIDI Phrase to Project

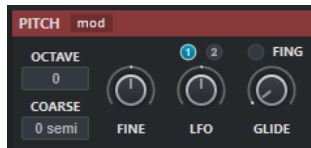
Fare clic su questo pulsante ed eseguire un trascinamento nel riquadro di visualizzazione degli eventi per creare una parte MIDI che corrisponde al campione nel progetto.

LINK CORRELATI

[Suddivisione dei campioni in porzioni](#) a pag. 483

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.



Show/Hide Pitch Modulators

Consente di visualizzare/nascondere l'inviluppo dell'altezza e l'editor LFO nella finestra della forma d'onda.

Octave

Regola l'altezza del campione in intervalli di un'ottava.

Coarse

Regola l'altezza del campione in intervalli di un semitono.

Fine

Consente di regolare con precisione l'altezza dei campioni in incrementi in centesimi (centesimi di semitono).

LFO

Consente di selezionare il LFO e di impostare la profondità della modulazione LFO.

Glide

Specifica il tempo necessario per "piegare" l'altezza del campione da una nota alla nota successiva. Se si sposta questo controllo completamente verso sinistra, il parametro **Glide** viene disattivato.

Se il parametro **Fingered** è attivato, l'altezza viene piegata solamente tra le note suonate in legato.

LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 469

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.



Filter On/Off

Attiva/disattiva l'effetto di filtraggio.

Show/Hide Filter Modulators

Consente di visualizzare/nascondere l'involuppo del filtro e l'editor LFO nella finestra della forma d'onda.

Type

Imposta il tipo di filtro.

Shape

Imposta la forma del filtro.

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.

Cutoff Key Follow

Definisce la modulazione del cutoff tramite il numero nota. Aumentare questo parametro per incrementare il cutoff con note più alte. Al 100%, la frequenza di cutoff segue esattamente la nota suonata.

LFO

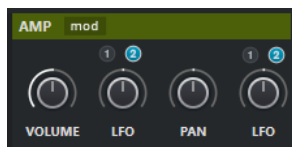
Consente di selezionare il LFO e di impostare la profondità della modulazione LFO.

LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 469

Sezione Amp

Nella sezione **Amp** è possibile impostare il volume e regolare il panorama del campione. L'involuppo dell'amplificatore consente di modellare il livello del volume nel tempo.



Show/Hide Amp Modulators

Consente di visualizzare/nascondere l'involuppo dell'ampiezza e l'editor LFO nella finestra della forma d'onda.

Volume

Imposta il livello del campione.

Volume LFO

Consente di selezionare il LFO del volume e di impostare la profondità della modulazione del volume tramite LFO.

Pan

Definisce la posizione del campione nel panorama stereo.

Pan LFO

Consente di selezionare il LFO del panorama e di impostare la profondità della modulazione del panorama tramite LFO.

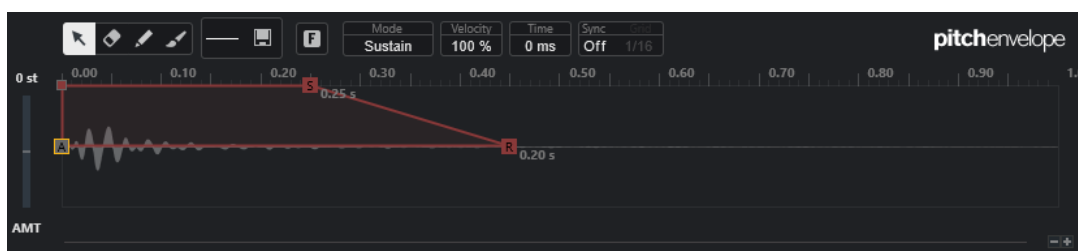
LINK CORRELATI

[Editor degli involuppi](#) a pag. 469

Editor degli involuppi

È possibile modificare le curve di involuppo delle sezioni **Pitch**, **Filter** e **Amp**. Ciascuno di questi involuppi può contenere fino a 512 nodi.

- Fare clic su **Show/Hide Pitch Modulators**, **Show/Hide Filter Modulators**, o **Show/Hide Amp Modulators** nell'intestazione della sezione per visualizzare/nascondere l'editor degli involuppi corrispondente e la sezione LFO.



Pitch Envelope



Filter Envelope



Amp Envelope

Edit

Consente di modificare nodi singoli o multipli.

Erase

Consente di eliminare i nodi dell'involuppo.

Draw

Consente di inserire una forma di involuppo predefinita.

È possibile inserire delle forme cliccandoci sopra o mediante clic e trascinamento.

- Fare clic una sola volta nel riquadro di visualizzazione degli involuppi per inserire la forma selezionata con la lunghezza predefinita.
Se la funzione **Sync Envelope** è attivata, la forma viene inserita alla posizione più vicina nella griglia. Facendo ripetutamente clic nella stessa posizione, la forma viene inserita più volte.
- Fare clic ed eseguire un trascinamento per inserire la forma nell'area di trascinamento coperta. Se la funzione **Sync Envelope** è attivata, l'inizio e la fine dei nodi della forma si agganciano alla griglia e tutti i nodi nel mezzo vengono adattati rispetto alla lunghezza complessiva della forma.
Dopo l'inserimento della forma, tutti i nodi restano selezionati. In tal modo è possibile tornare allo strumento **Edit** per ulteriori modifiche alla forma.

Con la funzione **Fixed Mode** attivata, i nodi inseriti sostituiscono tutti i nodi che coprono l'intervallo temporale corrente. Se **Fixed Mode** è disattivata, tutti i nodi consecutivi vengono spostati verso destra.

Paint

Consente di tracciare una forma di involuppo predefinita. La forma viene inserita con la propria lunghezza predefinita.

Select Shape

Consente di selezionare la forma utilizzata quando si inseriscono i nodi utilizzando lo strumento **Draw** o lo strumento **Paint**. Una forma consiste in più nodi che costituiscono una progressione utilizzabile durante la creazione degli involuppi. Le forme di fabbrica predefinite sono disponibili tramite la scheda **Factory**. È anche possibile creare delle forme personalizzate e aggiungerle alla scheda **User**. Sono disponibili fino a 48 forme per scheda.



Save Shape

Consente di salvare la forma di involuppo corrente come una forma utente. È possibile aggiungere fino a 48 forme utente.

Fixed Mode

- Con la funzione **Fixed Mode** attivata, solo i nodi selezionati vengono spostati quando si sposta un nodo sull'asse temporale.
- Se **Fixed Mode** è disattivata, quando si sposta un nodo vengono spostati anche tutti i nodi successivi.

Mode

Determina il modo in cui viene riprodotto l'involuppo corrispondente quando è 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.

- Selezionare la modalità **Shaper** per utilizzare l'involuppo come un modulatore che consente di creare modulazioni cicliche liberamente programmabili. Per ottenere un ciclo senza soluzione di continuità, i livelli del nodo iniziale e del nodo finale sono collegati.
 - Gli involuppi **Pitch** e **Filter** continuano a essere riprodotti in loop dopo il rilascio delle note; ciò rende possibile utilizzare la modulazione nella fase di **Release** di una nota.
 - L'involuppo **Amp** si arresta immediatamente al rilascio delle note.

NOTA

Il nodo finale dell'involuppo **Amp** non richiede un livello pari a zero. Tuttavia, quando si passa dalla modalità **Shaper** a un'altra modalità, il livello del nodo finale viene riportato a zero.

Velocity

Determina come la velocity agisce sul livello dell'involuppo corrispondente.

Il livello dell'involuppo dipende dal valore di velocity impostato e dall'intensità con cui si preme sui tasti. Più elevati sono i valori e maggiore è l'intensità con cui si preme un tasto, più aumenta il livello dell'involuppo.

Time

Definisce il valore temporale per il nodo selezionato.

Sync Envelope

Attiva/disattiva la sincronizzazione al tempo per l'involuppo corrispondente. Il parametro **Grid** definisce il valore nota di base per la sincronizzazione al tempo dell'involuppo.

Shaper Sync Mode

Consente di impostare la modalità di sincronizzazione al tempo per l'involuppo corrispondente se è selezionata la modalità **Shaper**.

- Se è selezionata la modalità **Tempo + Retrig**, l'intera lunghezza dell'involuppo viene adattata in proporzione con il tempo del progetto e può essere riattivata, a seconda della modalità **Retrigger** selezionata.
- Se è selezionata la modalità **Tempo + Beat**, l'intera lunghezza dell'involuppo viene adattata in proporzione con il tempo del progetto. L'involuppo riparte con il trasporto e si allinea alle posizioni temporali nel progetto. In questa modalità, l'opzione **Retrigger Mode** non è disponibile.

- **NOTA**

Questo parametro è disponibile solamente se la funzione **Sync Envelope** è attivata.

Retrigger

Determina se l'involuppo viene riavviato quando si attiva una nota. L'involuppo riparte immediatamente (**Tempo + Retrig**) o si allinea con la posizione del progetto (**Tempo + Beat**).

- Con l'opzione **Off** selezionata, l'involuppo non viene riattivato e funziona liberamente.
- Con l'opzione **First Note** selezionata, l'involuppo riparte quando una nota viene attivata e nessun'altra nota è tenuta.
- Con l'opzione **Each Note** selezionata, l'involuppo riparte ogni volta che viene attivata una nota.

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 **Pitch** e **Filter**.

Riquadro di visualizzazione degli involuppi

Visualizza la curva dell'involuppo dell'altezza, del filtro o dell'ampiezza. 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.

La parte superiore del menu contestuale del display degli involuppi consente di modificare i nodi della curva di involuppo:

- **Copy** consente di copiare il nodo selezionato negli appunti.

- **Paste** consente di incollare i nodi dagli appunti alla posizione del cursore.
- **Replace** consente di sostituire i nodi selezionati con i nodi presenti negli appunti.
- **Duplicate** consente di duplicare i nodi selezionati.
- **Invert Levels** consente di capovolgere i nodi orizzontalmente intorno al centro della selezione.
- **Reverse Times** consente di capovolgere i valori del parametro **Time** dei nodi attorno al centro orizzontale della selezione.
- **Set Sustain Node** trasforma il nodo selezionato nel nodo del sustain.

La parte inferiore del menu contestuale consente di assegnare l'automazione o i controlli rapidi ai segmenti di attacco, decadimento, sustain e rilascio dell'involuppo:

- **Env Attack** consente di adattare il primo segmento dell'involuppo. L'intervallo di controllo va da 0 (1/30.000) a 1 (30.000). Ciò significa che è possibile ad esempio comprimere/estendere un tempo di attacco di 1 ms a una durata di 30 secondi e di accorciare/ridurre un tempo di attacco di 30 secondi a 1 ms.
- **Env Decay** consente di adattare tutti i segmenti dopo il primo nodo, fino al nodo del sustain. L'intervallo di controllo va da 0 (1/100) a 1 (100). Ciò significa ad esempio che un tempo di decadimento di 5 secondi può essere ridotto a 50 ms ed esteso a 500 secondi.
- **Env Sustain** consente di adattare il livello del sustain. L'intervallo inizia da 0 e termina al livello del sustain impostato per l'involuppo.
- **Env Release** consente di adattare tutti i segmenti dopo il nodo del sustain. L'intervallo di controllo va da 0 (1/100) a 1 (100).

LINK CORRELATI

[Selezione dei nodi](#) a pag. 473

[Modifica dei nodi](#) a pag. 474

[Funzioni di ingrandimento negli editor degli involuppi](#) a pag. 475

[Sincronizzazione degli involuppi al tempo del progetto](#) a pag. 482

Selezione dei nodi

È possibile selezionare uno o più nodi. I nodi selezionati vengono modificati insieme.

OPZIONI

- Per selezionare un nodo, cliccarci sopra nell'editor grafico.
Il nodo focalizzato è indicato da una cornice. I campi valori sopra l'editor degli involuppi grafico visualizzano i parametri del nodo focalizzato.
- Per aggiungere un nodo a una selezione, fare **Shift**-clic sul nodo desiderato. I nodi selezionati vengono modificati insieme.
- Per selezionare più nodi, tracciare con il mouse un rettangolo che ricomprenda i nodi desiderati.
- Per selezionare tutti i nodi dell'involuppo, premere **Ctrl/Cmd - A**.
- Se l'editor degli involuppi grafico ha il focus, è possibile selezionare il nodo precedente o successivo utilizzando i tasti **Freccia sinistra** e **Freccia destra**.
- Se vengono selezionati più nodi e lo strumento **Modifica** è attivo, viene visualizzato un rettangolo di selezione che consente di eseguire ulteriori operazioni di modifica.

LINK CORRELATI

[Focus della tastiera nella finestra progetto](#) a pag. 69

Modifica dei nodi

È possibile modificare uno o più nodi selezionati.

- Per aggiungere un nodo, fare doppio-clic sulla curva di involuppo.
- È anche possibile aggiungere dei nodi copiando e incollando i nodi selezionati.

Quando si preme **Ctrl/Cmd**, la posizione di inserimento viene indicata da una linea. Con la funzione **Sync Envelope** attivata, questa linea di inserimento è allineata con la griglia dei valori nota.

NOTA

Un involuppo può essere composto da un massimo di 512 nodi. Se negli appunti vengono copiati più nodi di quelli che possono essere incollati nell'involuppo, compare un indicatore di avviso.

- Per eliminare un nodo, cliccarci sopra due volte o cliccarci sopra con lo strumento **Cancella**.

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 sulla fase di rilascio dell'involuppo.
-
- Per eliminare più nodi, selezionarli e premere **Canc** o **Backspace**. In alternativa, ricomprenderli con un rettangolo di selezione utilizzando lo strumento **Erase**.
Con la funzione **Fixed Mode** attivata, le posizioni dei nodi rimanenti non vengono modificate. Il valore **Tempo** del nodo a destra della selezione eliminata viene adattato automaticamente.
Con la funzione **Fixed Mode** disattivata, i nodi rimanenti vengono spostati verso sinistra per riempire gli spazi vuoti.
 - Per cambiare la curvatura tra due nodi, trascinare il segmento della curva verso l'alto o verso il basso, oppure inserire un nuovo valore nel campo **Curve**.
Valori positivi modificano la curvatura verso un comportamento logaritmico, mentre valori negativi verso un comportamento esponenziale.
Per reimpostare una curva su lineare, cliccarci sopra tenendo premuto **Ctrl/Cmd**.
 - Per spostare un nodo, trascinarlo lateralmente o inserire un nuovo valore nel campo **Tempo**.
Per una maggiore risoluzione, tenere premuto **Shift** mentre si spostano i nodi.
Per limitare il movimento all'asse del tempo, per modificare cioè solamente la posizione orizzontale di un nodo, tenere premuto **Ctrl/Cmd** mentre si esegue il trascinamento.
 - Per modificare il livello di un nodo, trascinarlo verso l'alto o verso il basso, oppure digitare un valore nel campo **Level**.
Per una maggiore risoluzione, tenere premuto **Shift** mentre si spostano i nodi.
Per limitare il movimento all'asse del livello, per modificare cioè solamente la posizione verticale di un nodo, tenere premuto **Alt/Opt** mentre si esegue il trascinamento.

Sostituzione delle selezioni di nodi

È possibile sostituire una selezione di nodi con dei nodi copiati negli appunti o con una delle forme predefinite disponibili nel selettore delle forme.

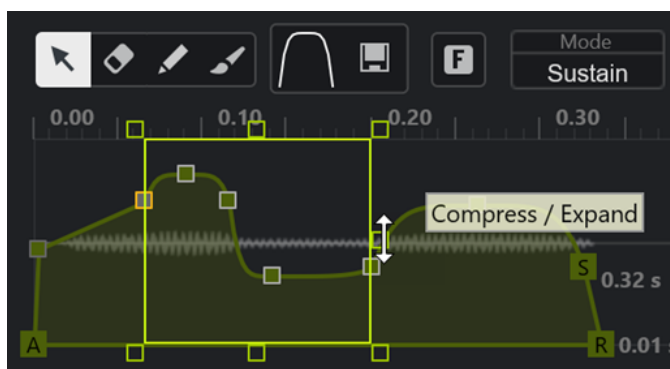
- Per sostituire più nodi con una curva predefinita, selezionare i nodi e scegliere la curva desiderata dal selettore delle forme.

La forma viene allungata/compressa in modo da sostituire l'intervallo temporale esatto della selezione.

- Per sostituire più nodi con una selezione di nodi dagli appunti, selezionare i nodi che si intende sostituire, aprire il menu contestuale e selezionare **Replace**.
I nodi copiati vengono allungati/compressi in modo da sostituire l'intervallo temporale esatto della selezione.

Modifica di una selezione multipla con lo strumento Edit

Quando vengono selezionati più nodi di involuppo e lo strumento **Edit** è attivo, viene visualizzato un rettangolo di selezione nel display degli involuppi. Questo rettangolo presenta sei maniglie che consentono di modificare i nodi selezionati.



- Per comprimere i livelli dei nodi, trascinare verso il basso la maniglia centrale-destra.
- Per espandere i livelli dei nodi, trascinare verso l'altro la maniglia centrale-destra.
- Per inclinare la parte sinistra della selezione del nodo verso l'alto o verso il basso, trascinare la maniglia superiore-sinistra.
Per utilizzare una curva shelving anziché una curva lineare, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per inclinare la parte destra della selezione del nodo verso l'alto o verso il basso, trascinare la maniglia superiore-destra.
Per utilizzare una curva shelving anziché una curva lineare, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per ridimensionare i livelli dei nodi, trascinare la maniglia superiore-centrale.
Per scostare tutti i nodi, premere **Shift**. Per utilizzare una curva a campana anziché una curva lineare, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per ridimensionare il tempo complessivo dei nodi selezionati rispetto al nodo iniziale, trascinare la maniglia inferiore-destra.
- Per ridimensionare il tempo complessivo dei nodi selezionati rispetto al nodo iniziale, trascinare la maniglia inferiore-sinistra.
- Per spostare la posizione temporale di tutti i nodi selezionati, trascinare la maniglia inferiore-centrale verso sinistra o destra.
Per spostare i nodi di piccoli intervalli, premere **Shift**.
- Per comprimere o espandere la durata complessiva dei nodi selezionati rispetto al centro della selezione, premere **Ctrl/Cmd** e trascinare la maniglia inferiore-centrale.
- Per modificare il livello e la posizione di tutti i nodi selezionati, trascinare uno dei nodi.

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.

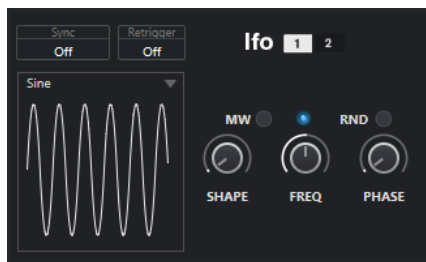
- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento alla posizione corrente, fare clic sulla linea del tempo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per eseguire un ingrandimento su una regione specifica, tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic e trascinamento con il mouse sopra la regione desiderata.

LINK CORRELATI

[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

LFO Editor

Sampler Control dispone di due LFO monofonici. Questi LFO vengono calcolati una sola volta e alimentano tutte le voci contemporaneamente.



LFO

Consente di selezionare il LFO 1 o 2 per l'esecuzione delle operazioni di modifica.

Sync

Definisce come viene impostata la velocità del LFO corrispondente.

- **Off** consente di impostare la velocità del LFO in Hz.
- **Tempo + Retrig** consente di impostare la velocità del LFO in valori delle note. Il valore risultante dipende dal tempo del progetto.
- **Tempo + Beat** consente di impostare la velocità del LFO in valori delle note. Il valore risultante dipende dal tempo del progetto. Inoltre, la fase iniziale corrente viene calcolata in base alla posizione attuale.

Retrigger

Definisce se il LFO viene riavviato con la fase iniziale specificata quando si attiva una nuova nota. Questo parametro è disponibile per le modalità di sincronizzazione **Off** e **Tempo + Retrig**.

- Se è selezionata l'opzione **Off**, il LFO non viene riavviato.
- **First Note** riavvia il LFO quando una nota viene attivata e nessun'altra nota è tenuta.
- **Each Note** riavvia il LFO ogni volta che una nota viene attivata.

MW

Consente di scalare il livello in uscita del LFO tramite la modulation wheel (rotella di modulazione) della tastiera. Questo consente ad esempio di utilizzare la modulation wheel per controllare il vibrato del suono.

Waveform

Definisce la forma d'onda del LFO selezionato. È possibile regolare la forma d'onda selezionata utilizzando il controllo **Shape** sulla destra.

- **Sine** produce una modulazione leggera, adatta per il vibrato o il tremolo. Il controllo **Shape** aggiunge degli armonici aggiuntivi alla forma d'onda.

- **Triangle** è simile alla forma **Sine**. Il controllo **Shape** trasforma in maniera continua la forma d'onda triangolare in un trapezio.
- **Saw** produce un ciclo a rampa. Il controllo **Shape** trasforma in maniera continua la forma d'onda da rampa verso il basso, a triangolare, a rampa verso l'alto.
- **Pulse** produce una modulazione a gradini, in cui la modulazione cambia in maniera repentina tra due valori. Il controllo **Shape** varia in maniera continua il rapporto tra lo stato alto e basso della forma d'onda. Se **Shape** è impostato al 50%, viene prodotta un'onda quadra piatta.
- La forma d'onda **Ramp** è simile alla forma **Saw**. Il controllo **Shape** aggiunge in maniera incrementale del silenzio prima dell'inizio della rampa a dente di sega.
- **Log** produce una modulazione logaritmica. Il controllo **Shape** varia in maniera continua la curvatura logaritmica da negativa a positiva.
- **S & H 1** produce una modulazione a gradini casuale, in cui ciascun gradino è diverso dall'altro. Quando è ruotato completamente verso destra, il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra i gradini e trasforma il campione in un segnale casuale omogeneo.
- L'opzione **S & H 2** è simile all'opzione **S & H 1**. I gradini alternano in maniera casuale valori alti e bassi. Quando è ruotato completamente verso destra, il controllo **Shape** inserisce delle rampe tra i gradini e trasforma il campione in un segnale casuale omogeneo.

Freq

Controlla la frequenza della modulazione, cioè la velocità del LFO.

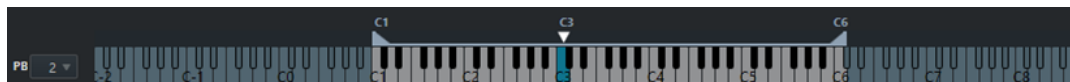
Se la funzione **Sync** è attivata per il LFO corrispondente, la velocità viene specificata in frazioni di movimenti. Se è disattivata, è possibile impostare la frequenza in Hz.

Phase

Definisce la fase iniziale della forma d'onda quando viene riattivato il LFO. Se la funzione **RND** è attivata, ciascuna nota comincia con una fase iniziale casuale.

La sezione della tastiera

Nella sezione della tastiera del **Sampler Control** è possibile impostare la tonalità fondamentale e l'intervallo di tonalità del campione, oltre che 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 24 semitoni.

Maniglie dell'intervallo di tonalità



Consente di determinare l'intervallo di tonalità del campione.

NOTA

L'intervallo di tonalità impostato viene utilizzato in modalità **Normal** e **AudioWarp**.

Maniglia della fondamentale



Consente di determinare la fondamentale del campione.

LINK CORRELATI

[Impostazione manuale della tonalità fondamentale](#) a pag. 481

[Definizione dell'intervallo di tonalità](#) a pag. 481

Cronologia del Sampler Control

Il **Sampler Control** offre una propria storia (o cronologia) delle operazioni di modifica, che consente di annullare/ripetere le operazioni più recenti.

È possibile annullare/ripetere fino a 20 modifiche ai parametri o passaggi di modifica nel **Sampler Control** facendo clic su **Annulla** o **Ripeti** nella barra degli strumenti del **Sampler Control**. Ciò può essere particolarmente utile quando si modificano involuppi complessi, ad esempio dove una singola operazione con lo strumento **Paint** può alterare in modo significativo l'involuppo esistente.

NOTA

Le modifiche eseguite nel **Sampler Control** non sono disponibili tramite la finestra di dialogo **Storia delle modifiche**.

LINK CORRELATI

[Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni](#) a pag. 479

[Barra degli strumenti del Sampler Control](#) a pag. 458

[Finestra di dialogo Storia delle modifiche](#) a pag. 80

Trasferimento dei campioni dal Sampler Control ai VST instrument

È possibile trasferire i campioni audio a specifici VST instrument di Steinberg, incluse tutte le relative impostazioni che sono state definite nel **Sampler Control**.

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.

È possibile trasferire i campioni audio dal **Sampler Control** ai seguenti VST instrument di Steinberg:

- Groove Agent
- Groove Agent SE
- HALion
- Padshop
- Backbone

Trasferimento di un campione

PREREQUISITI

Sono stati installati Groove Agent, Groove Agent SE, HALion, Padshop o Backbone. È 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 le relative impostazioni, viene caricato nel VST instrument selezionato.

NOTA

Se un parametro non è disponibile per il VST instrument che è stato scelto come destinazione, esso non viene trasferito oppure viene adattato a un parametro simile nel VST instrument. Si applicano le seguenti regole:

- Groove Agent/Groove Agent SE: Non vengono utilizzate le impostazioni di filtro e dei LFO.
- Padshop: Non viene utilizzata la funzione di trimming dei campioni. Un trasferimento in modalità di riproduzione **AudioWarp** regola le impostazioni di granulazione (parametro **Number**) su 2 granuli e adatta il valore **Speed** di conseguenza. Un trasferimento in modalità di riproduzione **Slice** utilizza solamente la porzione selezionata.
- Backbone: Non viene utilizzata la funzione di trimming dei campioni. Un trasferimento in modalità di riproduzione **AudioWarp** attiva la modalità **Resynth** e imposta di conseguenza il valore **Speed**. Un trasferimento in modalità di riproduzione **Slice** utilizza solamente la porzione selezionata.

LINK CORRELATI

[Trasferimento di un campione](#) a pag. 479

Funzioni di modifica e riproduzione dei campioni

Il **Sampler Control** consente di personalizzare il campione caricato in base alle proprie esigenze e di specificare il modo in cui viene riprodotto.

Tutte le operazioni di modifica eseguibili sui campioni nel **Sampler Control** sono di tipo non-distruttivo, e la relativa cronologia delle modifiche consente di annullare/ripetere le operazioni di modifica e le variazioni dei parametri più recenti.

LINK CORRELATI

[Cronologia del Sampler Control](#) a pag. 478

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.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

1. Nel display della forma d'onda, 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.
-

RISULTATO

Quando si attiva il campione, viene riprodotto solamente l'intervallo definito tra la maniglia iniziale e la maniglia finale.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- È possibile spostare entrambi i marker di inizio e di fine del campione contemporaneamente, mantenendone la distanza relativa, posizionando il cursore del mouse tra i due marker e trascinando la barra di collegamento.

NOTA

Ciò ha effetto solamente se non viene selezionata la modalità loop.

- È possibile tagliare la lunghezza del campione in base all'intervallo di riproduzione definito facendo clic su **Trim Sample** nella barra degli strumenti del **Sampler Control**.

LINK CORRELATI

[Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda](#) a pag. 462

[Barra degli strumenti del Sampler Control](#) a pag. 458

Impostazione dei loop per i campioni audio

È possibile impostare un loop che viene riprodotto quando viene attivato il campione.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

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 **Set Sustain Loop Start** e **Set Sustain Loop End** e viene visualizzato in verde il contorno dell'intervallo di loop.

2. Trascinare le maniglie **Set Sustain Loop Start** e **Set Sustain Loop 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.

RISULTATO

Quando si attiva il campione in una modalità di loop, viene utilizzato l'intervallo di loop definito.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- È possibile spostare i marker di inizio e di fine contemporaneamente trascinando l'area tra i marker di loop.

LINK CORRELATI

[Definizione dell'inizio e della fine di un campione](#) a pag. 479

Impostazione manuale della tonalità fondamentale

Il parametro **Root Key** 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. In modalità **Slice**, l'abbassamento della fondamentale consente di aumentare il numero di porzioni audio che possono essere mappate sulla tastiera.

NOTA

Se si carica un campione che non contiene alcuna informazione relativa alla tonalità fondamentale, questa viene impostata automaticamente all'altezza C3 (Do3).

PROCEDIMENTO

- 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 **Root Key** e inserire la nuova tonalità fondamentale tramite la tastiera del computer, la rotellina del mouse o la tastiera MIDI collegata.
-

LINK CORRELATI

[La sezione della tastiera](#) a pag. 477

[Definizione dell'intervallo di tonalità](#) a pag. 481

[Suddivisione dei campioni in porzioni](#) a pag. 483

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.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione della tastiera, regolare l'intervallo di tonalità trascinando le maniglie che si trovano sopra il display della tastiera.
-

RISULTATO

Solamente i tasti ricompresi entro l'intervallo di tonalità definito riproducono un suono quando vengono attivati.

LINK CORRELATI

[La sezione della tastiera](#) a pag. 477

Riproduzione dei campioni

Dopo aver caricato un campione audio nel **Sampler Control**, è possibile riprodurlo utilizzando una tastiera MIDI esterna o la **Tastiera su schermo**.

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 **Monitoraggio** 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 alcune note sulla tastiera MIDI o utilizzare la **Tastiera su schermo** 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

[Monitoraggio tramite Cubase](#) a pag. 236

[Tastiera su schermo](#) a pag. 230

[Barra degli strumenti del Sampler Control](#) a pag. 458

[Eventi MIDI](#) a pag. 168

[Metodi di registrazione di base](#) a pag. 232

Sincronizzazione degli involucri al tempo del progetto

È possibile sincronizzare l'involucro dell'altezza (**Pitch Envelope**), del filtro (**Filter Envelope**) e dell'ampiezza (**Amp Envelope**) al tempo del progetto. Questo consente di impostare dei tempi degli involucri che si riferiscono a intervalli di tempo musicali, indipendentemente dai cambi di tempo.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione dell'involucro corrispondente, impostare il parametro **Sync** su **On**.

- Utilizzare il campo **Grid** per impostare un valore nota. Viene in tal modo definita la risoluzione delle note a cui i nodi degli involuipi si agganciano quando si avvicinano a sufficienza.

NOTA

- Il campo **Time** di un nodo dell'involuppo visualizza i tempi in frazioni di un intero (una nota da 4/4). La frazione viene sempre ridotta al valore più piccolo possibile, ad esempio 2/16 viene visualizzato come 1/8.
 - Nel campo **Time** è anche possibile inserire i valori delle note manualmente. I nodi dell'involuppo che non corrispondono esattamente a un valore nota visualizzano il valore nota più vicino.
-

Normalizzazione dei campioni

È possibile normalizzare i campioni in base a un valore di destinazione. Un controllo supplementare consente successivamente di regolare con precisione il valore di guadagno.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

- Nella barra degli strumenti del **Sampler Control**, impostare un valore per il parametro **Normalization Level** come valore di destinazione.
 - Fare clic su **Normalize Sample**.
Il campione viene normalizzato sulla base del valore di destinazione.
 - Utilizzare il controllo **Sample Gain** per regolare con precisione il risultato della normalizzazione.
-

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti del Sampler Control](#) a pag. 458

Suddivisione dei campioni in porzioni

È possibile suddividere i campioni in più porzioni che vengono mappate sulla tastiera, in modo da poter riprodurre ciascuna porzione in maniera individuale.

PREREQUISITI

È stato caricato un campione nel **Sampler Control**.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione Playback, selezionare la scheda **Slice** e attivare la funzione di suddivisione.
 - Facoltativo: cambiare la modalità **Slice Mode**, regolare i parametri relativi alla suddivisione in porzioni e aggiungere o eliminare i marker di suddivisione.
 - Facoltativo: se si desidera aumentare il numero di porzioni che possono essere mappate sulla tastiera, abbassare la fondamentale nella sezione della tastiera.
-

RISULTATO

Le porzioni audio vengono automaticamente mappate sulla tastiera, a partire dalla fondamentale impostata. È possibile riprodurre una porzione premendo il tasto corrispondente sulla tastiera MIDI.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile creare una frase MIDI corrispondente nel progetto trascinando il pulsante **Drag MIDI Phrase to Project** nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Questo consente di modificare l'ordine delle porzioni audio.

LINK CORRELATI

[Sezione di riproduzione](#) a pag. 464

[Impostazione manuale della tonalità fondamentale](#) a pag. 481

[Definizione dell'intervallo di tonalità](#) a pag. 481

Congelamento delle tracce campionatore

È possibile congelare le tracce campionatore per ridurre il carico di processamento in tempo reale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia campionatore e aprire la sezione più in cima dell'**Inspector**.
2. Fare clic su **Congela il canale**.
3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**, apportare le modifiche desiderate.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

- L'uscita della traccia campionatore viene renderizzata in 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 il canale** si illumina.
- I controlli delle tracce vengono disabilitati.
- Le parti MIDI vengono bloccate.
- È ancora possibile modificare il livello e il panning, regolare l'equalizzazione e modificare gli effetti in mandata.
- La sezione **Sampler Control** nell'area inferiore della **Finestra progetto** viene disabilitata.

NOTA

Il file audio viene salvato nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- macOS: in **User/Documents**

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per scongelare una traccia congelata, fare nuovamente clic su **Congela il canale**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

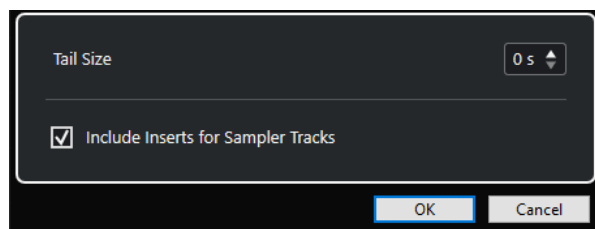
[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per le tracce campionatore

La finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali** consente di specificare esattamente ciò che accade quando si congela una traccia campionatore.

Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**, selezionare la traccia campionatore ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione superiore dell'**Inspector**, fare clic su **Congela il canale**.
- Selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate**.
- Fare clic-destro sulla traccia selezionata e, dal menu contestuale, selezionare **Congela/Scongela le tracce selezionate**.



Dimensione della coda

Consente di impostare la dimensione della coda in modo da lasciare che i suoni possano terminare correttamente il loro normale ciclo di rilascio.

Includi gli insert per le tracce campionatore

Attivare questa opzione se si desidera includere gli effetti in insert su questo canale quando si congela la traccia campionatore.

NOTA

È comunque possibile regolare ancora il livello, il panorama, le mandate e l'equalizzazione.

Disattivare questa opzione se si desidera mantenere la possibilità di modificare gli effetti in insert su questo canale.

LINK CORRELATI

[Congelamento delle tracce campionatore](#) a pag. 484

[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

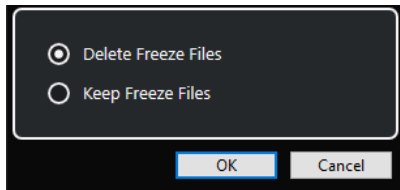
[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per le tracce campionatore

La finestra di dialogo **Opzioni di scongelamento dei canali** consente di specificare esattamente ciò che accade quando si scongela una traccia campionatore.

Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di scongelamento dei canali**, selezionare una traccia campionatore congelata ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione superiore dell'**Inspector**, fare clic su **Congela il canale**.
- Selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate**.
- Fare clic-destro sulla traccia selezionata e, dal menu contestuale, selezionare **Congela/Scongela le tracce selezionate**.



Elimina i file di congelamento

Consente di eliminare i file di congelamento.

Mantieni i file di congelamento

Consente di mantenere i file di congelamento nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- macOS: in **User/Documents**

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per le tracce campionatore](#) a pag. 485

[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

[Congelamento delle tracce campionatore](#) a pag. 484

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/macOS 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.

Per aprire il **Pool**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Apri la finestra del Pool**. Se l'icona non è visibile, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare l'opzione **Finestre delle sezioni Media e MixConsole**.
- Selezionare **Progetto > Pool**.
- Selezionare **Media > Apri la finestra del Pool**.

Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio													
Record													
✦ Bass Drum In	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Bass-01	3			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87	[Windows] C:\Users
✦ Bass Drum Out	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Choir	3			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19	[Windows] C:\Users
✦ Close L-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Close R-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Doubled Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80	[Windows] C:\Users
✦ FX Voices	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56	[Windows] C:\Users
✦ HiHat-01	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Lead Guitar	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49	[Windows] C:\Users
✦ Lead Voice	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22	[Windows] C:\Users
✦ Mono	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Overhead L	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Overhead R	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Rhythm Guitar 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67	[Windows] C:\Users
✦ Rhythm Guitar 3	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15	[Windows] C:\Users
✦ Rhythm Guitar1	2			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Stereo	2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0	[Windows] C:\Users
✦ Snare Bottom	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Snare Top	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Solo_1	12			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80	[Windows] C:\Users
✦ Solo_2	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20	[Windows] C:\Users
✦ Solo_3	14			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80	[Windows] C:\Users
✦ Solo_4	13			130.00	4/4	-	Standard - Mi	44.100 kHz 24 bit Mono	16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50	[Windows] C:\Users
✦ Tom 1-02	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users
✦ Tom 2	1			130.00	4/4	-	élastique Pro	44.100 kHz 24 bit Mono	2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99	[Windows] C:\Users

Il contenuto del **Pool** è diviso nelle seguenti cartelle:

Cartella Audio

Contiene tutte le clip e le regioni audio che si trovano nel progetto.

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 dall'hard disk per la rimozione permanente.

NOTA

Non è possibile rinominare o eliminare queste cartelle, ma può essere aggiunto un numero qualsiasi di sotto cartelle.

Colonne della finestra del Pool

Le colonne della finestra del **Pool** visualizzano una serie di informazioni relative alle clip e alle regioni.

Media	Used	Status	Mus	Tempo	Sign.	Key	Algorithm	Info	Type	Date	Origin Time	Image	Path
Audio Record													
Bass Drum In 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Bass-01 3				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:11 m	Wave	11/22/2010	7. 3. 1. 87		[Windows] C:\Users
Bass Drum Out 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Choir 3				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:28 m	Wave	11/22/2010	15. 1. 2. 19		[Windows] C:\Users
Close L-01 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Close R-01 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Doubled Voice 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 3. 80		[Windows] C:\Users
FX Voices 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:08 m	Wave	11/22/2010	12. 4. 2. 56		[Windows] C:\Users
HiHat-01 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Lead Guitar 2				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:04 m	Wave	11/22/2010	4. 1. 2. 49		[Windows] C:\Users
Lead Voice 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:17 m	Wave	11/22/2010	7. 4. 3. 22		[Windows] C:\Users
Mono 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead L 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Overhead R 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 2 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 1:56 m	Wave	11/22/2010	19. 3. 1. 67		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar 3 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:11 m	Wave	11/22/2010	11. 2. 3. 15		[Windows] C:\Users
Rhythm Guitar1 2				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Stereo 2:22 m	Wave	11/22/2010	2. 1. 1. 0		[Windows] C:\Users
Snare Bottom 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Snare Top 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Solo_1 12				130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.365 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_2 13				130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.166 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 20		[Windows] C:\Users
Solo_3 14				130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 17.074 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 80		[Windows] C:\Users
Solo_4 13				130.00	4/4	-	Standard - Mi: 44.100 kHz	24 bit Mono 16.544 s	Wave	11/22/2010	51. 3. 1. 50		[Windows] C:\Users
Tom 1-02 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users
Tom 2 1				130.00	4/4	-	élastique Pro - 44.100 kHz	24 bit Mono 2:26 m	Wave	11/22/2010	3. 3. 2. 99		[Windows] C:\Users

Sono disponibili le seguenti colonne:

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 **Registrazione** **Record**
Indica la cartella **Registrazione**.
- 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 **X**
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 **R**
Indica che la clip è stata registrata nella versione attualmente aperta del progetto. Questa funzione è utile per trovare rapidamente delle clip registrate di recente.

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 la dicitura «???», 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 predefinito, 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 durata.

Per le regioni, indica i tempi di inizio e fine in fotogrammi.

Per le clip video, visualizza la frequenza dei fotogrammi, 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).

Nel Pool è possibile cambiare il valore modificando il **Tempo di origine**. Nella **Finestra progetto** è possibile modificare il valore spostando l'evento in una nuova posizione e selezionando **Audio > Aggiorna l'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 della bobina

I file audio potrebbero includere questo particolare attributo; in tal caso l'attributo viene visualizzato in questa colonna. Esso si riferisce alla bobina o al nastro da cui in origine è stato catturato il file.

NOTA

È possibile modificare l'ordine delle colonne facendo clic su un'intestazione ed eseguendo un trascinamento verso sinistra o verso destra.

Barra degli strumenti della finestra del Pool

La barra degli strumenti contiene diversi strumenti e impostazioni per lavorare nel **Pool**.

Mostra informazioni



Visualizza/nasconde la linea info.

Anteprima



Riproduce l'audio selezionato.

Ascolto in loop



Esegue la riproduzione in loop fino a quando si disattiva il pulsante **Ascolto**.

Volume di ascolto



Consente di regolare il volume.

Vista/Attributi

Consente di attivare/disattivare gli attributi che sono visualizzati nella finestra del **Pool**.

+/- Tutto

Consente di aprire o chiudere tutte le cartelle.

Importa

Consente di importare dei file multimediali nel **Pool**.

Cerca

Consente di eseguire una ricerca dei file multimediali nel **Pool** e nei dischi collegati.

Cartella del progetto

Visualizza il percorso della cartella relativa al progetto attivo.

Cartella di registrazione

Visualizza il percorso d'accesso della cartella **Registrazione** relativa al progetto attivo. Per impostazione predefinita, la cartella di registrazione è la cartella **Audio**. È comunque possibile creare una nuova sotto cartella **Audio** e farla diventare la **Cartella di registrazione del Pool**.

Linea info

La linea info visualizza una serie di informazioni relative all'evento o alla parte selezionati dal **Pool**.

- Per attivare la linea info, fare clic su **Mostra informazioni** a sinistra della barra degli strumenti.

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**.

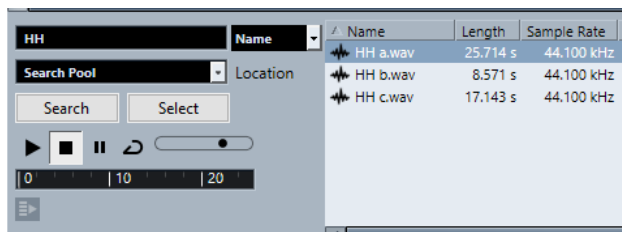
File esterni

Il numero di file presenti nel **Pool** che non si trovano nella cartella di progetto (ad esempio i file video).

Sezione di ricerca

La sezione di ricerca consente di cercare i file multimediali nel **Pool** e nei supporti collegati.

- Per aprire la sezione di ricerca, attivare **Cerca** nella barra degli strumenti del **Pool**.



Sono disponibili i seguenti elementi:

Filtro

Consente di impostare un filtro. Fare clic su **Nome** per aprire un menu a tendina per selezionare uno dei seguenti criteri di ricerca:

- **Nome:** nomi parziali o wildcard (*)
- **Dimensione:** inferiore a, maggiore, uguale, tra (due valori), in secondi, minuti, ore e byte
- **Risoluzione in bit:** 8 bit, 16 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile, 64 bit in virgola mobile
- **Canali:** mono, stereo e da 3 a 16
- **Frequenza di campionamento:** diversi valori; scegliere **Altro** per definire un valore liberamente
- **Data:** vari intervalli di ricerca

Posizione

Consente di definire una posizione di ricerca.

Cerca

Avvia la ricerca.

Seleziona/Importa

Seleziona il file che viene scelto dall'elenco dei risultati nella finestra del **Pool**. Se il file selezionato non si trova nel **Pool**, l'etichetta del pulsante cambia e riporta la dicitura **Importa**. Fare clic su **Importa** per importare il file selezionato nel **Pool**.

Anteprima

Consente di ascoltare il file selezionato dall'elenco dei risultati.

Elenco dei risultati

Elenca tutti i file che soddisfano i criteri di ricerca.

LINK CORRELATI

[Ricerca dei file audio](#) a pag. 497

[Utilizzo delle funzionalità di ricerca estese](#) a pag. 498

Lavorare con il Pool

NOTA

La maggior parte delle funzioni principali del **Pool** sono disponibili anche nel menu contestuale del **Pool**.

Rinomina di clip o regioni nel Pool

IMPORTANTE

Se si rinominano delle clip o delle regioni nel **Pool**, vengono rinominati di conseguenza anche i file di riferimento presenti 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. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Inserire un nuovo nome e premere **Invio**.
 - Selezionare **Modifica > Rinomina > Rinomina i file multimediali**.
-

LINK CORRELATI

[File mancanti](#) a pag. 498

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 prende il nome dall'originale, con aggiunto un numero di versione. Vengono 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 la funzionalità di trascinamento.

Inserimento delle 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 agganciamento siano allineati con la posizione di inserimento selezionata. Se si desidera regolare il punto di agganciamento prima di inserire una clip, fare doppio-clic su una clip per aprire l'**Editor dei campioni**. All'interno dell'editor è quindi possibile regolare la posizione di agganciamento e successivamente definire 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

[Regolazione dei punti di agganciamento](#) a pag. 431

Inserimento delle clip in un progetto mediante trascinamento

È possibile trascinare una clip dal **Pool** alla **Finestra progetto**.

Se è attivata l'opzione **Agganciamento**, viene tenuta in considerazione la funzione di agganciamento.

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 agganciamento 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

[Regolazione dei punti di agganciamento](#) a pag. 431

[Sostituzione delle clip negli eventi](#) a pag. 167

[Cursore reticolo](#) a pag. 79

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

È possibile rimuovere le clip dal **Pool** senza rimuovere i file corrispondenti dall'hard disk.

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 per altri progetti. Questa operazione può essere annullata.

Eliminazione dei file dall'hard disk

È possibile eliminare le clip dal **Pool** eliminando i file corrispondenti 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.

Rimozione delle 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.

PREREQUISITI

La finestra del **Pool** è aperta.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > Rimuovi i file non utilizzati**.
 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**.
-

Rimozione delle regioni dal Pool

PROCEDIMENTO

- Nel **Pool**, selezionare una regione e selezionare **Modifica > Elimina**.
È inoltre possibile premere **Backspace** o **Canc**.

IMPORTANTE

Se la regione è ancora in uso, non compare alcun messaggio di allerta.

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 attraverso 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 gli elementi selezionati**.
-

RISULTATO

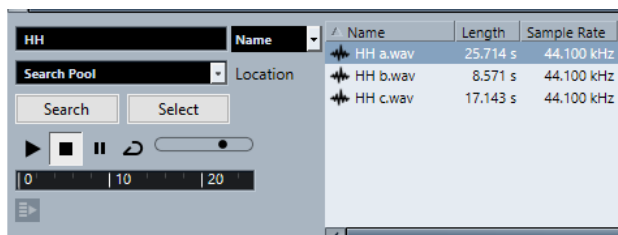
Le clip corrispondenti vengono individuate ed evidenziate nel **Pool**.

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. Il processo è simile a una normale ricerca di file, con alcune opzioni aggiuntive.

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.
 - Per annullare la ricerca, fare clic su **Arresta**.Una volta terminata la ricerca, i risultati vengono elencati sulla destra.
 - Per ascoltare un file, selezionarlo dall'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.

LINK CORRELATI

[Sezione di ricerca](#) a pag. 492

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 su **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**.

3. Selezionare uno dei criteri di ricerca dal menu a tendina.
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 delle 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**.

LINK CORRELATI

[Sezione di ricerca](#) a pag. 492

File mancanti

Se 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.

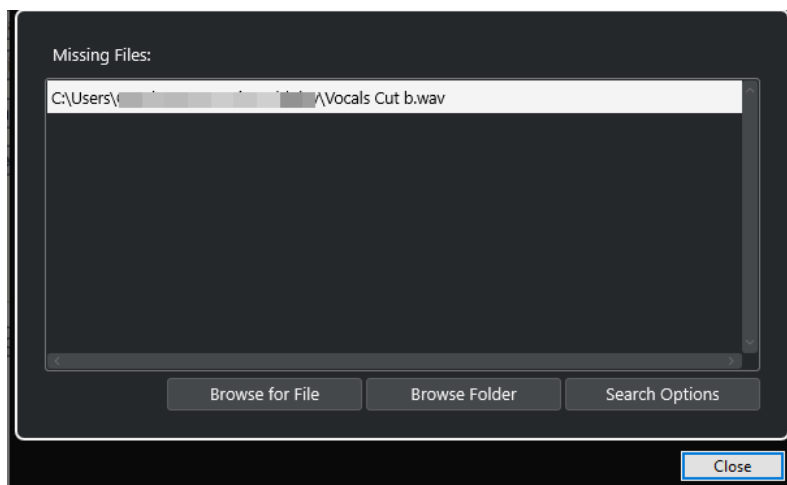
Nel **Pool** è possibile individuare i file considerati mancanti. I file mancanti sono indicati da un punto interrogativo nella rispettiva colonna **Stato**.

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 contenente i file mancanti.

Finestra di dialogo Trova file mancanti

- Per aprire la finestra di dialogo **Gestisci i file mancanti**, selezionare **Media > Trova i file mancanti**.



Sono disponibili i seguenti elementi:

Elenco dei file mancanti

Elenca i file che risultano mancanti dal progetto.

Accedi al file

Apri una finestra di selezione che consente di individuare e selezionare manualmente i file mancanti.

Sfoglia le cartelle

Apri una finestra di selezione che consente di specificare la cartella in cui possono essere trovati i file mancanti.

Utilizzare questo metodo se è stata rinominata o spostata la cartella contenente il file mancante, e se il file ha ancora lo stesso nome.

Opzioni di ricerca

Apri la finestra di dialogo **Cerca file**.

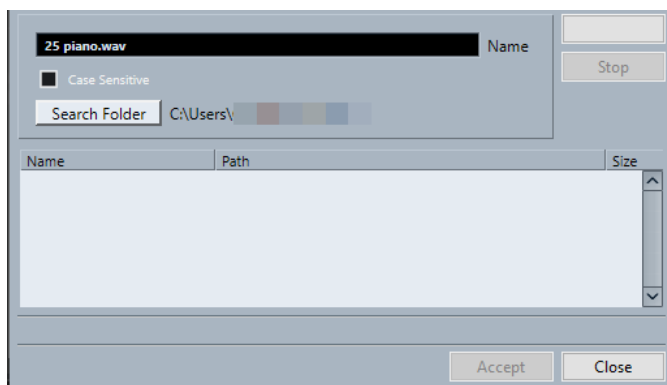
LINK CORRELATI

[Individuazione dei file mancanti](#) a pag. 500

[Finestra di dialogo Cerca file](#) a pag. 499

Finestra di dialogo Cerca file

- Per aprire la finestra di dialogo **Cerca file**, selezionare **Media > Trova i file mancanti** e, nella finestra di selezione **Gestisci i file mancanti**, fare clic su **Opzioni di ricerca**.



Sono disponibili i seguenti elementi:

Nome

Visualizza il nome del file che viene cercato da Cubase. Si tratta del nome del file che viene selezionato nella finestra di dialogo **Gestisci i file mancanti**; è comunque possibile inserire manualmente il nome di un file. Attivare l'opzione **Maiuscole/minuscole** per cercare i nomi dei file con l'ortografia inserita.

Cerca nella cartella

Apri una finestra di dialogo dove è possibile specificare la cartella in cui avviene la ricerca.

Elenco dei file

Elenca i file trovati.

Avvia

Avvia la ricerca.

Arresta

Arresta la ricerca.

Accetta

Se il file è stato trovato, selezionarlo dall'elenco e fare clic su **Accetta**. Cubase tenta quindi di mappare automaticamente tutti gli altri file mancanti.

Chiudi

Chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Trova file mancanti](#) a pag. 499

[Individuazione dei file mancanti](#) a pag. 500

Individuazione dei file mancanti

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > Trova i file mancanti**.
 2. Nella finestra di dialogo **Gestisci i file mancanti**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per individuare il file mancante, fare clic su **Accedi al file**.
 - Per specificare la cartella in cui può essere trovato il file mancante, fare clic su **Sfoglia le cartelle**.
 - Per aprire la finestra di dialogo **Cerca file**, fare clic su **Opzioni di ricerca**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Cerca file](#) a pag. 499

[Finestra di dialogo Trova file mancanti](#) a pag. 499

Ricostruzione dei 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 ricostruire le modifiche apportate per il 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 ricostruirli.
3. Selezionare le clip ricostruibili e scegliere **Media > Ricostruisci**.

RISULTATO

Vengono eseguite le modifiche e ricreati i relativi file di editing.

Rimozione dei file mancanti dal Pool

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 i 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** tramite i comandi da tastiera, il pulsante **Ascolto**, oppure facendo clic sull'immagine della forma d'onda relativa a una clip.

- Utilizzare i comandi da tastiera.
Se si attiva l'opzione **Attiva/Disattiva l'anteprima locale con la [Barra spaziatrice]** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Trasporto**), è possibile utilizzare la **Barra spaziatrice** per l'ascolto in anteprima. Questa operazione corrisponde ad attivare la funzione **Ascolto** 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 predefinita), bypassando le impostazioni dei canali audio, degli effetti e dell'equalizzazione.

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 nella colonna **File multimediali**.
- Per aprire una determinata regione di una clip nell'**Editor dei campioni**, fare doppio-clic sull'icona di una regione nella colonna **Media**.

Questa funzione può essere ad esempio utilizzata per impostare un punto di agganciamento per una clip. Quando si inserisce successivamente la clip dal **Pool** al progetto, il punto di agganciamento impostato consente di fare in modo che la clip sia correttamente allineata.

LINK CORRELATI

[Regolazione dei punti di agganciamento](#) a pag. 431

[Editor dei campioni](#) a pag. 414

Importazione dei file multimediali

La finestra di dialogo **Importa un file multimediale** consente di importare i file direttamente nel **Pool**.

- Per aprire questa finestra di dialogo, selezionare **Media > Importa un file multimediale** 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)
- 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.

- 8 bit, 16 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile o 64 bit in 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. 859

[Importazione di file ReCycle](#) a pag. 260

[Formati file audio compressi supportati](#) a pag. 257

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 884

Importazione di CD audio nel Pool

È possibile importare 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**.

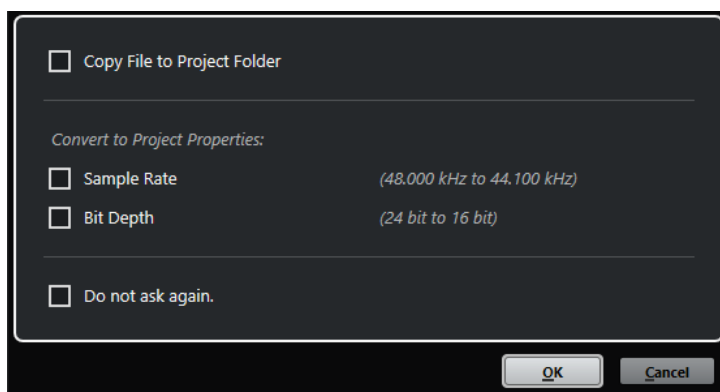
LINK CORRELATI

[Importazione di tracce CD audio](#) a pag. 257

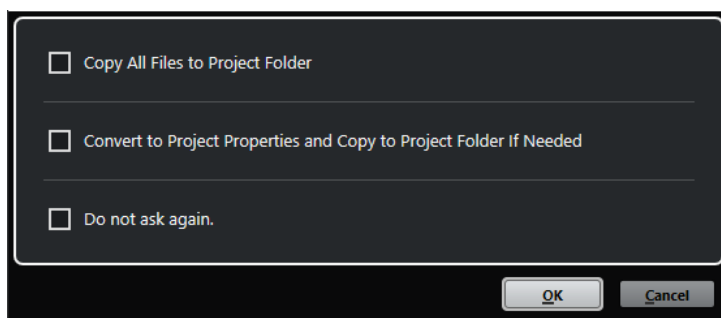
Finestra di dialogo Opzioni di importazione

La finestra di dialogo **Opzioni di importazione** consente di specificare come vengono importati i file audio nel **Pool**.

- 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**.



Finestra di dialogo **Opzioni di importazione** per l'importazione di singoli file



Finestra di dialogo **Opzioni di importazione** per l'importazione di più file

Copia il file nella cartella di progetto/Copia tutti i file nella cartella di progetto

Copia il file audio nella cartella **Audio** del progetto e fa in modo che la clip faccia riferimento alla copia.

Disattivare questa opzione per fare in modo che la clip faccia riferimento al file originale nella posizione originaria. In questo caso, la clip viene contrassegnata come «esterna» nel **Pool**.

Converti secondo le impostazioni del progetto/Converti in base alle impostazioni di progetto e copia nella cartella di progetto, se necessario

Converte il file importato nel caso in cui la frequenza di campionamento o la risoluzione in bit sia diversa rispetto alle impostazioni attualmente definite nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**. Per l'importazione di singoli file, è possibile definire quali proprietà vengono convertite.

Non chiedere più

Applica sempre le impostazioni correnti senza aprire nuovamente la finestra di dialogo. Questa opzione può essere reinizializzata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Audio**).

LINK CORRELATI

[Colonne della finestra del Pool](#) a pag. 488

[Conversione dei file](#) a pag. 507

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. Facoltativo: 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

[Creazione di eventi audio dalle regioni](#) a pag. 430

Cambio della cartella di registrazione del Pool

Tutte le clip audio registrate nel progetto vengono salvate nella **Cartella di registrazione del Pool**. La **Cartella di registrazione del Pool** è indicata dalla dicitura **Registrazione** nella colonna **Stato** e da un punto, a contrassegnare la cartella stessa.

Per impostazione predefinita, 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 la 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.

Organizzazione di clip e 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 la cartella per la quale si intende creare una sotto cartella.

NOTA

Non è possibile collocare delle clip audio in una cartella video e viceversa.

2. Selezionare **Media > Crea cartella**.
 3. Rinominare la cartella.
 4. Trascinare le clip nella nuova cartella.
-

Applicazione di 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 > Processamento diretto offline** e scegliere un metodo di processamento.

RISULTATO

Un simbolo di forma d'onda indica che le clip sono state processate.

LINK CORRELATI

[Processamento diretto offline](#) a pag. 392

Minimizzazione dei 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 in maniera permanente i file audio selezionati nel **Pool**. L'operazione 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**.
Dopo la 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 **Registrazione** del **Pool**.

LINK CORRELATI

[Backup dei progetti](#) a pag. 103

Conversione dei file

Nel **Pool** è possibile convertire i file in un altro formato.

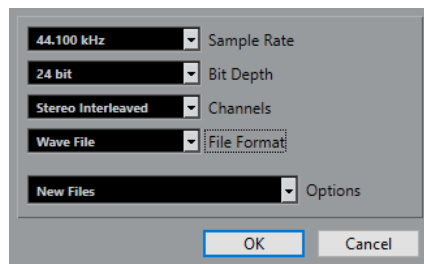
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del **Pool**, selezionare i file da convertire.
 2. Selezionare **Media > Converti i file**.
 3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di conversione**, definire le modifiche desiderate 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 > Converti i file**.



Frequenza di campionamento

Consente di convertire un file a un'altra frequenza di campionamento.

Risoluzione in bit

Consente di eseguire una conversione a 16 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile o 64 bit in virgola mobile.

Canali

Consente di eseguire una conversione verso i 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 i 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 questa opzione per fare in modo che le clip audio facciano riferimento al file convertito, conservando però sull'hard disk il file originale. Ciò è utile ad esempio nel caso in cui il file è in uso da parte di altri progetti.

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 e rack Media

All'interno di **MediaBay** o del rack **Media** è possibile gestire i file multimediali presenti sul proprio computer, oltre ai preset provenienti da varie sorgenti diverse.

La finestra di **MediaBay** offre una serie di funzioni avanzate per lavorare con i file multimediali e per la gestione dei database. Per visualizzare in **MediaBay** i file multimediali presenti sul proprio computer, è necessario scansionare le cartelle o i volumi contenenti i file, in modo che questi vengano aggiunti al database.

Il rack **Media** presente nell'area destra della **Finestra progetto** consente di accedere ad alcune delle funzioni più importanti di **MediaBay** direttamente da un'area fissa della **Finestra progetto**. Per consentire un rapido accesso a specifici file multimediali, il rack **Media** consente di aggiungere come preferiti delle cartelle presenti nel computer. I file multimediali contenuti all'interno delle cartelle preferite che vengono aggiunte nel rack **Media** vengono automaticamente scansionati e aggiunti al database.

LINK CORRELATI

[Finestra MediaBay](#) a pag. 520

[Scansione delle cartelle](#) a pag. 524

[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 509

[Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Preferiti](#) a pag. 518

[Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Browser dei file](#) a pag. 519

Il rack Media nell'area destra

Il rack **Media** presente nell'area destra della **Finestra progetto** consente di accedere alle funzioni di **MediaBay** direttamente da un'area fissa della **Finestra progetto**.

- Per aprire il rack **Media** nell'area destra, fare clic su **Visualizza/Nascondi l'area destra** nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**. Fare clic sulla linguetta **Media** in cima all'area destra.

All'apertura del rack **Media** si apre la pagina **Home** dove si trovano diversi riquadri. Questi riquadri corrispondono ai tipi di risorse multimediali disponibili.

LINK CORRELATI

[Visualizzare/nascondere le aree](#) a pag. 38

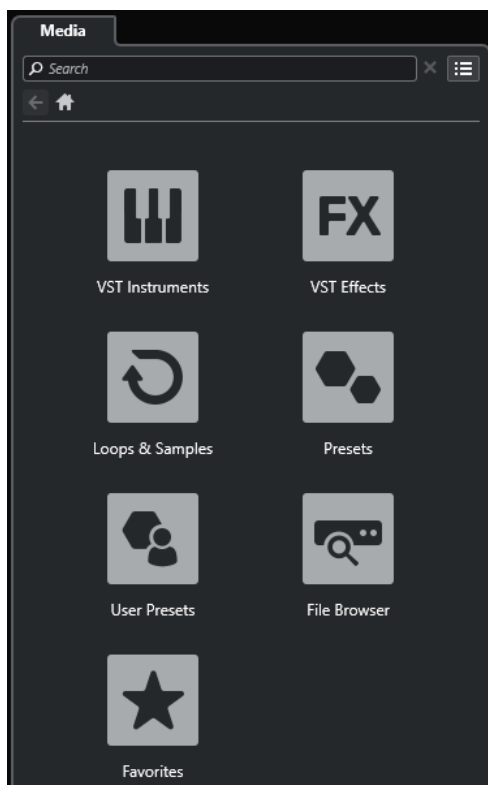
[Pagina Home](#) a pag. 509

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Pagina Home

La pagina **Home** consente l'accesso ai diversi riquadri che corrispondono ai tipi di risorse multimediali disponibili, ai **Preferiti** e al **Browser dei file**.

- Per aprire la pagina **Home** fare clic sul controllo di navigazione **Home** nel rack **Media**.



Sono disponibili i seguenti riquadri:

VST Instrument

Visualizza i VST instrument e i relativi preset.

Effetti VST

Visualizza gli effetti VST e i relativi preset.

Loop e campioni

Visualizza i loop audio, i loop MIDI e i suoni, ordinati per collezione di contenuti.

Preset

Visualizza i preset delle tracce, i preset strip, i preset delle catene di effetti e i preset degli effetti VST.

Preset utente

Visualizza i preset delle tracce, i preset strip, i banchi di pattern, i preset delle catene di effetti, i preset degli effetti VST e i preset dei VST instrument che sono elencati nella cartella **Contenuti utente**.

Visualizza i preset delle tracce, i preset strip, i preset delle catene di effetti e i preset degli effetti VST.

Preferiti

Visualizza le cartelle dei preferiti e consente di aggiungere dei nuovi preferiti. Il contenuto delle cartelle viene automaticamente aggiunto al database di **MediaBay**.

Browser dei file

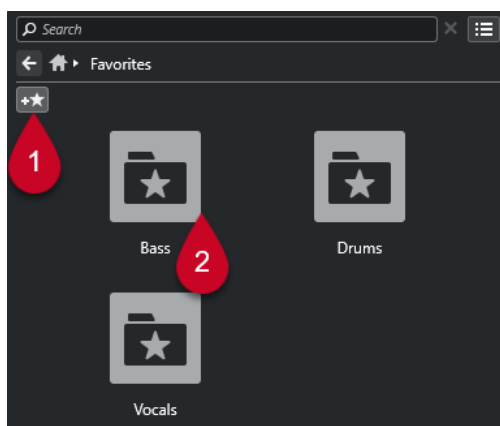
Visualizza il proprio sistema di file e le seguenti cartelle predefinite: **Preferiti**, **Questo computer**, **VST Sound**, **Contenuti di fabbrica** e **Contenuti utente**. All'interno di queste cartelle è possibile cercare i file multimediali e accedervi in maniera istantanea.

LINK CORRELATI

- [Caricamento dei preset dei VST instrument](#) a pag. 538
- [Caricamento di loop e campioni](#) a pag. 538
- [Caricamento dei preset delle tracce](#) a pag. 538
- [Caricamento dei preset degli effetti plug-in](#) a pag. 539
- [Caricamento dei preset delle catene di effetti](#) a pag. 539
- [Caricamento dei preset dello strip](#) a pag. 540
- [Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Preferiti](#) a pag. 518
- [Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Browser dei file](#) a pag. 519

Pagina Preferiti

La pagina **Preferiti** consente di aggiungere le proprie cartelle dei preferiti al rack **Media**.



1 Aggiungi ai preferiti

Apri una finestra di selezione file in cui è possibile raggiungere la posizione di una specifica cartella e aggiungerla ai preferiti.

2 Cartelle preferite

Le cartelle aggiunte come preferiti sono visualizzate sotto forma di riquadri nella pagina **Preferiti**.

- Per visualizzare il contenuto di una cartella, cliccarci sopra.
- Per eliminare una cartella dalla pagina **Preferiti**, fare clic sul rispettivo pulsante di chiusura.

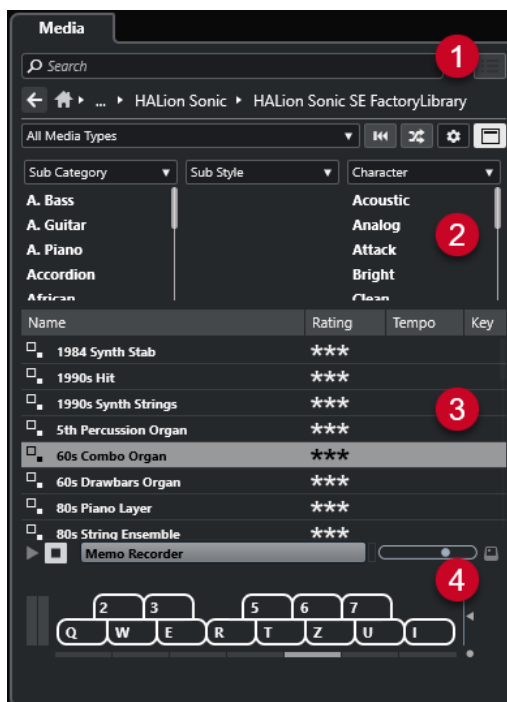
LINK CORRELATI

- [Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Preferiti](#) a pag. 518

Pagina Risultati

La pagina **Risultati** visualizza tutti i file multimediali trovati nella cartella dei preferiti definita.

- Per aprire la pagina **Risultati**, fare clic sui controlli di navigazione **Visualizza tutti i risultati** nel rack **Media**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- 1 Controlli di navigazione nel rack Media**
Consentono di raggiungere specifiche cartelle e di filtrare l'elenco dei **Risultati**.
- 2 Filtro basato su attributi**
È qui possibile visualizzare e modificare alcuni degli attributi file standard trovati nei propri file multimediali.
- 3 Elenco dei risultati**
Visualizza tutti i file multimediali trovati nella cartella selezionata e consente di selezionarne uno.
- 4 Anteprima**
Consente di attivare un'anteprima del file multimediale selezionato.

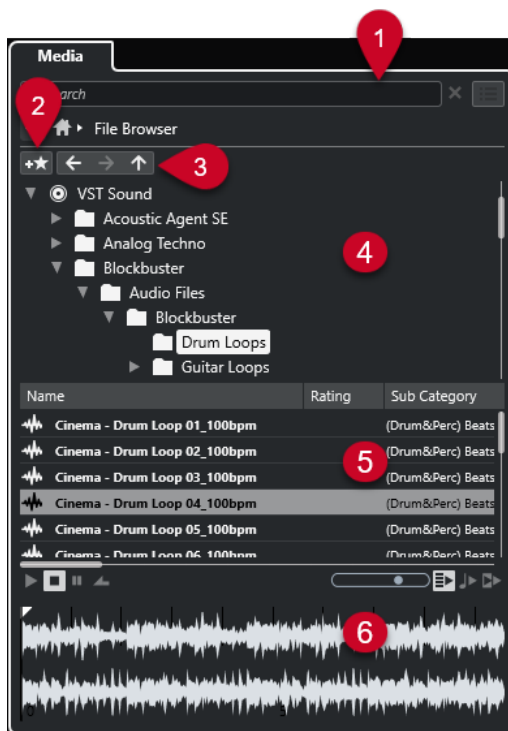
LINK CORRELATI

- [Controlli di navigazione del rack Media](#) a pag. 516
- [Configurazione delle colonne nell'elenco dei risultati](#) a pag. 526
- [Sezione Risultati](#) a pag. 526
- [Sezione Anteprima](#) a pag. 531

Pagina Browser dei file

La pagina **Browser dei file** visualizza tutti i file multimediali trovati nel **Browser dei file**.

- Per aprire la pagina **Browser dei file**, raggiungere la pagina **Home** del rack **Media** e fare clic su **Browser dei file**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- 1 Controlli di navigazione nel rack Media**
Consentono di raggiungere specifiche cartelle e di filtrare l'elenco dei **Risultati**.
- 2 Aggiungi ai preferiti**
Consente di aggiungere la cartella selezionata ai preferiti.
- 3 Indietro/Avanti/Su**
Il controllo **Su** consente di raggiungere la cartella genitore. Il controllo **Indietro** consente di raggiungere la cartella precedentemente utilizzata. Il controllo **Avanti** consente di raggiungere la cartella più recente.
- 4 Browser dei file**
Consente di sfogliare le cartelle selezionate.
- 5 Elenco dei risultati**
Visualizza tutti i file multimediali supportati che si trovano nella cartella selezionata e consente di selezionare un file.
- 6 Anteprima**
Consente di attivare un'anteprima del file multimediale selezionato.

LINK CORRELATI

[Controlli di navigazione del rack Media](#) a pag. 516

[Sezione Browser dei file](#) a pag. 524

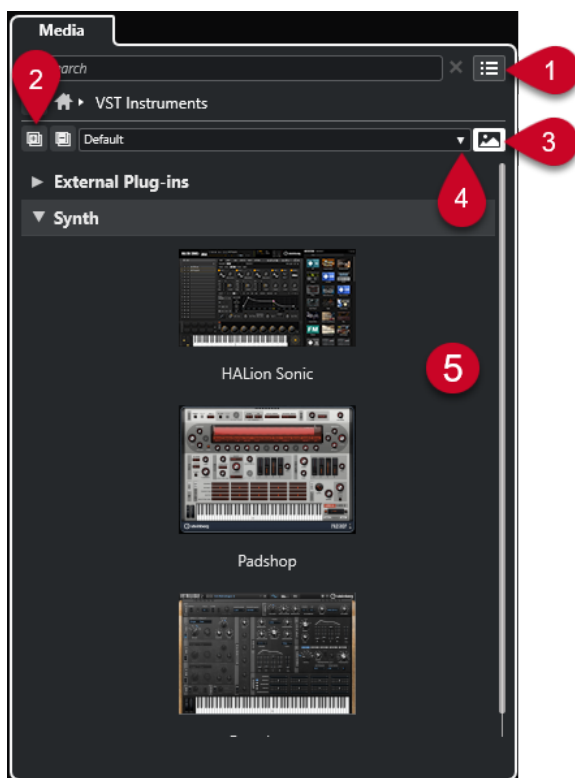
[Sezione Risultati](#) a pag. 526

[Sezione Anteprima](#) a pag. 531

Pagina VST instrument

La pagina **VST instrument** visualizza tutti i VST instrument della collezione selezionata.

- Per aprire la pagina **VST instrument**, raggiungere la pagina **Home** del rack **Media** e fare clic su **VST instrument**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- 1 Controlli di navigazione nel rack Media**
Consentono di raggiungere specifiche cartelle e di filtrare l'elenco dei **Risultati**.
- 2 Espandi tutto/Comprimi tutto**
Espande/comprime tutti i risultati.
- 3 Visualizza/Nascondi le immagini dei plug-in VST**
Visualizza/nasconde le immagini dei pannelli di controllo dei VST instrument.
- 4 Collezioni di plug-in e opzioni**
 - **Predefinita** attiva la collezione predefinita.
 - **Ordina per categoria** organizza la collezione in base alla categoria. Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.
 - **Ordina per rivenditore** organizza la collezione in base al rivenditore. Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.
 - **Gestione dei plug-in VST** apre la finestra **Gestione dei plug-in VST** che consente di creare delle nuove collezioni di plug-in. Queste collezioni verranno elencate nel menu **Collezioni di plug-in e opzioni** sotto la collezione **Predefinita**.
- 5 Elenco dei plug-in**
Visualizza i plug-in della collezione selezionata.

LINK CORRELATI

[Finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 574

[Aggiunta di immagini dei VST instrument al rack Media](#) a pag. 519

Pagina Effetti VST

La pagina **Effetti VST** visualizza gli effetti VST della collezione selezionata.

- Per aprire la pagina **Effetti VST**, raggiungere la pagina **Home** del rack **Media** e fare clic su **Effetti VST**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- 1 Controlli di navigazione nel rack Media**
Consentono di raggiungere specifiche cartelle e di filtrare l'elenco dei **Risultati**.
- 2 Espandi tutto/Comprimi tutto**
Espande/comprime tutti i risultati.
- 3 Visualizza le immagini dei plug-in VST/Nascondi le immagini dei plug-in VST**
Visualizza/Nasconde le immagini dei pannelli di controllo degli effetti VST.
- 4 Collezioni di plug-in e opzioni**
 - **Predefinita** attiva la collezione predefinita.
 - **Ordina per categoria** organizza la collezione in base alla categoria. Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.
 - **Ordina per rivenditore** organizza la collezione in base al rivenditore. Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.
 - **Gestione dei plug-in VST** apre la finestra **Gestione dei plug-in VST** che consente di creare delle nuove collezioni di plug-in. Queste collezioni verranno elencate nel menu **Collezioni di plug-in e opzioni** sotto la collezione **Predefinita**.

5 Elenco dei plug-in

Visualizza i plug-in della collezione selezionata.

LINK CORRELATI

[Finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 574

[Aggiunta di immagini degli effetti VST al rack Media](#) a pag. 520

Controlli di navigazione del rack Media

I controlli di navigazione consentono di sfogliare i file e le cartelle nel rack **Media**.

I seguenti controlli consentono di eseguire una ricerca testuale e di visualizzare i risultati nella pagina corrente.



1 Cerca

Consente di cercare i file multimediali in base al nome o all'attributo.

2 Azzera ricerca

Consente di reinizializzare la ricerca.

3 Visualizza tutti i risultati

Visualizza la pagina **Risultati** per il riquadro selezionato. Se non è selezionato alcun riquadro, vengono visualizzati tutti i file multimediali.

I seguenti controlli consentono di navigare dalla pagina corrente alle altre pagine.



1 Indietro

Consente di tornare indietro alla pagina precedente.

2 Home

Consente di tornare indietro alla pagina **Home**.

3 Percorso di navigazione

Visualizza il percorso per raggiungere la pagina corrente e consente di tornare indietro alla pagina precedente.

I seguenti controlli consentono di configurare e modificare la pagina **Risultati**.



1 Seleziona i tipi di file multimediali

Consente di selezionare i tipi di file multimediali che sono visualizzati nella pagina **Risultati**.

2 Risultati casuali

Consente di disporre in ordine casuale gli elementi nella pagina dei **Risultati**.

3 Reinizializza il filtro degli attributi

Si illumina se viene impostato un filtro per gli attributi. Fare clic su questo pulsante per reinizializzare il filtro degli attributi.

4 Configura le colonne dell'elenco dei risultati

Consente di specificare quali colonne degli attributi vengono visualizzate nella pagina dei **Risultati**.

5 Visualizza/Nascondi i filtri degli attributi

Visualizza/nasconde la sezione **Filtri degli attributi**.

LINK CORRELATI

[Pagina Home](#) a pag. 509

[Pagina Risultati](#) a pag. 511

[Attributi dei file multimediali](#) a pag. 535

Lavorare con il rack Media

Il rack **Media** nell'area destra della **Finestra progetto** consente di cercare i file multimediali supportati e i VST instrument inclusi e di aggiungerli al progetto.

I controlli disponibili nelle diverse pagine del rack **Media** consentono di scorrere, filtrare e ascoltare in anteprima i propri file multimediali.

La pagina **Preferiti** e la pagina **Browser dei file** consentono di aggiungere ai **Preferiti** delle cartelle in cui si trovano i propri file multimediali. In tal modo è possibile sfogliare in maniera estremamente rapida questi file.

I riquadri e i controlli disponibili nelle diverse pagine del rack **Media** consentono di sfogliare, filtrare, selezionare e riprodurre in anteprima i contenuti.

Una volta individuato il file multimediale, il VST instrument o il preset che si intende utilizzare e dopo averlo selezionato nell'elenco dei **Risultati**, è possibile inserirlo nel progetto mediante trascinamento, utilizzando le opzioni del menu contestuale, oppure tramite doppio-clic.

LINK CORRELATI

[Il rack Media nell'area destra](#) a pag. 509

[Pagina Risultati](#) a pag. 511

Aggiunta di VST Instrument ai progetti

È possibile utilizzare il rack **Media** per aggiungere dei VST instrument al proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Nel rack **Media**, fare clic sul riquadro **VST instrument**.
2. Trascinare un VST instrument nell'elenco tracce o nel riquadro di visualizzazione degli eventi.

NOTA

Per sostituire il VST instrument di una traccia instrument, trascinare un VST instrument dal rack **Media** e rilasciarlo nella sezione superiore dell'**Inspector** della traccia instrument. Potrebbe essere necessario aggiornare manualmente il nome della traccia.

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset dei VST instrument](#) a pag. 538

Aggiunta di effetti VST ai progetti

È possibile utilizzare il rack **Media** per aggiungere degli effetti VST al proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Nel rack **Media**, fare clic sul riquadro **Effetti VST**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare una traccia canale FX, trascinare un effetto nell'elenco tracce.
 - Per aggiungere l'effetto a una traccia relativa all'audio, trascinare l'effetto dal rack **Media** e rilasciarlo nella sezione **Insert** o **Mandate** dell'**Inspector** della traccia.
 - Per aggiungere l'effetto a un canale relativo all'audio, trascinare l'effetto dal rack **Media** e rilasciarlo nella sezione **Insert** o **Mandate** della **MixConsole** nell'area inferiore della **Finestra progetto** o nella finestra **Configurazione dei canali**.

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset degli effetti plug-in](#) a pag. 539

Applicazione dei preset delle tracce

È possibile utilizzare il rack **Media** per aggiungere dei preset delle tracce al proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Nel rack **Media**, fare clic sul riquadro **Preset**.
2. Fare clic su **Preset della traccia**.
3. Fare clic su **Audio**, **VST Instrument**, **MIDI**, **Multi**, o **Campionatore** a seconda del tipo di traccia.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare un preset delle tracce nell'**Inspector** o nell'elenco tracce per il tipo di traccia corrispondente.
 - Trascinare un preset delle tracce sotto l'elenco tracce per aggiungere una nuova traccia con il preset caricato.

NOTA

Per scambiare il preset di una traccia, trascinare il preset desiderato dal rack **Media** e rilasciarlo sulla traccia nell'elenco tracce. Potrebbe essere necessario aggiornare manualmente il nome della traccia.

RISULTATO

Il preset delle tracce viene applicato.

Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina Preferiti

È possibile aggiungere delle cartelle dei preferiti alla pagina **Preferiti**. Questo consente di accedere direttamente ai file multimediali contenuti in specifiche cartelle.

PROCEDIMENTO

1. Nel rack **Media**, fare clic sul riquadro **Preferiti**.
2. Nella parte superiore-sinistra della pagina, fare clic su **Aggiungi ai preferiti**.

3. Selezionare la cartella che si intende aggiungere ai **Preferiti**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

- La cartella preferita viene aggiunta al database.
- Nella pagina **Preferiti** viene aggiunto un nuovo riquadro con il nome specificato.
- Nel **Browser dei file**, alla cartella **Preferiti** viene aggiunta una nuova cartella con il nome specificato.

LINK CORRELATI

[Pagina Preferiti](#) a pag. 511

Aggiunta dei preferiti utilizzando la pagina **Browser dei file**

È possibile aggiungere delle cartelle dei preferiti utilizzando la pagina **Browser dei file**. Questo consente di accedere direttamente ai file multimediali contenuti in specifiche cartelle.

PROCEDIMENTO

1. Nel rack **Media**, fare clic sul riquadro **Browser dei file**.
 2. Nel **Browser dei file**, raggiungere la cartella che si intende aggiungere ai preferiti e selezionarla.
 3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella parte superiore-sinistra della pagina, fare clic su **Aggiungi ai preferiti**.
 - Fare clic-destro sulla cartella e, dal menu contestuale, selezionare **Aggiungi ai preferiti**.
 4. Nella finestra di dialogo **Aggiungi ai preferiti** che si apre, inserire un nome per la cartella.
 5. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

- La cartella preferita viene aggiunta al database.
- Nel **Browser dei file**, alla cartella **Preferiti** viene aggiunta una nuova cartella con il nome specificato.
- Nella pagina **Preferiti** viene aggiunto un nuovo riquadro con il nome specificato.

LINK CORRELATI

[Pagina Browser dei file](#) a pag. 512

Aggiunta di immagini dei VST instrument al rack **Media**

Le immagini dei VST instrument di altri produttori non vengono caricate per impostazione predefinita. È comunque possibile aggiungerle manualmente al rack **Media**.

PREREQUISITI

È stato aggiunto un VST instrument di un altro produttore come rack o tramite una traccia instrument.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il pannello di controllo del VST instrument.

2. Nel pannello di controllo, fare clic su **Aggiungi un'immagine del plug-in VST al rack Media**.

RISULTATO

L'immagine del VST instrument viene visualizzata nel rack **Media**.

LINK CORRELATI

[Aggiunta dei VST Instrument](#) a pag. 555

[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

Aggiunta di immagini degli effetti VST al rack Media

Le immagini degli effetti VST di altri produttori non vengono caricate per impostazione predefinita. È comunque possibile aggiungerle manualmente al rack **Media**.

PREREQUISITI

È stato aggiunto un effetto VST di un altro produttore.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il pannello di controllo dell'effetto VST.
2. Nel pannello di controllo, fare clic su **Aggiungi un'immagine del plug-in VST al rack Media**.

RISULTATO

L'immagine dell'effetto VST viene visualizzata nel rack **Media**.

LINK CORRELATI

[Aggiungere degli effetti in insert](#) a pag. 364

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

Finestra MediaBay

Per aprire **MediaBay** in una finestra separata, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Media > MediaBay**.
- Premere **F5**.



MediaBay è suddivisa nelle seguenti sezioni:

1 **Browser dei file**

Consente di scansionare specifiche cartelle nel proprio sistema di file e di aggiungere dei preferiti.

2 **Barra degli strumenti**

Contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni di **MediaBay** e consente di scorrere le posizioni dei preferiti precedentemente definite. I preferiti nella finestra di **MediaBay** non vengono scansionati automaticamente.

3 **Filtri**

Consente di filtrare l'elenco dei **Risultati** applicando un filtro logico o un filtro basato su attributi.

4 **Risultati**

Visualizza tutti i tipi di file multimediali supportati. È possibile filtrare l'elenco ed eseguire delle ricerche basate sul testo.

5 **Anteprima**

Consente di riprodurre un'anteprima dei file visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.

LINK CORRELATI

[Sezione Browser dei file](#) a pag. 524

[Barra degli strumenti di MediaBay](#) a pag. 521

[Aggiunta dei preferiti](#) a pag. 525

[Scansione delle cartelle](#) a pag. 524

[Sezione Filtri](#) a pag. 535

[Sezione Risultati](#) a pag. 526

[Sezione Anteprima](#) a pag. 531

[Configurazione di MediaBay](#) a pag. 523

Barra degli strumenti di MediaBay

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro e scorciatoie relative alle impostazioni e alle funzioni di **MediaBay**.

Navigazione

Indietro



Consente di raggiungere la cartella precedentemente utilizzata.

Avanti



Consente di raggiungere la cartella più recente.

Su



Consente di raggiungere la cartella genitore.

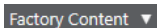
Preferiti

Aggiungi ai preferiti



Consente di aggiungere la cartella selezionata ai preferiti.

Seleziona il preferito che è stato definito

 Factory Content ▼

Consente di selezionare un **Preferito** per raggiungere rapidamente i file cercati.

Includi le cartelle e le sottocartelle



Attivare questa opzione per visualizzare il contenuto delle cartelle e delle sottocartelle.

Divisore sinistro

Divisore sinistro

Gli strumenti di lavoro posizionati a sinistra del divisore sono sempre visualizzati.

Ricerca testuale

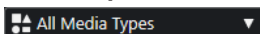
Cerca

 Search MediaBay

Consente di cercare i file multimediali in base al nome o all'attributo.

Filtri dei tipi di file multimediali

Seleziona i tipi di file multimediali

 All Media Types ▼

Consente di selezionare i tipi di file multimediali che sono visualizzati nella pagina **Risultati**.

Filtro di valutazione

Filtro di valutazione

 All Ratings ▼

Consente di filtrare i file in base alla rispettiva valutazione.

Reinizializza i filtri dell'elenco dei risultati

Reinizializza i filtri



Consente di reinizializzare i filtri.

Risultati

Risultati

 4573

Visualizza i risultati.

Aggiorna i risultati



Consente di aggiornare i risultati.

Risultati in ordine casuale



Consente di disporre in ordine casuale gli elementi nella pagina dei **Risultati**.

Configura le colonne dell'elenco dei risultati



Consente di configurare le colonne dell'elenco dei risultati.

Contatore degli attributi

Contatore degli attributi



Visualizza il numero di attributi in corso di aggiornamento.

Divisore destro

Divisore destro

Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Impostazioni di MediaBay

Impostazioni di MediaBay



Apri le impostazioni di **MediaBay**.

Controlli dell'area della finestra

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Visualizza/Nasconde l'area sinistra della finestra.

Visualizza/Nascondi l'area inferiore



Visualizza/Nasconde l'area inferiore della finestra.

Visualizza/Nascondi l'area destra



Visualizza/Nasconde l'area destra della finestra.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

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.

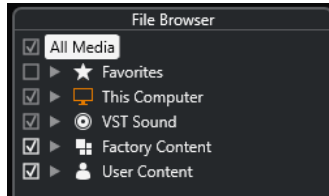
PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Configura il layout della finestra**.
 2. Attivare/disattivare le caselle di controllo relative alle sezioni che si desidera visualizzare/nascondere.
 3. Fare clic al di fuori del pannello per uscire dalla modalità di configurazione.
-

Sezione Browser dei file

La sezione **Browser dei file** mostra il proprio sistema di file con le seguenti cartelle predefinite: **Preferiti**, **Questo computer**, **VST Sound**, **Contenuti di fabbrica** e **Contenuti utente**.

- Per aprire la sezione **Browser dei file** in **MediaBay**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Browser dei file**.



Per visualizzare i file multimediali supportati nella sezione **Risultati** di **MediaBay**, è necessario scansionare tutte le cartelle che si intende includere nella ricerca.

È possibile anche aggiungere delle cartelle dei preferiti. Tutti i file multimediali contenuti in un **Preferito** vengono automaticamente scansionati.

LINK CORRELATI

[Scansione delle cartelle](#) a pag. 524

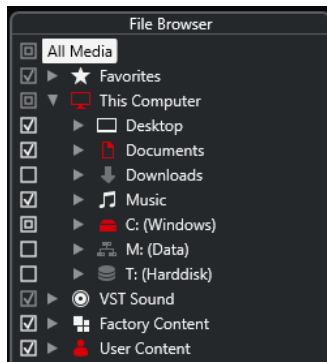
[Aggiunta dei preferiti](#) a pag. 525

Scansione delle cartelle

Per includere specifiche cartelle nella ricerca di **MediaBay**, è necessario scansionarle.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Browser dei file** di **MediaBay**, raggiungere la cartella che si intende includere nella scansione.
2. Attivare la casella di controllo relativa alla cartella scelta per avviare la scansione.



RISULTATO

Tutti i file individuati nella cartella scansionata vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**. Il risultato della scansione viene salvato in un file database.

Lo stato della casella di controllo aiuta a identificare le cartelle e le sotto cartelle che vengono scansionate:

- Un quadrato indica che almeno una sotto cartella è esclusa dalla scansione.
- Un segno di spunta indica che tutte le sotto cartelle sono incluse nella scansione.

- Una casella di controllo vuota indica che tutte le cartelle e le sottocartelle sono escluse dalla scansione.

Il colore della cartella ne indica la disponibilità:

- Il colore rosso indica che in una cartella è in corso una scansione.
- Il colore bianco indica che tutte le sotto cartelle sono state scansionate.

NOTA

Attendere il completamento della scansione da parte di **MediaBay** prima di riprendere il lavoro.

Aggiunta dei preferiti

È possibile aggiungere delle cartelle dei preferiti utilizzando la sezione **Browser dei file**.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Browser dei file**, raggiungere la cartella che si intende aggiungere come preferito e selezionarla.
2. Fare clic-destro sulla cartella o sul volume e, dal menu contestuale, selezionare **Aggiungi ai preferiti**.
3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi ai preferiti** che si apre, inserire un nome per la cartella.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

- Nella sezione **Browser dei file** viene aggiunta alla cartella **Preferiti** una nuova cartella con il nome specificato.
- Nella sezione **Preferiti**, il preferito aggiunto è disponibile nel menu a tendina **Seleziona il preferito che è stato definito**.
- Nel rack **Media**, all'interno dell'area destra della **Finestra progetto**, viene aggiunto un nuovo riquadro con il nome specificato nella pagina **Preferiti**.

NOTA

I preferiti nella finestra di **MediaBay** non vengono scansionati automaticamente.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per rimuovere un **Preferito**, selezionarlo nell'albero dei **Preferiti** nella sezione **Browser dei file**, quindi aprire il menu contestuale e selezionare **Rimuovi dai preferiti**.

LINK CORRELATI

[Scansione delle cartelle](#) a pag. 524

Aggiorna viste

Se si modificano delle cartelle scansionate in precedenza mediante l'aggiunta o la rimozione dei file con Cubase chiuso, è necessario eseguire una nuova scansione delle cartelle corrispondenti. Questo si applica anche se sono stati modificati degli attributi dei contenuti utente mentre si utilizza un altro programma.

Se sono state applicate delle modifiche ai propri contenuti e si desidera che queste modifiche vengano visualizzate in **MediaBay**, è necessario aggiornare la visualizzazione delle cartelle corrispondenti.

- Per aggiornare una cartella, nella sezione **Browser dei file** di **MediaBay** fare clic-destro su una cartella e selezionare **Aggiorna viste**.
- Per visualizzare un nuovo disco, nella sezione **Browser dei file** di **MediaBay** fare clic-destro sul nodo genitore e selezionare **Aggiorna viste**. A questo punto è possibile procedere con la scansione dei file multimediali.
- Per aggiornare lo stato di scansione delle cartelle dopo una modifica del database del volume con un altro programma, fare clic-destro sul database del volume e selezionare **Aggiorna viste**.

Sezione Risultati

L'elenco dei **Risultati** visualizza tutti i file multimediali trovati nella cartella selezionata del **Browser dei file**.

- Per visualizzare i file multimediali nella sezione **Risultati**, è necessario selezionare una cartella scansionata nella sezione **Browser dei file** di **MediaBay**.

Results				
Name	Rating	Sub Category	Sub Style	Character
01 175 drums02	***	(Drum&Perc) Beats	(Electronica/Dance) Drum n' Bass/Jungle	
01 90bpm dry	***	(Drum&Perc) Beats	(Pop) Pop/Rock	
01 95bpm	***	(Drum&Perc) Beats	(Pop) Pop/Rock	
01 clap hit	***	(Drum&Perc) Percussion		Electric+Percussive
01 cymbals hit	***	(Drum&Perc) Cymbals		Electric+Percussive
01 Fast Rock 170	***	(Drum&Perc) Beats	(Rock/Metal) Hard Rock	
01 guiro hit	***	(Drum&Perc) Percussion		Electric+Percussive
01 Hard 90	***	(Drum&Perc) Beats	(Rock/Metal) Hard Rock	
01 kick hit	***	(Drum&Perc) Kick Drum		Electric+Percussive
01 Rock Grooves 140	***	(Drum&Perc) Beats	(Rock/Metal) Hard Rock	
01 Slow Rock 70	***	(Drum&Perc) Beats	(Rock/Metal) Hard Rock	
01 snare hit	***	(Drum&Perc) Snare Drum		Electric+Percussive
010 Construction Kit 03 SK	***	(Drum&Perc) Kick Drum		Percussive
011 Construction Kit 03 SK	***	(Drum&Perc) Snare Drum		Percussive
012 Construction Kit 03 SK	***	(Drum&Perc) Snare Drum		Percussive
013 Construction Kit 04 SK	***	(Drum&Perc) Kick Drum		Percussive
014 Construction Kit 04 SK	***	(Drum&Perc) Snare Drum		Percussive
015 Construction Kit 05 SK	***	(Drum&Perc) HiHats		Percussive
016 Construction Kit 05 SK	***	(Drum&Perc) Kick Drum		Percussive
017 Construction Kit 05 SK	***	(Drum&Perc) Snare Drum		Percussive

NOTA

È possibile impostare il numero massimo di file da visualizzare nell'elenco dei **Risultati** all'interno delle **Impostazioni di MediaBay**.

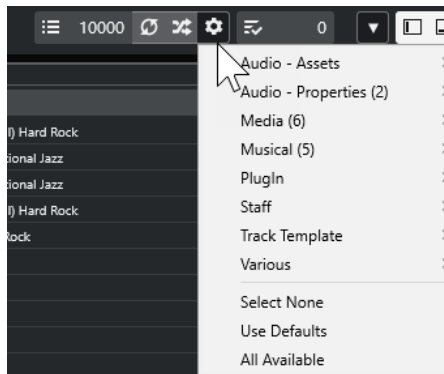
Configurazione delle colonne nell'elenco dei risultati

Per ciascun tipo o combinazione di file multimediali è possibile specificare le colonne degli attributi da visualizzare nell'elenco dei **Risultati**.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Risultati**, selezionare i tipi di file multimediali per i quali si desidera regolare delle impostazioni.
2. Nella barra degli strumenti di **MediaBay**, fare clic su **Configura le colonne dell'elenco dei risultati** ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare delle colonne specifiche, attivare o disattivare le rispettive opzioni nei sotto menu.
 - Per rimuovere tutte le colonne tranne la colonna **Nome**, selezionare **Annulla selezione**.

- Per visualizzare le colonne predefinite, selezionare **Usa i valori predefiniti**.
- Per visualizzare tutte le colonne con gli attributi impostati, selezionare **Tutti i file disponibili**.



NOTA

LINK CORRELATI

[Configurazione di MediaBay](#) a pag. 523

Gestione dei file multimediali nell'elenco dei risultati

- Per spostare o copiare un file dall'elenco dei **Risultati** a un'altra posizione, trascinare il file desiderato in un'altra cartella all'interno della sezione **Browser dei file**.
- 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/macOS 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.

Visualizzazione dell'elenco dei risultati in ordine casuale

È possibile visualizzare l'elenco dei **Risultati** in un ordine casuale.

- Per disporre in ordine casuale l'elenco dei **Risultati**, fare clic su **Risultati in ordine casuale** nella barra degli strumenti di **MediaBay**.

Individuazione della posizione di un file

In Esplora file/macOS Finder è possibile visualizzare la posizione di un file presente nel proprio sistema.

NOTA

Questa funzione non è disponibile per i file che fanno parte di un archivio VST Sound.

PROCEDIMENTO

- Nell'elenco dei **Risultati**, fare clic-destro su un file e selezionare **Mostra in Explorer/Mostra in Finder**.
-

RISULTATO

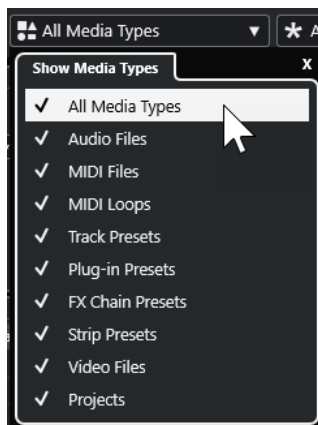
Si apre Esplora file/macOS Finder e viene evidenziato il file corrispondente.

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 barra degli strumenti di **MediaBay**, aprire il selettore **Visualizza i tipi di file multimediali**.



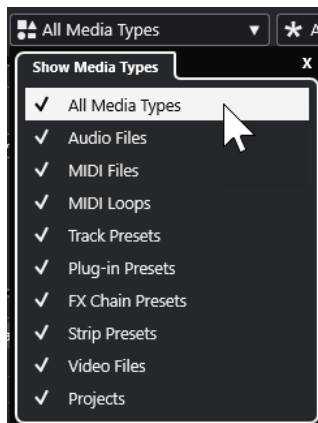
2. Attivare i tipi di file multimediali che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.
-

RISULTATO

I file vengono filtrati in base al tipo selezionato.

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

Visualizza tutti i file audio. I formati supportati sono .wav, .w64, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .wma (solo Windows).

File MIDI

Visualizza tutti i file MIDI (estensione file .mid).

Loop MIDI

Visualizza tutti i loop MIDI (estensione file .midiloop).

Preset delle tracce

Visualizza tutti i preset per le tracce audio, MIDI e instrument (estensione file .trackpreset). I preset delle tracce sono una combinazione di impostazioni delle tracce, degli effetti e della **MixConsole** che possono essere applicate a nuove tracce di diverso tipo.

Preset dei plug-in

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. I preset possono essere usati per applicare dei suoni alle tracce instrument e degli effetti alle tracce audio.

Preset dei channel strip

Visualizza tutti i preset dei channel strip (estensione file .stripreset). Questi preset contengono le catene di effetti dei channel strip.

Preset delle catene di effetti

Visualizza tutti i preset delle catene di effetti (estensione file .fxchainpreset). Questi preset contengono le catene di effetti in insert.

File video

Visualizza tutti i file video.

Progetti

Visualizza tutti i file di progetto (.cpr).

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce](#) a pag. 159

[Salvataggio e caricamento dei preset dei channel strip](#) a pag. 341

[Salvare/Caricare i preset di equalizzazione](#) a pag. 335

[Salvare/Caricare i preset delle catene di effetti](#) a pag. 331

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 884

Filtraggio in base alla valutazione

Mediante il **Filtro di valutazione** è possibile filtrare i file in base alla rispettiva valutazione.

NOTA

Il **Filtro di valutazione** non è disponibile nel rack **Media** nell'area destra.

PROCEDIMENTO

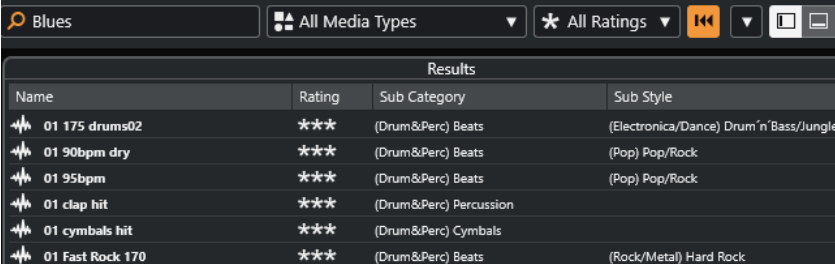
- Nella sezione **Filtro di valutazione** della barra degli strumenti di **MediaBay**, selezionare un valore dal menu a tendina **Filtro di valutazione**.
-

Esecuzione di una ricerca testuale

Nell'elenco dei **Risultati** è possibile eseguire una ricerca testuale. Se si inserisce del testo nel campo di ricerca testuale della barra degli strumenti di **MediaBay**, 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 chiamati «Drums 01», «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.



Results			
Name	Rating	Sub Category	Sub Style
01 175 drums02	***	(Drum&Perc) Beats	(Electronica/Dance) Drum 'n' Bass/Jungle
01 90bpm dry	***	(Drum&Perc) Beats	(Pop) Pop/Rock
01 95bpm	***	(Drum&Perc) Beats	(Pop) Pop/Rock
01 clap hit	***	(Drum&Perc) Percussion	
01 cymbals hit	***	(Drum&Perc) Cymbals	
01 Fast Rock 170	***	(Drum&Perc) Beats	(Rock/Metal) Hard Rock

- Per azzerare la ricerca testuale, eliminare il testo o fare clic su **Reinializza i filtri**.

Ricerca testuale mediante gli operatori booleani

È possibile eseguire delle ricerche avanzate utilizzando gli operatori booleani o wildcard.

È possibile utilizzare 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 predefinita 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 ricerca personalizzato»]

Tramite gli apici è possibile definire delle sequenze di più parole. I file vengono trovati solo se contengono la specifica sequenza di parole inserite.

IMPORTANTE

Quando si cercano dei file i cui nomi contengono 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.

- Nella barra degli strumenti di **MediaBay**, fare clic su **Reinizia il filtro**.

Sezione Anteprima

Nella sezione **Anteprima** è possibile ascoltare in anteprima i singoli file in modo da decidere quali di questi utilizzare nel proprio progetto.

Gli elementi visibili in questa sezione e le rispettive funzioni dipendono dal tipo di file multimediale utilizzato.

IMPORTANTE

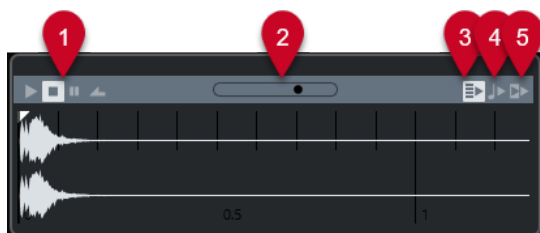
La sezione **Anteprima** non è disponibile per i file video, per i file di progetto e per i preset delle tracce audio.

LINK CORRELATI

[Impostazioni di MediaBay](#) a pag. 543

Anteprima dei file audio

La funzione di **Anteprima** dei file audio consente di ascoltare i file audio prima di utilizzarli nel progetto.



1 Controlli di trasporto

Consentono di avviare, arrestare, mettere in pausa e riprodurre in ciclo l'anteprima.

2 Fader del volume dell'anteprima

Specifica il livello dell'anteprima.

3 Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati

Riproduce automaticamente il file selezionato.

4 Allinea i tempi al progetto

Riproduce il file selezionato in sincrono 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) in tempo reale al proprio file audio.

NOTA

Se nel progetto si importa un file audio per il quale nella sezione **Allinea i movimenti al progetto** è attivata l'opzione **Anteprima**, viene attivata automaticamente la **Modalità musicale** per l'evento corrispondente.

5 Attendi la riproduzione del progetto

Sincronizza le funzioni riproduci e arresta della **Barra di trasporto** con i pulsanti riproduci e arresta della sezione **Anteprima**.

Per utilizzare 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**. L'inizio dei loop che si selezionano adesso dall'elenco dei **Risultati** vengono avviati insieme al progetto, perfettamente sincronizzati.

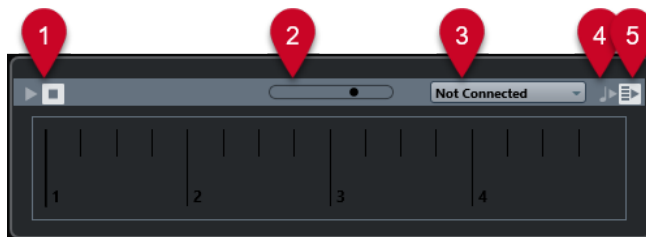
LINK CORRELATI

[Modalità musicale](#) a pag. 445

Anteprima dei file MIDI

L'**Anteprima** dei file MIDI consente di ascoltare i file MIDI prima di utilizzarli nel progetto.

- Per ascoltare un'anteprima di un file MIDI, caricare un VST instrument e selezionarlo come terminale di output dal menu a tendina **Seleziona uscita MIDI**.



1 Controlli di trasporto

Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.

2 Fader del volume dell'anteprima

Specifica il livello dell'anteprima.

3 Uscita

Consente di selezionare il dispositivo di uscita.

4 Allinea i tempi al progetto

Riproduce il file selezionato in sincrono 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) in tempo reale al proprio file MIDI.

5 Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati

Riproduce automaticamente il file selezionato.

LINK CORRELATI

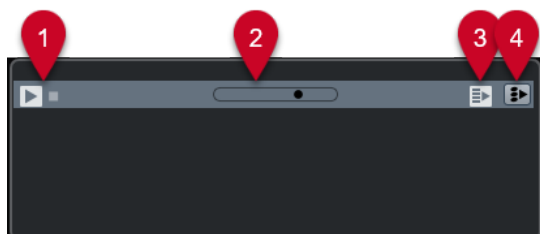
[VST instrument](#) a pag. 555

Anteprima dei loop MIDI

La funzione **Anteprima** per i loop MIDI consente di ascoltare i loop MIDI prima di applicarli al proprio progetto.

NOTA

I loop MIDI vengono sempre riprodotti sincronizzati con il progetto.



1 Controlli di trasporto

Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.

2 Fader del volume dell'anteprima

Specifica il livello dell'anteprima.

3 Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati

Riproduce automaticamente il file selezionato.

4 Collega la riproduzione alla traccia accordi

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.

LINK CORRELATI

[Utilizzo della funzione Segui la traccia accordi a pag. 788](#)

Anteprima dei preset VST e dei preset delle tracce MIDI e instrument

La funzione **Anteprima** per i preset VST e i preset delle tracce consente di ascoltare i preset prima che vengano utilizzati nel progetto.

- Per ascoltare un'anteprima dei preset delle tracce MIDI o instrument e dei preset VST, è necessario inviare alcune note MIDI al preset suonandole direttamente via MIDI, utilizzando un file MIDI, la modalità **Registratore di sequenza** oppure utilizzando la tastiera del computer.



1 Controlli di trasporto

Consentono di avviare e arrestare l'anteprima.

2 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 Attività MIDI

Consente di monitorare i MIDI messaggi in entrata.

4 Fader del volume dell'anteprima

Specifica il livello dell'anteprima.

5 Tastiera

La **Tastiera** può essere visualizzata in modalità tastiera del computer (QWERTY) o in modalità tastiera di pianoforte.

6 Inserimento tramite la tastiera del computer

Consente di utilizzare la tastiera del computer per ascoltare i preset in anteprima.

LINK CORRELATI

[Anteprima dei preset utilizzando la modalità Registratore di sequenza](#) a pag. 534

[Tastiera su schermo](#) a pag. 230

Anteprima dei preset suonando direttamente delle note MIDI

L'ingresso MIDI è sempre attivo. Ciò significa che, quando una tastiera MIDI è collegata al proprio computer e correttamente configurata, è possibile suonare delle note per attivare l'anteprima del preset selezionato.

Anteprima dei preset utilizzando un file MIDI

PROCEDIMENTO

1. Dal menu a tendina **Modalità di sequenza per l'anteprima**, selezionare **Carica file MIDI**.
2. 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.
3. 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 delle tracce.

NOTA

I file MIDI utilizzati di recente vengono ancora visualizzati nel menu, in modo da potervi accedere in maniera 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 utilizza un file MIDI per eseguire l'anteprima dei preset.

PROCEDIMENTO

1. Dal 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 il preset selezionato nella sezione **Risultati**.

Quando 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 **Anteprima**. 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

MediaBay consente di affinare le ricerche dei file.

Attributi dei file multimediali

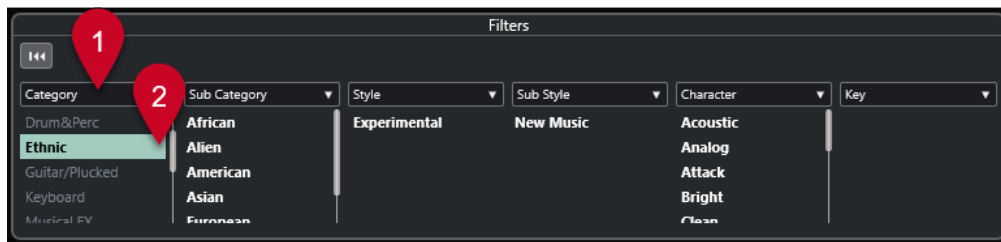
Per 'attributi dei file multimediali' si intendono degli insiemi di metadati che forniscono informazioni aggiuntive sui file.

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 `genre`.

Filtro basato su attributi

L'assegnazione dei valori degli attributi semplifica la gestione e l'organizzazione dei propri file multimediali. Il filtro **Attributi** consente di visualizzare e modificare alcuni degli attributi standard nei propri file multimediali.

La sezione **Filtri** visualizza tutti i valori che sono stati specificati per le categorie degli attributi visualizzate. Selezionando uno di questi valori, vengono filtrati i risultati in modo da visualizzare solamente i file ai quali tali valori sono assegnati.



1 Titoli delle 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 rispettivo valore.

2 Valori degli attributi

Visualizza i valori degli attributi e indica quante volte un determinato valore è stato assegnato ai propri file multimediali.

NOTA

- Alcuni attributi sono collegati tra di loro. Ad esempio, sono disponibili determinate sottocategorie per i valori di ciascuna categoria. Se si modifica il valore in una di queste colonne degli attributi si ottengono di conseguenza valori diversi nelle altre colonne.
- Ciascuna colonna degli attributi visualizza solamente i valori trovati.

Applicazione di un filtro basato su attributi

Grazie al filtro basato su **Attributi** è possibile trovare rapidamente dei file multimediali etichettati che presentano determinati attributi.

- Per applicare un filtro basato su **Attributi**, selezionare un valore di un attributo. L'elenco dei **Risultati** viene filtrato di conseguenza. Per restringere i risultati, applicare altri filtri.
- 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 sul riquadro della colonna desiderata e selezionare un altro attributo.

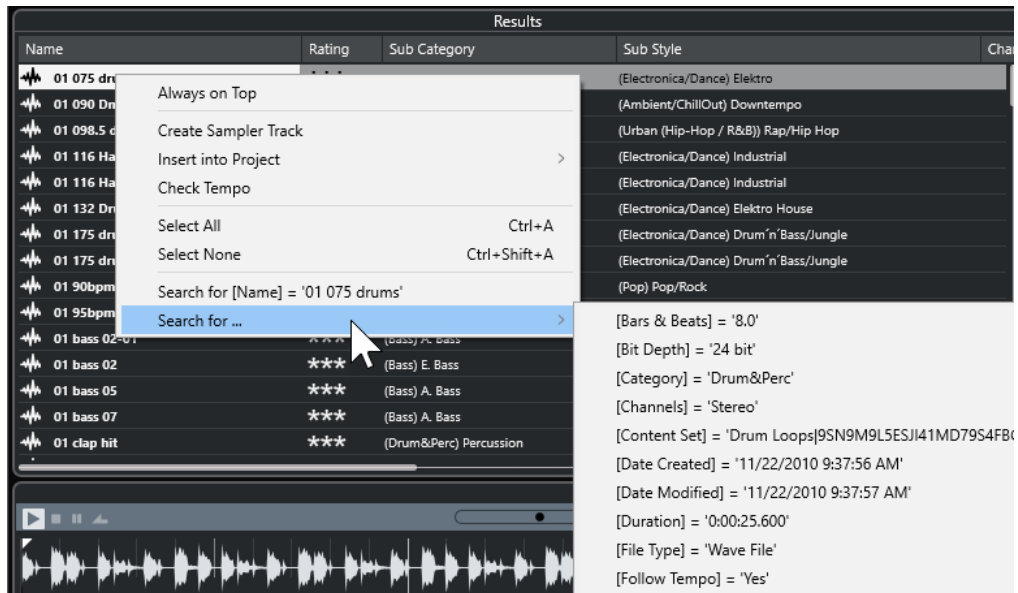
NOTA

Gli attributi di tipo Character formano sempre una condizione AND.

Esecuzione di una ricerca in un menu contestuale

È possibile cercare i file che presentano lo stesso attributo del file selezionato. In questo modo possono essere trovati tutti i file che hanno un valore in comune, ad esempio tutti i file che sono stati creati in un determinato giorno.

- Nell'elenco dei **Risultati** o nell'**Inspector degli attributi**, fare clic-destro su un file e selezionare il valore dell'attributo dal sotto menu **Cerca**.

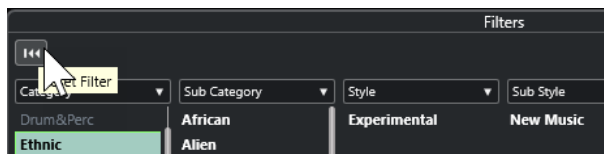


- Per reinizializzare il filtro, fare clic su **Indietro**.

Reinizializzazione dei filtri

PROCEDIMENTO

- Per reinizializzare il filtro, fare clic su **Reinizializza il filtro** in cima alla sezione dei **Filtri**.



Viene in tal modo azzerato anche l'elenco dei **Risultati**.

Lavorare con MediaBay

Quando si lavora con un numero elevato di file musicali, **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 vengono elencati nella sezione **Risultati**.

É possibile definire dei **Preferiti**, cioè delle cartelle o posizioni 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 **Preferiti** in **MediaBay**, consentendo così di ridurre il numero di file disponibili nell'elenco dei **Risultati** in relazione al contesto.

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 il rack **Media** nell'area destra della **Finestra progetto** offrono svariate possibilità per la ricerca di specifici file, loop, campioni, preset e pattern da utilizzare nel proprio progetto.

Una volta trovati i file multimediali cercati, è possibile caricarli nel proprio progetto.

Caricamento di loop e campioni

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore dei tipi di file multimediali, fare clic su **File MIDI**, **File audio** o **Loop MIDI** e selezionare un file.
 - Nel rack **Media** nell'area destra, fare clic sul riquadro **Loop e campioni**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare i file multimediali desiderati dall'elenco dei **Risultati**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare doppio-clic su un file per creare una nuova traccia instrument o audio con il file caricato.
 - Trascinare il file in una traccia nel riquadro di visualizzazione degli eventi.
-

RISULTATO

Il file multimediale viene inserito nella nuova traccia o alla posizione di inserimento.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 528

Caricamento dei preset delle tracce

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore dei tipi di file multimediali, fare clic su **Preset della traccia** e selezionare un preset.
 - Nel rack **Media** nell'area destra, fare clic su **Preset > Preset delle tracce**, 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 in 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. 528

Caricamento dei preset dei VST instrument

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore dei tipi di file multimediali, fare clic su **Preset dei plug-in** e selezionare un preset per un plug-in.

- Nel rack **Media** nell'area destra, fare clic sul riquadro **VST instrument**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco dei **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 nell'elenco tracce per creare una nuova traccia instrument con il preset caricato.
 - Trascinare il preset nel riquadro di visualizzazione degli eventi per creare una nuova traccia instrument con il preset caricato.
 - Trascinare il preset su una traccia instrument per applicarlo a quella traccia.
-

RISULTATO

Il VST instrument viene caricato nella traccia instrument e viene applicato il preset.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di VST Instrument ai progetti](#) a pag. 517

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 528

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.
 - Nel rack **Media** nell'area destra, fare clic su **Preset > Preset degli effetti VST**, quindi fare clic sui riquadri successivi fino a quando è possibile selezionare il preset desiderato dall'elenco **Risultati**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare il preset del plug-in in una traccia audio o nella relativa sezione **Insert** dell'**Inspector**.
 - Trascinare il preset del plug-in in un'area vuota dell'elenco tracce.
-

RISULTATO

Se si trascina il preset in una traccia audio, i primi slot di insert liberi vengono riempiti con il plug-in corrispondente. Se non sono più disponibili degli slot liberi, viene visualizzato un messaggio di avviso.

Se si trascina il preset in un'area libera dell'elenco tracce, viene creata una nuova traccia canale FX e vengono riempiti i primi slot di insert di questa nuova traccia.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 528

[Aggiunta di effetti VST ai progetti](#) a pag. 518

Caricamento dei preset delle catene di effetti

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore dei tipi di file multimediali, fare clic su **Preset della catena degli effetti** e selezionare un preset.
 - Nel rack **Media** nell'area destra, 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 da **MediaBay** o dal rack **Media** e rilasciarlo nella sezione **Insert** dell'**Inspector** (la sezione Strip deve essere aperta).
-

RISULTATO

Il **preset della catena degli effetti** viene applicato alla traccia e vengono caricate tutte le relative impostazioni. Tutti gli insert precedentemente caricati vengono sovrascritti.

LINK CORRELATI

[Il selettore di visualizzazione dei tipi di file multimediali](#) a pag. 528

Caricamento dei preset dello strip

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - In **MediaBay**, aprire il selettore dei tipi di file multimediali, fare clic su **Preset dei moduli channel strip** e selezionare un preset.
 - Nel rack **Media** nell'area destra, fare clic su **Preset > Preset dei moduli channel 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** o dal rack **Media** e rilasciarlo nella sezione **Strip** dell'**Inspector** (la sezione Strip deve essere aperta).
-

RISULTATO

Il preset dei moduli channel 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. 528

[Salvataggio e caricamento dei preset dei channel strip](#) a pag. 341

Lavorare con i database del volume

Cubase salva tutte le informazioni relative ai file multimediali usati in **MediaBay**, come ad esempio percorsi e attributi, all'interno di un file di database locale sul proprio computer. Tuttavia, in alcuni casi, è necessario mantenere e gestire questo tipo di metadati su di un disco esterno.

Ad esempio, un sound editor potrebbe dover lavorare sia a casa che in uno studio, su due diversi computer. Per questa ragione gli effetti sonori vengono archiviati su un supporto di archiviazione

esterno. Per poter collegare la periferica esterna e navigare tra i relativi contenuti in **MediaBay** senza dover scansionare l'unità, è necessario creare un database del volume per l'unità stessa.

I database del volume possono essere creati per i dischi del proprio computer o per dei supporti di archiviazione esterni. Questi database contengono le stesse informazioni relative ai file multimediali, esattamente come avviene nel database regolare di **MediaBay**.

NOTA

Al lancio di Cubase, tutti i database del volume vengono automaticamente caricati. I database del volume che sono resi disponibili mentre il programma è in funzione devono essere montati manualmente.

Riscansionamento dei database del volume

Se sono stati modificati dei dati sulla propria unità esterna o su un sistema differente, è necessario scansionare nuovamente **MediaBay**.

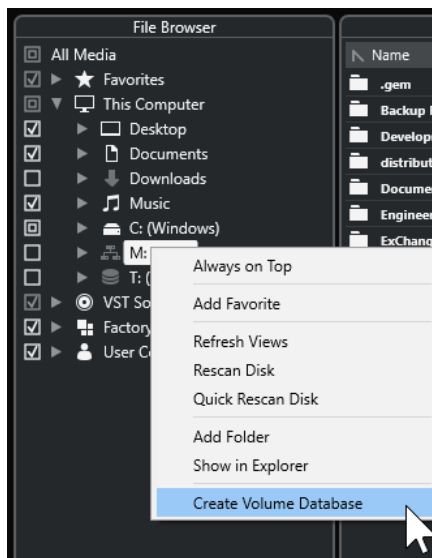
LINK CORRELATI

[Aggiorna viste](#) a pag. 525

Creazione dei database del volume

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Browser dei file**, fare clic-destro sul supporto di archiviazione esterno, sul disco o sulla partizione del proprio computer, quindi selezionare **Crea database del volume**.




IMPORTANTE

Per eseguire questa operazione selezionare il livello delle cartelle più in cima. Non è possibile creare un file database per una cartella di livello inferiore.

NOTA

Se si crea un database del volume su un disco di rete, possono accedervi più utenti. Questo potrebbe creare dei conflitti di scrittura, per il fatto che un solo utente alla volta può scrivere sul database.

RISULTATO

Le informazioni relative ai file per questo disco vengono scritte in un nuovo file database. I database del volume sono indicati 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 volume vengono montati automaticamente al lancio di Cubase. Questi vengono mostrati nella sezione **Browser dei file** e i relativi dati possono essere visualizzati e modificati nell'elenco dei **Risultati**.

LINK CORRELATI

[Database del volume bloccati sui dischi di rete](#) a pag. 542

Database del volume bloccati sui dischi di rete

È possibile sbloccare i database del volume sui dischi di rete. Questa operazione può rendersi necessaria se il sistema di un altro utente che ha anch'esso utilizzato il database del volume sul disco di rete ha subito un arresto anomalo o non è stato scollegato correttamente. In tal caso, Cubase crea un file in una cartella nascosta, il che indica che il database è ancora in uso.

Se ciò si verifica, compare un messaggio di avviso all'avvio del programma. L'avviso mostra il nome dell'utente o del sistema.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Chiedere agli altri utenti di riavviare Cubase, in modo che il blocco venga automaticamente rilasciato.
- Se non è possibile contattare l'altro utente e non si ha necessità di accedere al database, fare clic su **Ignore Database**.
- Se non è possibile contattare l'altro utente e si desidera utilizzare il database, fare clic su **Force unlock** per rimuovere il blocco.

Rimozione dei database del volume

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 volume separato. Tutti i dati presenti su questo disco possono essere inclusi nuovamente nel file database locale, eliminando i file extra.

PROCEDIMENTO

- Nella sezione **Browser dei file**, fare clic-destro sul database del volume desiderato e selezionare **Rimuovi database del volume**.
-

RISULTATO

I meta dati vengono integrati nel file database locale di **MediaBay** e il database del volume viene eliminato.

NOTA

Se il disco contiene una quantità elevata di dati, questo processo potrebbe richiedere parecchio tempo.

Montaggio e smontaggio dei database del volume

I database del volume che vengono resi disponibili mentre Cubase è in funzione devono essere montati manualmente.

- Per montare manualmente un database del volume, 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 volume**.
- Per smontare un database del volume, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare **Smonta il database del volume**.

Impostazioni di MediaBay

- Per aprire un pannello contenente una serie di impostazioni per **Mediabay**, fare clic su **Impostazioni di MediaBay**.

Nella sezione **Browser dei file** sono disponibili le seguenti opzioni:

Nascondi le cartelle non scansionate

Nasconde tutte le cartelle che non vengono scansionate. In tal modo, l'albero di visualizzazione nella sezione **Browser dei file** rimane più ordinato.

Visualizza solamente la cartella selezionata

Visualizza solamente la cartella selezionata e le relative sottocartelle.

Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta

Esegue una scansione delle cartelle per la ricerca dei file multimediali solamente quando è aperta la finestra di **MediaBay**.

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.

Nella sezione **Risultati** sono disponibili le seguenti opzioni:

Visualizza le estensioni dei file nell'elenco dei risultati

Consente di visualizzare le estensioni dei file nell'elenco dei **Risultati**.

Scansiona i tipi di file sconosciuti

Quando si esegue la ricerca dei file, **MediaBay** ignora i file che presentano delle estensioni sconosciute. 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.

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.

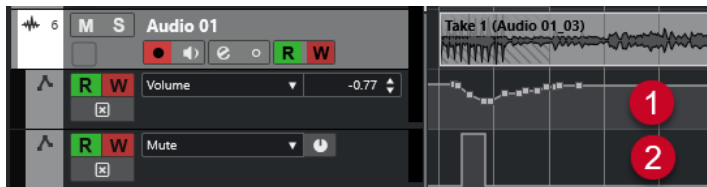
NOTA

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 che agiscono sui valori dei parametri lungo un arco temporale sono rappresentati da delle 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 gradini

Le curve a gradini vengono create per i parametri di tipo attivato/disattivato 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 da una linea punteggiata orizzontale, la cosiddetta linea di valore statico, nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Questa linea rappresenta l'impostazione corrente del parametro considerato.

Se si aggiungono manualmente degli eventi di automazione o si utilizza la scrittura dell'automazione per il parametro corrispondente e poi si disattiva la lettura dei dati di automazione, la curva di automazione viene disattivata 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 sono identici ai pulsanti **R** e **W** nella **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 **Finestra progetto** e della **MixConsole** si trovano anche i pulsanti indicatori di lettura/scrittura globali **Attiva/Disattiva la lettura/scrittura per tutte le tracce**. Questi pulsanti sono illuminati fino a quando è abilitato un pulsante **R** o **W** 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.

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

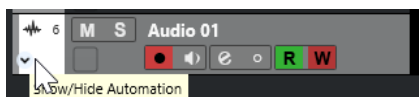
[Scrittura manuale dei dati di automazione](#) a pag. 546

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 **Visualizza/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 **Configurazione dei canali** o nel pannello di controllo dell'effetto.
Le impostazioni dei valori vengono registrate e visualizzate nelle tracce di automazione sotto forma di una curva. Quando è in corso la scrittura dei dati di automazione, il colore della traccia di automazione cambia e l'indicatore delta nella traccia indica la deviazione del nuovo parametro da qualsiasi valore automatizzato precedente.
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 registrate vengono esattamente riprodotte. 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 **Visualizza/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 degli eventi di automazione.
Al rilascio del pulsante del mouse, il numero degli eventi di automazione si riduce.
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

Ripetere la procedura nel caso non si fosse soddisfatti del risultato. 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 lo strumento **Selezione oggetto** e lo strumento **Linea**. Se si fa clic nella traccia di automazione con uno di questi strumenti, viene automaticamente attivato il parametro **R**.

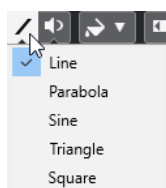
- **Selezione oggetto**

Se si fa clic su una curva di automazione con lo strumento **Selezione oggetto**, viene aggiunto automaticamente un evento di automazione. Tenendo premuto **Alt/Opt** 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 dello strumento **Linea**.



Sono disponibili le seguenti modalità per lo strumento **Linea**:

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.

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.

Sinusoidale/Triangolare/Quadra

Se si fa clic e trascinamento sulla traccia di automazione con lo strumento **Linea** in modalità **Sinusoidale**, **Triangolare** o **Quadra** e con l'opzione **Tipo di aggancio** impostata su **Griglia**, il periodo della curva, cioè la lunghezza del ciclo di una singola 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.

Modifica degli eventi di automazione

Gli eventi di automazione possono essere modificati allo stesso modo degli altri 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 > L'automazione segue gli eventi**. Qualsiasi evento di automazione esistente 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 della finestra progetto](#) a pag. 39

[Editor degli eventi di automazione](#) a pag. 550

Creazione di transizioni omogenee tra gli eventi di automazione (curve di automazione di Bézier)

Cubase supporta le curve di automazione di Bézier che consentono di creare transizioni omogenee tra gli eventi di automazione. In tal modo è possibile modificare le curve a rampa lineare con maggiore precisione, flessibilità e intuitività.

PREREQUISITI

Lo strumento **Selezione oggetto** è attivo.

PROCEDIMENTO

1. Spostare il puntatore del mouse sul segmento della curva a rampa lineare che si intende modificare.

Compare una maniglia sul segmento della curva.



NOTA

Se gli eventi di automazione si trovano uno accanto all'altro su una linea pressoché orizzontale o verticale, oppure se sono troppo vicini, la maniglia non è disponibile.

2. Fare clic e trascinamento tenendo premuto il pulsante del mouse per modificare la forma del segmento della curva.



3. Una volta raggiunto il risultato desiderato, rilasciare il pulsante del mouse.
-

RISULTATO

Viene creata una curva di transizione uniforme, che riflette le modifiche apportate.

Se non si è soddisfatti del risultato ottenuto e si desidera ripartire nuovamente dal segmento della curva lineare originale, fare doppio-clic sulla maniglia.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per eseguire delle modifiche con precisione ancora maggiore, aggiungere dei nuovi eventi di automazione al segmento della curva di Bézier considerato.



Vengono in tal modo creati dei nuovi segmenti che è possibile rendere omogenei.



Selezione degli 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 più eventi, selezionare un intervallo con lo strumento **Seleziona un intervallo** 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. 550

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.

NOTA

Tutte le operazioni di editing eseguite nell'editor degli eventi di automazione hanno effetto solamente sugli eventi di automazione che fanno parte della selezione.

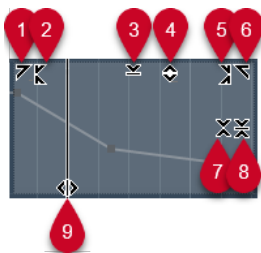
Per aprire l'editor degli eventi di automazione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare lo strumento **Selezione oggetto** e tracciare un rettangolo di selezione su una traccia di automazione di tipo rampa.
- Attivare lo strumento **Seleziona un intervallo** e selezionare un intervallo su una traccia di automazione di tipo rampa.

NOTA

Se si lavora con lo strumento **Seleziona un intervallo**, il controllo smart per la funzione **Comprimi/Stira** non è disponibile.

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/Opt**-clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile comprimere o espandere 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/Opt**-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/Opt**-clic al centro del bordo destro dell'editor, è possibile ridimensionare la curva rispetto al proprio 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 proprio 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 le curve di automazione su più tracce contemporaneamente, selezionare gli eventi di automazione nelle tracce di automazione corrispondenti utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o **Seleziona un intervallo**, quindi tenere premuto **Ctrl/Cmd** mentre si utilizzano i controlli smart.

NOTA

Se si selezionano degli eventi di automazione con lo strumento **Seleziona un intervallo**, vengono automaticamente creati degli eventi di automazione supplementari all'inizio e alla fine della selezione. Questo garantisce che venga modificata l'intera selezione.

LINK CORRELATI

[Curve di automazione](#) a pag. 544

Ridimensionamento rapido in senso verticale degli eventi di automazione

È possibile ridimensionare verticalmente il segmento della curva tra due eventi di automazione senza prima selezionare gli eventi.

PROCEDIMENTO

1. Spostare il puntatore del mouse sul bordo superiore della traccia di automazione sopra il segmento della curva a rampa lineare che si intende ridimensionare.
Viene visualizzata una maniglia.



2. Fare clic e trascinamento verso l'alto o il basso tenendo premuto il pulsante del mouse.
3. Una volta raggiunto il risultato desiderato, rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

Il segmento della curva tra i due eventi di automazione viene ridimensionato.

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, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un trascinamento.

NOTA

Quando si spostano le curve di automazione in senso orizzontale viene tenuta in considerazione la funzione di **Agganciamento**. 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 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/Opt** 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

[Selezione degli eventi di automazione](#) a pag. 549

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, aprirle.

Visualizzare/Nascondere le tracce di automazione

- Posizionare il puntatore del mouse sull'angolo inferiore sinistro della traccia e fare clic sull'icona freccia (**Visualizza/Nascondi l'automazione**) che appare.
- Fare clic-destro sulla traccia nell'elenco tracce e selezionare **Visualizza/Nascondi l'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 di 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, attivare l'opzione **Visualizza la traccia di automazione nel progetto mentre vengono scritti i parametri** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica**).

Rimozione delle tracce di automazione

- Per rimuovere una traccia di automazione con tutti i relativi eventi di automazione, fare clic sul nome del parametro e selezionare **Rimuovi parametro** dal menu a tendina.
- 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.

Assegnazione di 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. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare il parametro.

- Selezionare **Altro** per aprire la finestra di dialogo **Aggiungi parametro**, che contiene un elenco di tutti i parametri che possono essere automatizzati, quindi selezionare il parametro scelto.
-

RISULTATO

Il parametro sostituisce quello corrente nella traccia di automazione.

NOTA

La sostituzione dei parametri di automazione è un processo non distruttivo. Se la traccia di automazione contiene un qualsiasi dato di automazione per il parametro sostituito, questi dati sono comunque disponibili, sebbene non siano visibili. Facendo clic sul nome del parametro automatizzato nell'elenco tracce, è possibile tornare al parametro sostituito. Nel menu a tendina, un asterisco (*) dopo il nome del parametro indica le tracce di automazione nascoste.

Silenziare le tracce di automazione

Silenziando (mettendo in mute) una traccia di automazione, si disattiva l'automazione per un singolo parametro.

- Per mettere in mute delle singole tracce di automazione, fare clic sui relativi pulsanti **Ignora l'automazione** nell'elenco tracce.

VST instrument

I VST instrument sono dei sintetizzatori software o altre sorgenti sonore incluse con Cubase. Essi vengono riprodotti internamente via MIDI. È possibile aggiungere degli effetti o un'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.
- 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 per questa traccia.

NOTA

Alcuni VST Instrument sono inclusi in Cubase. Questi VSTi sono descritti nel dettaglio nel documento separato **Riferimento dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Tracce instrument e canali](#) a pag. 108

Aggiunta dei VST Instrument

PROCEDIMENTO

1. Nel menu **Studio**, selezionare l'opzione **VST Instrument**.
2. Fare clic-destro su un'area vuota della finestra **VST Instrument**.
3. Dal menu contestuale, selezionare **Aggiungi un VSTi dal rack**.
4. Dal selettore dei VST instrument, scegliere il VSTi desiderato.
5. Fare clic su **Crea**.

RISULTATO

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**.

Pannello di controllo dei VST instrument

Il pannello di controllo dei VST instrument consente di configurarne i relativi parametri. I contenuti, la forma e l'aspetto del pannello di controllo dipendono dal VST instrument selezionato.

Sono disponibili i seguenti controlli:



- 1 Attiva instrument**
Attiva/Disattiva il VST instrument.
- 2 Lettura dell'automazione/Scrittura dell'automazione**
Consente di leggere/scrivere l'automazione per le impostazioni relative ai parametri del VSTi.
- 3 Alterna le configurazioni A/B**
Passa alla configurazione B quando è attiva la configurazione A e viceversa.
- 4 Applica le impostazioni correnti ad A e B**
Copia i parametri della configurazione A nella configurazione B e viceversa.
- 5 Attiva/Disattiva il side-chain**
Attiva le funzionalità side-chain per i VST 3 instrument che le supportano.
- 6 Configura le assegnazioni side-chain**
Consente di configurare le assegnazioni side-chain per il plug-in selezionato.
- 7 Indicatore di ricezione degli eventi**
Si illumina quando vengono ricevuti messaggi di note-on e messaggi controller.
- 8 Browser dei preset**
Apre il browser dei preset, all'interno del quale è possibile selezionare un altro preset.
- 9 Carica il programma precedente/Carica il programma successivo**

Consente di caricare il programma precedente/successivo nel browser dei preset.

10 Gestione dei preset

Apri un menu a tendina che consente di salvare, rinominare o rimuovere un preset.

11 Aggiungi un'immagine del plug-in VST al rack Media

Aggiunge un'immagine del plug-in VST al rack **Media**. Questa funzione è disponibile solamente per i plug-in di altri produttori.

12 Menu contestuale dei VST instrument

Apri un menu contestuale contenente una serie di funzioni e impostazioni specifiche.

13 Visualizza/Nascondi i controlli rapidi VST

Visualizza/nasconde i controlli rapidi.

14 Stato di blocco dei controlli rapidi focalizzati: Bloccato/Sbloccato

Consente di bloccare il focus dei controlli rapidi sulla finestra dei plug-in.

15 Indicatore dei controlli rapidi focalizzati

Se questo indicatore è illuminato, la finestra dei plug-in ha il focus dei controlli rapidi.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di immagini dei VST instrument al rack Media](#) a pag. 519

[Il menu contestuale dei VST instrument](#) a pag. 562

[Nascondere/visualizzare i pannelli di controllo dei VST instrument](#) a pag. 557

[Funzionalità side-chain per i VST Instrument](#) a pag. 571

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

[Controlli rapidi focalizzati](#) a pag. 611

Nascondere/visualizzare i pannelli di controllo dei VST instrument

Quando si aggiunge un VST instrument, si apre automaticamente il rispettivo pannello di controllo. I pannelli di controllo possono essere nascosti. Questa funzionalità è utile per ottenere una migliore vista d'insieme, nel caso in cui siano stati aggiunti numerosi plug-in al progetto i cui pannelli di controllo occupano un'ampia porzione di spazio su schermo.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Finestra > Nascondi la finestra dei plug-in**.

NOTA

Vengono in tal modo nascosti anche i pannelli di controllo degli effetti VST.

RISULTATO

Le finestre dei plug-in vengono nascoste e messe in background. Per visualizzarle nuovamente, selezionare **Visualizza le finestre dei plug-in**.

LINK CORRELATI

[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

Chiusura di tutti i pannelli di controllo

Quando si aggiunge un VST instrument, si apre automaticamente il rispettivo pannello di controllo. È possibile chiudere tutti i pannelli di controllo contemporaneamente.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Finestra > Chiudi tutte le finestre dei plug-in.**

NOTA

Vengono in tal modo chiusi anche i pannelli di controllo degli effetti VST.

RISULTATO

I pannelli di controllo vengono chiusi.

LINK CORRELATI

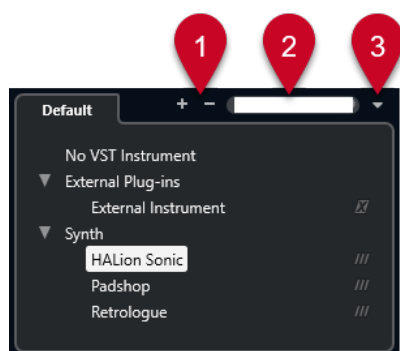
[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

Selettore dei VST instrument

Il selettore dei VST instrument consente di selezionare i VST instrument dalla collezione attiva.

- Per aprire il selettore dei VST instrument, fare clic su uno slot nella finestra **VST Instrument**.

Sono disponibili i seguenti controlli:



1 Espandi la struttura ad albero/Comprimi la struttura ad albero

Espande/comprime la struttura ad albero.

2 Ricerca dei VST instrument

Consente di cercare i VST instrument digitandone il nome (intero o una parte di esso), oppure la categoria.

3 Collezioni di plug-in e opzioni

Consente di selezionare una collezione.

Se si seleziona la collezione **Predefinita**, diventano disponibili le opzioni **Ordina per categoria** e **Ordina per rivenditore**. Queste opzioni consentono di organizzare la collezione predefinita.

Creazione delle tracce instrument

È possibile creare delle tracce instrument che contengono VST instrument dedicati.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** **+**.
2. Fare clic su **Instrument**.

3. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument.
 4. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
-

RISULTATO

Il VST instrument selezionato viene caricato nella traccia instrument. Nella **MixConsole** viene aggiunto un canale instrument.

Il rack VSTi nell'area destra

Il rack **VSTi** nell'area destra della **Finestra progetto** consente di aggiungere dei VST instrument alle 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 il rack **VSTi** 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 **VSTi**.



NOTA

Il rack **VSTi** nell'area destra costituisce semplicemente un'altra rappresentazione della finestra **VST Instrument**. Tutte le funzionalità sono identiche.

LINK CORRELATI

[Visualizzare/nascondere le aree](#) a pag. 38

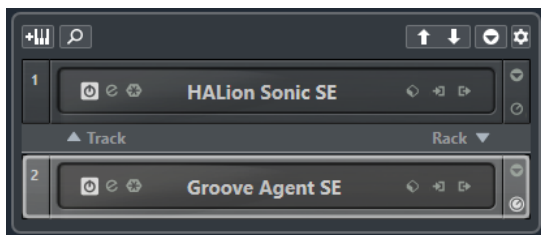
[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

Finestra VST Instrument

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 **Studio > VST Instrument**.



LINK CORRELATI

[Tracce instrument e canali](#) a pag. 108

Barra degli strumenti della finestra VST Instrument

La barra degli strumenti della finestra **VST Instrument** contiene una serie di controlli per l'aggiunta e la configurazione dei VST instrument e dei **Controlli rapidi VST**.

Aggiungi un VSTi da una traccia



Apri la finestra di dialogo **Aggiungi una traccia** che consente di selezionare un VST instrument e di aggiungere una traccia instrument ad esso associata.

Trova instrument



Apri un selettore che consente di trovare un VST instrument caricato.

Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sul VST instrument precedente



Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument precedente.

Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST sul VST instrument successivo



Consente di impostare il focus del controllo in remoto sul VST instrument successivo.

Visualizza/Nascondi tutti i controlli rapidi VST



Visualizza/Nasconde i controlli rapidi predefiniti per tutti i VSTi caricati.

Configurazione



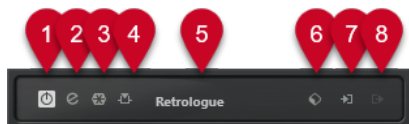
Apri il menu a tendina **Impostazioni** in cui è possibile attivare/disattivare le modalità di seguito descritte:

- La funzione **Visualizza i controlli rapidi VST solamente per uno slot** consente di visualizzare i **Controlli rapidi VST** in maniera esclusiva per il VST instrument 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 VST instrument 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

I controlli dei VST Instrument consentono di regolare una serie di impostazioni per un VST Instrument che è stato caricato.

Sono disponibili i seguenti controlli per ciascuno strumento:



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 Attiva/Disattiva il side-chain

Attiva/disattiva la funzione side-chain.

5 Selettore dei VST instrument

Consente di selezionare un altro VSTi. Fare doppio-clic per rinominare il VST instrument selezionato. Il nome viene visualizzato nel menu a tendina **Assegnazione di uscita** relativo alle tracce MIDI. Ciò è particolarmente utile per lavorare con più istanze dello stesso VSTi.

6 Browser dei preset

Consente di caricare o salvare un preset per il VSTi.

7 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**.

8 Attiva le uscite

Questo controllo è disponibile solamente se il VSTi dispone di più di un'uscita. Consente quindi 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**.

LINK CORRELATI

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

Il menu contestuale dei VST instrument

Il menu contestuale e il menu **Funzioni** del pannello di controllo dei VST instrument visualizzano le funzioni e le impostazioni specifiche per il VST instrument.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro su un'area vuota del pannello di controllo del VST instrument.
- Aprire il menu a tendina **Funzioni** nel pannello di controllo del VST instrument.

Sono disponibili le seguenti funzioni:

Copia le impostazioni di <nome del VST instrument>/Incolla le impostazioni di <nome del VST instrument>

Consente di copiare le impostazioni del VST instrument e di incollarle in un altro VSTi.

Carica preset/Salva preset

Consente di caricare/salvare un preset.

Preset predefiniti

Consente di definire e salvare un preset predefinito.

Passa alla configurazione A/Passa alla configurazione B

Passa alla configurazione B quando è attiva la configurazione A e viceversa.

Applica le impostazioni correnti ad A e B

Copia i parametri della configurazione A nella configurazione B e viceversa.

Attiva le uscite

Consente di attivare una o più uscite per il VST instrument.

Attiva/Disattiva il side-chain

Consente di attivare/disattivare il side-chain per il VST instrument.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per i VST 3 instrument che supportano le funzionalità side-chain.

Remote Control Editor

Apri il **Remote Control Editor**.

Passa all'Editor generico

Consente di aprire l'editor generico per il VST instrument.

Consenti il ridimensionamento della finestra

Consente il ridimensionamento dinamico delle finestre dei plug-in di terze parti in Cubase. Questa funzionalità è utile se si attiva l'opzione **Abilita HiDPI** (solo Windows) nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Generale**) e il proprio plug-in non supporta le impostazioni relative ai dpi.

NOTA

La funzione **Consenti il ridimensionamento della finestra** è specifica per i singoli plug-in. Attivarla/disattivarla per ogni plug-in per il quale si intende utilizzarla.

LINK CORRELATI

[Generale](#) a pag. 940

[Funzionalità side-chain per i VST Instrument](#) a pag. 571

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:

- **Preset VST**

I preset VST che includono le impostazioni dei parametri di un VST instrument.

Questi preset sono disponibili nella finestra **VST instrument** dai pannelli di controllo dei VSTi e dal campo **Programmi** dell'**Inspector**.

- **Preset delle tracce**

I preset delle tracce includono le impostazioni della traccia instrument e del VST instrument corrispondente.

Questi preset sono disponibili nell'**Inspector** o nel menu contestuale dell'elenco tracce.

Caricamento dei preset VST

I **Preset VST** possono essere caricati dalla finestra **VST instrument**, dal pannello di controllo o dall'**Inspector**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la traccia contenente il VST instrument desiderato. Nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**, fare clic su **Selettore del programma**.
 - 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.

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 il preset <nome del VST instrument>**, inserire un nome per il preset.
 3. Fare clic su **OK** per salvare il preset e chiudere la finestra di dialogo.
-

Caricamento dei preset delle tracce

È possibile caricare dei preset delle tracce 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 un preset delle tracce**.
 - Fare clic-destro sulla traccia instrument e, dal menu contestuale, selezionare **Carica un preset delle tracce**.
2. Nel browser dei preset, selezionare un preset dall'elenco e fare doppio-clic per caricarlo.

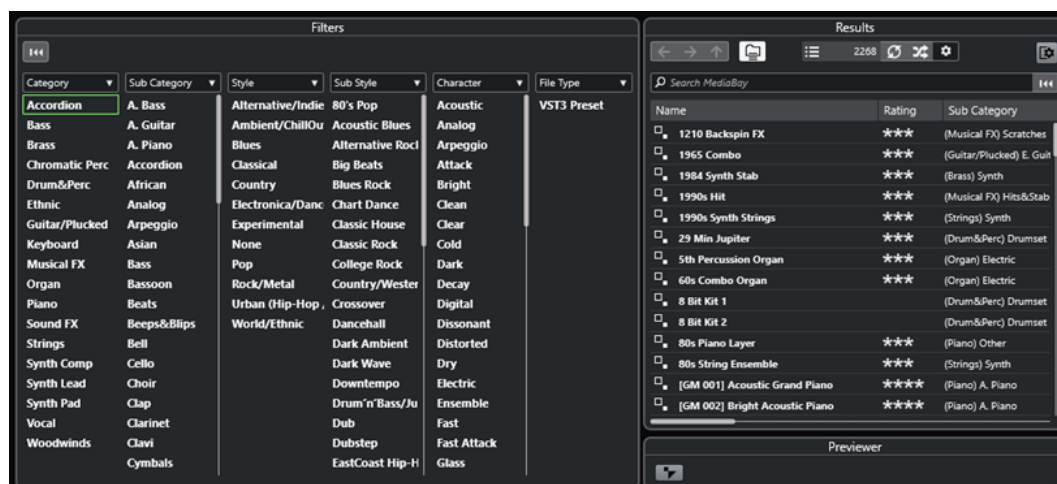
RISULTATO

Il preset della traccia viene applicato. Per tornare al preset precedentemente caricato, aprire nuovamente il browser dei preset e fare clic su **Ritorna all'ultima configurazione**.

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 della 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, 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, sono incluse solamente le impostazioni relative a un singolo sound slot.

Salvataggio dei preset delle tracce

È possibile salvare le proprie impostazioni relative alle tracce instrument sotto forma di preset delle tracce per usi futuri.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla traccia instrument e, dal menu contestuale, selezionare **Salva preset della traccia**.
 2. Nella finestra di dialogo **Salva preset della traccia**, inserire un nome per il preset.
 3. Fare clic su **OK** per salvare il preset e chiudere la finestra di dialogo.
-

Riproduzione dei 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 la funzione **Monitoraggio** per la traccia con il VST instrument caricato.
 2. Premere uno o più tasti sulla tastiera MIDI collegata, oppure utilizzare la **Tastiera su schermo**.
Vengono in tal modo attivati i suoni corrispondenti sul VST instrument selezionato.
 3. Selezionare **Studio > MixConsole** per aprire la **MixConsole** e regolare il livello del suono, aggiungere un equalizzatore o degli effetti, definire un'altra assegnazione di 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 sono le probabilità di esaurire la potenza di processamento disponibile nel corso della riproduzione.

Se l'indicatore di **Sovraccarico del processamento** presente nel pannello **Prestazioni audio** si illumina o se il suono inizia a gracchiare o a diventare confuso, si hanno le seguenti opzioni:

- Attivare l'opzione **Congela il canale**.
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

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

[Sospendi il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono segnali audio](#) a pag. 954

Congelamento dei 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 **Studio > VST Instrument**.
 - Selezionare la traccia instrument e aprire la sezione più in cima dell'**Inspector**.
2. Fare clic su **Congela il canale**.
3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**, apportare le modifiche desiderate.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

- L'uscita del VST instrument viene renderizzata in un file audio. 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 il canale** si illumina.
- I controlli delle tracce vengono disabilitati.
- Le parti MIDI vengono bloccate.
- È ancora possibile modificare il livello e il panning, regolare l'equalizzazione e modificare gli effetti in mandata.

NOTA

Il file audio viene salvato nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- macOS: in **User/Documents**

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per scongelare una traccia congelata, fare nuovamente clic su **Congela il canale**.

LINK CORRELATI

[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per i VST instrument](#) a pag. 566

[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per gli strumenti](#) a pag. 567

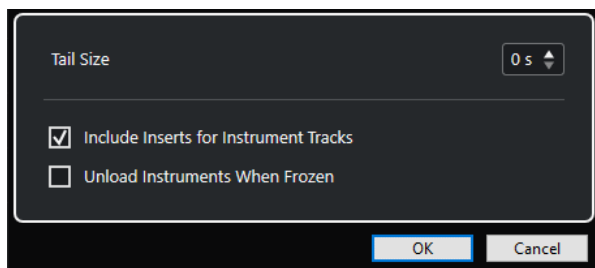
Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per i VST instrument

La finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali** consente di specificare esattamente ciò che dovrebbe accadere quando si congela un VST instrument.

Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di congelamento dei canali**, selezionare la traccia instrument ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione superiore dell'**Inspector**, fare clic su **Congela il canale**.
- Selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate**.

- Fare clic-destro sulla traccia selezionata e, dal menu contestuale, selezionare **Congela/Scongela le tracce selezionate**.



Dimensione della coda

Consente di impostare la dimensione della coda in modo da lasciare che i suoni possano terminare correttamente il loro normale ciclo di rilascio.

Includi gli insert per le tracce instrument

Attivare questa opzione se si desidera includere gli effetti in insert su questo canale quando si congela il VST instrument.

NOTA

È comunque possibile regolare ancora il livello, il panorama, le mandate e l'equalizzazione.

Disattivare questa opzione se si desidera mantenere la possibilità di modificare gli effetti in insert su questo canale.

Disattiva i VSTi quando sono congelati

Attivare questa opzione per annullare il caricamento del VSTi dopo il congelamento. In tal modo si rende nuovamente disponibile la RAM.

LINK CORRELATI

[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

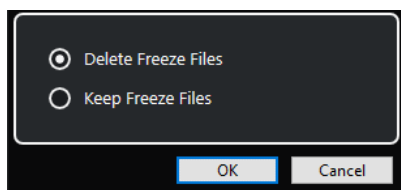
[Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per gli strumenti](#) a pag. 567

Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali per gli strumenti

La finestra di dialogo **Opzioni di scongelamento dei canali** consente di specificare esattamente ciò che accade quando si scongela una traccia instrument.

Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di scongelamento dei canali**, selezionare una traccia instrument congelata ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione superiore dell'**Inspector**, fare clic su **Congela il canale**.
- Selezionare **Modifica > Congela/Scongela > Tracce selezionate**.
- Fare clic-destro sulla traccia selezionata e, dal menu contestuale, selezionare **Congela/Scongela le tracce selezionate**.



Elimina i file di congelamento

Consente di eliminare i file di congelamento.

Mantieni i file di congelamento

Consente di mantenere i file di congelamento nella cartella **Freeze** che si trova alla seguente posizione:

- Windows: all'interno della cartella **Project**
- macOS: in **User/Documents**

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali per i VST instrument](#) a pag. 566

[Congelamento dei VST instrument](#) a pag. 566

[Congelamento di tracce multiple](#) a pag. 156

Latenza

Il termine latenza indica il tempo impiegato da uno strumento (fisico o virtuale) per generare un suono dopo la pressione di un tasto su un controller MIDI collegato. Un valore di latenza elevato può rappresentare un problema quando si utilizzano dei VST instrument in tempo reale. La latenza dipende dalla periferica hardware audio utilizzata e dal relativo driver ASIO.

Nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** (pagina **Sistema audio**), 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. 16

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 di compensazione del 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.

Forza la compensazione del ritardo

Per impedire una latenza supplementare quando si suona un VST instrument in tempo reale o si registra una parte audio dal vivo, è possibile attivare l'opzione **Forza la compensazione del ritardo**. Questa funzione riduce al minimo il fenomeno della latenza introdotto dalla compensazione del ritardo, mantenendo allo stesso tempo il suono del mix migliore possibile.

La funzione **Forza la compensazione del 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**.

Se si attiva **Forza la compensazione del ritardo** per i canali dello strumento, i canali delle tracce audio abilitate alla registrazione, i canali gruppo e i canali di uscita, avviene quanto segue:

- Per i plug-in VST 3 dotati di un pulsante **Live** e per i plug-in VST 3 di terze parti che dispongono di una modalità a bassa latenza, attivando l'opzione **Forza la compensazione**

del ritardo viene attivato il pulsante **Live** per la modalità a bassa latenza per quel particolare plug-in. Per maggiori dettagli sui plug-in inclusi dotati di un pulsante **Live**, consultare il documento separato **Riferimento dei plug-in**.

- Per i plug-in VST che non dispongono di una modalità a bassa latenza, l'attivazione della funzione **Forza la compensazione del ritardo** causa la disattivazione di tali plug-in.

NOTA

I plug-in VST che sono attivati per i canali FX non vengono considerati.

Dopo avere effettuato una registrazione o utilizzato un VST instrument, disattivare nuovamente la funzione **Forza la compensazione del ritardo**, in modo da ripristinare la piena compensazione del ritardo.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

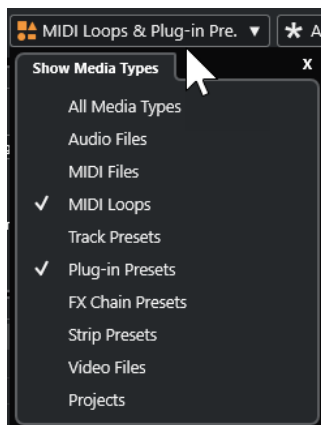
Opzioni di importazione e di esportazione

Importazione dei 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 delle tracce instrument. Ciò consente ad esempio di riutilizzare i pattern dei VSTi in altri progetti o applicazioni.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Media > MediaBay**.
2. Facoltativo: nella barra degli strumenti, aprire il menu **Seleziona i tipi di file multimediali** 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. 563

[Filtraggio in base al tipo di file](#) a pag. 528

Esportazione dei loop MIDI

È possibile esportare dei loop MIDI in modo da salvare una parte MIDI, incluse le 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. I loop MIDI hanno estensione `.midiloop`.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una parte MIDI.
 2. Selezionare **File > Esporta > Loop MIDI**.
 3. Nella finestra di dialogo **Salva 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**.
-

RISULTATO

I file dei loop MIDI vengono salvati nella seguente cartella:

Windows: \Utenti\\AppData\Roaming\Steinberg\MIDI Loops

macOS: /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**.

Esportazione delle tracce instrument sotto forma di file MIDI

È possibile esportare le tracce instrument sotto forma di file MIDI standard.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare una traccia instrument.
2. Selezionare **File > Esporta > File MIDI**.
3. Nella finestra di dialogo **Esporta file MIDI**, selezionare una posizione e inserire un nome per il file MIDI.
4. Fare clic su **Salva**.
5. Nella finestra di dialogo **Opzioni di esportazione**, apportare le modifiche desiderate.

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 dei controller.

6. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

La traccia instrument viene esportata sotto forma di un file MIDI standard. Poiché in una traccia instrument non sono contenute informazioni relative alle patch MIDI, queste informazioni vengono perse nel file MIDI risultante.

LINK CORRELATI

[Esportazione delle tracce MIDI come file MIDI standard](#) a pag. 147

Funzionalità side-chain per i VST Instrument

È possibile inviare l'audio ai VST 3 instrument che dispongono del supporto per le funzionalità side-chain. Le funzionalità side-chain consentono di utilizzare l'uscita di una traccia per controllare l'azione di un VST instrument su un'altra traccia.

A seconda del VST instrument utilizzato, l'attivazione del side-chain consente di:

- Utilizzare il VST instrument come effetto plug-in su degli eventi audio.
- Utilizzare il segnale side-chain come sorgente di modulazione.
- Applicare il ducking allo strumento, cioè ridurre il volume della traccia instrument quando nella traccia audio è presente un segnale.

È possibile assegnare il segnale audio all'ingresso side-chain di un VST instrument in diversi modi:

- Per processare completamente il segnale audio attraverso il VST instrument, assegnare l'uscita della traccia audio all'ingresso side-chain del VST instrument.
- Per utilizzare sia il segnale audio pulito, che il segnale processato dal VST instrument, assegnare una mandata al side-chain dell'instrument.

NOTA

Per ascoltare l'audio riprodotto attraverso il VST instrument, attivare una nota (riproducendo degli eventi MIDI oppure suonando la nota direttamente sulla tastiera MIDI esterna).

LINK CORRELATI

[Utilizzo dei VST instrument come effetti sulle tracce audio](#) a pag. 571

Utilizzo dei VST instrument come effetti sulle tracce audio

È possibile utilizzare dei VST instrument che supportano le funzionalità side-chain per modificare l'audio nelle tracce audio. L'esempio che segue mostra come applicare i parametri di Retrologue a un loop percussivo.

PREREQUISITI

È presente un loop percussivo in una traccia audio. È stata creata una traccia instrument in cui è caricato Retrologue.

PROCEDIMENTO

1. Nel pannello di controllo di Retrologue, fare clic su **Attiva/Disattiva il side-chain**.
2. Nel pannello di controllo, fare clic su **Configura le assegnazioni side-chain**.
3. Fare clic su **Aggiungi una sorgente side-chain** e selezionare la traccia audio dal selettore.
4. Nella **Finestra progetto**, selezionare la traccia audio.
5. Nell'**Inspector** della traccia audio, aprire la sezione **Assegnazione**.
6. Aprire il menu a tendina **Assegnazione uscita** e selezionare Retrologue come ingresso side-chain.
7. Nel pannello di Retrologue, all'interno della sezione **Oscillator Mix**, regolare il controllo **Input Level**.
8. Facoltativo: disattivare gli oscillatori **OSC 1**, **OSC 2** e **OSC 3**.
9. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella traccia instrument, creare un evento MIDI, impostare un ciclo utilizzando i localizzatori sinistro e destro, quindi attivare la modalità ciclo.
 - Suonare alcune note sulla tastiera MIDI collegata.

NOTA

Per fare ciò, è necessario che la propria tastiera MIDI sia stata installata e configurata correttamente.

RISULTATO

Quando si suona una nota, il loop percussivo viene riprodotto attraverso Retrologue.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Utilizzare Retrologue per modificare il suono del loop. È possibile ad esempio:

- Utilizzare le impostazioni di filtro e distorsione disponibili nella pagina **Synth**.
- Modulare il segnale in ingresso. Selezionare **Modulation Matrix > Destination > Oscillator > Audio Input**.
- Configurare una modulazione ritmica nella pagina **Arp**.
- Utilizzare gli effetti presenti nella pagina **FX**, ad esempio l'effetto **Resonator**.

NOTA

Per informazioni dettagliate su Retrologue e sui relativi parametri, fare riferimento al documento separato **Retrologue**.

Installazione e gestione dei plug-in VST

Cubase supporta gli standard VST 2 e VST 3 per i plug-in. È quindi possibile installare effetti e VST instrument che sono conformi con questi formati.

NOTA

Cubase supporta solamente i plug-in a 64 bit.

Un plug-in è un programma in grado di aggiungere una funzionalità specifica a Cubase. Gli effetti audio e i VST instrument che sono utilizzati in Cubase sono plug-in VST.

Gli effetti VST o i VST instrument generalmente dispongono di una propria applicazione di installazione. Si consiglia di leggere sempre la relativa documentazione o i file readme di riferimento prima di installare un nuovo plug-in.

Quando si esegue una scansione a seguito dell'installazione di nuovi plug-in o al riavvio di Cubase, i nuovi plug-in sono visualizzati rispettivamente nei selettori degli effetti VST o dei VST instrument.

Cubase viene fornito con una notevole varietà di effetti plug-in. Questi effetti e i relativi parametri sono descritti in maniera approfondita nel documento separato **Riferimento dei plug-in**.

Plug-in e collezioni

La finestra **Gestione dei plug-in VST** visualizza gli effetti VST e i VST instrument installati sul proprio computer.

In Cubase, i plug-in sono organizzati in collezioni. Può essere attiva una sola collezione alla volta. I plug-in contenuti nella collezione attiva sono visualizzati nei selettori in diverse posizioni del programma.

Al lancio di Cubase, tutti i plug-in trovati vengono automaticamente posizionati nella collezione **Predefinita**. Questa rappresenta la collezione di plug-in attiva per impostazione predefinita.

La collezione **Predefinita** viene creata ogni volta che si avvia Cubase o quando si esegue una nuova scansione.

È possibile aggiungere le proprie collezioni di effetti VST o VST instrument. Questa funzionalità è utile ad esempio nel caso in cui si desideri visualizzare solamente i plug-in che sono in uso in un progetto specifico. Quando si attiva questa collezione, tutti gli effetti VST e i VST instrument in essa contenuti sono visualizzati nei rispettivi selettori.

NOTA

Se degli effetti VST o dei VST instrument installati non possono essere caricati da Cubase, questi non vengono visualizzati nelle schede **Effetti VST** o **VST instrument** e sono disattivati in tutte le collezioni. In tal caso, verificare che il plug-in non sia protetto da copia.

LINK CORRELATI

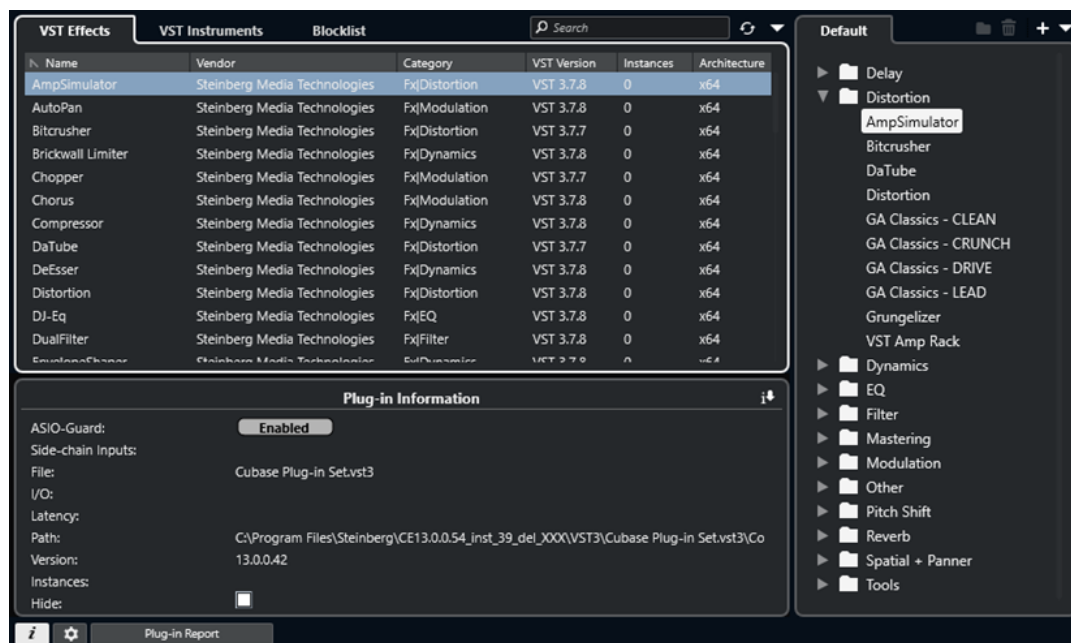
[Finestra Gestione dei plug-in VST a pag. 574](#)

[Aggiunta di nuove collezioni di plug-in a pag. 576](#)

Finestra Gestione dei plug-in VST

La finestra **Gestione dei plug-in VST** consente di gestire e organizzare i propri effetti VST e VST instrument.

- Per aprire la finestra **Gestione dei plug-in VST**, selezionare **Studio > Gestione dei plug-in VST**.



La finestra **Gestione dei plug-in VST** è suddivisa nelle seguenti sezioni:

Effetti VST

Elenca tutti gli effetti VST che sono caricati in Cubase. Per ordinare l'elenco secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente.

VST Instrument

Elenca tutti i VST instrument che sono caricati in Cubase. Per ordinare l'elenco secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente.

Blocklist

Mostra un elenco di tutti gli effetti VST e i VST instrument che sono installati sul proprio sistema ma che non sono caricati in Cubase, a causa del fatto che potrebbero generare problemi di stabilità o causare un arresto del programma.

Barra degli strumenti

Visualizza alcuni strumenti di lavoro e scorciatoie per le funzioni all'interno della finestra **Gestione dei plug-in VST**.

Collezione attiva

Visualizza la collezione attiva. I plug-in della collezione attiva sono visualizzati nei selettori degli effetti VST e dei VST instrument.

Visualizza le informazioni sui plug-in VST

Visualizza una serie di informazioni relative al plug-in selezionato.

Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2

Visualizza il percorso d'accesso del plug-in VST 2 selezionato.

Rapporto sui plug-in

Apri Esplora file/macOS Finder, da cui è possibile salvare un file di testo contenente informazioni sul proprio sistema, oltre che sui plug-in. Questa funzionalità è utile ad esempio per la risoluzione dei problemi.

LINK CORRELATI

[Plug-in e collezioni](#) a pag. 573

[Pagina Sistema audio](#) a pag. 17

[Barra degli strumenti della finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 575

[Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2](#) a pag. 576

[Nascondere i plug-in](#) a pag. 577

[Riattivazione dei plug-in dalla blocklist](#) a pag. 578

Barra degli strumenti della finestra Gestione dei plug-in VST

Visualizza degli strumenti di lavoro e alcune scorciatoie per le funzioni disponibili all'interno della finestra **Gestione dei plug-in VST**.

- Per aprire la finestra **Gestione dei plug-in VST**, selezionare **Studio** > **Gestione dei plug-in VST**.

Campo di ricerca



Consente di cercare dei plug-in specifici nella scheda **Effetti VST** o **VST Instrument** digitandone il nome.

Riscansiona tutto

Scansiona nuovamente l'elenco dei plug-in.

Opzioni di visualizzazione



Consente di definire quali plug-in vengono visualizzati:

- **Visualizza tutti i plug-in** consente di visualizzare tutti i plug-in caricati.
- **Nascondi i plug-in che si trovano nella collezione attiva** consente di nascondere tutti i plug-in che fanno parte della collezione attiva.
- **Visualizza i plug-in che supportano il processamento a 64 bit in virgola mobile** consente di visualizzare tutti i plug-in VST 3 che supportano il processamento a 64 bit in virgola mobile.

Nuova cartella



Crea una nuova cartella nella collezione corrente.

Elimina



Elimina l'elemento selezionato dalla collezione corrente.

Aggiungi collezione



Crea una nuova collezione.

- **Vuoto** crea una nuova collezione vuota.

- **Aggiungi tutti i plug-in** crea una nuova collezione contenente rispettivamente tutti gli effetti VST o i VST instrument.
- **Copia la collezione** crea una nuova collezione contenente la collezione corrente.

Collezioni di plug-in e opzioni



- **Predefinita** attiva la collezione predefinita.
- **Nuova collezione** consente di creare una nuova collezione.
- **Rimuovi i plug-in non disponibili da tutte le collezioni** consente di rimuovere da tutte le collezioni create dall'utente tutti i plug-in che non sono disponibili.
- **Ordina per categoria** organizza la collezione in base alla categoria.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.

- **Ordina per rivenditore** organizza la collezione in base al rivenditore.

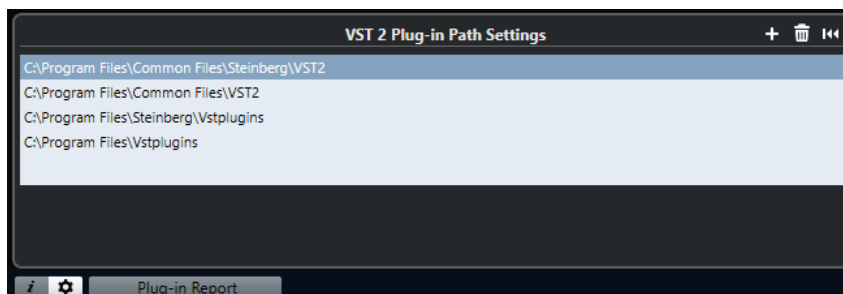
NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per la collezione **Predefinita**.

Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2

Visualizza una serie di informazioni relative al percorso d'accesso del plug-in VST 2 selezionato.

- Per aprire le **Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2**, selezionare **Studio > Gestione dei plug-in VST** e fare clic su **Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2**.



Elenco dei percorsi d'accesso dei plug-in VST 2

Visualizza i percorsi d'accesso di tutti i plug-in VST 2.

Aggiungi percorso

Consente di aggiungere un nuovo percorso d'accesso per i plug-in VST 2.

Elimina percorso

Elimina il percorso del plug-in VST 2 selezionato.

Reinizializza

Reinizializza l'elenco.

Aggiunta di nuove collezioni di plug-in

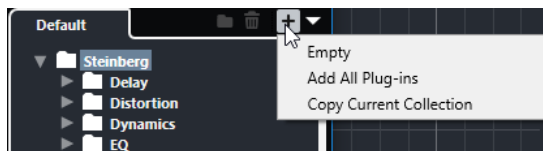
È possibile aggiungere delle nuove collezioni di effetti VST o VST instrument.

PREREQUISITI

Sul proprio computer sono installati vari effetti plug-in. Questi sono elencati nella sezione **Gestione dei plug-in VST** delle schede **Effetti VST** e **VST instrument**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti della sezione **Gestione dei plug-in VST**, fare clic su **Aggiungi collezione** e selezionare un'opzione.



2. Nella finestra di dialogo **Aggiungi collezione**, inserire un nome per la nuova collezione e fare clic su **OK**.
 3. Facoltativo: fare clic su **Nuova cartella**.
È quindi possibile spostare i propri plug-in in queste cartelle in modo da poterli ad esempio organizzare per categoria.
 4. Inserire un nome per la nuova cartella e fare clic su **OK**.
 5. Dalla scheda **Effetti VST** o dalla scheda **VST instrument**, selezionare i plug-in che si intende aggiungere alla collezione e trascinarli nella nuova collezione.
Se sono state create delle cartelle, i plug-in possono essere trascinati al loro interno.
-

RISULTATO

La nuova collezione viene salvata. Se la si seleziona, i rispettivi plug-in vengono visualizzati nei selettori dei plug-in.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per rimuovere un plug-in da una collezione, selezionarlo e fare clic su **Rimuovi**.

LINK CORRELATI

[Plug-in e collezioni](#) a pag. 573

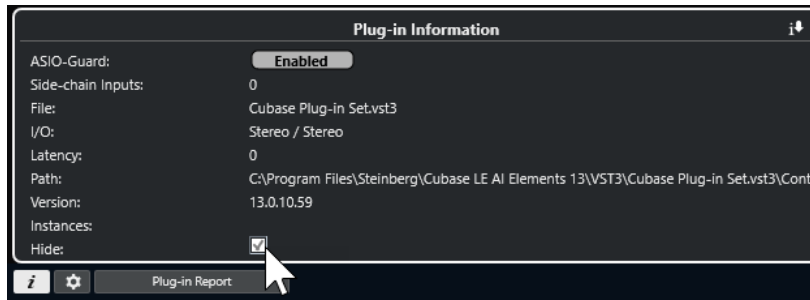
[Finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 574

Nascondere i plug-in

È possibile nascondere i plug-in da tutte le collezioni. Questa funzionalità è utile in particolare se sul computer sono stati installati dei plug-in che non si intende utilizzare in Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Gestione dei plug-in VST**.
2. Nella scheda **Effetti VST** o nella scheda **VST instrument**, selezionare i plug-in che si intende nascondere.
3. Fare clic su **Visualizza le informazioni sui plug-in VST** per visualizzare una serie di informazioni relative al plug-in selezionato.
4. Attivare l'opzione **Nascondi**.



RISULTATO

Il plug-in selezionato viene nascosto.

LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 926

Riattivazione dei plug-in dalla blocklist

È possibile riattivare i plug-in a 64 bit che sono inseriti nella blocklist.

PROCEDIMENTO

1. Nella scheda **Blocklist**, selezionare i plug-in che si intende riattivare.

NOTA

Non è possibile riattivare i plug-in a 32 bit poiché non sono supportati.

2. Fare clic su **Riattiva**.

RISULTATO

Cubase esegue una nuova scansione del plug-in e lo rimuove dalla blocklist.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per riportare di nuovo il plug-in nella blocklist, fare clic su **Riscansiona tutto** nelle **Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2** e riavviare Cubase.

LINK CORRELATI

[Finestra Gestione dei plug-in VST](#) a pag. 574

Controlli rapidi delle tracce

Cubase consente di configurare otto diversi parametri o impostazioni per le tracce sotto forma di **Controlli rapidi delle tracce** per consentire un accesso rapido.

I **Controlli rapidi delle tracce** sono disponibili per i seguenti tipi di tracce:

- Audio
- MIDI
- Instrument
- Campionatore
- Canale FX
- Canale gruppo

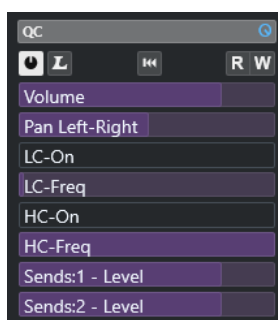
Per le tracce instrument e MIDI con un VST instrument assegnato al momento della loro creazione (che sono cioè state create caricando un VST instrument da un rack), i **Controlli rapidi delle tracce** vengono automaticamente assegnati ai **Controlli rapidi** (o 'QC' - Quick Controls) del VST instrument.

Per le tracce campionatore, i **Controlli rapidi delle tracce** vengono automaticamente assegnati ai parametri audio del **Sampler Control**.

NOTA

È possibile modificare le assegnazioni predefinite mediante l'assegnazione di diversi parametri delle tracce o il caricamento di un preset.

È possibile assegnare dei parametri ai **Controlli rapidi** nell'**Inspector**.



Sezione **QC** nell'**Inspector**

Le assegnazioni dei **Controlli rapidi** vengono salvate con il progetto.

È possibile assegnare i **Controlli rapidi delle tracce** a una periferica di controllo remoto esterna. Per poter utilizzare questa funzionalità, è necessario collegare i **Controlli rapidi delle tracce** al controller remoto.

È possibile automatizzare le impostazioni dei parametri nella sezione **QC** utilizzando i pulsanti **Letture/Scrittura (R e W)**.

LINK CORRELATI

[Preset delle tracce](#) a pag. 159

[Automazione](#) a pag. 544

Assegnazione dei parametri

È possibile assegnare i parametri di tracce, effetti e strumenti ai **Controlli rapidi**.

Per l'assegnazione dei parametri, è possibile utilizzare l'**Inspector**. È possibile assegnare i parametri manualmente, utilizzare la funzione **Modalità di acquisizione dei controlli rapidi**, oppure caricare un preset di assegnazioni.

LINK CORRELATI

[Assegnazione dei parametri delle tracce ai controlli rapidi](#) a pag. 580

[Assegnazione dei parametri degli effetti ai controlli rapidi](#) a pag. 581

[Utilizzo della modalità di acquisizione dei controlli rapidi](#) a pag. 581

[Ripristino delle impostazioni predefinite di assegnazione dei parametri dei VST instrument](#) a pag. 581

[Rimozione delle assegnazioni dei parametri](#) a pag. 582

[Caricamento delle assegnazioni dei controlli rapidi delle tracce sotto forma di preset](#) a pag. 583

Assegnazione dei parametri delle tracce ai controlli rapidi

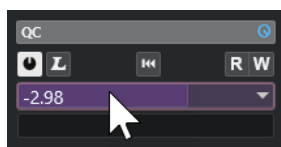
È possibile assegnare manualmente i parametri delle tracce.

NOTA

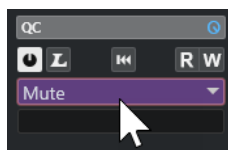
Per le tracce instrument e MIDI con un VST instrument assegnato in fase di creazione delle tracce stesse, i parametri principali del VST instrument vengono automaticamente assegnati agli slot disponibili nella sezione **QC** dell'**Inspector**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** di una traccia, aprire la sezione **QC**.
2. Fare clic sul primo slot per aprire un selettore contenente un elenco di tutti i parametri della traccia.
3. Selezionare il parametro che si desidera assegnare al primo **Controllo rapido**.
Il nome del parametro viene visualizzato nello slot.
4. Spostare il puntatore del mouse sullo slot ed eseguire una delle seguenti operazioni, a seconda del tipo di parametro:
 - Trascinare il cursore per modificare il valore.



- Fare clic per modificare il valore.



5. Ripetere questi passaggi per tutti gli slot per i quali si intende assegnare i parametri delle tracce.
-

RISULTATO

È ora possibile controllare i parametri delle tracce tramite la sezione **QC** dell'**Inspector**.

Assegnazione dei parametri degli effetti ai controlli rapidi

È possibile assegnare i parametri degli effetti agli slot dei **Controlli rapidi** dai pannelli dei plug-in.

NOTA

Questo vale solamente per i plug-in in formato VST 3 che supportano questa funzione.

PROCEDIMENTO

- Nel pannello dell'effetto plug-in, fare clic-destro sul parametro desiderato.
 - Selezionare **Aggiungi "x" ai Controlli rapidi focalizzati** (dove x è il nome del parametro) per assegnare il parametro al successivo slot vuoto.
 - Selezionare **Aggiungi "x" agli slot dei Controlli rapidi focalizzati** (dove x è il nome del parametro) e selezionare lo slot dal sotto menu per assegnare il parametro a uno slot specifico.
-

RISULTATO

È ora possibile controllare i parametri dell'effetto tramite la sezione **QC** dell'**Inspector**.

Utilizzo della modalità di acquisizione dei controlli rapidi

La **Modalità di acquisizione dei controlli rapidi** consente di assegnare un parametro muovendo dei controlli. Questo si applica a tutti i controlli automatizzabili.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** di una traccia, aprire la sezione **QC**.
 2. Attivare l'opzione **Modalità di acquisizione dei controlli rapidi**.
 3. Selezionare lo slot al quale si desidera assegnare un parametro.
 4. Spostare il controllo.
-

RISULTATO

Il parametro della traccia viene assegnato al controllo corrispondente.

LINK CORRELATI

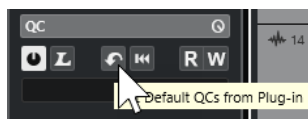
[Controllo dei parametri automatizzabili](#) a pag. 583

Ripristino delle impostazioni predefinite di assegnazione dei parametri dei VST instrument

Se sono state modificate le assegnazioni dei parametri o se è stata assegnata manualmente una traccia MIDI a un VST instrument, è possibile ripristinare le assegnazioni predefinite.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** di una traccia instrument o MIDI, aprire la sezione **QC**.
2. Fare clic su **Ottieni i controlli rapidi predefiniti dal plug-in**.



RISULTATO

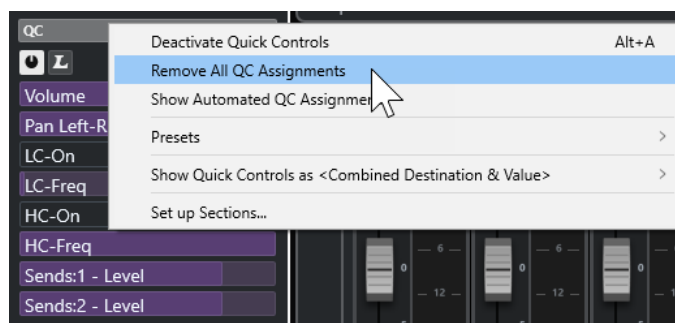
Le assegnazioni dei parametri dei VST instrument vengono riportate alle impostazioni predefinite.

Rimozione delle assegnazioni dei parametri

È possibile rimuovere le assegnazioni dei parametri per i singoli **Controlli rapidi** o per tutti i **Controlli rapidi** contemporaneamente.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per rimuovere un parametro da uno slot, fare clic nello slot corrispondente e selezionare **Nessun parametro** dal menu a tendina.
 - Per rimuovere le assegnazioni dei **Controlli rapidi** per tutti gli slot, fare clic-destro sull'intestazione della sezione e selezionare **Rimuovi tutte le assegnazioni dei controlli rapidi**.



Salvataggio delle assegnazioni dei controlli rapidi delle tracce sotto forma di preset

È possibile salvare le assegnazioni dei **Controlli rapidi** sotto forma di preset traccia.

PREREQUISITI

Sono stati assegnati dei parametri di una traccia ai **Controlli rapidi**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** di una traccia, aprire la sezione **QC**.
2. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **QC**.
3. Dal sotto menu **Preset**, selezionare **Salva preset**.
4. Digitare un nome nella finestra di dialogo **Salva preset**.

5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'assegnazione del **Controllo rapido** viene salvata sotto forma di preset.

LINK CORRELATI

[Assegnazione dei parametri delle tracce ai controlli rapidi](#) a pag. 580

Caricamento delle assegnazioni dei controlli rapidi delle tracce sotto forma di preset

È possibile caricare dei preset per le assegnazioni dei **Controlli rapidi**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** di una traccia, aprire la sezione **QC**.
2. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **QC**.
3. Dal sotto menu **Preset**, selezionare uno dei preset.

RISULTATO

Il preset viene caricato e consente di accedere ai parametri dei canali.

Controllo dei parametri automatizzabili

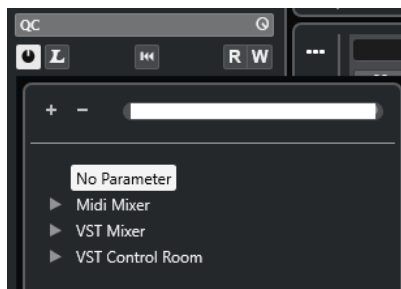
È possibile utilizzare i **Controlli rapidi** per controllare tutti i parametri automatizzabili. Questo consente di controllare i parametri sulle altre tracce utilizzando i **Controlli rapidi**.

IMPORTANTE

Si consiglia di usare questa funzione con cautela, poiché potrebbe causare modifiche accidentali ai parametri delle altre tracce.

PROCEDIMENTO

1. Creare una nuova traccia audio vuota e aprire la sezione **Controlli rapidi**.
2. Tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sul primo slot dei **Controlli rapidi**.
Il selettore elenca tutti i parametri automatizzabili.
3. Aprire la cartella **VST Mixer**.
Il selettore elenca tutti i canali che sono disponibili nella **MixConsole** per il proprio progetto.



4. Assegnare un parametro di un particolare canale al **Controllo rapido 1** e un parametro diverso di un altro canale al **Controllo rapido 2**.
-

RISULTATO

La sezione **QC** consente ora di controllare i parametri automatizzabili su tracce diverse.

IMPORTANTE

Non è possibile salvare le assegnazioni dei **Controlli rapidi** per i parametri automatizzabili su tracce diverse sotto forma di preset traccia.

Visualizzazione delle assegnazioni dei controlli rapidi automatizzate

È possibile visualizzare tutte le assegnazioni dei **Controlli rapidi** che sono state automatizzate per una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sulla traccia per la quale si desidera visualizzare le assegnazioni dei **Controlli rapidi** automatizzate.
 2. Nell'**Inspector** di una traccia, aprire la sezione **QC**.
 3. Fare clic-destro sull'intestazione della sezione **QC**.
 4. Selezionare **Visualizza le assegnazioni dei controlli rapidi automatizzate**.
-

RISULTATO

Vengono aperte le tracce di automazione relative ai parametri dei **Controlli rapidi** automatizzati per la traccia selezionata.

NOTA

- Se il **Volume** è assegnato come parametro di un **Controllo rapido**, esso viene sempre visualizzato come automatizzato.
-

MIDI Remote

MIDI Remote consente di integrare e utilizzare i controller MIDI di terze parti in Cubase.

Il concetto di **MIDI Remote** si basa su script dedicati per specifici controller MIDI. Questi script stabiliscono una connessione tra un controller MIDI specifico e Cubase e includono le mappature di fabbrica ai parametri.

Il layout e le funzioni dei controller MIDI con uno script possono essere visualizzati nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**. Se è disponibile uno script per il proprio controller MIDI, è sufficiente collegare il controller per iniziare subito a suonare.

Cubase include gli script per numerosi controller MIDI. Se non è ancora disponibile alcuno script per il proprio controller MIDI, si invita a crearne uno.

L'**Editor delle superfici di controllo MIDI** permette di creare in modo semplice i propri script. Esso consente di creare una superficie che descrive il layout e l'ordine degli elementi di controllo presenti sul proprio controller MIDI.

In alternativa, per coloro che possiedono alcune capacità di programmazione e desiderano approfondire le funzioni di scripting, è stata creata da Steinberg una **API MIDI Remote** che consente di sviluppare uno script per il proprio controller MIDI dedicato.

LINK CORRELATI

[Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote](#) a pag. 589

[Scheda MIDI Remote](#) a pag. 585

[Linea info di MIDI Remote](#) a pag. 586

[Pagina Dispositivo generico \(Stile Cubase\)](#) a pag. 634

[API MIDI Remote](#) a pag. 620

[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

Scheda MIDI Remote

La scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto** consente di caricare gli script per i controller MIDI. Essa visualizza il layout del proprio controller e le mappature dei relativi controlli sui parametri di Cubase. Tutte le operazioni eseguite sul controller MIDI collegato vengono visualizzate nella scheda **MIDI Remote**.

NOTA

Le superfici di controllo che sono visualizzate nella scheda **MIDI Remote** hanno come scopo la mappatura delle funzioni di Cubase sul controller MIDI collegato. Dopo la mappatura, è possibile controllare queste funzioni di Cubase attraverso il proprio controller MIDI.

- Per aprire la scheda **MIDI Remote**, fare clic sulla linguetta **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.



La scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**

Sono disponibili i seguenti elementi:

1 **Linea info**

Visualizza la linea info di **MIDI Remote**.

2 **Superficie di controllo MIDI**

Visualizza quali funzioni di Cubase sono mappate su quali controlli presenti sul proprio controller MIDI. È possibile utilizzare più controller MIDI contemporaneamente. Tutti i controller MIDI supportati disponibili sono visualizzati nella vista d'insieme.

LINK CORRELATI

[Linea info di MIDI Remote](#) a pag. 586

[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

[Apertura di MIDI Remote nell'area inferiore](#) a pag. 62

Linea info di MIDI Remote

La linea info di **MIDI Remote** visualizza una serie di informazioni sul controller MIDI corrente e sui controlli utilizzati di recente.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della linea info, fare clic-destro sulla linea info e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

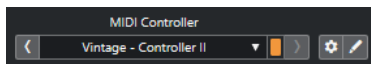
Vista d'insieme dei controlli MIDI

Accedi alla vista d'insieme dei controlli MIDI



Fare clic qui per visualizzare una vista d'insieme di tutti i controller MIDI collegati e supportati. Per tornare alla superficie di un controller specifico, cliccarci sopra.

Controller MIDI

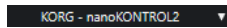


Vai al controller precedente



Se è stato collegato più di un controller MIDI, questo pulsante consente di passare al controller MIDI precedente.

Controller MIDI



Visualizza il nome del controller MIDI che è attualmente visualizzato nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Dati MIDI in ingresso da un altro controller



Se è stato collegato più di un controller MIDI, questo indicatore visualizza l'attività del controller attualmente non selezionato.

Vai al controller successivo



Se è stato collegato più di un controller MIDI, questo pulsante consente di passare al controller MIDI successivo.

Apri il gestore MIDI Remote



Apri il **Gestore MIDI Remote**, il quale visualizza una serie di informazioni sui controller MIDI collegati e sugli script installati.

Modifica della superficie di controllo MIDI

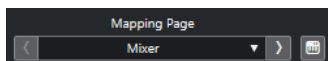


NOTA

Questo pulsante è disponibile solamente se è stato creato lo script per il controller MIDI selezionato utilizzando l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

Apri l'**Editor delle superfici di controllo MIDI** che consente di creare e modificare una superficie di controllo che corrisponde al layout del proprio controller MIDI. È possibile utilizzare questa superficie di controllo per assegnare le funzioni di Cubase ai controlli sul proprio controller MIDI.

Pagina di mappatura

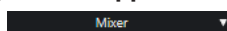


Vai alla pagina di mappatura precedente



Attiva la pagina di mappatura precedente per il controller corrente.

Pagina di mappatura



Consente di attivare una pagina di mappatura per il controller corrente.

Vai alla pagina di mappatura successiva



Attiva la pagina di mappatura successiva per il controller corrente.

Apri l'assistente di mappatura

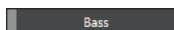


Apri l'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

Focus dei controlli rapidi



Focus dei controlli rapidi



Visualizza il nome dell'elemento che presenta il focus dei controlli rapidi, cioè il nome della traccia o il nome del plug-in.

Stato di blocco dei controlli rapidi focalizzati: Bloccato/Sbloccato



Consente di bloccare il focus dei controlli rapidi.

Indicatore dei controlli rapidi focalizzati



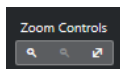
Indica quali controlli rapidi hanno il focus.

Configurazione del focus dei controlli rapidi



Apri il pannello **Configurazione del focus dei controlli rapidi**.

Controlli di zoom



Zoom in avanti



Aumenta il fattore di zoom sulla superficie di controllo MIDI corrente nell'area inferiore.

Zoom indietro



Riduce il fattore di zoom sulla superficie di controllo MIDI corrente nell'area inferiore.

Riduci completamente lo zoom/Adatta alla finestra



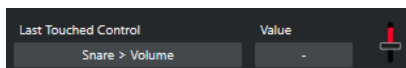
Riduce il fattore di zoom fino a rendere visibile l'intero controller MIDI.

NOTA

È anche possibile premere **G** per aumentare il fattore di zoom e **H** per ridurlo sulla superficie di controllo MIDI corrente.

Ultimo controllo toccato

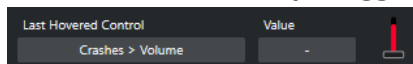
Ultimo controllo toccato



Visualizza l'ultimo controllo hardware toccato, il parametro dell'host a cui è assegnato il controllo e il suo ultimo valore.

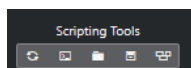
Ultimo controllo attivato al passaggio del mouse

Ultimo controllo attivato al passaggio del mouse



Visualizza l'ultimo controllo su cui è stato passato il puntatore del mouse sulla superficie di controllo, il parametro dell'host a cui è assegnato il controllo e il suo ultimo valore.

Strumenti di scripting



Ricarica script



Consente di ricaricare gli script.

Apri la console di script MIDI Remote



Apri la **Console di script MIDI Remote** con i messaggi di script.

Apri la cartella degli script



Apri la posizione della cartella degli script.

Apri API MIDI Remote - Guida del programmatore



Apri la guida del programmatore **API MIDI Remote** che consente di scrivere gli script per il proprio controller MIDI.

Visualizza gli elementi della superficie di controllo



Mostra la dimensione e la posizione degli elementi della superficie di controllo durante lo sviluppo degli script.

Apri in una finestra separata

Apri in una finestra separata



Consente di aprire la scheda **MIDI Remote** in una finestra separata.

LINK CORRELATI

[API MIDI Remote](#) a pag. 620

[Finestra Gestore MIDI Remote](#) a pag. 613

[Pannello Configurazione del focus dei controlli rapidi](#) a pag. 612


Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote

Il layout e le funzioni dei controller MIDI supportati, cioè i controller con uno script, sono visualizzati nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

PREREQUISITI

Se è stata utilizzata in precedenza una versione meno recente di Cubase ed è già stato configurato il proprio controller MIDI utilizzando il **Dispositivo generico**, i **Controlli rapidi delle tracce** o i **Controlli Rapidi VST**, aprire la finestra di dialogo **Configurazione dello studio** e aprire la pagina **Configurazione delle porte MIDI**. Impostare le porte MIDI corrispondenti su **Non collegato**. Questo garantisce che non si verifichino mappature doppie quando la funzionalità di **MIDI Remote** rileva automaticamente quei controller MIDI in fase di connessione.

NOTA

Alcuni dei controller MIDI supportati richiedono delle impostazioni aggiuntive per poter funzionare con Cubase. Per aprire un documento con le informazioni necessarie, aprire la scheda **MIDI Remote** e fare clic su **Apri le informazioni di configurazione**  nell'angolo superiore-destro della superficie di controllo MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Collegare il controller MIDI al computer.
 2. Nell'area inferiore della **Finestra progetto**, fare clic su **MIDI Remote**.
 3. Facoltativo: se sono stati collegati diversi controller MIDI supportati, fare clic sulla superficie di controllo che si desidera utilizzare nella vista d'insieme dei controller MIDI.
-

RISULTATO

Nella scheda **MIDI Remote** vengono visualizzati il layout e le funzioni del controller MIDI collegato. È qui possibile vedere anche quali funzioni di Cubase sono mappate sui controlli del controller MIDI.

LINK CORRELATI

- [Pagina Configurazione delle porte MIDI](#) a pag. 24
- [MIDI Remote](#) a pag. 585
- [Controlli rapidi VST](#) a pag. 633
- [Controlli rapidi delle tracce](#) a pag. 631

Altri controller MIDI e MIDI Remote

È possibile utilizzare anche i controller MIDI che non dispongono di uno script pronto per l'uso. Per questo scopo, è necessario creare una superficie di controllo personalizzata.

Cubase offre un modo semplice per creare le proprie superfici di controllo. Sono inclusi i seguenti passaggi:

- Aggiunta di una superficie di controllo MIDI nella finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**.
- Modifica della superficie di controllo MIDI nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.
- Mappatura dei controlli sulle funzioni di Cubase nell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

È anche possibile creare delle superfici di controllo scrivendo uno script con l'**API MIDI Remote**.

LINK CORRELATI

- [Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591
- [Modifica delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591
- [Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Mappatura dei controlli dei controller MIDI sulle funzioni di Cubase](#) a pag. 593

[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

[API MIDI Remote](#) a pag. 620

Aggiunta delle superfici di controllo MIDI

Se si desidera utilizzare un controller MIDI non ancora supportato e che quindi non dispone di alcuno script, è necessario prima aggiungere una nuova superficie di controllo MIDI per quel controller.

PREREQUISITI

Se è stata utilizzata in precedenza una versione meno recente di Cubase ed è già stato configurato il proprio controller MIDI utilizzando il **Dispositivo generico**, i **Controlli rapidi delle tracce** o i **Controlli Rapidi VST**, aprire la finestra di dialogo **Configurazione dello studio** aprire la pagina **Configurazione delle porte MIDI** e impostare le porte MIDI corrispondenti su **Non collegato**. Questo garantisce che non si verifichino mappature doppie quando la funzionalità di **MIDI Remote** rileva automaticamente quei controller MIDI in fase di connessione.

PROCEDIMENTO

1. Nella linea info di **MIDI Remote**, fare clic su **Accedi alla vista d'insieme dei controlli MIDI**.
2. Nella vista d'insieme, fare clic su **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**.



3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**, inserire le informazioni necessarie e selezionare le porte MIDI del proprio controller MIDI.

NOTA

- I caratteri speciali non sono ammessi in questa finestra di dialogo.
- Assicurarsi di selezionare le porte MIDI corrette del proprio controller MIDI. In caso contrario, lo script della superficie di controllo non funzionerà come atteso.

4. Fare clic su **Crea una superficie di controllo MIDI**.
-

RISULTATO

L'**Editor delle superfici di controllo MIDI** si apre nell'area inferiore della **Finestra progetto**. Da qui è possibile modificare la superficie di controllo.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI](#) a pag. 596

[Modifica delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

[Eliminazione degli script dei controller MIDI non utilizzati](#) a pag. 618

Modifica delle superfici di controllo MIDI

È possibile modificare le superfici di controllo MIDI tramite l'**Editor delle superfici di controllo MIDI** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

PREREQUISITI

È stata aggiunta una nuova superficie di controllo utilizzando la finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI** ed è stato fatto clic su **Crea una superficie di controllo MIDI** per aprire l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, seguire le istruzioni sulla bacheca dei messaggi per creare una superficie di controllo che corrisponda al layout del proprio controller MIDI.

Quando si toccano i controlli hardware del controller MIDI, Cubase rileva i messaggi MIDI in entrata e li associa a un controllo nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

2. Al termine, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per mappare i controlli del controller MIDI sulle funzioni di Cubase, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura** nella linea info dell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.
 - Per chiudere l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, fare clic su **Accedi alla superficie di controllo MIDI**.
-

RISULTATO

La propria superficie di controllo viene aggiunta alla scheda **MIDI Remote**.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Scheda MIDI Remote](#) a pag. 585

Importazione degli script delle superfici di controllo MIDI

È possibile importare gli script delle superfici di controllo MIDI da altri utenti.

PREREQUISITI

Collegare il controller che corrisponde allo script del controller MIDI che si desidera importare.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **Studio > Gestore MIDI Remote** per aprire la finestra di dialogo **Gestore MIDI Remote**.
 - Fare clic su **Aggiungi una superficie di controllo MIDI** nella scheda **MIDI Remote** per aprire la finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**.
2. Nella linea info, fare clic su **Importa script**.
3. Nella finestra di selezione file che si apre, individuare e selezionare un file `.midiremote` e quindi fare clic su **Apri**.

I file `.midiremote` contengono i file di script con estensione `.js` o `.json`, i file `.pdf` con informazioni di configurazione, i file `.sysex` e le mappature.

NOTA

Utilizzare sempre le funzioni **Importa script** ed **Esporta script** per scambiare gli script con altri utenti, anziché copiare semplicemente i file .js o .json. In caso contrario, i file e le impostazioni supplementari non vengono inclusi.

RISULTATO

La superficie di controllo MIDI per lo script importato si apre nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Se il controller MIDI corrispondente non è collegato, viene visualizzato un messaggio di avviso.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI](#) a pag. 596

[Finestra Gestore MIDI Remote](#) a pag. 613

[Pannello Parametri del controller MIDI](#) a pag. 604




Mappatura dei controlli dei controller MIDI sulle funzioni di Cubase

È possibile mappare i controlli presenti nel proprio controller MIDI sulle funzioni di Cubase.

PREREQUISITI

È stato collegato un controller MIDI al computer e la relativa superficie di controllo è visualizzata nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella linea info dell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura** .
 - Nella linea info della scheda **MIDI Remote**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura** .
 - Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura MIDI Remote** .
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per selezionare un controllo sul proprio controller MIDI:
 - Toccare il controllo presente sul proprio controller MIDI.
 - Fare clic sul controllo nella superficie di controllo dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

Il nome del controllo viene visualizzato nell'**Assistente di mappatura**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni per selezionare una funzione di Cubase:
 - Selezionarla dal **Browser delle funzioni**.

NOTA

Se il **Browser delle funzioni** non è visualizzato nell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**, attivare **Visualizza/Nascondi il browser delle funzioni**.

- Fare clic-destro su una funzione in Cubase e selezionare **Seleziona per la mappatura MIDI Remote**.

Il nome della funzione viene visualizzato nell'**Assistente di mappatura**.

4. Fare clic su **Applica mappatura**.
 5. Ripetere i passaggi precedenti per mappare più funzioni di Cubase sui controlli hardware.
-

RISULTATO

I controlli hardware presenti sul controller sono adesso mappati sulle funzioni di Cubase.

SUGGERIMENTO

Per applicare rapidamente le mappature, è anche possibile provare uno dei seguenti metodi:

- Selezionare un controllo sul proprio controller MIDI in modo che venga visualizzato nell'**Assistente di mappatura** e fare doppio-clic su una funzione di Cubase nel **Browser delle funzioni** per mapparla.
 - Selezionare una funzione di Cubase in modo che venga visualizzata nell'**Assistente di mappatura** e fare doppio-clic su un controllo nella superficie di controllo dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote** per mapparla.
-

SUGGERIMENTO

Nella sezione **Mappature** dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote** è possibile visualizzare e modificare i dettagli della mappatura.

LINK CORRELATI

[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

[Mappature](#) a pag. 608

Rimozione delle mappature tramite clic-destro

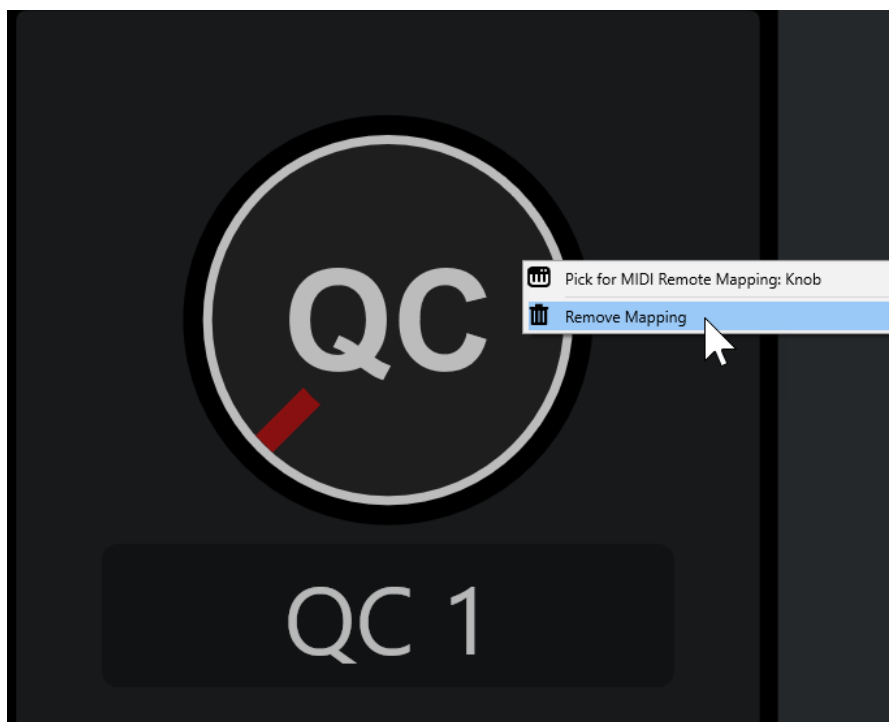
È possibile rimuovere tramite clic-destro del mouse le proprie mappature dalle superfici di controllo create nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

PREREQUISITI

È stato mappato un controllo sul proprio controller MIDI per una funzione di Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Nella linea info di **MIDI Remote**, aprire il menu a tendina **Controller MIDI** e selezionare la superficie di controllo che contiene la mappatura che si desidera rimuovere.
2. Fare clic-destro sul controllo di cui si desidera rimuovere la mappatura.



3. Dal menu contestuale, selezionare **Rimuovi mappatura**.
-

RISULTATO

La mappatura viene rimossa dal controllo.

LINK CORRELATI

[Mappatura dei controlli dei controller MIDI sulle funzioni di Cubase a pag. 593](#)

Apportare modifiche alle superfici di controllo MIDI

È possibile apportare delle modifiche alle superfici di controllo create nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

PREREQUISITI

È stata creata una superficie di controllo nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

NOTA

Le superfici di controllo create con uno script dell'**API MIDI Remote** e le superfici di controllo derivanti dagli script di fabbrica non possono essere modificate.

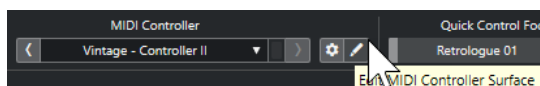
PROCEDIMENTO

1. Nella linea info di **MIDI Remote**, aprire il menu a tendina **Controller MIDI** e selezionare la superficie di controllo che si desidera modificare.

NOTA

La funzione **Modifica della superficie di controllo MIDI** è disponibile solamente per le superfici di controllo create nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

2. Nella linea info, fare clic su **Modifica della superficie di controllo MIDI**.



NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse sulla superficie di controllo e fare clic su **Modifica della superficie di controllo MIDI**.

RISULTATO

Nell'area inferiore della **Finestra progetto** si apre l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**. In questo editor è possibile apportare delle modifiche alla superficie di controllo.

LINK CORRELATI

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Modifica delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI

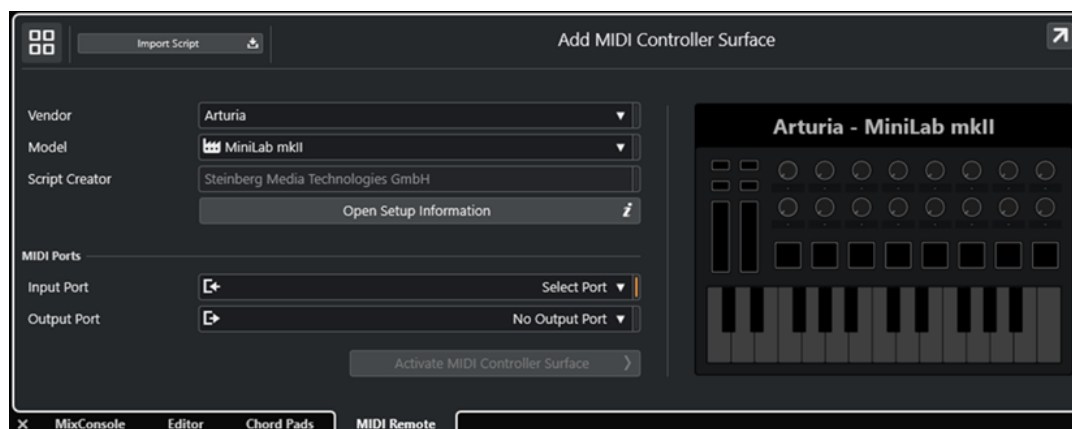
La finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI** consente di aggiungere una superficie di controllo che corrisponde al layout del proprio controller MIDI.

- Per aprire la finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**, fare clic su **Aggiungi una superficie di controllo MIDI** nella scheda **MIDI Remote**.



NOTA

Se la scheda **MIDI Remote** visualizza una superficie di controllo, fare clic su **Accedi alla vista d'insieme dei controlli MIDI** nella linea info di **MIDI Remote**, quindi fare clic su **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**.



Accedi alla vista d'insieme dei controlli MIDI



Annulla l'operazione e ritorna alla **Panoramica dei controller MIDI**.

Importa script

Consente di importare gli script dei controller MIDI.

Produttore

Apri una menu a tendina, in cui è possibile selezionare da un elenco il produttore del controller MIDI collegato.

Se il produttore del controller MIDI non è nell'elenco, scorrere fino alla fine dell'elenco e selezionare **Aggiungi produttore** per inserire le informazioni manualmente.

Modello

Consente di inserire delle informazioni sul modello del proprio controller MIDI.

Creatore dello script

Consente di inserire delle informazioni sul creatore dello script del proprio controller MIDI.

NOTA

I caratteri speciali non sono ammessi.

Apri le informazioni di configurazione

Apri le informazioni di configurazione per il controller MIDI selezionato. Questa opzione è disponibile solamente per particolari controller MIDI che richiedono specifiche impostazioni per poter comunicare con Cubase.

Porta di ingresso

Consente di selezionare la porta di ingresso MIDI del proprio controller MIDI.

Porta di uscita

Consente di selezionare la porta di uscita MIDI del proprio controller MIDI.

NOTA

Assicurarsi di selezionare la porta MIDI del proprio controller MIDI. In caso contrario, lo script della superficie di controllo non funziona come atteso.

Crea una superficie di controllo MIDI

Aggiunge la superficie di controllo alla **Panoramica dei controller MIDI** e apre l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**. Nell'editor è possibile creare e modificare una superficie di controllo che consente di assegnare le funzioni di Cubase ai controlli sul proprio controller MIDI.

LINK CORRELATI

[Pagina MIDI Remote](#) a pag. 26

[Importazione degli script delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 592

Editor delle superfici di controllo MIDI

L'**Editor delle superfici di controllo MIDI** consente di creare una superficie di controllo che corrisponde al layout del proprio controller MIDI. Successivamente è possibile utilizzare questa superficie di controllo per assegnare le funzioni di Cubase ai controlli presenti sul controller MIDI.

- Per aprire l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, fare clic su **Accedi alla vista d'insieme dei controlli MIDI** nella linea info di **MIDI Remote**. Nella vista d'insieme, fare clic su **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**. Nella finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**, inserire le informazioni richieste e fare clic su **Crea una superficie di controllo MIDI**.

NOTA

Se è già stato creato uno script per il controller MIDI selezionato utilizzando l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, è anche possibile fare clic su **Modifica della superficie di controllo MIDI** nella superficie di controllo o nella linea info di **MIDI Remote** per riaprire l'editor e apportare delle modifiche.



Linea info

Visualizza una serie di informazioni sul controller MIDI corrente, consente di annullare o ripetere le ultime modifiche apportate e di accedere all'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

Bacheca dei messaggi

Indica se ci si trova in **Modalità posizionamento** o in **Modalità modifica** e fornisce delle informazioni sui passaggi che è possibile eseguire.

Tipi di controlli

Consente di selezionare il tipo di controllo da aggiungere. È possibile aggiungere potenziometri, fader orizzontali o verticali, pulsanti, trigger pad, ecc.

Display della superficie di controllo

Mostra i controlli aggiunti e consente di modificarli. La superficie di controllo creata consente di mappare i controlli del proprio controller MIDI sulle funzioni di Cubase in un momento successivo. La superficie di controllo viene aggiunta alla **Vista d'insieme dei controlli MIDI** nella scheda **MIDI Remote**.

Proprietà

Mostra le proprietà assegnate ai controlli selezionati. Le **Proprietà** sono disponibili in **Modalità modifica**.

Accedi all'assistente di mappatura

Chiude l'**Editor delle superfici di controllo MIDI** e apre l'**Assistente di mappatura** che consente di mappare i controlli del proprio controller MIDI sulle funzioni di Cubase.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Modifica delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Scheda MIDI Remote](#) a pag. 585

[API MIDI Remote](#) a pag. 620

[Modalità posizionamento e Modalità modifica](#) a pag. 599

[Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI](#) a pag. 596

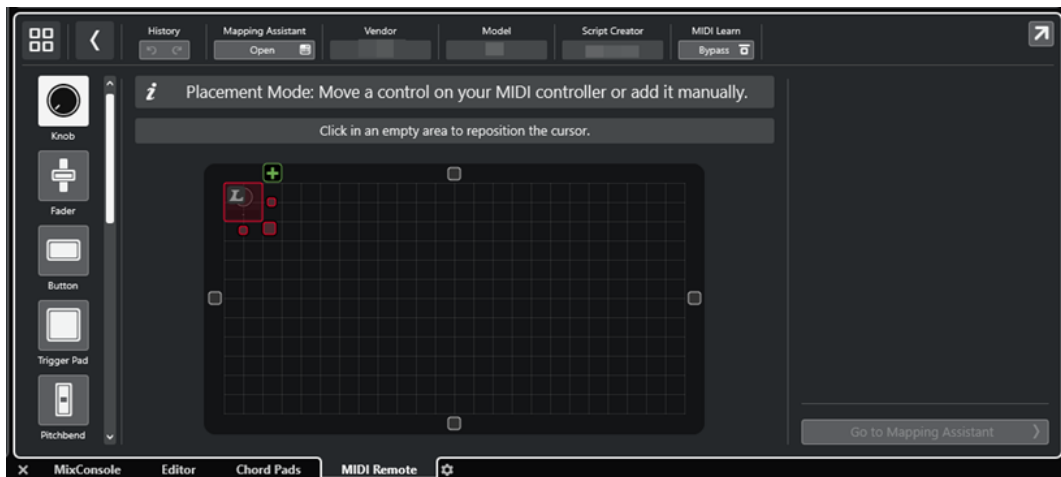
[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605
[Proprietà](#) a pag. 602

Modalità posizionamento e Modalità modifica

I diversi passaggi da seguire quando si crea una nuova superficie per il proprio controller MIDI nell'**Editor delle superfici di controllo MIDI** sono divisi in due modalità: la **Modalità posizionamento** e la **Modalità modifica**.

Modalità posizionamento

La **Modalità posizionamento** consente di aggiungere dei controlli al display della superficie di controllo. Viene indicata da un cursore rosso.



La posizione e la dimensione del cursore determinano la posizione e la dimensione del controllo aggiunto.

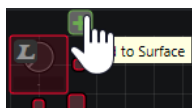
- Per modificare la posizione del cursore, fare clic su un'area vuota o utilizzare **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.
- Per modificare la posizione del cursore, utilizzare le maniglie **Ridimensiona** o tenere premuto **Shift** mentre si utilizza **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.

NOTA

- Tutte le operazioni di modifica nel display della superficie di controllo si basano su una griglia fissa.
- È anche possibile regolare la posizione e la dimensione del controllo aggiunto in **Modalità modifica**.



È possibile aggiungere dei controlli al display della superficie di controllo manualmente o tramite la funzione **Apprendimento MIDI**, che consente a Cubase di apprendere dei messaggi MIDI da un controller MIDI:

- Per aggiungere dei controlli manualmente, selezionare un tipo di controllo a sinistra del display della superficie di controllo. Nell'angolo superiore-destro del cursore fare clic su **Aggiungi alla superficie di controllo**.



- Per aggiungere dei controlli tramite la funzione **Apprendimento MIDI**, selezionare un tipo di controllo a sinistra del display della superficie di controllo e muovere i controlli hardware corrispondenti.

NOTA

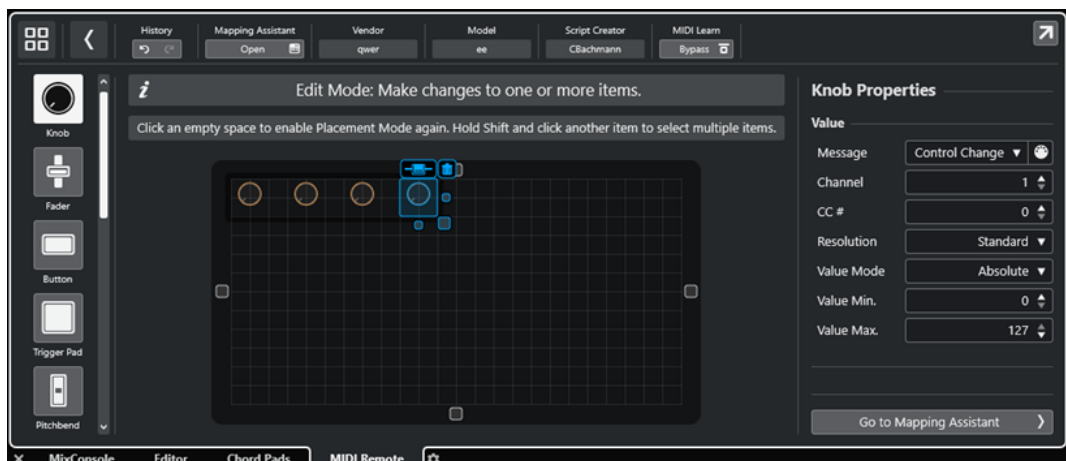
- L'aggiunta di controlli tramite la funzione **Apprendimento MIDI** non è possibile per specifici tipi di controlli, come ad esempio gli **Encoder a pressione** o il **Pannello cieco**. Ciò non è possibile anche in caso di attivazione dell'opzione **Bypass** per la funzione **Apprendimento MIDI** nella linea info.
- Se la funzione **Apprendimento MIDI** è disponibile per un controllo, ciò è indicato da un simbolo L sul cursore . Se la funzione **Apprendimento MIDI** non è disponibile, il simbolo L è cancellato .

NOTA

Quando vengono aggiunti dei controlli all'interno dell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, nel riquadro di visualizzazione degli eventi compare una cornice nera a indicare la dimensione della superficie di controllo aggiunta.

Modalità modifica

La **Modalità modifica** consente di modificare il controllo selezionato. In **Modalità modifica** il controllo selezionato è visualizzato in blu.



- Per modificare la posizione di un controllo, fare clic e trascinamento o utilizzare **Freccia su**, **Freccia giù**, **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.
- Per modificare la dimensione di un controllo, utilizzare le maniglie della funzione **Ridimensiona**.
- Per selezionare più controlli, tenere premuto **Shift**.
- Per creare un'etichetta per il controllo, fare clic su **Crea un campo etichetta**.
- Per specificare le proprietà dei controlli, utilizzare le **Proprietà** a destra del display della superficie di controllo.
- Per rimuovere un controllo, fare clic su **Rimuovi dalla superficie di controllo**.

LINK CORRELATI

[Scheda MIDI Remote](#) a pag. 585

[API MIDI Remote](#) a pag. 620

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

Tipi di controlli

È possibile aggiungere diversi tipi di controlli alla propria superficie di controllo MIDI. La scelta del tipo di controllo dipende dal layout del controller MIDI utilizzato.

- Per selezionare un tipo di controllo, aprire l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**. Fare clic su un tipo di controllo a sinistra del display della superficie di controllo.

NOTA

È possibile aggiungere delle etichette per i controlli selezionando uno o più controlli e facendo clic su **Crea un campo etichetta**. Quando viene mappato il controllo all'interno dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote** viene visualizzato il campo dell'etichetta e l'etichetta prende il nome del parametro mappato.

Sono disponibili i seguenti tipi di controllo:

Potenzimetro



Consente di aggiungere un potenziometro.

Fader



Consente di aggiungere un fader. È possibile modificare la dimensione e il rapporto lunghezza/altezza del controllo aggiunto per determinare se aggiungere un fader verticale oppure orizzontale.

Pulsante



Consente di aggiungere un pulsante per gli elementi di controllo di tipo 'attivato/disattivato'.

Attiva i pad



Consente di aggiungere un trigger pad. I trigger pad possono visualizzare lo stato di attivazione/disattivazione e i valori intermedi.

Pitchbend



Consente di aggiungere una rotella del pitchbend. Il valore viene visualizzato nella posizione centrale o nella posizione recuperata dall'unità hardware.

Modulazione



Consente di aggiungere una rotella di modulazione. Il valore viene visualizzato nella posizione inferiore o nella posizione recuperata dall'unità hardware.

Pad X/Y



Consente di aggiungere un pad x/y.

Joystick X/Y



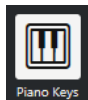
Consente di aggiungere un joystick x/y.

Encoder a pressione



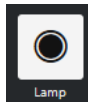
Consente di aggiungere un encoder a pressione. Rispetto a un potenziometro, presenta un parametro aggiuntivo che consente di impostare il messaggio per il valore del controllo quando viene premuto.

Tasti di pianoforte



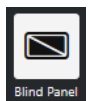
Consente di aggiungere dei tasti del pianoforte a scopo decorativo. È possibile regolare l'intervallo della tastiera, ma non è possibile associare i parametri dell'host a questo tipo di controllo.

Lampada



Consente di aggiungere una lampada. È possibile utilizzarla come indicatore per visualizzare il valore di una mappatura.

Pannello cieco



Consente di aggiungere un pannello cieco a scopo decorativo. Non è possibile associare i parametri dell'host a questo elemento.

LINK CORRELATI

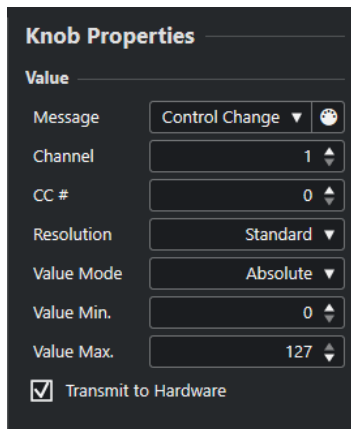
[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Modalità posizionamento e Modalità modifica](#) a pag. 599

Proprietà

Le **Proprietà** sono disponibili in **Modalità modifica**. Queste visualizzano le proprietà per il controllo selezionato dall'**Editor delle superfici di controllo MIDI**.

- Per visualizzare le **Proprietà**, aprire l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**. Utilizzare la **Modalità posizionamento** per creare e posizionare i controlli che sono assegnati al proprio controller MIDI. Selezionare un controllo dal display della superficie di controllo per attivare la **Modalità modifica**.



A seconda del tipo di controllo, sono disponibili le seguenti proprietà:

Messaggio

Visualizza il tipo di messaggio MIDI che è assegnato al controllo. I tipi di messaggio possono essere: **Nota**, **Control Change**, **Pitchbend** e **Aftertouch**.

Per ricevere i messaggi MIDI in entrata dalla propria unità hardware, fare clic su **MIDI Monitor** e utilizzare i controlli presenti sull'unità hardware.

Canale

Visualizza il canale MIDI che è assegnato al controllo.

CC

Visualizza il numero del controller MIDI che è assegnato al controllo.

CC Mode/Resolution

Consente di impostare la risoluzione dei controlli del proprio controller MIDI: **Standard**, **14 Bit** o **14 Bit NRPN**.

Modalità Valore

Consente di impostare la modalità dei valori dei controlli del controller MIDI su **Assoluto**, che significa che i controller MIDI inviano dei messaggi dei valori assoluti da 0 a 127.

É anche possibile selezionare una delle modalità relative. I controller MIDI di tipo relativo o a corsa infinita possono inviare messaggi di incremento e decremento dei valori. Ciò è utile per evitare salti di parametri che possono verificarsi quando lo stato di un controllo nel software e il controllo corrispondente sul controller MIDI hardware differiscono. Sono disponibili le seguenti modalità relative:

- **Relative Signed Bit**
Aumenta da 065 a 127, diminuisce da 001 a 063.
- **Relative Binary Offset**
Aumenta da 065 a 127, diminuisce da 063 a 000.
- **Relative Twos Complement**

Aumenta da 001 a 64, diminuisce da 127 a 065.

NOTA

Si consiglia di sperimentare le varie modalità fino a trovare quella più adatta per le proprie esigenze.

Valore min.

Il valore minimo per il controllo.

Valore max.

Il valore massimo per il controllo.

Trasmetti all'hardware

Per impostazione predefinita, i CC MIDI mappati vengono rimandati al controller MIDI. Se questo non è il risultato atteso, disattivare questa opzione.

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se è stata assegnata un'uscita MIDI alla superficie di controllo MIDI.

Forma

Per alcuni controlli, come i pannelli ciechi o le lampade, è possibile specificare se la forma deve essere rettangolare o circolare.

Primo tasto

Consente di definire il primo tasto per i tasti di pianoforte.

Ultimo tasto

Consente di definire l'ultimo tasto per i tasti di pianoforte.

LINK CORRELATI

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

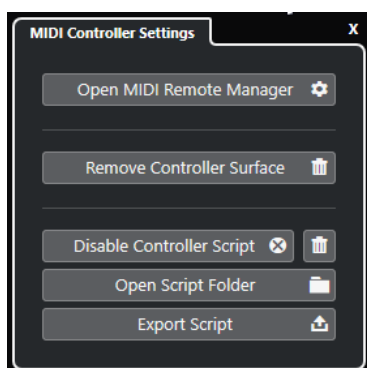
[Modalità modifica](#) a pag. 600

[Porta di uscita](#) a pag. 597

Pannello Parametri del controller MIDI

Il pannello **Parametri del controller MIDI** consente di accedere alle impostazioni più importanti del controller.

- Per aprire i **Parametri del controller MIDI** per il controller MIDI selezionato, fare clic su **Parametri del controller MIDI** nella parte superiore-destra della superficie di controllo MIDI corrispondente.



Apri il gestore MIDI Remote

Apri il **Gestore MIDI Remote**, che visualizza una serie di informazioni sui controller MIDI collegati e sugli script installati.

Rimuovi la superficie di controllo

Rimuove la superficie di controllo selezionata.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per le superfici di controllo che sono attualmente disconnesse.

Disabilita lo script del controller

Disattiva lo script della superficie di controllo selezionata.

Elimina script

Elimina lo script della superficie di controllo selezionata.

Apri la cartella degli script

Apri la posizione della cartella degli script.

Esporta script

Esporta lo script della superficie di controllo selezionata.

LINK CORRELATI

[Disattivazione degli script dei controller](#) a pag. 618

[Eliminazione degli script dei controller MIDI non utilizzati](#) a pag. 618

[Importazione degli script delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 592

[Finestra Gestore MIDI Remote](#) a pag. 613

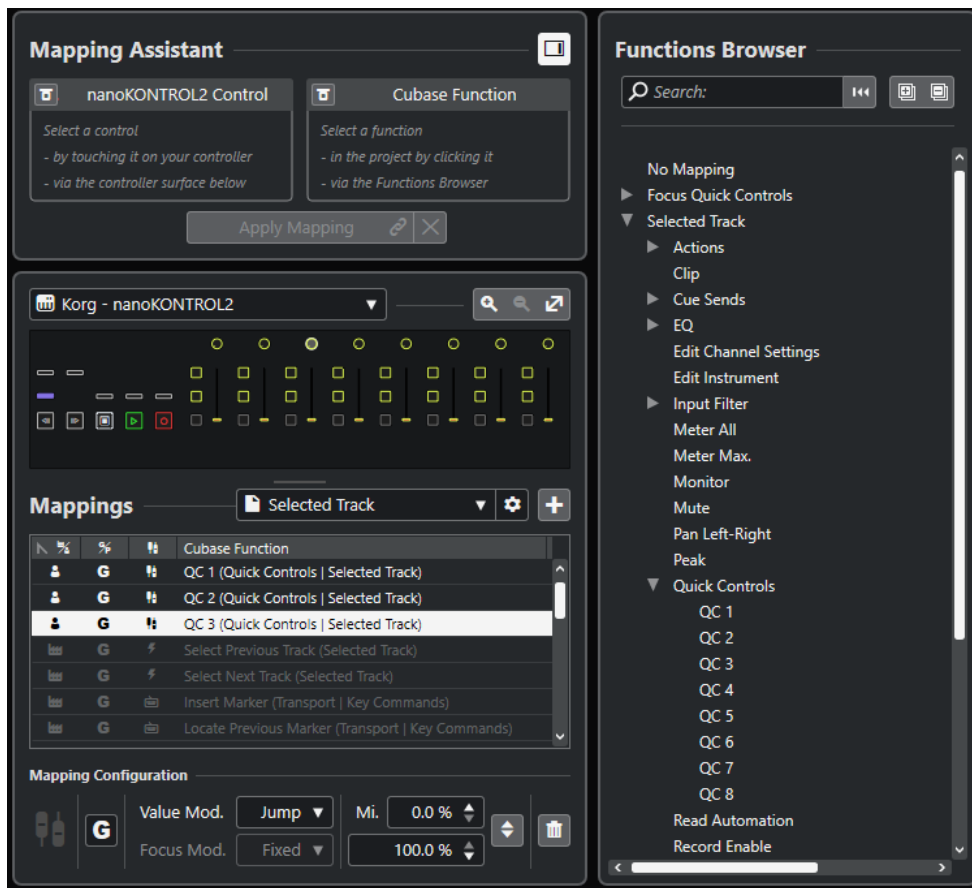
[Gestore MIDI Remote - Scheda Controller MIDI](#) a pag. 615

Assistente di mappatura MIDI Remote

L'**Assistente di mappatura MIDI Remote** consente di mappare i controlli del proprio controller MIDI sulle funzioni di Cubase.

Per aprire l'**Assistente di mappatura MIDI Remote**, selezionare un controller MIDI dal menu a tendina **Controller MIDI** nella linea info della scheda **MIDI Remote** ed eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella superficie di controllo MIDI, fare doppio-clic su un controllo.
- Nella linea info della scheda **MIDI Remote**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura**.
- Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura MIDI Remote**.
- Nella linea info dell'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura**.



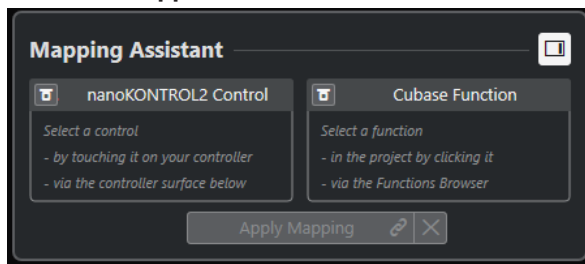
Sono disponibili le seguenti sezioni:

Assistente di mappatura

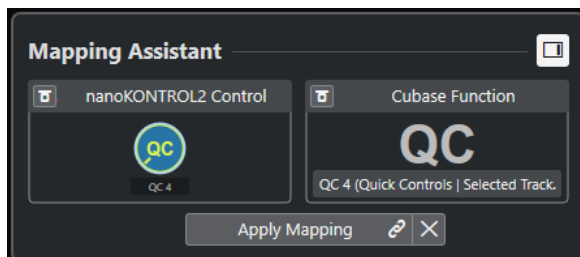
Visualizza/Nascondi il browser delle funzioni

Apri/chiudi il **Browser delle funzioni** nell'area destra.

Assistente di mappatura



Assistente di mappatura senza mappature



Un controllo sul proprio controller MIDI e una funzione di Cubase selezionata per la mappatura

L'**Assistente di mappatura** guida l'utente passo passo attraverso il processo di mappatura. Esso consente di selezionare un controllo sul proprio controller MIDI e una funzione di Cubase per la mappatura.

Bypassa la modalità di apprendimento dei controller MIDI

- Se questa funzione è disattivata, è possibile toccare un controllo sul controller MIDI o fare clic su un controllo nella superficie di controllo per selezionarlo per la mappatura.
- Se è disattivata, è necessario fare clic su un controllo nella superficie di controllo per selezionarlo per la mappatura. Attivare questa opzione se il proprio controller MIDI invia in maniera costante i dati MIDI e disturba quindi la mappatura.

Bypassa la modalità di apprendimento delle funzioni

- Se questa opzione è disattivata, è possibile utilizzare una funzione di Cubase o fare clic su una funzione nel **Browser delle funzioni** per selezionarla per la mappatura.
- Se è attivata, è necessario fare clic-destro su una funzione di Cubase e selezionare **Seleziona per la mappatura MIDI Remote** per selezionarla per la mappatura. È anche possibile fare clic su una funzione nel **Browser delle funzioni**.

Applica mappatura

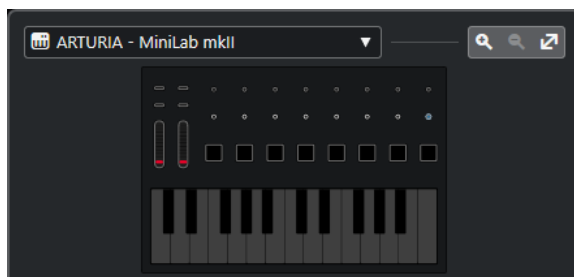
Consente di applicare la mappatura.

Reinizializza la mappatura

Consente di reinizializzare la mappatura.

Superficie di controllo

Superficie di controllo



Mostra una rappresentazione del proprio controller MIDI che consente di visualizzare e modificare le mappature. Se il proprio controller MIDI dispone di diverse aree dei layer, un indicatore mostra l'area dei layer attiva. È possibile utilizzare la rotellina del mouse per passare da un'area dei layer a un'altra.

NOTA

Potrebbe essere necessario aumentare il fattore di zoom sulla superficie di controllo per visualizzare l'indicatore delle aree dei layer.

Controlli di zoom

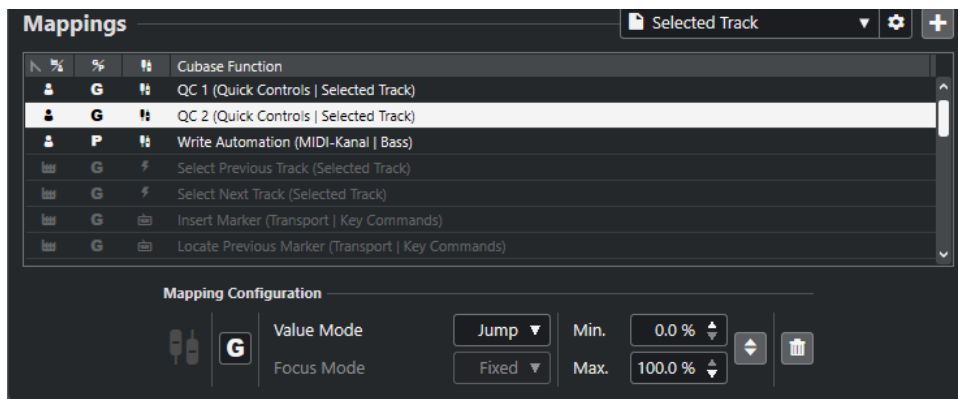


Consente di aumentare o ridurre il fattore di zoom nella superficie di controllo.

NOTA

È anche possibile premere **G** per aumentare il fattore di zoom e **H** per ridurlo sulla superficie di controllo corrente.

Mappature



Pagina di mappatura

Visualizza la pagina di mappatura attiva.

Impostazioni della pagina di mappatura

Apri un menu che consente di eliminare, rinominare o duplicare la pagina di mappatura selezionata.

Aggiungi una pagina di mappatura

Apri una finestra di dialogo che consente di aggiungere una nuova pagina di mappatura vuota.

Elenco delle mappature

Per ordinare l'elenco secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente.

- **Tipo di pagina di mappatura**
Indica se la mappatura viene salvata come mappatura di **Fabbrica** o come mappatura **Utente**.
- **Ambito della mappatura**
Indica se la mappatura presenta un ambito di applicazione **Globale** o **Progetto**.
- **Tipo di mappatura**
Visualizza il tipo di mappatura selezionata:
 - **Mappatura dei parametri**
Una mappatura tra un controllo sul controller MIDI e il valore in Cubase.
 - **Mappatura dei comandi da tastiera**
Una mappatura tra un controllo sul controller MIDI e un comando da tastiera di Cubase.
 - **Mappatura dell'azione**
Una mappatura tra un controllo presente sul controller MIDI e un'azione della pagina di mappatura, ad esempio il passaggio a un'altra pagina di mappatura.
- **Funzioni di Cubase**
Visualizza la funzione di Cubase che è mappata.

La **Configurazione della mappatura** mostra i dettagli relativi alla mappatura selezionata dall'elenco delle mappature.

Modalità Valore

Consente di configurare il modo in cui le funzioni di Cubase prendono i valori dai controlli sul proprio controller MIDI. Ciò è utile nel caso in cui il valore del controllo non corrisponde al valore del parametro.

- **Jump**

Invia un nuovo valore alla funzione di Cubase non appena si muove il controllo sul controller MIDI. Ciò può dare origine a brusche variazioni di valore.

- **Pickup**

Cattura il valore della funzione di Cubase, non appena il controllo che viene mosso sul controller MIDI raggiunge quello specifico valore. Ciò si traduce in variazioni di valore uniformi, ma richiede di stimare il valore di cattura.

- **Scaled**

Confronta il valore della funzione di Cubase con il valore del controllo non appena si muove il controllo sul controller MIDI, e si avvicina ai due valori in maniera morbida. Non appena i valori sono identici, la funzione segue il valore del controllo. Ciò si traduce in cambi di valore omogenei.

- **Toggle**

Consente di alternare lo stato della funzione mappata. Questa funzionalità è utile ad esempio per mettere in mute e in solo i controlli.

Modalità di focus

- **Fissa**

Imposta un focus fisso sulla funzione di Cubase selezionata per la mappatura.

- **Selezione della traccia**

Imposta il focus in base alla selezione della traccia.

Valore min./Valore max.

Consente di impostare l'intervallo di valori della funzione di Cubase mappata.

Inverti minimo e massimo

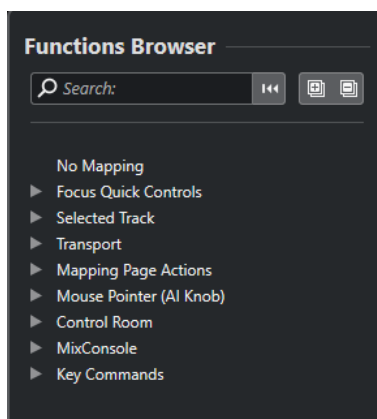
Inverte i valori minimo e massimo.

Rimuovi le mappature selezionate

Consente di rimuovere la mappatura selezionata.

Browser delle funzioni

Browser delle funzioni



Questa sezione visualizza le funzioni mappabili in una vista browser con diverse categorie.

Seleziona una funzione nel browser da visualizzare nella sezione **Funzione** dell'**Assistente di mappatura** di Cubase.

Cerca

Consente di cercare le funzioni digitandone il nome o parte del nome.

Reinizializza il filtro

Consente di reinizializzare il filtro di ricerca.

Espandi tutto

Espande tutte le voci.

Comprimi tutto

Comprime tutte le voci.

LINK CORRELATI

[Pagine di mappatura e ambiti delle mappature](#) a pag. 610

[Mappatura dei controlli dei controller MIDI sulle funzioni di Cubase](#) a pag. 593



[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

Pagine di mappatura e ambiti delle mappature

Pagine di mappatura

Tutte le mappature delle funzioni e dei controlli di Cubase sul proprio controller MIDI vengono salvate nelle pagine di mappatura. Un controller MIDI può avere diverse pagine di mappatura per scopi differenti, ma può essere attiva solo una pagina di mappatura. La pagina di mappatura attiva è visualizzata nell'area inferiore.

Cubase fornisce numerosi script che includono una o più pagine di fabbrica con delle mappature di fabbrica. Non è possibile rimuovere né le pagine di fabbrica né le mappature di fabbrica. Le pagine di fabbrica possono tuttavia essere utilizzate come base per le mappature utente. Tutte le mappature applicate vengono salvate come mappature utente.

La colonna **Tipo di pagina di mappatura** dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote** indica se una mappatura è di tipo utente  o di fabbrica .

Ambiti delle mappature

Tutte le mappature di fabbrica vengono automaticamente impostate sull'ambito **Globale**, vengono cioè salvate con il programma. Non è possibile modificare l'ambito di applicazione delle mappature di fabbrica.

Tutte le mappature utente che sono aggiunte selezionando una funzione del **Browser delle funzioni** vengono automaticamente impostate sull'ambito **Globale**.

Tutte le mappature utente che sono aggiunte selezionando una funzione di Cubase o utilizzando la funzione stessa, sono considerate mappature ad hoc e, di conseguenza, vengono impostate automaticamente sull'ambito **Progetto**. L'unica eccezione sono le funzioni che si trovano anche nel **Browser delle funzioni**. Queste vengono automaticamente impostate sull'ambito **Globale**.

NOTA

Per le mappature utente, è possibile modificare manualmente l'ambito della mappatura selezionando un'opzione dal menu **Ambito della mappatura** nella sezione **Configurazione della mappatura**.

LINK CORRELATI

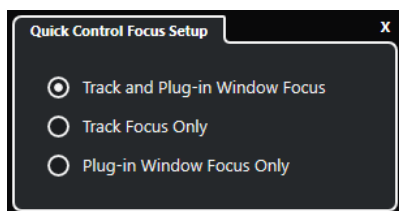
[Assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 605

Controlli rapidi focalizzati

I **Controlli rapidi focalizzati** sono controlli rapidi dipendenti dal focus impostato. Ciò significa che il focus della finestra attiva determina quali parametri rispondono al controller MIDI.

I **Controlli rapidi focalizzati** sono la forma più versatile di controlli rapidi. È possibile configurarli nel **Browser delle funzioni** dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.

Per definire il comportamento di focus per i controlli rapidi focalizzati, attivare una delle opzioni nella sezione **Configurazione del focus dei controlli rapidi**. Tutti i controlli hardware sul controller MIDI che vengono mappati come controlli rapidi focalizzati seguono questo focus.



Per impostazione predefinita, la funzione **Focus sulle tracce e le finestre dei plug-in** è attiva. Di conseguenza, si applicano le seguenti condizioni:

- Se la **Finestra progetto** ha il focus, l'unità hardware controlla i controlli rapidi della traccia selezionata.
- Se la finestra dei plug-in ha il focus, l'unità hardware controlla i controlli rapidi della finestra del plug-in attivo.

LINK CORRELATI

[Pannello Configurazione del focus dei controlli rapidi](#) a pag. 612

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

[Focus dei controlli rapidi](#) a pag. 588

[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

[Vincolare il focus dei controlli rapidi](#) a pag. 613

Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote

È possibile configurare i **Controlli rapidi focalizzati** nell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**. I **Controlli rapidi focalizzati** sono controlli rapidi dipendenti dal focus, cioè il focus della finestra attiva determina quali parametri rispondono al controller MIDI.

PREREQUISITI

È stato collegato un controller MIDI al computer e la relativa superficie di controllo è visualizzata nella scheda **MIDI Remote** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella linea info di **MIDI Remote**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura**.
 - Nella barra degli strumenti della **Finestra progetto**, fare clic su **Apri l'assistente di mappatura MIDI Remote**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per selezionare un controllo hardware sul proprio controller MIDI:
 - Fare clic sul controllo nella superficie di controllo dell'**Assistente di mappatura MIDI Remote**.
 - Toccare il controllo sul proprio controller MIDI.

Il nome del controllo viene visualizzato nell'**Assistente di mappatura**.
3. Attivare **Visualizza/Nascondi il browser delle funzioni**.
4. Nella categoria **Controlli rapidi focalizzati** del **Browser delle funzioni**, selezionare un controllo rapido.
5. Fare clic su **Applica mappatura**.
6. Ripetere i passaggi precedenti per mappare più **Controlli rapidi focalizzati** sul proprio controller MIDI.

RISULTATO

I **Controlli rapidi focalizzati** vengono adesso mappati sul controller MIDI.

LINK CORRELATI

[Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote](#) a pag. 589

[Altri controller MIDI e MIDI Remote](#) a pag. 590

[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Modifica delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Controlli rapidi focalizzati](#) a pag. 611

[Vincolare il focus dei controlli rapidi](#) a pag. 613

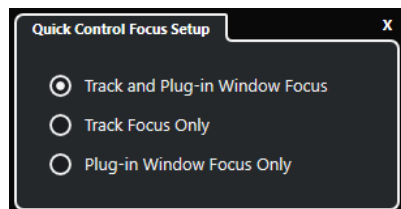
[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

Pannello Configurazione del focus dei controlli rapidi

Il pannello **Configurazione del focus dei controlli rapidi** consente di configurare il comportamento di focus per i controlli rapidi focalizzati.

- Per aprire il pannello **Configurazione del focus dei controlli rapidi**, fare clic su **Configurazione del focus dei controlli rapidi** nella linea info di **MIDI Remote**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Focus sulle tracce e le finestre dei plug-in

Il focus dei controlli rapidi dipende dalla finestra attiva. Se la **Finestra progetto** è attiva, la traccia selezionata ha il focus dei controlli rapidi. Se la finestra del plug-in è attiva, il plug-in ha il focus.

Focus esclusivo sulle tracce

Il focus dei controlli rapidi è sempre sulla traccia selezionata.

Focus esclusivo sulle finestre dei plug-in

Il focus dei controlli rapidi è sempre sulla finestra dei plug-in attiva.


LINK CORRELATI

[Linea info di MIDI Remote](#) a pag. 586

Vincolare il focus dei controlli rapidi

È possibile vincolare il **Focus dei controlli rapidi** a una specifica traccia o finestra dei plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per vincolare il focus a una specifica finestra di un plug-in, aprire la finestra corrispondente.
 - Per vincolare il focus a una specifica traccia, selezionare la traccia dall'elenco tracce e assicurarsi che la sezione **Focus dei controlli rapidi** sia visualizzata nella linea info di **MIDI Remote**.
2. Attivare il blocco facendo clic su **Stato di blocco dei controlli rapidi focalizzati: Bloccato/Sbloccato** .

RISULTATO

La sezione **Focus dei controlli rapidi** della linea info di **MIDI Remote** mostra il nome della traccia o della finestra del plug-in che ha il focus. Il set di controlli rapidi corrispondente rimane attivo, anche se un'altra finestra ottiene il focus.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

[Pannello Configurazione del focus dei controlli rapidi](#) a pag. 612

[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

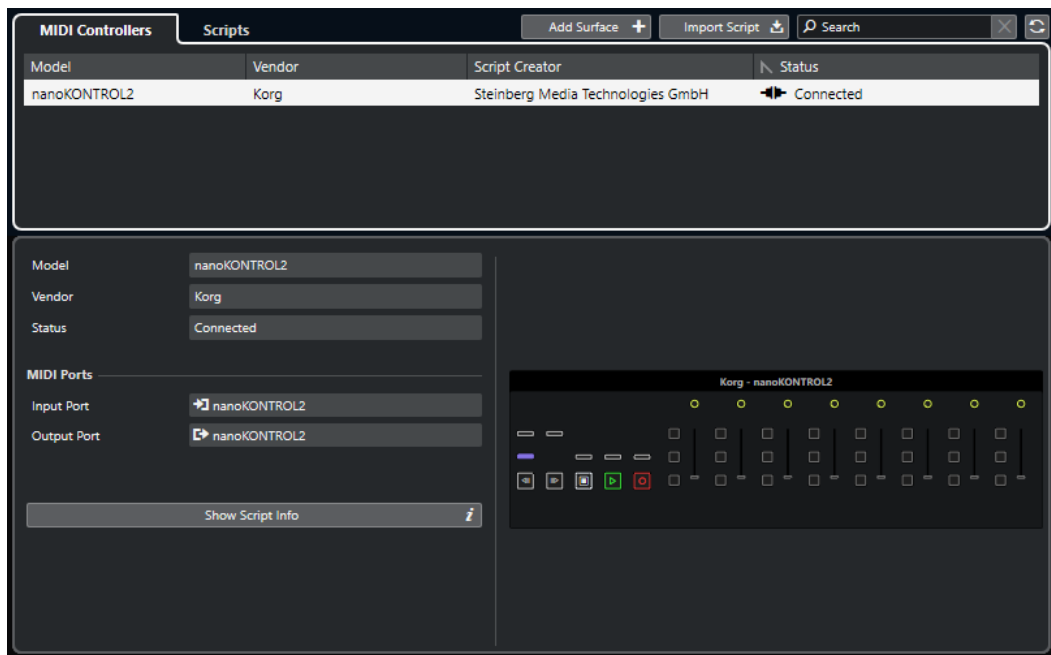
[Focus dei controlli rapidi](#) a pag. 588

Finestra Gestore MIDI Remote

La finestra **Gestore MIDI Remote** visualizza una serie di informazioni sui controller MIDI collegati e sugli script installati.

Per aprire la finestra **Gestore MIDI Remote** eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione **Controller MIDI** della linea info di **MIDI Remote**, fare clic su **Apri il gestore MIDI Remote**.
- Selezionare **Studio > Gestore MIDI Remote**.



Controller MIDI

La scheda **Controller MIDI** elenca tutti i controller MIDI, quelli attualmente collegati e attivi, ma anche quelli che erano stati attivi in precedenza. Per ordinare l'elenco secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente. Selezionare un controller dall'elenco per visualizzare le relative informazioni nella parte inferiore della finestra.

Script

La scheda **Script** elenca tutti gli script installati in base ai nomi dei controller corrispondenti. Per ordinare l'elenco secondo uno specifico attributo, fare clic sull'intestazione della colonna corrispondente. Selezionare il nome di un controller dall'elenco per visualizzare le informazioni sullo script nella parte inferiore della finestra.

Aggiungi superficie di controllo

Apri la finestra di dialogo **Aggiungi una superficie di controllo MIDI**, che consente di aggiungere una nuova superficie di controllo MIDI per un controller MIDI privo di script.

Importa script

Consente di importare gli script dei controller MIDI.

Cerca

Il campo di ricerca consente di cercare controller e script specifici nella scheda **Controller MIDI** e nella scheda **Script** digitandone il nome.

Ricarica script

Consente di ricaricare gli script.

LINK CORRELATI

[Linea info di MIDI Remote](#) a pag. 586

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Eliminazione degli script dei controller MIDI non utilizzati](#) a pag. 618

[Finestra di dialogo Aggiungi una superficie di controllo MIDI](#) a pag. 596

[Gestore MIDI Remote - Scheda Controller MIDI](#) a pag. 615

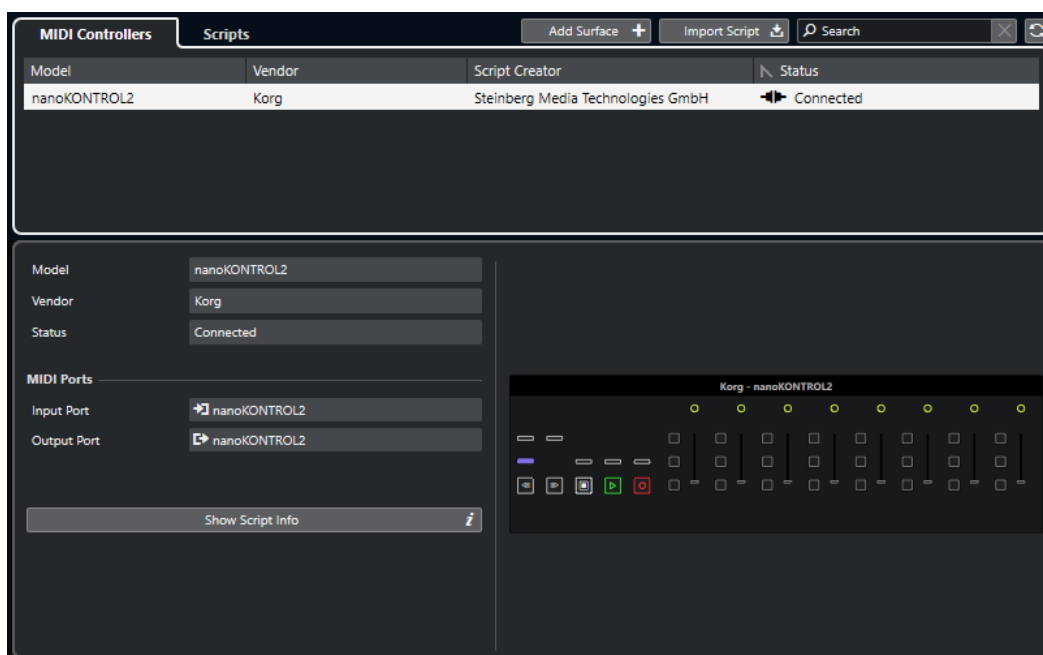
[Gestore MIDI Remote - Scheda Script a pag. 616](#)

[Importazione degli script delle superfici di controllo MIDI a pag. 592](#)

Gestore MIDI Remote - Scheda Controller MIDI

La scheda **Controller MIDI** della finestra **Gestore MIDI Remote** visualizza le informazioni sui controller MIDI collegati.

Per visualizzare le informazioni per uno specifico controller MIDI, selezionarlo dall'elenco dei controller MIDI nella parte superiore della finestra **Gestore MIDI Remote**.



Modello

Il modello del controller MIDI selezionato.

Rivenditore

Il rivenditore del controller MIDI selezionato.

Stato

Lo stato del controller MIDI selezionato.

Porta di ingresso

Visualizza la porta di ingresso MIDI del proprio controller MIDI.

Porta di uscita

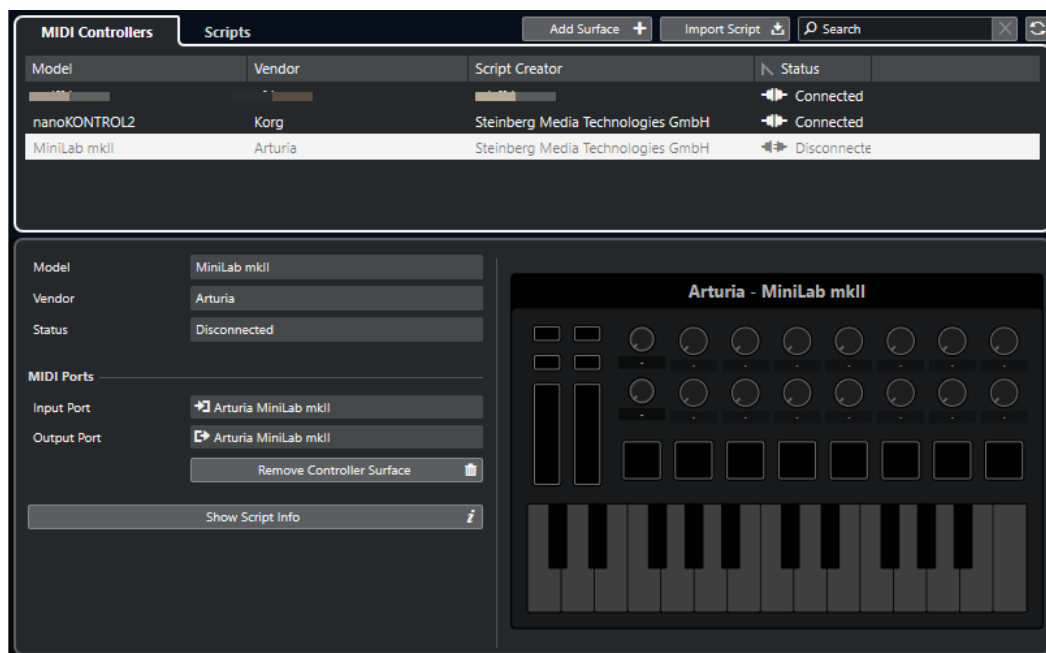
Visualizza la porta di uscita MIDI del proprio controller MIDI.

Visualizza informazioni sullo script

Apri la scheda **Script** per il controller MIDI selezionato.

Rimuovi la superficie di controllo

Rimuove la superficie di controllo selezionata.



NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per le superfici di controllo che sono attualmente disconnesse.

LINK CORRELATI

[Finestra Gestore MIDI Remote](#) a pag. 613

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

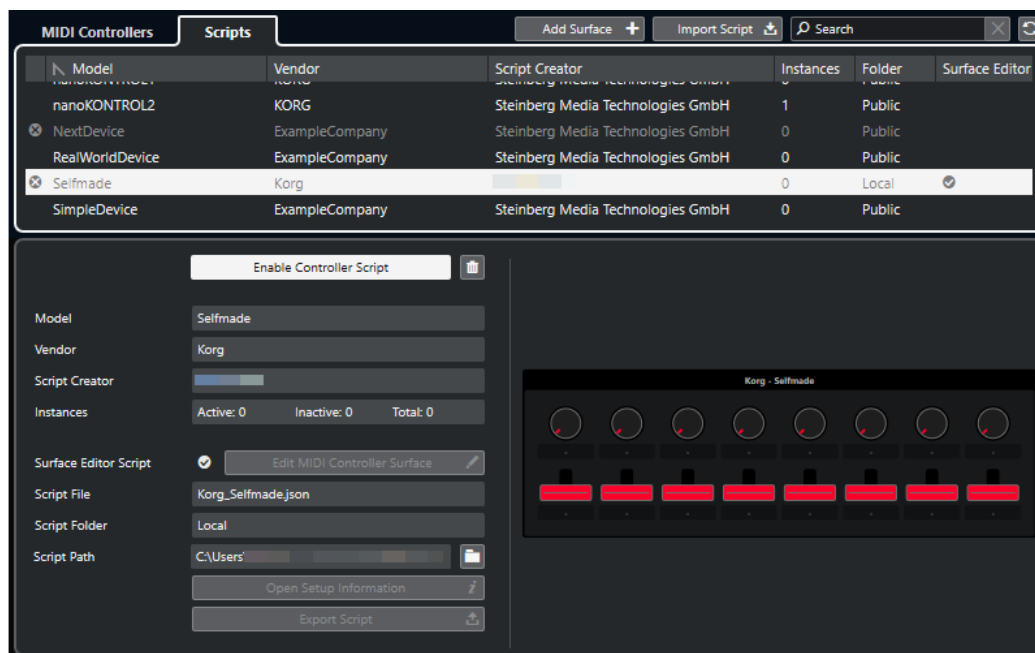
[Gestore MIDI Remote - Scheda Script](#) a pag. 616

[Pannello Parametri del controller MIDI](#) a pag. 604

Gestore MIDI Remote - Scheda Script

La scheda **Script** della finestra **Gestore MIDI Remote** visualizza le informazioni sugli script per i controller MIDI collegati.

Per visualizzare le informazioni sugli script per uno specifico controller MIDI, selezionare il controller dall'elenco dei controller MIDI nella parte superiore della finestra **Gestore MIDI Remote**.



Disabilita lo script del controller/Abilita lo script del controller

Disattiva/attiva lo script del controllo selezionato.

Elimina script

Elimina lo script del controllo selezionato.

Modello

Il modello del controller MIDI selezionato.

Rivenditore

Il rivenditore del controller MIDI selezionato.

Creatore dello script

Il creatore dello script del controller MIDI selezionato.

Istanze

Il numero di istanze del controller MIDI selezionato.

Script dell'editor della superficie di controllo

Se lo script del controller MIDI selezionato è stato creato con l'**Editor delle superfici di controllo MIDI**, questo è indicato da un segno di spunta. Fare clic su **Modifica della superficie di controllo MIDI** per aprire la finestra di dialogo **Editor delle superfici di controllo MIDI**.

File di script

Il nome file dello script.

Cartella dello script

Il nome della cartella in cui si trova lo script.

Percorso dello script

Il percorso di accesso del file di script.

Apri la cartella degli script

Apri la cartella in cui si trova lo script.

Apri le informazioni di configurazione

Apri le informazioni di configurazione per il controller MIDI selezionato. Questa opzione è disponibile solamente per particolari controller MIDI che richiedono specifiche impostazioni per poter comunicare con Cubase.

Esporta script

Apri una finestra di selezione che consente di esportare lo script selezionato.

LINK CORRELATI

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

[Eliminazione degli script dei controller MIDI non utilizzati](#) a pag. 618

Eliminazione degli script dei controller MIDI non utilizzati

È possibile eliminare gli script dei controller MIDI non più necessari. Possono essere tuttavia eliminati solo gli script che sono stati creati aggiungendo le proprie superfici di controllo MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nella linea info di **MIDI Remote**, fare clic su **Apri il gestore MIDI Remote**.
2. Aprire la scheda **Script**.
3. Dalla tabella, selezionare lo script che si intende eliminare.
4. Fare clic su **Elimina script**.

NOTA

La funzione **Elimina script** è disponibile solamente per gli script utente. Per disabilitare gli script pubblici, fare invece clic su **Disabilita lo script del controller**.

RISULTATO

La cartella degli script viene spostata nel cestino e la superficie di controllo viene rimossa dalla vista d'insieme dei controller MIDI.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 591

[Finestra Gestore MIDI Remote](#) a pag. 613

[Pannello Parametri del controller MIDI](#) a pag. 604

Disattivazione degli script dei controller

È possibile disattivare gli script dei controller. Ciò è utile se si desidera ad esempio utilizzare uno script personalizzato per un controller MIDI con uno script di un controller pubblico ad esso assegnato.

PROCEDIMENTO

1. Nella linea info di **MIDI Remote**, fare clic su **Apri il gestore MIDI Remote**.
 2. Aprire la scheda **Script**.
 3. Selezionare lo script pubblico che si desidera disabilitare e fare clic su **Disabilita lo script del controller**.
 4. Selezionare lo script personalizzato che si desidera invece abilitare e fare clic su **Abilita lo script del controller**.
-

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle superfici di controllo MIDI a pag. 591](#)

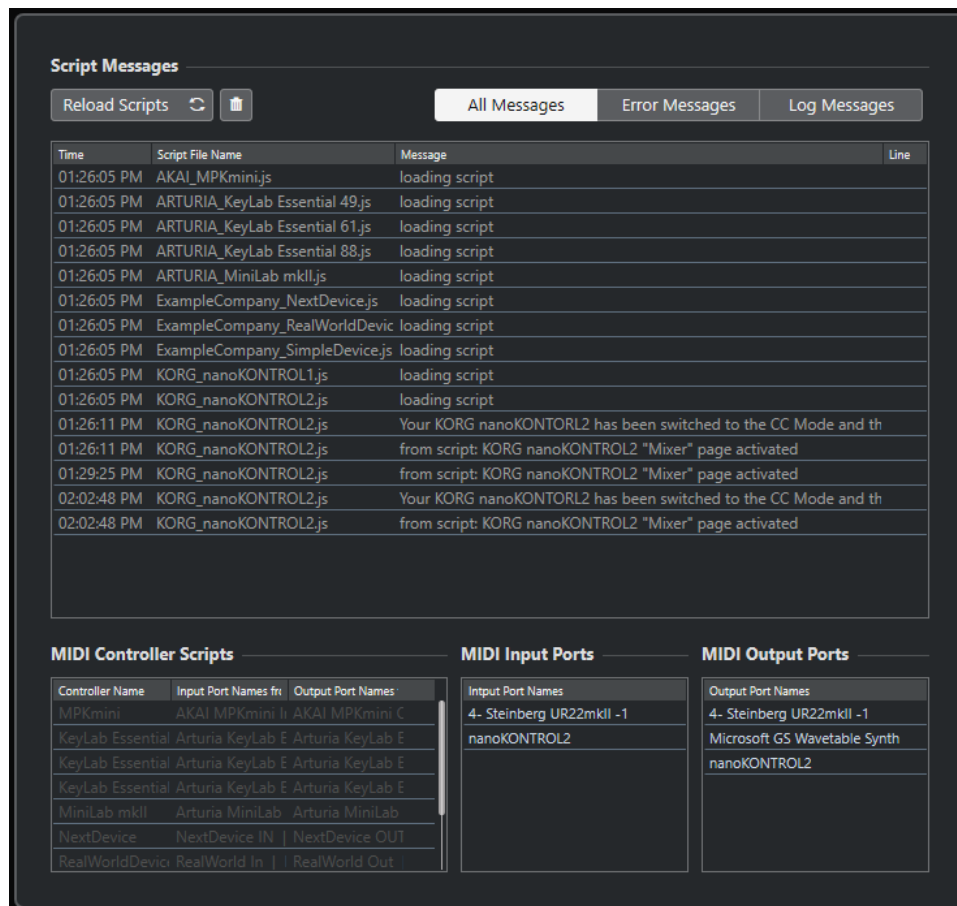
[Finestra Gestore MIDI Remote a pag. 613](#)

[Pannello Parametri del controller MIDI a pag. 604](#)

Console di script MIDI Remote

La **Console MIDI Remote** visualizza i messaggi di script.

Fare clic-destro sulla linea info di **MIDI Remote** e attivare l'opzione **Strumenti di scripting**. Fare clic su **Apri la console di script MIDI Remote** per aprire la **Console di script MIDI Remote**.



Ricarica script

Consente di ricaricare gli script che sono visualizzati nella **Console di script MIDI Remote**.

Cancella tutti i messaggi

Cancella tutti i messaggi dal display dei messaggi.

Tutti i messaggi

Visualizza tutti i messaggi nel display dei messaggi.

Messaggi di errore

Visualizza i messaggi di errore nel display dei messaggi.

Messaggi di registro

Visualizza i messaggi di registro nel display dei messaggi.

Script del controller MIDI

Visualizza una serie di informazioni sugli script del controller MIDI disponibili.

Porte di ingresso MIDI

Visualizza una serie di informazioni sulle porte di ingresso MIDI attualmente utilizzate.

Porte di uscita MIDI

Visualizza una serie di informazioni sulle porte di uscita MIDI attualmente utilizzate.

API MIDI Remote

L'interfaccia di programmazione dell'applicazione **API MIDI Remote** consente di sviluppare uno script, ovvero un driver di un dispositivo per dei controller MIDI dedicati.

Gli script descrivono il layout e l'ordine dei controlli di uno specifico controller MIDI. Essi includono le mappature di fabbrica sui parametri di Cubase.

Cubase fornisce gli script per vari controller MIDI. Se si collega uno di questi controller, esso viene rilevato e visualizzato automaticamente nella scheda **MIDI Remote**.

Se non è disponibile alcuno script per il proprio controller, si invita a scriverne uno. Fare riferimento alla descrizione fornita nella sezione **API MIDI Remote - Guida del programmatore**.

SUGGERIMENTO

Per accedere alla sezione **API MIDI Remote - Guida del programmatore**, fare clic-destro sulla linea info nella scheda **MIDI Remote**, attivare **Strumenti di scripting** e fare clic su **API MIDI Remote - Guida del programmatore**.

NOTA

Se non si possiede alcuna competenza di programmazione, è possibile utilizzare l'**Editor delle superfici di controllo MIDI** per creare uno script per il proprio controller MIDI.

LINK CORRELATI

[Strumenti di scripting](#) a pag. 589

[Editor delle superfici di controllo MIDI](#) a pag. 597

Controllo in remoto di Cubase

È possibile controllare Cubase tramite una periferica MIDI collegata via MIDI.

Le periferiche supportate sono descritte nel dettaglio nel manuale separato **Periferiche di controllo remoto**. È anche possibile utilizzare un controller MIDI generico per controllare Cubase in remoto.

NOTA

La maggior parte delle periferiche di controllo remoto sono in grado di controllare sia i canali MIDI che i canali audio in Cubase; tuttavia, la configurazione dei parametri potrebbe essere diversa nelle due situazioni. I controlli specifici per l'audio, come ad esempio l'equalizzazione, vengono ignorati quando si controllano i canali MIDI.

LINK CORRELATI

[Pagina Dispositivo generico \(Stile Cubase\)](#) a pag. 634

Collegamento delle periferiche di controllo remoto

È possibile collegare la propria periferica di controllo remoto via USB o via MIDI.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Se la propria periferica dispone di una porta MIDI USB, utilizzare un cavo USB per collegarla alla porta USB del computer.
 - Se la propria periferica dispone di una porta di uscita MIDI, utilizzare un cavo MIDI per collegarla a un ingresso MIDI dell'interfaccia MIDI.

NOTA

Se nella periferica di controllo remoto sono presenti degli indicatori, dei fader motorizzati, o altri dispositivi di feedback, collegare un'uscita MIDI dell'interfaccia a un ingresso MIDI dell'unità di controllo remoto.

LINK CORRELATI

[Connessioni MIDI](#) a pag. 23

Rimozione dell'ingresso dell'unità remota dall'impostazione 'All MIDI Inputs'

Per evitare di registrare accidentalmente dei dati dalla periferica di controllo remoto quando si registrano dei dati MIDI, rimuovere l'ingresso dell'unità di controllo remoto da **All MIDI Inputs**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.

2. Nell'elenco delle **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Configurazione delle porte MIDI**.
 3. Nella tabella sulla destra, disattivare l'opzione **In 'All MIDI Inputs'** per l'ingresso MIDI al quale è stata collegata la periferica MIDI di controllo remoto.
La colonna **Stato** riporta la dicitura **Non attivo**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

L'unità di controllo remoto viene rimossa dal gruppo **All MIDI inputs**.

LINK CORRELATI

[Pagina Configurazione delle porte MIDI](#) a pag. 24

Configurazione delle periferiche di controllo remoto

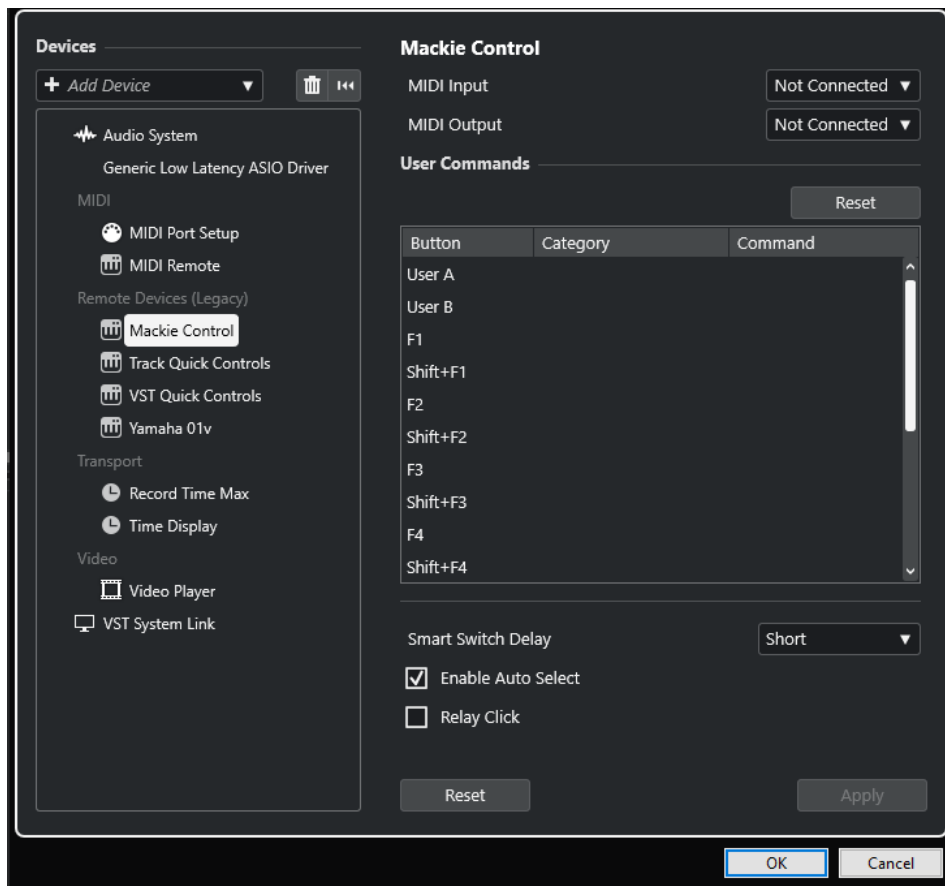
PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Fare clic su **Aggiungi una periferica** nell'angolo superiore-sinistro e selezionare una periferica di controllo remoto dal menu a tendina per aggiungerla alla categoria **Periferiche di controllo remoto**.

NOTA

Se la propria periferica non è disponibile nel menu a tendina, selezionare **Dispositivo generico**.

3. Nella categoria **Periferiche di controllo remoto**, selezionare la periferica.
A seconda della periferica selezionata, nella metà destra della finestra di dialogo verrà visualizzato un elenco di funzioni programmabili, oppure un pannello vuoto.

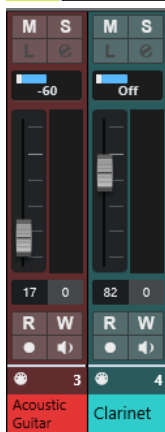
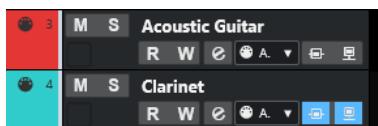


4. Aprire il menu a tendina **Ingresso MIDI** e selezionare un ingresso MIDI.
5. Facoltativo: aprire il menu a tendina **Uscita MIDI** e selezionare un'uscita MIDI.
6. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

È possibile ora utilizzare la periferica MIDI per controllare le funzioni di Cubase.

Una striscia luminosa nella **Finestra progetto** e nella **MixConsole** indica i canali che sono collegati alla periferica di controllo remoto.



È possibile aprire un pannello per la periferica aggiunta selezionando **Studio > Più opzioni**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

A seconda della periferica di controllo MIDI esterna utilizzata, potrebbe essere necessario configurare i parametri.

Reinizializzazione delle periferiche di controllo remoto

È possibile reinizializzare le periferiche di controllo remoto. Ciò è necessario se la comunicazione tra Cubase e un dispositivo remoto viene interrotta o se il protocollo di handshaking non riesce a stabilire la connessione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche di controllo remoto**, selezionare la periferica di controllo remoto.
3. Fare clic su **Reinializza** nella parte inferiore della finestra di dialogo **Configurazione dello studio** per reinizializzare la periferica selezionata.

NOTA

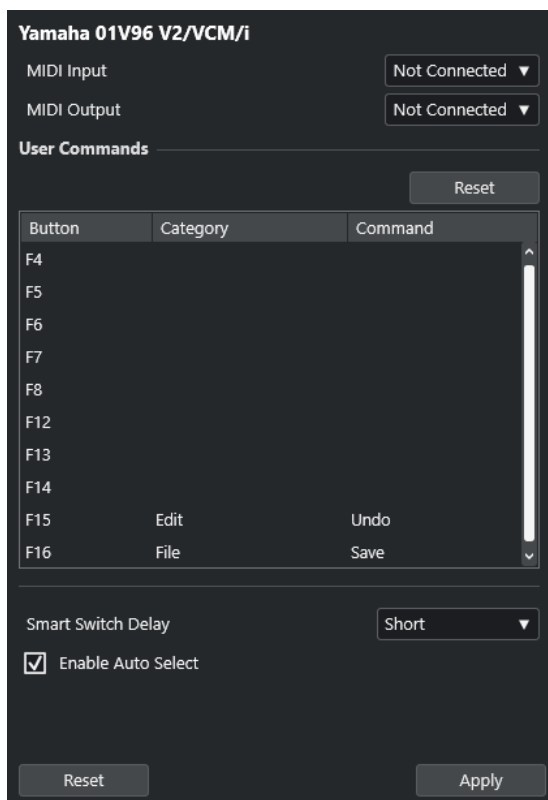
Per reinizializzare tutte le periferiche presenti nell'elenco **Periferiche di controllo remoto**, fare clic su **Reinializza tutti i dispositivi** nell'angolo superiore-sinistro della finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione dello studio](#) a pag. 13

Opzioni globali per le periferiche di controllo remoto

Nella pagina relativa alla propria periferica di controllo remoto potrebbero essere disponibili delle funzioni globali.



Ingresso MIDI

Consente di selezionare un ingresso MIDI.

Uscita MIDI

Consente di selezionare un'uscita MIDI.

Comandi utente

Elenca i controlli o i pulsanti della propria periferica di controllo remoto.

Smart Switch Delay

Consente di specificare un valore di ritardo per la funzione smart switch. Le funzioni che supportano il comportamento smart switch vengono attivate per tutto il tempo in cui si tiene premuto il pulsante.

Attiva selezione autom.

Per le periferiche remote dotate di controlli sensibili al tocco, questa funzione seleziona automaticamente un canale quando si tocca un fader. Per le periferiche non dotate della funzionalità di sensibilità al tocco, il canale viene selezionato quando si muove il fader.

Periferiche di controllo remoto e automazione

È possibile scrivere i dati di automazione tramite le periferiche di controllo remoto.

Se la periferica remota utilizzata non dispone di controlli sensibili al tocco e si desidera sostituire i dati di automazione esistenti in modalità **Scrittura**, considerare quanto segue:

- Assicurarsi di muovere solamente il controller che si intende sostituire.
- Arrestare la riproduzione per disattivare la modalità **Scrittura**.

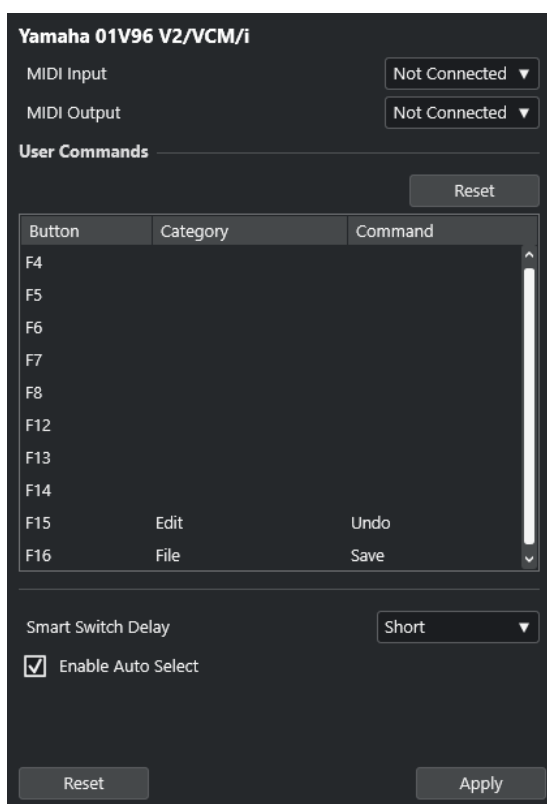
Come risultato si ottiene che tutti i dati del parametro corrispondente vengono sostituiti a partire dalla posizione in cui è stato mosso il controllo, fino alla posizione di arresto della riproduzione.

Assegnazione dei comandi alle periferiche di controllo remoto

È possibile assegnare alle periferiche di controllo remoto un qualsiasi comando di Cubase al quale sia possibile assegnare un comando da tastiera.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco delle **Periferiche di controllo remoto**, selezionare la propria periferica. Nella sezione **Comandi utente**, i controlli o i pulsanti della propria periferica di controllo remoto sono elencati nella colonna **Pulsante**.



3. Fare clic sulla colonna **Categoria** per il controllo al quale si intende assegnare un comando di Cubase e selezionare la categoria desiderata dal menu a tendina.
 4. Fare clic sulla colonna **Comando** e selezionare il comando di Cubase desiderato dal menu a tendina. Le voci disponibili nel menu dipendono dalla categoria selezionata.
 5. Fare clic su **Applica**.
-

RISULTATO

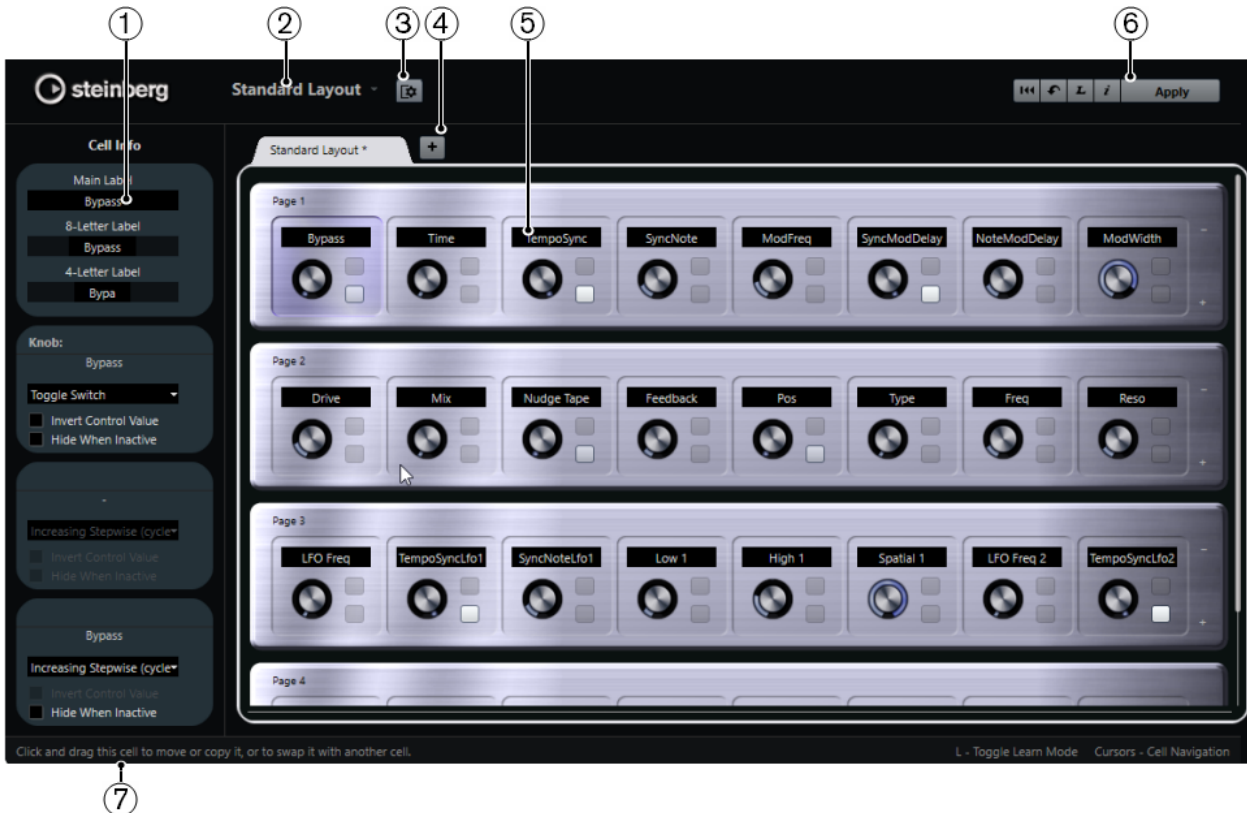
La funzione selezionata viene assegnata al pulsante o al controllo della periferica di controllo remoto.

LINK CORRELATI
[Comandi da tastiera](#) a pag. 900

Remote Control Editor

Il **Remote Control Editor** consente di definire delle mappature personalizzate sui controlli dei dispositivi hardware supportati. Questa funzionalità è utile nei casi in cui la mappatura automatica dei parametri dei plug-in sulle periferiche di controllo remoto non è sufficientemente intuitiva.

- Per aprire il **Remote Control Editor**, fare clic-destro sul pannello del plug-in che si desidera controllare in remoto e selezionare **Remote Control Editor**.



1 Inspector

Contiene le impostazioni e le assegnazioni dei parametri per la cella selezionata. Nella sezione superiore si trovano le impostazioni relative alle etichette di testo. Nella sezione inferiore sono disponibili le impostazioni riferite a potenziometri e interruttori.

2 Selezione del layout

Visualizza il nome del layout. Fare clic per selezionare un layout diverso.

3 Configura il layout delle celle

Consente di aprire la finestra **Configurazione del layout delle celle** in cui è possibile specificare il numero di celle per pagina e selezionare il layout degli interruttori per le pagine. Per specificare il numero di interruttori per una cella, attivare o disattivare gli interruttori desiderati.

4 Aggiungi un nuovo layout hardware

Aggiunge un nuovo layout per un particolare tipo di hardware. Per rimuovere un layout, fare clic sul rispettivo pulsante **Chiudi**.

5 Sezione dei layout

Visualizza i layout che rappresentano le periferiche hardware utilizzate per il controllo in remoto dei parametri dei plug-in. In questa sezione è possibile modificare l'assegnazione dei parametri, il nome nell'etichetta di testo, la configurazione della cella e l'ordine delle celle e delle pagine.

6 Barra degli strumenti

Visualizza gli strumenti di lavoro per la configurazione dei layout.

7 Barra di stato

Visualizza una serie di informazioni su un elemento quando vi si posiziona sopra il puntatore del mouse nella finestra dell'editor.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti del Remote Control Editor](#) a pag. 628

Barra degli strumenti del Remote Control Editor

Visualizza una serie di strumenti di lavoro per la configurazione del layout.

Rimuovi tutte le assegnazioni



Rimuove tutte le assegnazioni dei parametri.

Ottieni il layout di fabbrica di default / Copia il layout dagli altri pannelli



Consente di riportare il layout corrente alle impostazioni predefinite, oppure di copiare le impostazioni di una pagina in un'altra.

Attiva/Disattiva la modalità Apprendi



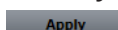
Consente di attivare/disattivare modalità **Apprendi** per il **Remote Control Editor**.

Attiva/Disattiva la vista di ispezione delle assegnazioni



Visualizza l'assegnazione corrente di tutte le celle in un layout.

Applica il layout corrente



Salva le impostazioni. Se l'unità hardware supporta questa funzione, le modifiche si riflettono immediatamente sui rispettivi controlli.

Configurazione del controllo

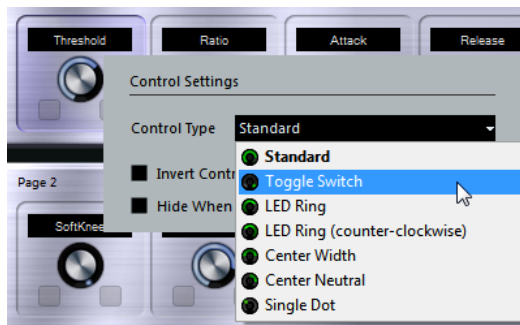
È possibile definire lo stile di controllo degli interruttori o dei potenziometri per i quali è stata assegnata una funzione. Questo include l'anello a LED o il cambio del suo comportamento (passando ad esempio dalla rappresentazione continua dei valori alla modalità acceso/spento).

Per aprire il pannello **Configurazione del controllo** fare clic-destro sul controllo.

NOTA

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 uno stile dei LED non definito.

Interruttore alternato

Un potenziometro con 2 stati.

Anello a LED

Un anello a LED intorno al potenziometro. Il valore aumenta spostandosi in senso orario.

Anello a LED (senso antiorario)

Un anello a LED intorno al potenziometro. Il valore aumenta spostandosi in senso antiorario.

Centrale - Larghezza

Un anello LED che inizia alla posizione centrale in alto. All'aumentare del valore, viene visualizzato un LED che cresce in entrambe le direzioni.

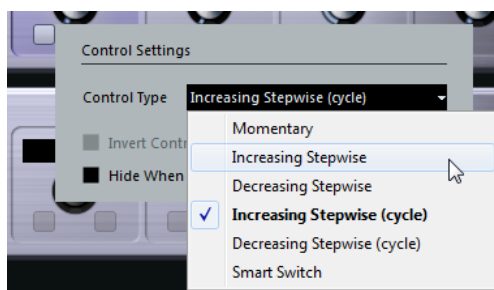
Centrale - Neutrale

Un quadrante che parte in posizione superiore-centrale e che può essere spostato verso sinistra o destra, come fosse un controllo del panorama.

Punto singolo

Un anello a LED intorno al potenziometro. Il valore aumenta spostandosi in senso orario, con un punto a indicare il valore corrente.

Tipi di controllo per gli interruttori



Per gli interruttori, sono disponibili le seguenti opzioni:

Momentaneo

Attiva la funzione assegnata per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto l'interruttore.

Incremento graduale

Scorre tra le diverse impostazioni disponibili fino a quando viene raggiunto il valore massimo.

Decremento graduale

Scorre tra le diverse impostazioni disponibili in ordine inverso, fino a quando viene raggiunto il valore minimo.

Incremento graduale (ciclo)

Scorre tra le diverse impostazioni disponibili, ricominciando da capo col valore minimo quando viene raggiunto il valore massimo.

Decremento graduale (ciclo)

Scorre tra le diverse impostazioni disponibili in ordine inverso, ricominciando da capo col valore massimo quando viene raggiunto il valore minimo.

Smart Switch

Alterna due diversi stati ogni volta che si preme l'interruttore. Se si tiene premuto l'interruttore viene attivata la modalità **Momentaneo**.

Inverti il valore del controllo

Inverte lo stato/il 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. Nella barra degli strumenti del **Remote Control Editor**, fare clic su **Attiva/Disattiva la modalità Apprendi**.
 2. Selezionare il controllo che si desidera assegnare a un parametro del plug-in.
 3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su un parametro nel pannello del plug-in.
 - Fare doppio-clic su un controllo nel **Remote Control Editor** e selezionare un parametro dall'elenco dei parametri del plug-in disponibili.
 4. Premere **Esc** per terminare la modalità **Apprendi**.
-

RISULTATO

Il parametro viene assegnato al controllo.

NOTA

Per rimuovere l'assegnazione dei parametri per una cella, attivare la modalità **Apprendi**, selezionare la cella desiderata e premere **Canc** o **Backspace**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti del Remote Control Editor](#) a pag. 628

Modifica del layout

Nella sezione Layout è possibile eseguire diverse operazioni di editing e organizzare le pagine in base alle proprie esigenze.

- Per navigare da una cella all'altra, utilizzare i tasti cursore.
- Per scorrere i controlli nelle celle in modalità **Apprendi**, premere **Shift** e utilizzare i tasti cursore.
- Per scorrere tra i diversi layout, utilizzare **Tab** e **Shift-Tab**.
- 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

La funzione di trascinamento ha effetto anche tra pagine differenti.

- Per aggiungere una pagina a un layout, fare clic su **Aggiungi una nuova pagina**.



- Per rimuovere una pagina, fare clic su **Rimuovi la pagina corrente**.
- Per specificare l'etichetta di una cella, utilizzare i primi tre campi di testo nell'**Inspector**.
Il primo campo di testo mostra 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.

NOTA

Ciò è particolarmente utile se le periferiche hardware utilizzate dispongono di campi valori che visualizzano solo un numero limitato di caratteri.

Controlli rapidi delle tracce

Se si dispone di una periferica esterna di controllo remoto, è possibile configurarla in modo da controllare fino a 8 parametri per ciascuna traccia audio, MIDI o instrument utilizzando le funzionalità dei **Controlli rapidi** di Cubase.

Per visualizzare i **Controlli rapidi delle tracce** per una traccia specifica, selezionare la traccia dall'elenco tracce e, nell'**Inspector**, aprire la sezione **QC**.

LINK CORRELATI

[Controlli rapidi delle tracce](#) a pag. 579

[Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote](#) a pag. 589

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

Configurazione dei controlli rapidi delle tracce con i controller remoti (Stile Cubase)

I **Controlli rapidi delle tracce** diventano uno strumento particolarmente potente se utilizzati in combinazione con un controller remoto.

Si consiglia di impostare i **Controlli rapidi delle tracce** nell'**Assistente di mappatura MIDI Remote** e di utilizzare la finestra di dialogo **Configurazione dello studio** solamente se sono già stati utilizzati i **Controlli rapidi delle tracce** con una versione precedente di Cubase.

PREREQUISITI

L'uscita MIDI della periferica di controllo remoto è collegata a un ingresso MIDI della propria interfaccia MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Controlli rapidi delle tracce**.
3. Aprire il menu a tendina **Ingresso MIDI** e selezionare un ingresso MIDI.
4. Facoltativo: aprire il menu a tendina **Uscita MIDI** e selezionare un'uscita MIDI.
5. Fare clic su **Applica**.
6. Attivare la funzione **Apprendi**.
7. Nella colonna **Nome del controllo**, selezionare **QuickControl 1**.
8. Nella propria periferica MIDI, muovere il controllo che si intende collegare al primo controllo rapido.
9. Selezionare lo slot successivo nella colonna **Nome del controllo** e ripetere i passaggi precedenti.
10. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

I **Controlli rapidi delle tracce** sono ora collegati agli elementi di controllo della periferica MIDI. Se si muove un elemento di controllo, il valore del parametro che è assegnato a uno dei **Controlli rapidi delle tracce** corrispondente cambia di conseguenza.

NOTA

La configurazione del controller remoto per i **Controlli rapidi delle tracce** viene salvata globalmente ed è quindi indipendente da qualsiasi progetto.

LINK CORRELATI

[Pagina Dispositivo generico \(Stile Cubase\)](#) a pag. 634

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

Attivazione della modalità pick-up per i controlli hardware (Stile Cubase)

La **Modalità pick-up** consente di cambiare i parametri dei **Controlli rapidi** configurati senza il rischio di modificarne accidentalmente i valori precedenti. Questa funzionalità è utile se si desidera che il controllo configuri il parametro al valore in cui era stato impostato l'ultima

volta. Se si muove un controllo hardware, il parametro cambia solamente quando il controllo raggiunge il valore precedente.

NOTA

Questa regola si applica solamente ai controller hardware i cui controlli utilizzano degli intervalli specifici.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Controlli rapidi delle tracce** o **Controlli rapidi VST**.
 3. Attivare l'opzione **Modalità pick-up**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Controlli rapidi VST

Se si dispone di una periferica esterna di controllo remoto, è possibile controllare fino a 8 parametri di un VST instrument tramite le funzionalità dei **Controlli rapidi VST** in Cubase.

LINK CORRELATI

[Pannello di controllo dei VST instrument](#) a pag. 556

[Pannello di controllo degli effetti](#) a pag. 380

[Utilizzo dei controller MIDI supportati con MIDI Remote](#) a pag. 589

[Configurazione dei controlli rapidi focalizzati nell'assistente di mappatura MIDI Remote](#) a pag. 611

[Controlli Rapidi VST nel rack VSTi \(Stile Cubase\)](#) a pag. 633

Controlli Rapidi VST nel rack VSTi (Stile Cubase)

I **Controlli rapidi VST** consentono di controllare in remoto un VST instrument direttamente all'interno del rack **VSTi**.

Per visualizzare i **Controlli rapidi VST** nel rack **VSTi**, attivare **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**.

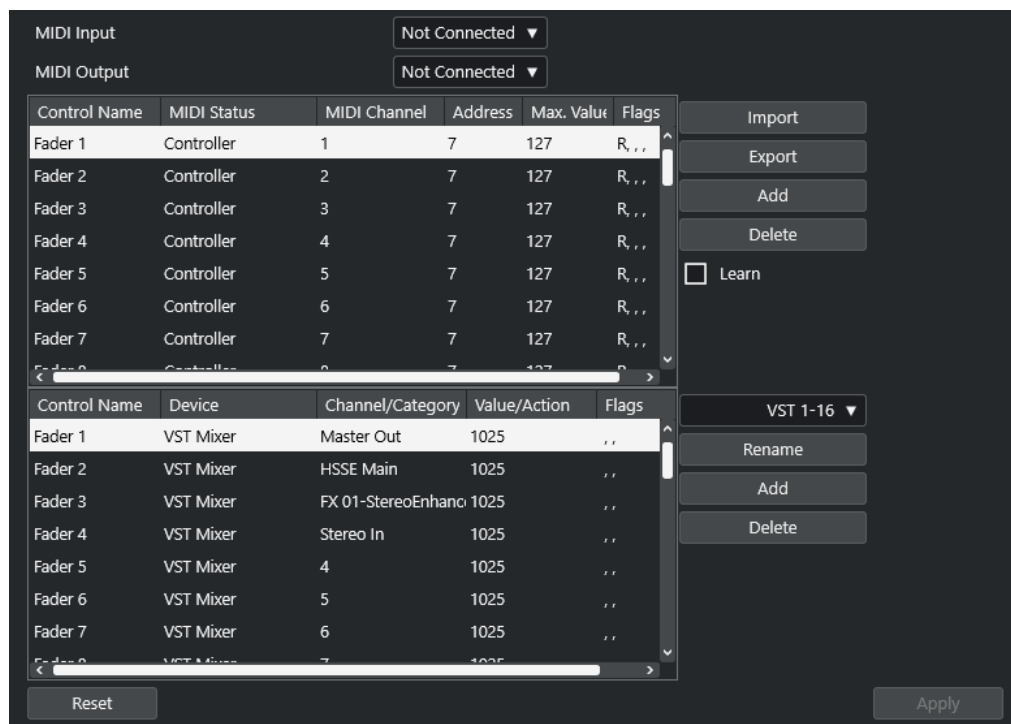
3 Imposta il focus del controllo in remoto per i controlli rapidi VST

Consente di attivare i **Controlli rapidi VST** per controllare in remoto il VST instrument.

Pagina Dispositivo generico (Stile Cubase)

È possibile utilizzare un controller MIDI generico per controllare in remoto la quasi totalità delle funzioni di Cubase. Dopo aver configurato il **Dispositivo generico**, è possibile controllare i parametri specificati tramite la periferica MIDI di controllo remoto.

- Per aprire la pagina **Dispositivo generico**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e, dall'elenco **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Dispositivo generico**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Ingresso MIDI

Consente di selezionare la porta di ingresso MIDI alla quale è collegato il dispositivo di controllo remoto.

Uscita MIDI

Consente di selezionare la porta di uscita MIDI alla quale è collegato il dispositivo di controllo remoto.

Configurazione del controllo in remoto via MIDI

La tabella superiore visualizza la configurazione del controllo in remoto via MIDI della propria periferica di controllo remoto.

Assegnazione dei controlli di Cubase

La tabella inferiore consente di assegnare i controlli di Cubase alla propria periferica di controllo remoto.

LINK CORRELATI

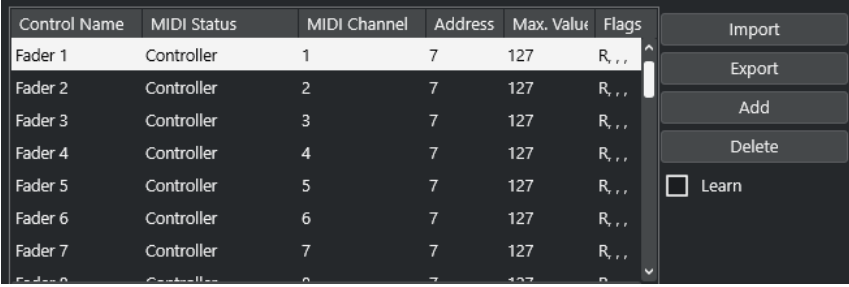
[Sezione Configurazione del controllo in remoto via MIDI](#) a pag. 635

[Sezione Assegnazione dei controlli di Cubase](#) a pag. 636

Sezione Configurazione del controllo in remoto via MIDI

La sezione relativa alla configurazione del controllo in remoto via MIDI è visualizzata nella tabella superiore della pagina di configurazione del **Dispositivo generico**.

- Per aprire le impostazioni del **Dispositivo generico**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e, dall'elenco **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Dispositivo generico**.



Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags
Fader 1	Controller	1	7	127	R...
Fader 2	Controller	2	7	127	R...
Fader 3	Controller	3	7	127	R...
Fader 4	Controller	4	7	127	R...
Fader 5	Controller	5	7	127	R...
Fader 6	Controller	6	7	127	R...
Fader 7	Controller	7	7	127	R...

Nella tabella superiore sono disponibili le seguenti opzioni:

Nome del controllo

Fare doppio-clic su questo campo per modificare il nome per il controllo e inserire ad esempio il nome scritto sulla console. Questo cambio di nome si riflette automaticamente nella tabella inferiore.

Stato MIDI

Consente di specificare il tipo di messaggio MIDI inviato da parte del controllo.

Canale MIDI

Consente di selezionare il canale MIDI sul quale viene trasmesso il controller.

Indirizzo

Consente di specificare il numero del controller continuo, l'altezza di una nota o l'indirizzo di un controller continuo NRPN/RPN.

Valore max.

Consente di specificare il valore massimo trasmesso dal controllo. Questo valore viene usato dal programma per adattare l'intervallo di valori del controller MIDI a quello dei parametri del programma.

Bandierine

Consente di selezionare una delle seguenti bandierine:

- **Ricevi**
Attivare questa opzione se il messaggio MIDI deve essere processato in ricezione.
- **Trasmetti**
Attivare questa opzione se deve essere trasmesso un messaggio MIDI quando cambia il corrispondente valore nel programma.
- **Relativo**
Attivare questa opzione se il controllo è un encoder rotativo a corsa infinita, che riporta il numero di giri al posto di un valore assoluto.
- **Pick-up**

Attivare questa opzione per fare in modo che il controllo imposti il parametro sul valore in cui era stato configurato l'ultima volta.

I pulsanti e le opzioni a destra della tabella hanno le seguenti funzioni:

Importa

Consente di importare i file di configurazione per il controllo remoto salvati in precedenza.

Esporta

Consente di esportare la configurazione corrente sotto forma di un file con estensione **.xml**.

Aggiungi

Aggiunge i controlli in fondo alla tabella.

Elimina

Rimuove il controllo selezionato dalla tabella.

Apprendi

Consente di assegnare dei messaggi MIDI attraverso la funzione di apprendimento.

Sezione Assegnazione dei controlli di Cubase

È possibile specificare la sezione Assegnazione dei controlli di Cubase nella tabella inferiore della pagina di configurazione del **Dispositivo generico**. Ciascuna riga nella tabella è assegnata al controller nella riga corrispondente della tabella di configurazione del controllo remoto MIDI.

- Per aprire le impostazioni del **Dispositivo generico**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e, dall'elenco **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Dispositivo generico**.

Control Name	Device	Channel/Category	Value/Action	Flags
Fader 1	VST Mixer	Master Out	1025	..
Fader 2	VST Mixer	HSSE Main	1025	..
Fader 3	VST Mixer	FX 01-StereoEnhanc	1025	..
Fader 4	VST Mixer	Stereo In	1025	..
Fader 5	VST Mixer	4	1025	..
Fader 6	VST Mixer	5	1025	..
Fader 7	VST Mixer	6	1025	..
Fader 8	VST Mixer	7	1025	..

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Nome del controllo

Riflette il nome del controllo selezionato nella scheda superiore.

Periferica

Consente di selezionare la periferica di Cubase da controllare.

Canale/Categoria

Consente di selezionare il canale o la categoria di comandi da controllare.

Valore/Azione

Consente di selezionare il parametro del canale da controllare. Se viene selezionata l'opzione **Comando**, è possibile specificare qui l'**Azione** della categoria.

Bandierine

Consente di selezionare una delle seguenti bandierine:

- **Pulsante**
Attivare questa opzione se il parametro deve essere modificato solamente se il messaggio MIDI ricevuto visualizza un valore diverso da 0.
- **Alterna**
Attivare questa opzione se il valore del parametro deve essere alternato tra il valore minimo e quello massimo ogni volta che viene ricevuto un messaggio MIDI. È possibile combinare le opzioni **Pulsante** e **Alterna** per i controlli remoti che non mantengono lo stato di un pulsante. Questa funzionalità è utile per controllare lo stato di mute con una periferica dove, la pressione del pulsante Mute lo attiva, mentre il suo rilascio lo disattiva.
- **Non automatizzato**
Attivare questa opzione per fare in modo che il valore del parametro non venga automatizzato.

I pulsanti a destra della tabella presentano le seguenti funzioni:

Menu a tendina Banco

Consente di scorrere tra i banchi. Questa funzionalità è necessaria se ad esempio la propria periferica di controllo MIDI dispone di 16 fader del volume e si stanno utilizzando 32 canali della **MixConsole** in Cubase.

Rinomina

Consente di rinominare il banco selezionato.

Aggiungi

Aggiunge dei banchi al menu a tendina.

Elimina

Rimuove il banco selezionato dal menu a tendina.

LINK CORRELATI

[Periferiche e funzioni assegnabili](#) a pag. 637

Periferiche e funzioni assegnabili

La colonna **Periferiche** nell'elenco delle assegnazioni dei controlli di Cubase riporta una lista delle periferiche di Cubase che è possibile controllare.

Comando

Consente di assegnare i comandi di Cubase ai quali può essere assegnato un comando da tastiera. Se si seleziona **Aggiungi una traccia** nella colonna **Canale/Categoria** e **Audio** nella colonna **Valore/Azione**, è possibile ad esempio aggiungere delle tracce audio tramite la propria periferica MIDI.

Gestore dei controlli Rapidi VST

Consente di assegnare i **Controlli rapidi VST**. Se si seleziona **Periferica** nella colonna **Canale/Categoria** e una delle opzioni di **Controllo rapido** nella colonna **Valore/Azione**, è possibile controllare il **Controllo rapido VST** tramite la propria periferica MIDI.

Mixer

Consente di controllare le funzioni della **MixConsole**. Se si seleziona uno dei canali disponibili o l'opzione **Selezionato** nella colonna **Canale/Categoria** e una delle opzioni nella colonna **Valore/Azione**, è possibile controllare la funzione di quel canale specifico o del canale selezionato tramite la propria periferica MIDI.

Trasporto

Consente di controllare le funzioni di trasporto. Se si seleziona **Periferica** nella colonna **Canale/Categoria** e una delle opzioni nella colonna **Valore/Azione**, è possibile controllare la funzione tramite la propria periferica MIDI.

Metronomo

Consente di controllare le funzioni del metronomo. Se si seleziona **Periferica** nella colonna **Canale/Categoria** e una delle opzioni nella colonna **Valore/Azione**, è possibile controllare la funzione tramite la propria periferica MIDI.

VST Mixer

Consente di controllare le funzioni della **MixConsole**. Se si seleziona uno dei canali disponibili o l'opzione **Selezionato** nella colonna **Canale/Categoria** e una delle opzioni nella colonna **Valore/Azione**, è possibile controllare la funzione di quel canale specifico o del canale selezionato tramite la propria periferica MIDI.

NOTA

È anche possibile controllare tutti i **VST instrument** che sono stati aggiunti nella **Finestra progetto** e che sono elencati nella colonna **Periferica**.

Assegnazione dei messaggi MIDI in modalità apprendimento

È possibile assegnare i messaggi MIDI in modalità **Apprendi**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Nell'elenco delle **Periferiche di controllo remoto**, selezionare **Dispositivo generico**.
 3. Attivare la funzione **Apprendi**.
 4. Selezionare il controllo nella tabella in alto e muovere il controllo corrispondente sulla periferica MIDI utilizzata.
-

RISULTATO

I valori dei parametri **Stato MIDI**, **Canale MIDI** e **Indirizzo** vengono automaticamente impostati sui valori dei controlli che sono stati mossi.

NOTA

Se si utilizza la funzione **Apprendimento** 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 i diversi valori di un parametro program change per controllare parametri differenti in Cubase.

Se non si ottengono i risultati attesi, provare invece ad utilizzare il valore **Prog. Change**.

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
- Valori di **Trasposizione** e **Velocity** nella linea info

NOTA

Per convertire le impostazioni della traccia in eventi MIDI reali, selezionare **MIDI > Congela i parametri MIDI** oppure **MIDI > Unisci MIDI nel loop**.

LINK CORRELATI

[Fusione degli eventi MIDI in una nuova parte](#) a pag. 655

Parametri delle tracce MIDI

I parametri delle tracce MIDI si trovano nella sezione più in cima dell'**Inspector** e nella sezione **Assegnazione** delle tracce MIDI e instrument.

Si tratta di impostazioni che agiscono sulla funzionalità di base delle tracce (Mute, Solo, Abilita la registrazione, ecc.) o che 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
- Panorama MIDI
- Ritardo della traccia

LINK CORRELATI

[Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI](#) a pag. 129

Parametri MIDI

I parametri MIDI consentono di modificare gli eventi MIDI nel corso della riproduzione.

È possibile utilizzarli per i seguenti scopi:

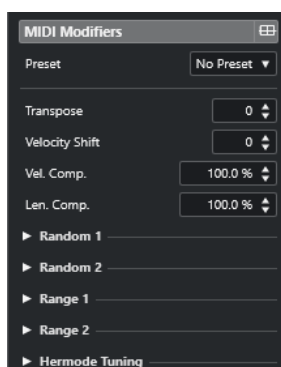
- Per modificare degli eventi MIDI già esistenti nelle tracce MIDI o instrument.
- Per modificare degli eventi MIDI suonati dal vivo.

NOTA

Quando si suona 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

- Per aprire la sezione **Parametri MIDI**, selezionare una traccia MIDI e, nell'**Inspector**, fare clic su **Parametri MIDI**.



NOTA

Per confrontare il risultato ottenuto a seguito dell'applicazione dei parametri con il materiale 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 produrre risultati strani e indesiderati.

Cambio di 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 **Cambio di velocity**, comportano l'espansione dell'intervallo di velocity.

IMPORTANTE

La velocity massima è 127, non importa quanto si tenti di espandere l'intervallo.

NOTA

Combinare questa impostazione con il parametro **Cambio di 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 1/Casuale 2

Consente di introdurre delle variazioni casuali a diverse proprietà delle note MIDI.

Intervallo 1/Intervallo 2

Consente di specificare un'altezza o un intervallo di velocity e di forzare tutte le note in modo da adattare a questo intervallo, oppure di escludere dalla riproduzione tutte le note che si trovano al di fuori di esso.

Intonazione Hermode

Attivare l'opzione **Applica l'intonazione** per applicare l'intonazione Hermode alle note che vengono riprodotte su questa traccia. Attivare l'opzione **Usa per l'analisi** per utilizzare le note suonate su questa traccia per il calcolo della re-intonazione.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione della scala musicale](#) a pag. 781

Impostazione di 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 una delle sezioni **Casuale** e, nel menu a tendina **Destinazione casuale**, selezionare la proprietà che si desidera randomizzare.
 4. Specificare i limiti della funzione di randomizzazione nei campi valori.
I valori variano tra il valore minimo e il valore massimo. Non è possibile impostare un valore minimo più alto rispetto al valore massimo.
 5. Facoltativo: ripetere la procedura per altri valori casuali.
 6. 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 di randomizzazione aprendo il menu a tendina **Destinazione casuale** e selezionando **Disatt**.

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 una delle sezioni **Intervallo** e, nel menu a tendina **Destinazione intervallo**, 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 sezioni **Intervallo**.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per disattivare la funzione, aprire il menu a tendina **Destinazione intervallo** e selezionare **Disatt.**

Modalità per gli intervalli

Il menu a tendina **Destinazione intervallo** offre diverse modalità di intervallo tra cui scegliere. 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 G-8) 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**.

Filtro vel.

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**.

Applicazione dell'intonazione Hermode

L'intonazione Hermode consente di modificare l'intonazione delle note suonate. Questa funzionalità consente di creare delle frequenze con elevato grado di purezza per ciascun intervallo ad esempio di quinta o di terza. La re-intonazione agisce solamente sulle singole note, mantenendo le relazioni di altezza tra tonalità e note stesse. Si tratta di 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. Aprire la sezione **Intonazione Hermode** e attivare **Applica l'intonazione**.
4. Attivare l'opzione **Utilizza per l'analisi** per utilizzare le note suonate per calcolare la re-intonazione.

NOTA

Se si utilizzano delle tracce contenenti parti di piano acustico, attivare l'opzione **Utilizza per l'analisi** e disattivare **Applica l'intonazione**. In tal modo, si evita che il pianoforte venga riaccordato, poiché ciò genererebbe un suono innaturale.

5. Selezionare **Progetto > Configurazione del progetto** per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del 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. Con i VST instrument che supportano le funzionalità Note Expression, questo 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.

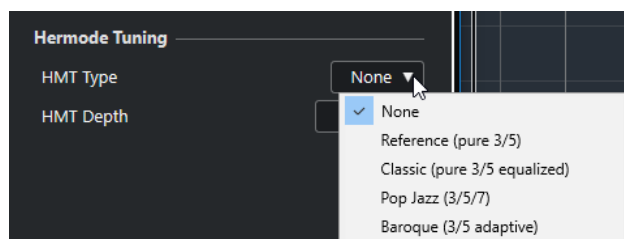
LINK CORRELATI

[Intonazione Hermode](#) a pag. 643

Intonazione Hermode

È possibile selezionare diversi tipi di intonazione Hermode.

- Per selezionare un tipo di intonazione Hermode, selezionare **Progetto > Configurazione del 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, oltre alle 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.

Congelamento dei parametri MIDI

È possibile applicare tutte le impostazioni di filtro alla traccia selezionata in maniera permanente. Le impostazioni vengono applicate agli eventi nella traccia e tutti i parametri vengono impostati a zero.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia MIDI.
2. Selezionare **MIDI > Congela i parametri MIDI**.

RISULTATO

Le seguenti impostazioni vengono congelate:

- Varie impostazioni nella sezione superiore dell'**Inspector**, come ad esempio il **Ritardo della traccia**.
- Le impostazioni nella sezione **Assegnazione**, come ad esempio **Selettore del programma** e **Selettore del banco**.
- Le impostazioni della sezione **Parametri MIDI**, come **Trasposizione**, **Cambio di veloc.**, **Comp. veloc.** e **Compress. durata**.
- Le impostazioni **Trasposizione** e **Velocity** della linea info.

LINK CORRELATI

[Sezione Impostazioni di base per le tracce MIDI](#) a pag. 129

Valori di trasposizione e velocity nella linea info

È possibile modificare nella linea info della **Finestra progetto** i valori di trasposizione e di velocity per le parti e gli eventi MIDI selezionati. Questa operazione agisce solamente 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 **Velocity** per compensare la velocity per le parti selezionate.
Il valore viene aggiunto alle velocity delle note nelle parti considerate.

LINK CORRELATI

[Linea info dell'Editor dei tasti](#) a pag. 710

[Linea info dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 756

Utilizzo delle periferiche MIDI

La finestra **Gestione dei dispositivi MIDI** consente di lavorare con le periferiche MIDI, cioè delle rappresentazioni di unità hardware MIDI esterne.

È possibile installare delle periferiche MIDI preset o definirne di nuove. Questa funzionalità è utile per il controllo globale e la selezione delle patch.

Messaggi program change e selezione banco

Per selezionare una patch, cioè un suono nella periferica MIDI collegata, è necessario inviare un messaggio program change alla periferica.

Messaggi Program Change

È possibile registrare i messaggi program change o inserirli in una parte MIDI. È possibile aprire la sezione **Assegnazione** dell'**Inspector** della traccia MIDI e selezionare un valore nel campo **Selettore del programma**.

I messaggi program change consentono di scegliere tra 128 diverse patch all'interno della propria periferica MIDI.

Messaggi di selezione banco

Molti strumenti MIDI contengono un elevato numero di posizioni delle patch. Per renderle disponibili direttamente da Cubase, è necessario inviare dei messaggi di selezione banco.

I messaggi di selezione banco consentono di scegliere tra 128 diversi programmi all'interno della propria periferica MIDI.

Se la periferica utilizzata supporta la funzione di selezione dei banchi MIDI, è possibile aprire la sezione **Assegnazione** dell' **Inspector** per la traccia MIDI e scegliere un valore nel campo **Selettore del banco** per selezionare un banco. Utilizzare quindi il campo **Selettore del programma** per selezionare un programma in questo banco.



Sfortunatamente, i diversi produttori di strumenti utilizzano schemi differenti per definire le modalità con cui vengono realizzati i messaggi di selezione dei banchi. Ciò può creare confusione e rendere difficile selezionare il suono corretto. Inoltre, la selezione delle patch in base ai numeri risulta essere inutilmente complicato, considerando che la maggior parte degli strumenti all'avanguardia utilizza dei nomi per le proprie patch.

La finestra **Gestione dei dispositivi MIDI** consente di specificare le periferiche MIDI in uso e di selezionare a quale periferica è assegnata ciascuna traccia. Questa operazione consente di selezionare le patch in base al nome tramite l'elenco tracce o la sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**.

LINK CORRELATI

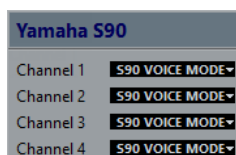
[Gestione dei dispositivi MIDI](#) a pag. 647

Banchi di patch

L'elenco **Banchi di patch** può avere due o più banchi principali, a seconda della periferica selezionata.

La ragione di ciò sta nel fatto che differenti tipi di patch vengono gestiti in modo diverso dagli strumenti. In generale, le patch sono dei programmi regolari che vengono suonati uno alla volta. Le performance possono invece essere combinazioni di programmi, che possono essere suddivisi sulla tastiera, disposti su più livelli, oppure usati per la riproduzione multi timbrica, ecc.

Per le periferiche dotate di più banchi è possibile selezionare l'opzione **Assegnazione del banco** per specificare il banco che deve essere utilizzato da uno specifico canale MIDI.



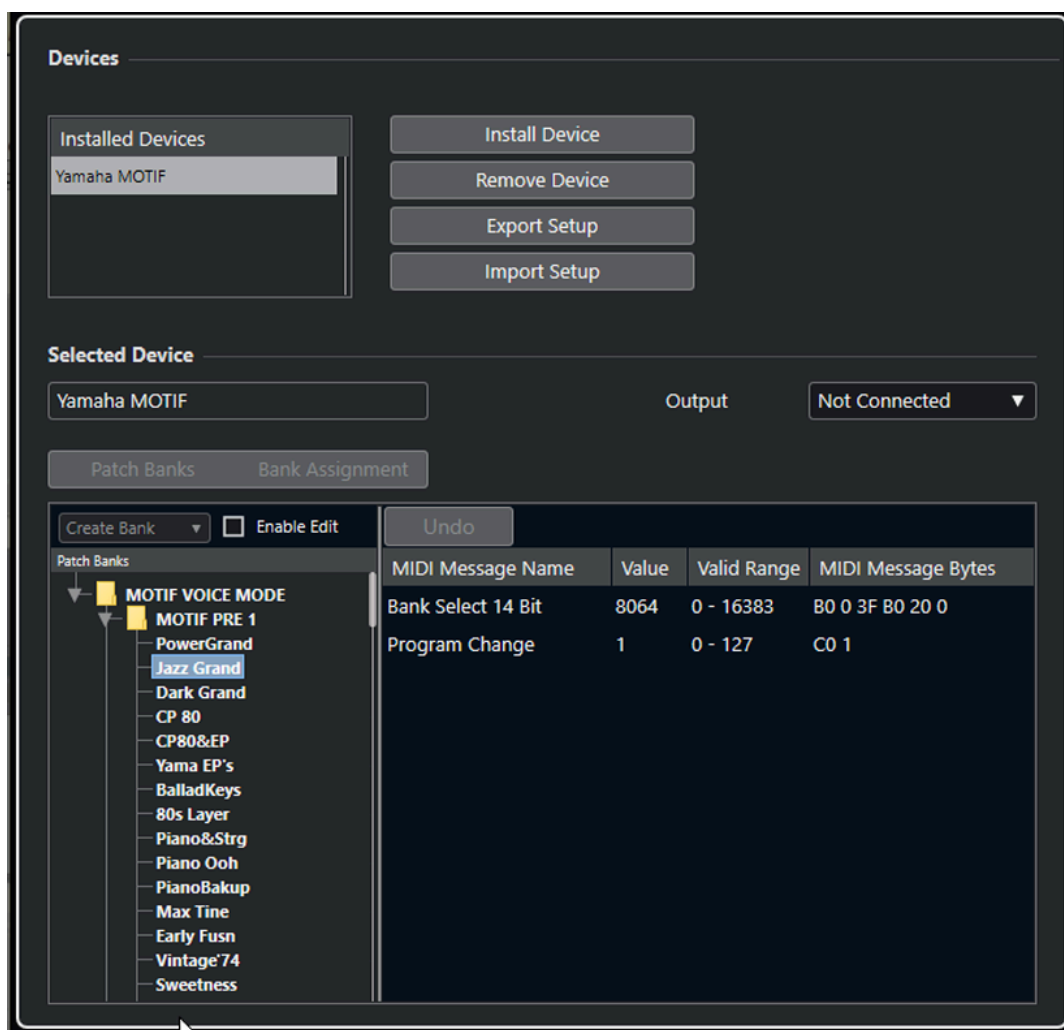
L'opzione **Assegnazione del banco** definisce quale banco viene visualizzato quando si selezionano per nome i programmi per la periferica nell'elenco tracce o nell'**Inspector**.

Molti strumenti utilizzano ad esempio il canale MIDI 10 come canale esclusivo per la batteria. In questo caso, selezionare il banco **Drums** o **Rhythm Set** o **Percussion** per il canale 10 dall'elenco. Questo consente di scegliere tra diversi kit di batteria nell'elenco tracce o nell'**Inspector**.

Gestione dei dispositivi MIDI

La finestra **Gestione dei dispositivi MIDI** consente di installare delle periferiche MIDI preset o di definirne di nuove.

- Per aprire la finestra **Gestione dei dispositivi MIDI**, selezionare **Studio > Più opzioni > Gestione dei dispositivi MIDI**.



Elenco dei dispositivi installati

Riporta un elenco dei dispositivi MIDI collegati e delle relative configurazioni importate.

Installa periferica

Consente di installare una periferica preset. Questi preset sono semplici script contenenti i nomi delle patch, che non includono alcuna mappatura dei parametri e dei controlli delle periferiche e non comprendono i pannelli grafici.

Per maggiori informazioni sugli script con i nomi delle patch, consultare il manuale separato **Periferiche MIDI**.

Rimuovi periferica

Rimuove la periferica selezionata.

Esporta la configurazione

Esporta la configurazione della periferica MIDI sotto forma di file XML.

Importa configurazione

Consente di importare un file XML relativo alla configurazione di una periferica MIDI. Le configurazioni delle periferiche possono includere le relative mappature, i pannelli e/o le informazioni sulle patch. Le configurazioni delle periferiche, una volta importate vengono aggiunte anche all'elenco delle periferiche installate.

Uscita

Consente di selezionare un'uscita MIDI per la periferica selezionata.

Abilita la modifica

Attivare questa opzione per abilitare le operazioni di modifica della periferica selezionata.

Comandi

Consente di modificare la periferica selezionata. La struttura delle patch per la periferica selezionata è visualizzata a sinistra.

Messaggi MIDI

Mostra quali messaggi MIDI vengono inviati per selezionare la patch che è evidenziata nell'elenco sulla sinistra.

Comandi per le patch

Nella sezione **Gestione dei dispositivi MIDI**, le patch possono essere strutturate in banchi, cartelle e preset.

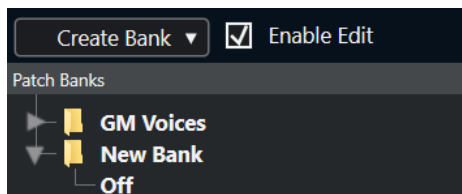
NOTA

Attivare l'opzione **Abilita la modifica** per utilizzare il menu a tendina dei comandi per la periferica selezionata.

Il menu a tendina dei comandi contiene le seguenti voci:

Crea banco

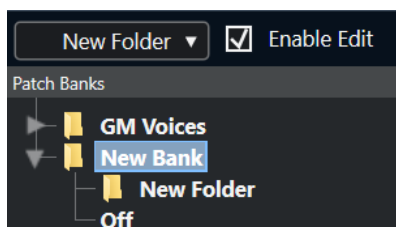
Consente di creare un nuovo banco nell'elenco **Banchi di patch**. È possibile rinominare il banco, cliccandoci sopra e inserendo un nuovo nome.



Se si specifica più di un banco, accanto al pulsante **Banchi di patch** viene aggiunto un pulsante **Assegnazione del banco**.

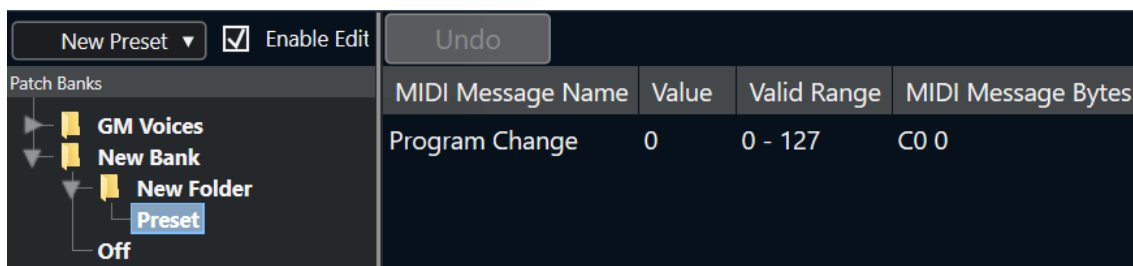
Nuova cartella

Crea una nuova sotto-cartella nel banco o nella cartella selezionati. Questa può corrispondere a un gruppo di patch nella periferica MIDI, oppure rappresentare un semplice modo di categorizzare i suoni.



Nuovo preset

Aggiunge un nuovo preset nel banco o nella cartella selezionati. Se lo si seleziona, gli eventi MIDI corrispondenti vengono visualizzati sulla destra. Il valore program change predefinito per un nuovo preset è 0, ma è possibile regolare il numero nella colonna **Valore**.



È possibile spostare i preset tra i banchi e le cartelle mediante trascinamento.

Aggiungi più preset

Consente di impostare un intervallo di preset e di aggiungerli al banco o alla cartella selezionati.

NOTA

È possibile rimuovere i banchi, le cartelle e i preset selezionandoli e premendo **Backspace**.

IMPORTANTE

Per maggiori dettagli su come gli eventi MIDI vengono usati per la selezione delle patch nella periferica MIDI, consultare la relativa documentazione.

LINK CORRELATI

[Funzioni per l'aggiunta dei preset](#) a pag. 650

[Banchi di patch](#) a pag. 647

Funzioni per l'aggiunta dei preset

Se si aggiunge o si seleziona un preset per il banco o la cartella selezionati, sulla destra diventano disponibili delle funzioni supplementari. Se si aggiungono più preset, si apre la finestra di dialogo **Aggiungi più preset** contenente delle funzioni supplementari.

Sono disponibili le seguenti colonne:

Nome del messaggio MIDI

Il nome del messaggio MIDI.

- Per modificare un evento, cliccarci sopra e selezionare un'altra opzione dal menu a tendina.
- Per aggiungere un altro evento, fare clic sotto l'ultimo evento e selezionare un'opzione dal menu a tendina.
- Per rimuovere un evento, selezionarlo e premere **Canc** o **Backspace**.

IMPORTANTE

Se si inserisce un evento **Selezione banco**, ricordarsi che, in base alla periferica utilizzata, è necessario selezionare **CC: BankSelect MSB**, **Selezione del banco 14 bit**, **Selezione del banco 14 bit 'MSB-LSB Swapped'** o altre opzioni.

Valore

Il valore di un evento.

Byte del messaggio MIDI

I byte del messaggio dell'evento.

Intervallo valido

L'intervallo valido dell'evento.

Nome predefinito

È possibile specificare un nome predefinito per più preset. Gli eventi aggiunti assumono questo nome, seguito da un numero.

Installazione delle periferiche MIDI preset

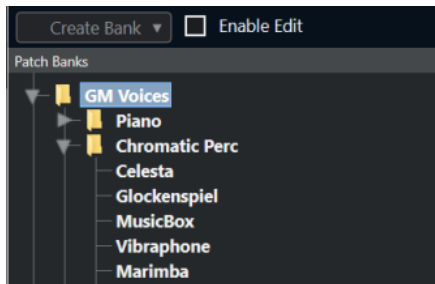
È possibile installare delle periferiche MIDI preset, cioè degli script con i nomi delle patch che non includono la mappatura delle periferiche.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Più opzioni > Gestione dei dispositivi MIDI**.
 2. Fare clic su **Installa periferica**.
 3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi periferica MIDI**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare lo script della periferica dall'elenco.
 - Selezionare **GM Device** o **XG Device** se la propria periferica non si trova nell'elenco ma è compatibile con questi standard, quindi digitare il nome dello strumento nella finestra di dialogo successiva.
 4. Fare clic su **OK**.
 5. Selezionare la periferica dall'elenco **Periferiche installate** e aprire il menu a tendina **Uscita**.
 6. Selezionare l'uscita MIDI alla quale è collegata la periferica.
-

RISULTATO

Viene visualizzata la struttura dello script con i nomi delle patch. In genere, sono presenti uno o più layer di banchi o gruppi contenenti delle patch.



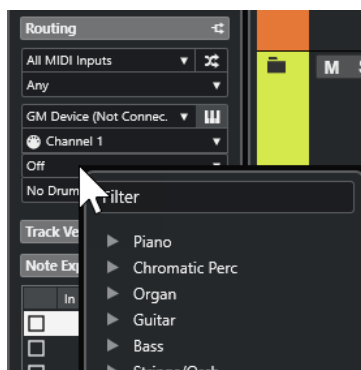
Selezione delle patch per le periferiche installate

Se è stata installata una periferica e la si seleziona dal menu a tendina **Assegnazione uscita** di una traccia MIDI, è possibile selezionare le patch in base al nome.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia MIDI che si intende associare alla periferica installata.
2. Nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**, selezionare la periferica installata.
In questo modo, la traccia MIDI viene assegnata all'uscita MIDI, come specificato per la periferica nella sezione **Gestione dei dispositivi MIDI**. I campi **Selettore del banco** e **Selettore del programma** vengono sostituiti da un singolo campo **Selettore del programma** che riporta la dicitura **Disattivato**.
3. Aprire il **Selettore del programma**.

Viene visualizzato un elenco di programmi simile a quello presente nella finestra **Gestione dei dispositivi MIDI**.



4. Selezionare una voce dall'elenco.

RISULTATO

Il messaggio MIDI corrispondente viene inviato alla periferica.

Rinomina delle patch nelle periferiche

Se sono stati sostituiti alcuni dei preset di fabbrica con delle proprie patch personalizzate, è possibile modificare la periferica in modo che l'elenco dei nomi delle patch coincida effettivamente con la periferica.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Più opzioni > Gestione dei dispositivi MIDI**.
2. Selezionare la periferica dall'elenco **Periferiche installate**.
Assicurarsi che sia selezionata la scheda **Banchi di patch**.
3. Attivare l'opzione **Abilita la modifica**.
4. Nell'elenco **Banchi di patch**, individuare la patch da rinominare e fare clic sul relativo nome.
5. Inserire un nuovo nome e premere **Invio**.

RISULTATO

La patch viene rinominata.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per evitare di modificare inavvertitamente la patch, disattivare l'opzione **Abilita la modifica**.

Definizione di nuove periferiche MIDI

È possibile definire delle nuove periferiche MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Più opzioni > Gestione dei dispositivi MIDI**.
2. Fare clic su **Installa periferica**.
3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi periferica MIDI**, selezionare **Definisci nuovo**.
4. Fare clic su **OK**.

5. Nella finestra di dialogo **Crea una nuova periferica MIDI**, digitare il nome della periferica e attivare i canali MIDI che si intende utilizzare.
 6. Fare clic su **OK**.
 7. Selezionare la periferica nell'elenco **Periferiche installate**.
 8. Attivare l'opzione **Abilita la modifica** e utilizzare il menu a tendina dei comandi per organizzare la struttura delle patch della nuova periferica.
-

Funzioni MIDI

Le funzioni MIDI consentono di modificare in maniera permanente gli eventi o le parti MIDI all'interno della **Finestra progetto** o in un editor MIDI.

I tipi di eventi sui quali hanno effetto le funzioni MIDI dipendono dalla funzione utilizzata, dalla finestra attiva e dalla selezione corrente:

- Nella **Finestra progetto**, le funzioni MIDI si applicano a tutte le parti selezionate e hanno effetto su tutti gli eventi rilevanti in esse contenuti.
- Negli editor MIDI, le funzioni MIDI si applicano a tutti gli eventi selezionati. Se non è selezionato alcun evento, le modifiche hanno effetto su tutti gli eventi presenti nelle parti modificate.

NOTA

Alcune funzioni MIDI si applicano solamente agli eventi MIDI di un determinato tipo. Ad esempio, il comando **Elimina i controller** si applica solamente agli eventi dei controller MIDI.

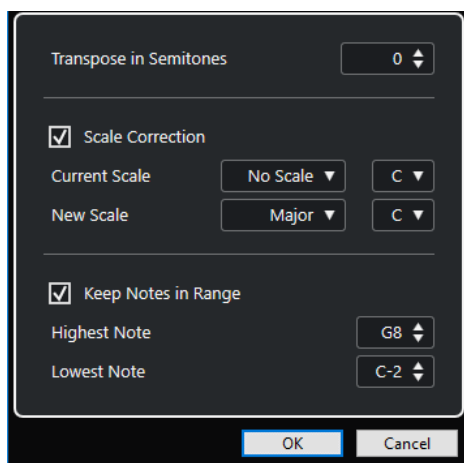
LINK CORRELATI

[Parametri in tempo reale](#) a pag. 639

Finestra di dialogo Configurazione della trasposizione

La finestra di dialogo **Configurazione della trasposizione** contiene una serie di impostazioni per la trasposizione degli eventi selezionati.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione della trasposizione**, selezionare le note MIDI che si intende trasporre e selezionare **MIDI > Configurazione della trasposizione**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Trasponi in semitoni

Imposta l'entità della trasposizione.

Correzione della scala

Consente di trasporre le note selezionate alla nota più prossima di uno specifico tipo di scala. In tal modo è possibile modificare l'altezza e la tonalità.

- Selezionare una fondamentale e un tipo per la scala corrente dai menu a tendina **Scala attuale**.
- Selezionare una fondamentale e un tipo per la nuova scala dai menu a tendina **Nuova scala**.

NOTA

Se la nuova fondamentale differisce dalla fondamentale corrente, si ottiene una tonalità completamente diversa.

Mantieni le note nell'intervallo

Consente di limitare la trasposizione delle note ai valori specificati tramite i parametri **Nota più alta** e **Nota più bassa**.

NOTA

Le note che dovessero trovarsi al di fuori di questo intervallo dopo la trasposizione vengono spostate su un'altra ottava, mantenendo però, se possibile, la corretta altezza trasposta. Se l'intervallo tra il limite superiore e il limite inferiore è molto stretto, la nota viene trasposta il più lontano possibile, cioè sulle note specificate con i valori **Nota più alta** e **Nota più bassa**. Se si impostano i parametri **Nota più alta** e **Nota più bassa** sullo stesso valore, tutte le note vengono trasposte a questa altezza.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione della scala musicale](#) a pag. 781

Fusione degli eventi MIDI in una nuova parte

È possibile fondere tutti gli eventi MIDI in una nuova parte, applicare dei parametri MIDI e generare una nuova parte.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Mettere in mute le tracce o le parti che non si desidera includere nell'operazione di fusione.
 - Mettere in solo la traccia contenente gli eventi che si desidera includere nell'operazione di fusione.
2. Impostare i localizzatori sinistro e destro in modo che delimitino l'area per la quale si desidera eseguire la fusione.

NOTA

Sono inclusi solo gli eventi il cui inizio si trova all'interno di quest'area.

3. Facoltativo: selezionare una traccia per la nuova parte.
Se non si seleziona alcuna traccia, viene creata una nuova traccia MIDI. Se sono selezionate più tracce MIDI, la nuova parte viene inserita sulla prima traccia selezionata.
4. Selezionare **MIDI > Fondi il MIDI nel loop**.

5. Nella finestra di dialogo **Opzioni di fusione dei dati MIDI**, apportare le modifiche desiderate.
 6. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Viene creata una nuova parte tra i localizzatori sulla traccia di destinazione, contenente gli eventi MIDI processati.

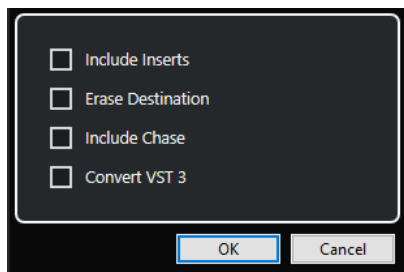
LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Opzioni di fusione dei dati MIDI](#) a pag. 656

[Congelamento dei parametri MIDI](#) a pag. 644

La finestra di dialogo Opzioni di fusione dei dati MIDI

- Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni di fusione dei dati MIDI**, selezionare una parte MIDI e selezionare **MIDI > Fondi il MIDI nel loop**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Includi gli insert

Applica i parametri MIDI.

Cancella la destinazione

Elimina i dati MIDI che si trovano tra i localizzatori sinistro e destro sulla traccia di destinazione.

Includi l'inseguimento degli eventi

Include gli eventi posizionati al di fuori dalla parte selezionata ma che fanno riferimento ad essa nel processamento (ad esempio a un evento Program Change che si trova appena prima del localizzatore sinistro).

Converti VST 3

Converte in dati MIDI tutti i dati VST 3 che si trovano all'interno dell'area selezionata.

LINK CORRELATI

[La funzione Insegu](#) a pag. 228

Applicazione degli effetti a una singola parte

È possibile applicare i parametri MIDI a una singola parte.

PROCEDIMENTO

1. Configurare i parametri MIDI per quella parte.
2. Collocare i localizzatori ai bordi della parte.
3. Dall'elenco tracce, selezionare la traccia contenente la parte desiderata.

4. Selezionare **MIDI > Fondi il MIDI nel loop**.
 5. Nella finestra di dialogo **Opzioni di fusione dei dati MIDI**, attivare l'opzione **Cancella la destinazione**.
 6. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Viene creata una nuova parte sulla stessa traccia contenente gli eventi processati. La parte originale viene eliminata.

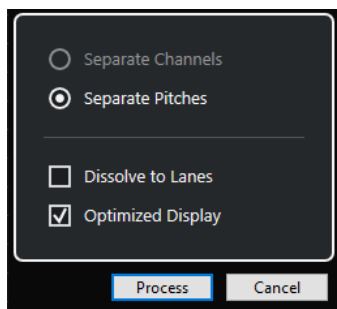
DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Disattivare o reinizializzare tutti i parametri MIDI, in modo che la traccia sia riprodotta come in precedenza.

Finestra di dialogo Dissolvi la parte

È possibile separare gli eventi MIDI presenti in una parte in base ai canali o alle altezze e dissolvere la parte su diverse tracce o corsie.

- Per aprire la finestra di dialogo **Dissolvi la parte**, selezionare la parte MIDI che si intende dissolvere e selezionare **MIDI > Dissolvi la parte**.



Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Separa per canali

Separa gli eventi MIDI in base al canale di appartenenza. Questa funzionalità è utile per le parti MIDI impostate sul canale MIDI **Qualsiasi** che contengono eventi su diversi canali MIDI.

Separa per altezza delle note

Separa gli eventi MIDI in base al canale. Questa funzionalità è utile per le tracce di batteria e di percussioni, nelle quali in genere, a diverse altezze corrispondono suoni separati.

Dissolvi sulle corsie

Dissolve la parte sulle corsie.

Visualizzazione ottimizzata

Rimuove automaticamente le aree silenziose delle parti risultanti.

NOTA

Questa opzione non è disponibile quando è attivata l'opzione **Dissolvi sulle corsie**.

Dissolvimento delle parti su canali separati

È possibile dissolvere le parti MIDI che contengono eventi su canali MIDI differenti e distribuirli su delle nuove parti all'interno di nuove tracce (una per ogni canale MIDI trovato).

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti contenenti gli eventi MIDI su diversi canali.
 2. Selezionare **MIDI > Dissolvi la parte**.
 3. Attivare l'opzione **Separa per canali**.
 4. Fare clic su **Processa**.
-

RISULTATO

Per ciascun canale MIDI utilizzato nelle parti selezionate viene creata una nuova traccia MIDI e impostata sul canale MIDI corrispondente. Ciascun evento viene copiato nella parte sulla traccia con il canale MIDI corrispondente e le parti originali vengono messe in mute.

Configurazione dei canali MIDI

Se si imposta una traccia sul canale MIDI **Qualsiasi**, ciascun evento MIDI viene riprodotto sul rispettivo canale MIDI originale invece che su un canale impostato per l'intera traccia.

Le tracce impostate sul canale **Qualsiasi** sono utili in due situazioni:

- Si registrano più canali MIDI contemporaneamente.
Ad esempio, si può avere una tastiera MIDI suddivisa in più zone, ciascuna delle quali trasmette i dati MIDI su un canale diverso. Impostando il canale su **Qualsiasi**, è possibile riprodurre la registrazione con suoni diversi per ciascuna zona (poiché le varie note MIDI sono riprodotte su canali MIDI diversi).
- È stato importato un file MIDI di tipo 0.
I file MIDI di 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.

Dissolvimento delle parti su altezze separate

È possibile dissolvere le parti MIDI che contengono eventi di altezza differente e distribuirli su delle nuove parti all'interno di nuove tracce (una per ogni altezza MIDI trovata). Ciò è particolarmente utile se vengono utilizzate altezze diverse per separare suoni differenti, come ad esempio delle 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 gli eventi MIDI di diversa altezza.
 2. Selezionare **MIDI > Dissolvi la parte**.
 3. Attivare l'opzione **Separa per altezza delle note**.
 4. Fare clic su **Processa**.
-

RISULTATO

Per ciascuna altezza MIDI utilizzata nelle parti selezionate viene creata una nuova traccia MIDI. Ciascun evento viene copiato nella parte sulla traccia per l'altezza corrispondente e le parti originali vengono messe in mute.

Ripetizione degli eventi MIDI dei loop della traccia indipendenti

È possibile ripetere gli eventi MIDI all'interno di un loop della traccia indipendente per riempire una parte MIDI. Questa funzionalità è utile se si intende convertire gli eventi di un loop della traccia indipendente in eventi MIDI veri e propri.

PREREQUISITI

È stato configurato un loop della traccia indipendente ed è aperto l'**Editor dei tasti**. La parte termina dopo la fine del loop della traccia indipendente.

PROCEDIMENTO

- Selezionare **MIDI > Ripeti loop**.

RISULTATO

Gli eventi del loop della traccia indipendente vengono ripetuti fino alla fine della parte. Gli eventi che si trovano a destra del loop della traccia indipendente vengono sostituiti.

LINK CORRELATI

[Configurazione del loop della traccia indipendente](#) a pag. 454

Estensione delle note MIDI

È possibile estendere le note MIDI in modo che raggiungano le note successive.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti** è aperta una parte MIDI contenente alcuni eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi nota che si desidera estendere fino alle note successive.
2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Legato**.

RISULTATO

Gli eventi nota selezionati vengono estesi fino all'inizio delle note successive.

NOTA

Per specificare uno spazio vuoto o una sovrapposizione per questa funzione, regolare il parametro **Sovrapposizione del legato** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica-MIDI**).

LINK CORRELATI

[L'Inspector dell'Editor dei tasti](#) a pag. 711

Fissare la durata delle note MIDI

È possibile impostare la durata delle note MIDI selezionate sul valore del parametro **Quantizzazione della durata**.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti** è aperta una parte MIDI contenente alcuni eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** aprire il menu a tendina **Quantizzazione della durata** e selezionare il valore di durata desiderato.
 2. Selezionare gli eventi nota per i quali si desidera impostare la velocity su un valore fisso.
 3. Selezionare **MIDI > Funzioni > Durate fisse**.
-

RISULTATO

Gli eventi nota selezionati vengono impostati sul valore **Quantizzazione della durata** specificato.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

Impostazione di un valore fisso per la velocity delle note MIDI

È possibile impostare la velocity delle note MIDI selezionate sul valore fisso **Velocity di inserimento delle note**.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti** è aperta una parte MIDI contenente alcuni eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** aprire il menu a tendina **Configura le velocity di inserimento** e selezionare un valore di velocity.
 2. Selezionare gli eventi nota per i quali si desidera impostare la velocity su un valore fisso.
 3. Selezionare **MIDI > Funzioni > Velocity fissa**.
-

RISULTATO

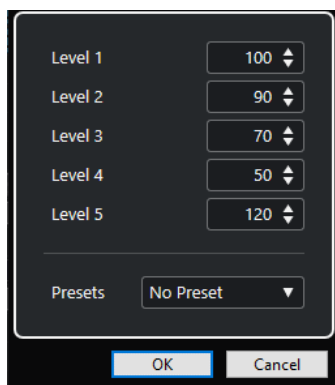
Gli eventi nota selezionati vengono impostati sul valore **Velocity di inserimento delle note** specificato.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

Finestra di dialogo Velocity di inserimento del MIDI

- Per accedere alla finestra di dialogo **Velocity di inserimento del MIDI**, aprire il menu a tendina **Configura le velocity di inserimento** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** e selezionare **Impostazioni**.



Campi del livello

Consentono di definire i valori di velocity che sono visualizzati nel menu a tendina

Configura le velocity di inserimento.

Preset

Consente di salvare i valori di velocity sotto forma di preset.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

[Impostazione di un valore fisso per la velocity delle note MIDI](#) a pag. 660

[Finestra di dialogo Velocity](#) a pag. 662

Renderizzazione dei dati del pedale del sustain in valori di durata delle note

È possibile renderizzare i dati del pedale del sustain in valori di durata delle note. Questa funzionalità è utile se sono stati registrati dei dati MIDI con una tastiera MIDI e un pedale del sustain e si desidera estendere le note MIDI vere e proprie per tutta la durata di pressione del pedale, così da poter modificare successivamente le note stesse.

PREREQUISITI

Sono stati registrati dei dati MIDI utilizzando una tastiera MIDI e un pedale del sustain. La parte MIDI è aperta nell'**Editor dei tasti**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi nota.
2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Pedali -> Valori di durata delle note**.

RISULTATO

Le note selezionate vengono allungate in modo da coincidere con la posizione di rilascio del pedale del sustain e gli eventi di attivazione/disattivazione del controller del sustain vengono rimossi.

Eliminazione delle sovrapposizioni

È possibile eliminare le sovrapposizioni delle note di uguale o diversa altezza. Questa funzionalità è utile se gli strumenti MIDI utilizzati non sono in grado di gestire gli eventi sovrapposti.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi nota.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina sovrapposizioni (mono)**.
 - Selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina sovrapposizioni (poli)**.
-

RISULTATO

Le note MIDI che si sovrappongono vengono accorciate, in modo che nessuna nota inizi prima del termine di un'altra nota.

Modifica delle velocity

È possibile manipolare la velocity delle note.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi nota.
 2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Velocity**.
 3. Aprire il menu a tendina **Tipo** e selezionare un'opzione.
 4. A seconda del **Tipo** scelto, inserire un valore per i parametri **Fattore** e **Quantità** o un valore per i campi **Limite superiore** e **Limite inferiore**.
 5. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

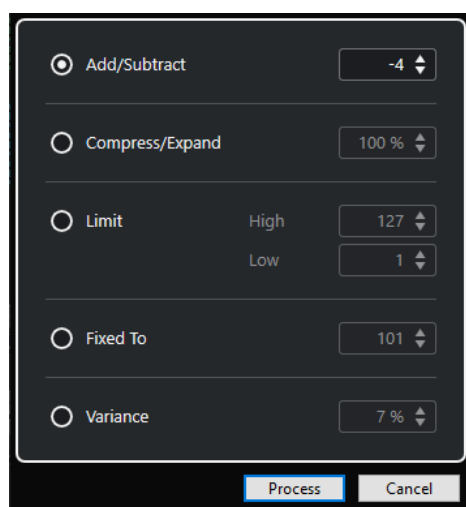
Le velocity delle note vengono modificate in base alle impostazioni definite.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Velocity](#) a pag. 662

Finestra di dialogo Velocity

- Per aprire la finestra di dialogo **Velocity**, selezionare una parte MIDI e selezionare **MIDI > Funzioni > Velocity**.



Aggiungi/Sottrai

Aggiunge il valore specificato al valore della velocity. È possibile inserire valori positivi o negativi.

Comprimi/Espandi

Comprime o espande l'intervallo dinamico delle note MIDI del valore specificato. Possono essere inseriti valori compresi tra 0 e 300%. Un fattore superiore a 1 (oltre il 100%) espande le differenze tra i valori di velocity, mentre utilizzando un fattore inferiore a 1 (sotto il 100%) vengono compresse.

- Per comprimere l'intervallo dinamico, utilizzare dei fattori inferiori al 100%.
Dopo aver processato la compressione, è possibile aggiungere un valore di velocity per mantenere il livello di velocity medio.
- Per espandere l'intervallo dinamico, utilizzare dei fattori superiori al 100%.
Prima dell'espansione, è possibile regolare la velocity a metà dell'intervallo.

Limita

Limita i valori di velocity in modo che siano ricompresi tra i valori **Inferiore e Superiore**.

Fisso a

Fissa il valore di velocity al valore specificato.

Varianza

Imposta le velocity su un valore compreso tra il valore di velocity corrente e un valore più basso. È possibile specificare la percentuale di varianza.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

[Finestra di dialogo Velocity di inserimento del MIDI](#) a pag. 660

[Impostazione di un valore fisso per la velocity delle note MIDI](#) a pag. 660

Eliminazione delle note doppie

È possibile eliminare le note doppie dalle parti MIDI selezionate, a condizione che abbiano la stessa altezza e che si trovino esattamente alla stessa posizione della relativa controparte. Le note doppie possono comparire ad esempio quando si esegue una registrazione in modalità ciclo o dopo un processo di quantizzazione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la parte MIDI contenente le note doppie.
2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina le doppie**.

RISULTATO

Le note doppie vengono automaticamente eliminate.

Eliminazione dei dati dei controller

È possibile eliminare i dati dei controller dalle parti MIDI selezionate.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti MIDI che contengono i dati dei controller che si intende eliminare.

2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina i controller.**
-

RISULTATO

I dati dei controller vengono automaticamente eliminati.

Eliminazione dei dati dei controller continui

È possibile eliminare i dati dei controller continui dalle parti MIDI selezionate.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti MIDI che contengono i dati dei controller che si intende eliminare.
 2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina i controller continui.**
-

RISULTATO

I dati dei controller continui vengono automaticamente eliminati. Vengono comunque mantenuti gli eventi di tipo "acceso/spento", come ad esempio gli eventi del pedale sustain.

Limitazione del numero di voci polifoniche

È possibile limitare il numero di voci polifoniche nelle note o nelle parti MIDI selezionate. Questa funzionalità è utile se si dispone di uno strumento dalla polifonia limitata e si vuole avere la certezza che tutte le note vengano riprodotte.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le note o le parti MIDI che contengono le voci.
 2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Limita la polifonia.**
 3. Specificare il numero di voci che si intende utilizzare.
 4. Fare clic su **OK.**
-

RISULTATO

Le note vengono tagliate quanto serve, in modo che terminino prima che inizi la nota successiva.

Riduzione dei dati dei controller

È possibile ridurre i dati dei controller nelle parti MIDI selezionate. Questa funzione può essere utilizzata ad esempio per ridurre il carico sulle periferiche MIDI esterne nel caso in cui siano state registrate delle curve dei controller molto dense.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le parti MIDI contenenti i controller che si intende ridurre.
 2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Riduzione dei dati.**
-

RISULTATO

I dati dei controller vengono ridotti.

Estrazione dell'automazione MIDI

È possibile convertire i controller continui delle parti MIDI registrate in dati di automazione di una traccia MIDI, in modo da poterli modificare nella **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la parte MIDI contenente i dati dei controller continui.
2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Estrai l'automazione MIDI**.
3. Fare clic-destro sulla traccia MIDI o instrument nella **Finestra progetto** e selezionare **Mostra l'automazione utilizzata (tracce selezionate)**.

Vengono in tal modo visualizzati i dati dei controller MIDI nella traccia di automazione.

RISULTATO

Nella **Finestra progetto** viene creata una traccia di automazione per ciascun controller continuo presente nella parte MIDI.

Negli editor MIDI, i dati dei controller vengono automaticamente rimossi dalla corsia dei controller.

NOTA

Questo è valido solamente per i controller continui. Dati come aftertouch, pitchbend o SysEx non possono essere convertiti in dati di automazione di una traccia MIDI.

Inversione dell'ordine dei riproduzione degli eventi MIDI

È possibile invertire a livello ritmico l'ordine degli eventi selezionati o di tutti gli eventi nelle parti selezionate. In questo modo la riproduzione MIDI viene eseguita all'indietro. L'effetto che si ottiene è comunque diverso dall'inversione di una registrazione audio. Le singole note MIDI continuano a essere riprodotte come di consueto ma cambia l'ordine di riproduzione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi o la parte MIDI.
 2. Selezionare **MIDI > Funzioni > Inversione**.
-

RISULTATO

L'ordine di riproduzione degli eventi viene invertito mentre le singole note continuano a essere riprodotte come di consueto nello strumento MIDI. Tecnicamente, questa funzione inverte il messaggio note-on di una nota all'interno di una parte o di una selezione.

Inversione dell'ordine degli eventi MIDI selezionati

Questa funzione inverte l'ordine degli eventi selezionati, o di tutti gli eventi nelle parti selezionate, a livello 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.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare gli eventi o la parte MIDI.

2. Selezionare MIDI > Funzioni > Rifletti.

RISULTATO

L'ordine degli eventi viene invertito mentre lo strumento MIDI continua a riprodurre le singole note come di consueto. 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. 701

[Editor delle percussioni](#) a pag. 747

[Editor delle partiture](#) a pag. 732

Funzioni comuni negli editor MIDI

È possibile utilizzare gli strumenti di lavoro e le funzioni degli editor MIDI per processare in vari modi le parti MIDI.

Modifica del formato di visualizzazione del righello

È possibile modificare il formato di visualizzazione del righello. Per impostazione predefinita, il righello visualizza la linea del tempo nel formato di visualizzazione selezionato nella **Barra di trasporto**.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante freccia a destra del righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.
 - Fare clic-destro sul righello e selezionare un'opzione dal menu a tendina.
-

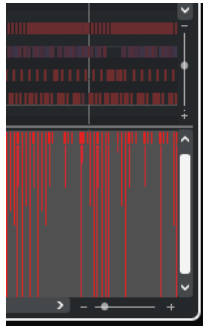
LINK CORRELATI

[Menu Formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 48

Operazioni di zoom negli editor MIDI

Gli editor MIDI offrono diverse opzioni per l'esecuzione delle operazioni di zoom:

- I cursori di zoom.



- Lo strumento di lavoro **Ingrandimento**.
- Il sotto menu **Ingrandimento** del menu **Modifica**.

NOTA

Per utilizzare lo strumento **Zoom** per le operazioni di zoom orizzontale e verticale, disattivare l'opzione **Modalità standard dello strumento 'Zoom': Solo zoom in orizzontale** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Zoom**).

LINK CORRELATI

[Modifica - Zoom](#) a pag. 936

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 con scostamento**.

Gestione degli eventi nota

Menu Colori degli eventi

È possibile selezionare diversi schemi di colori per gli eventi nota nell'editor MIDI.

- Per aprire il menu a tendina **Colori degli eventi**, fare clic su **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Velocity

Gli eventi nota assumono colori diversi in base ai relativi valori di velocity.

Altezza

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 se 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.).

Scala/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** e **Sound slot**, 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.

LINK CORRELATI

[Selezionare gli eventi nota](#) a pag. 671

[Selezione colori](#) a pag. 88

[Finestra di dialogo Configurazione dei colori degli eventi](#) a pag. 669

Finestra di dialogo Configurazione dei colori degli eventi

Le finestre di dialogo di configurazione dei colori degli eventi consentono di definire i colori per le proprietà degli eventi come le velocity, le altezze, i canali o gli accordi e le scale.

- Per aprire la finestra di dialogo di configurazione dei colori degli eventi per lo schema di colori selezionato, aprire il menu a tendina **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle percussioni** e selezionare **Impostazioni**.



Finestra di dialogo Configurazione dei colori delle altezze

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Campi dei colori

Fare clic su uno dei campi per aprire il pannello **Selezione colori** in cui è possibile specificare un nuovo colore.

Descrizione

Visualizza delle informazioni supplementari sull'utilizzo del colore.

OK

Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Selezione colori](#) a pag. 88

Impostazione dei colori delle altezze

È possibile configurare Cubase in modo che imposti il colore degli eventi in base all'altezza. La combinazione di colori viene definita nella finestra di dialogo di configurazione dei **Colori delle altezze**.

- Per aprire la finestra di dialogo di configurazione dei **Colori delle altezze**, aprire il menu a tendina **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, attivare **Altezza**, quindi selezionare **Impostazioni**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Campi dei colori

Fare clic su uno dei campi per aprire il pannello **Selezione colori** in cui è possibile specificare un nuovo colore.

Descrizione

Visualizza delle informazioni supplementari sull'utilizzo del colore.

OK

Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

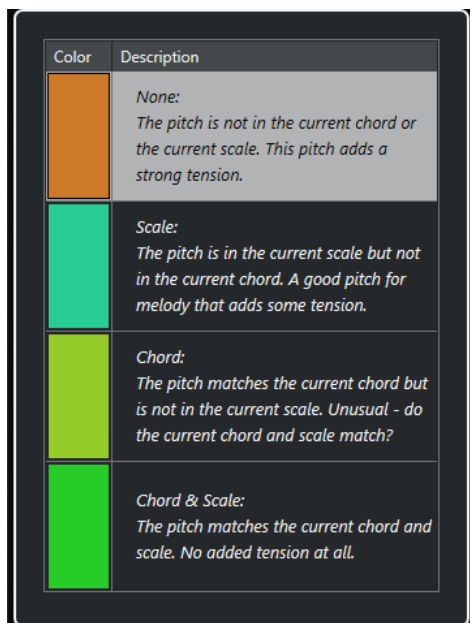
[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668





[Selezione colori](#) a pag. 88

Impostazione dei colori di accordi e scale

È possibile configurare Cubase in modo che imposti il colore degli eventi a seconda che corrispondano all'accordo o alla scala correnti, o a entrambi. La combinazione di colori viene definita nella finestra di dialogo di configurazione dei **Colori di accordi e scale**.

- Per aprire la finestra di dialogo di configurazione dei **Colori di accordi e scale** per gli eventi, aprire il menu a tendina **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, attivare **Scala/Accordi**, quindi selezionare **Impostazioni**.



Color	Description
	<i>None: The pitch is not in the current chord or the current scale. This pitch adds a strong tension.</i>
	<i>Scale: The pitch is in the current scale but not in the current chord. A good pitch for melody that adds some tension.</i>
	<i>Chord: The pitch matches the current chord but is not in the current scale. Unusual - do the current chord and scale match?</i>
	<i>Chord & Scale: The pitch matches the current chord and scale. No added tension at all.</i>

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Campi dei colori

Fare clic su uno dei campi per aprire il pannello **Selezione colori** in cui è possibile specificare un nuovo colore.

Descrizione

Visualizza delle informazioni supplementari sull'utilizzo del colore.

OK

Applica le modifiche e chiude la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Selezione colori](#) a pag. 88

Selezionare gli eventi nota

L'editor MIDI scelto determina quale tra i seguenti metodi viene applicato.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per tracciare un rettangolo di selezione intorno agli eventi nota da selezionare. È inoltre possibile fare clic sui singoli eventi.
- Utilizzare lo strumento **Seleziona un intervallo** per selezionare tutti gli eventi nota all'interno di uno specifico intervallo temporale.
- 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/rigo, premere **Shift** e fare doppio-clic su un evento nota.

NOTA

Se si selezionano le note nel riquadro di visualizzazione degli eventi, l'evento nota viene visualizzato in nero, mentre solo il bordo è visualizzato colorato. Nel display a tastiera, anche i tasti che corrispondono alle altezze delle note selezionate vengono visualizzati colorati.

LINK CORRELATI

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Sotto menu Seleziona per gli eventi nota](#) a pag. 672

[Modifica](#) a pag. 930

Sotto menu Seleziona per gli eventi nota

Il sotto menu **Seleziona** offre diverse opzioni per la selezione degli eventi nota.

- Per aprire il sotto menu **Seleziona** per un evento nota, selezionare l'evento e scegliere **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

[Eliminazione degli eventi nota](#) a pag. 673

Mettere in mute gli eventi nota

È possibile mettere in mute singoli eventi nota all'interno di un editor MIDI. Gli eventi nota in mute vengono esclusi 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**.

NOTA

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.

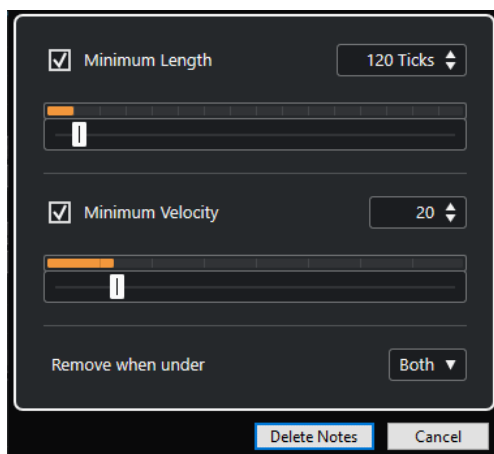
Eliminazione degli eventi nota

- Per eliminare gli eventi nota, cliccarci sopra con lo strumento **Cancella**, oppure selezionarli e premere **Backspace**.

Finestra di dialogo Elimina le note

La finestra di dialogo **Elimina le note** consente di eliminare gli eventi nota che non corrispondono a una specifica durata o velocity.

- Per aprire la finestra di dialogo **Elimina le note**, selezionare una parte MIDI nella **Finestra progetto** e selezionare **MIDI > Funzioni > Elimina le note**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Durata minima

Consente di impostare una durata minima delle note in tick. Le note di durata inferiore rispetto al valore impostato vengono eliminate. È possibile utilizzare il campo valori o il display grafico delle durate. Se si fa clic sul campo a destra del display grafico delle durate, la scala del display cambia. È possibile impostare questo valore su 1/4 di misura, una misura, due misure o quattro misure.

Velocity minima

Consente di impostare una velocity minima per le note. Le note con una velocity inferiore rispetto al valore impostato vengono eliminate.

Rimuovi quando al di sotto di

Questa opzione è disponibile solamente se le opzioni **Velocity minima** e **Durata minima** sono entrambe attivate. È possibile scegliere se entrambi i criteri o solo uno di essi devono essere soddisfatti affinché le note vengano eliminate.

Troncamento degli eventi

Lo strumento **Tronca** consente di troncatura la fine o l'inizio degli eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento **Tronca** 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 ed eseguire un trascinamento con 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** ed eseguire un trascinamento 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.

NOTA

Se sono selezionati più eventi nota e si regola 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/Opt** e trascinarli in una nuova posizione.
Se la funzione **Agganciamento** è attivata, essa determina le posizioni in cui è possibile copiare le note.
- Per copiare gli eventi nota selezionati e posizzarli 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/Opt** e trascinare il bordo destro degli eventi nota per crearne delle copie.



Individuazione di posizioni esatte mediante la funzione di agganciamento

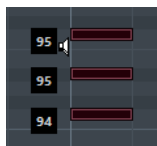
La funzione **Agganciamento** consente di limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale a determinate posizioni. Ciò consente di individuare più facilmente posizioni precise nel display delle note durante l'editing degli eventi nota in un editor MIDI. Le operazioni su cui agisce la funzione agganciamento includono lo spostamento, la duplicazione, l'inserimento, il ridimensionamento, ecc.

- Per attivare/disattivare la funzione di agganciamento, fare clic su **Agganciamento**.
Se si seleziona il formato di visualizzazione **Misure e movimenti**, la griglia di agganciamento viene regolata in base al valore di quantizzazione definito nella barra degli strumenti. Ciò consente l'applicazione della funzione agganciamento, non solo a valori nota regolari ma anche a griglie di tipo swing che sono state configurate nel **Pannello della 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 di inserimento delle note** della barra degli strumenti. La velocity può essere impostata in diversi modi.

- Utilizzare il modificatore degli strumenti per l'opzione **Modifica velocity** specificata nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modificatori degli strumenti di lavoro**). 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 o in basso per regolare il valore.



Le variazioni di valore sono applicate a tutte le note selezionate.

- Aprire il menu a tendina **Velocity di inserimento delle note** 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 di inserimento delle note** 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.

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

1. 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 attivare l'opzione **Loop della traccia indipendente**.
Se è stato definito un intervallo di loop nella **Finestra progetto**, esso viene nascosto nel righello dell'editor MIDI.
2. Fare **Ctrl/Cmd**-clic nel righello per specificare l'inizio del loop della traccia indipendente.
3. Fare **Alt/Opt**-clic nel righello per specificare la fine del loop della traccia indipendente.

RISULTATO

L'intervallo di loop indipendente è indicato in un colore differente.

L'inizio e la fine dell'intervallo di loop sono visualizzati nella linea di stato.

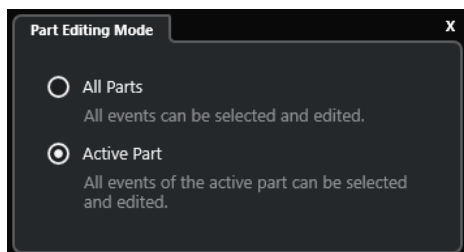
DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Per ripetere gli eventi dell'intervallo del loop e riempire la parte MIDI attiva, selezionare **MIDI > Ripeti loop**.

Pannello Modalità di modifica delle parti

Il pannello **Modalità di modifica delle parti** consente di definire esattamente quali eventi o parti possono essere selezionati e modificati quando nel riquadro di visualizzazione degli eventi si selezionano più eventi tramite un rettangolo di selezione.

- Per aprire il pannello **Modalità di modifica delle parti**, fare clic su **Modalità di modifica delle parti**  nella sezione **Selezione e impostazioni delle parti** della barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, dell'**Editor delle percussioni** o dell'**Editor elenco**.



Le seguenti opzioni determinano ciò che viene selezionato quando si traccia un rettangolo di selezione:

Tutte le parti

Seleziona tutti gli eventi di tutte le parti visibili.

Parte attiva

Seleziona gli eventi della parte attiva.

Gestione di parti MIDI multiple

La sezione **Selezione e impostazioni delle parti** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, dell'**Editor delle percussioni** e dell'**Editor elenco** contiene una serie di controlli e strumenti per lavorare con parti multiple.

Visualizza i bordi delle parti

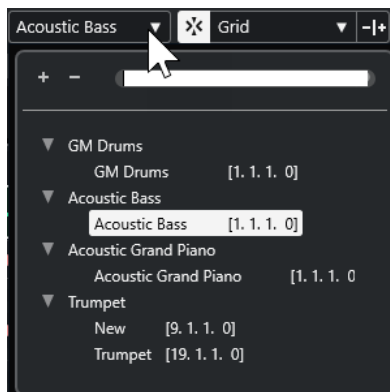
- Per visualizzare tutti i bordi definiti per la parte attiva, attivare l'opzione **Visualizza i bordi delle parti**.
Se questa opzione è attivata, tutte le parti, tranne quella attiva, vengono visualizzate in grigio chiaro.
- Per modificare la dimensione della parte, trascinarne i bordi.
I bordi della parte riportano il nome della parte attiva.

Modalità di modifica delle parti

- Per limitare le operazioni di modifica esclusivamente alla parte attiva, attivare la funzione **Parte attiva** nel pannello **Modalità di modifica delle parti**.

Attiva la parte per la modifica

Il menu a tendina **Attiva la parte per la modifica** elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor. L'elenco viene organizzato allo stesso modo dell'elenco tracce, e le parti vengono elencate sotto il nome della traccia corrispondente. Le parti vengono disposte in base alla rispettiva posizione sulla linea del tempo. È possibile utilizzare il campo di ricerca per cercare i nomi delle parti.



Per attivare una parte per la modifica, fare clic sul nome della parte nell'elenco.

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.

LINK CORRELATI

[Selezione e impostazioni delle parti](#) a pag. 707

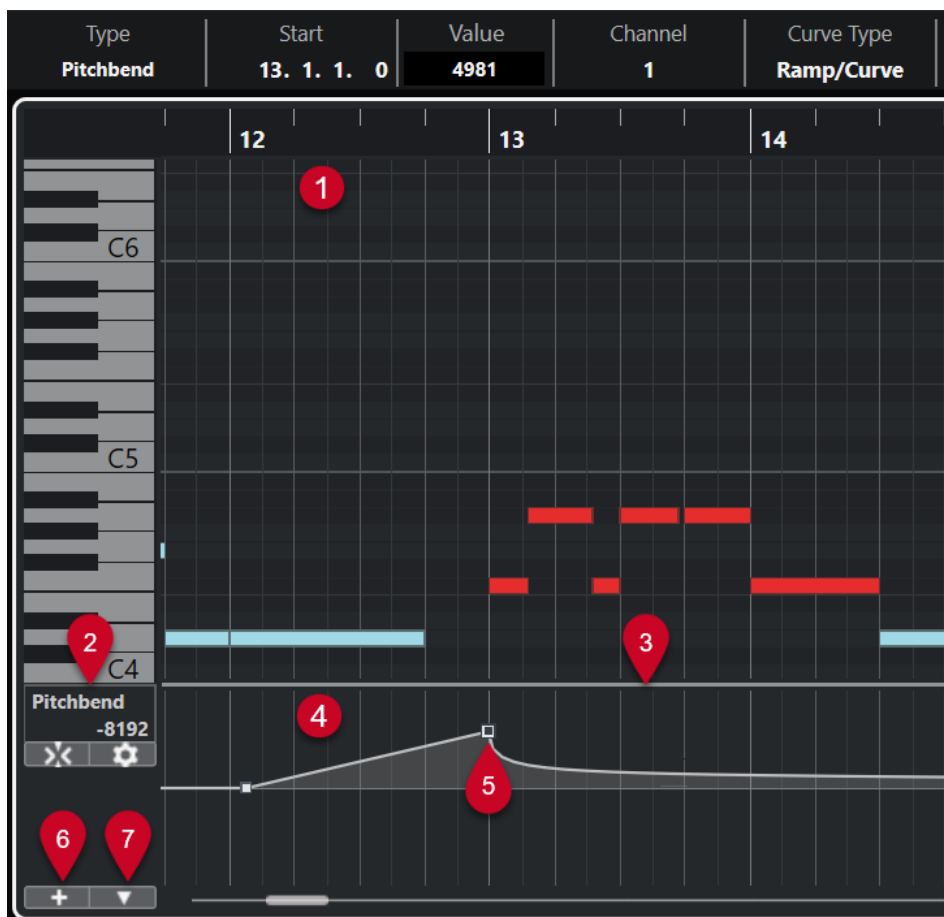
[Pannello Modalità di modifica delle parti](#) a pag. 677

Display dei controller

L'area in fondo all'**Editor dei tasti** e all'**Editor delle percussioni** è il display dei controller.

Per visualizzare il display dei controller, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Aprire il menu a tendina **Configurazione della corsia dei controller** nell'**Editor dei tasti** o nell'**Editor delle percussioni**, quindi selezionare **Visualizza/Nascondi le corsie dei controller**.
- Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle partiture**, fare clic su **Configura il layout della finestra** e attivare l'opzione **Corsie dei controller**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

1 Display delle note

Contiene una griglia nella quale le note MIDI sono visualizzate sotto forma di riquadri.

2 Menu Selezione e funzioni dei controller

Consente di selezionare il tipo di controller visualizzato e contiene una serie di funzioni di modifica per le corsie dei controller e gli eventi dei controller.

3 Divisore

Trascinare il divisore tra il display delle note e il display dei controller per ridimensionare le aree di visualizzazione.

4 Display dei controller

Visualizza una o più corsie dei controller.

5 Eventi controller

Il display dei controller visualizza gli eventi dei controller aggiunti del tipo selezionato, con i rispettivi valori correnti. Gli eventi dei controller non presentano una durata. I rispettivi valori sono validi fino all'inizio dell'evento successivo.

I valori di velocity sono visualizzati sotto forma di barre verticali, dove le barre più alte corrispondono a valori di velocity maggiori. Ogni barra di velocity corrisponde a una nota nel display delle note.

Tutti gli altri eventi dei controller sono visualizzati sotto forma di gradini, dove le altezze corrispondono ai valori degli eventi.

6 Crea corsia dei controller

Consente di aggiungere delle corsie dei controller, in modo da poter visualizzare e modificare diversi controller contemporaneamente. Ciascuna corsia dei controller può visualizzare una delle seguenti proprietà o tipi di evento:

- Velocity
- Pitchbend
- Aftertouch
- Poly Pressure
- Program Change
- Eventi SysEx (System Exclusive)
- Controller continui

7 Configurazione della corsia dei controller

Contiene una serie di funzioni per la configurazione della corsia dei controller e consente di aggiungere e organizzare i preset.


LINK CORRELATI

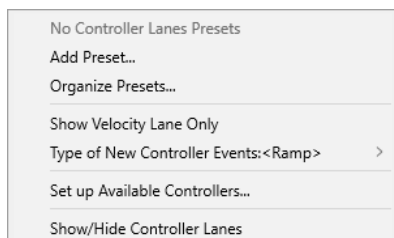
[Modifica degli eventi di velocity](#) a pag. 687

[Editor degli eventi dei controller](#) a pag. 698

Menu Configurazione della corsia dei controller

Il menu a tendina **Configurazione della corsia dei controller** consente di aggiungere delle corsie e di definire quale tipo di evento viene visualizzato.

- Per aprire il menu a tendina **Configurazione della corsia dei controller**, fare clic su **Configurazione della corsia dei controller**  nella parte inferiore-sinistra del display dei controller.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Aggiungi preset

Apri la finestra di dialogo **Salva preset** che consente di salvare un preset e di digitarne un nome.

Gestione dei preset

Apri la finestra di dialogo **Gestione dei preset** che consente di rinominare ed eliminare i preset.

Visualizza solo la corsia della velocity

Reinizializza il display dei controller in modo da visualizzare solamente la corsia della velocity.

Tipo dei nuovi eventi controller

Consente di specificare se i nuovi eventi controller devono modificarsi gradualmente (**Rampa**) o istantaneamente (**Gradino**) dal punto curva precedente a quello nuovo.

NOTA

Questa impostazione viene salvata con il programma e ha effetto sui nuovi eventi creati manualmente, nonché sugli eventi MIDI CC registrati. I seguenti eventi, invece, verranno sempre registrati come gradini:

- CC 0 (BankSel MSB)
- CC 32 (BankSel LSB)
- CC 64 (Sustain)
- CC 98 (NRPN LSB)
- CC 99 (NRPN MSB)
- CC 100 (RPN LSB)
- CC 101 (RPN MSB)
- CC 120 (AllSndOff)
- CC 121 (Reset Ctrl)
- CC 122 (Local Ctrl)
- CC 123 (AllNoteOff)
- CC 124 (Omni Mode Off)
- CC 125 (Omni Mode On)
- CC 126 (Mono Mode On)
- CC 127 (Poly Mode On)
- Tutti gli eventi MIDI CC registrati su delle tracce con il canale di uscita impostato su **Qualsiasi**.
- Tutti gli eventi MIDI CC per i quali è abilitata l'opzione **Registra MIDI come Note Expression**.

Configura i controller disponibili

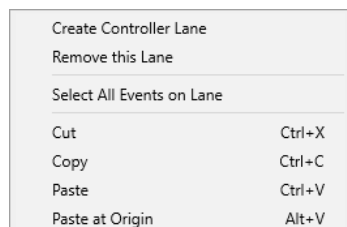
Apri la finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI** che consente di specificare quali controller MIDI sono visibili/nascosti nel menu a tendina.

Visualizza/Nascondi le corsie dei controller

Consente di visualizzare/nascondere le ultime corsie dei controller visualizzate.

Menu contestuale della corsia dei controller

- Per aprire il menu contestuale della corsia dei controller, fare clic-destro nell'area sinistra del display dei controller.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Crea corsia dei controller

Consente di creare una corsia dei controller.

Rimuovi questa corsia

Rimuove la corsia dei controller corrente.

Seleziona tutti gli eventi sulla corsia

Seleziona tutti gli eventi dei controller sulla corsia corrente.

Taglia

Taglia gli eventi selezionati.

Copia

Copia negli appunti gli eventi selezionati.

Incolla

Incolla i dati presenti negli appunti alla posizione del cursore.

Incolla all'origine

Incolla i dati presenti negli appunti alle relative posizioni originali. Gli eventi esistenti vengono sostituiti.

NOTA

È possibile copiare i dati tra diverse corsie dei controller continui.

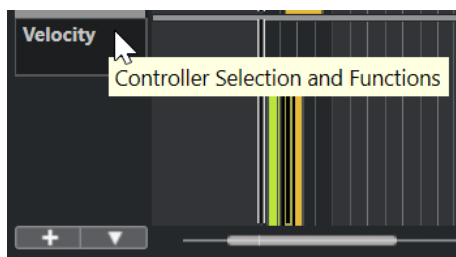
LINK CORRELATI

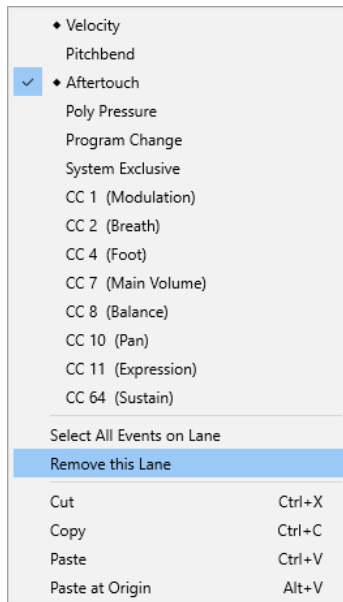
[Display dei controller](#) a pag. 678

Menu Selezione e funzioni dei controller

Il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** che viene visualizzato a sinistra di una corsia dei controller consente di selezionare il tipo di controller visualizzato. Questo menu a tendina è disponibile solamente se è visualizzata almeno una corsia dei controller. In esso sono contenute inoltre delle funzioni di modifica per le corsie dei controller e gli eventi.

- Per aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller**, fare clic su **Selezione e funzioni dei controller** a sinistra di una corsia dei controller.





Sono disponibili le seguenti opzioni:

Tipi di eventi controller

Elenca i tipi di eventi che è possibile visualizzare nella corsia dei controller. Se per un controller sono già presenti dei dati di automazione, a sinistra del nome del controller viene visualizzato un rombo.

Seleziona tutti gli eventi sulla corsia

Seleziona tutti gli eventi dei controller sulla corsia corrente.

Rimuovi questa corsia


Nasconde la corsia dei controller corrente.

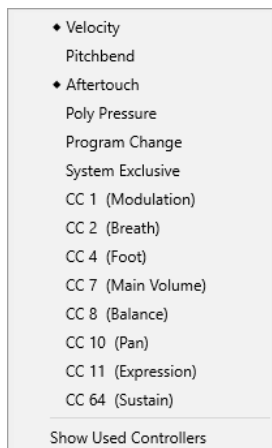
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni dei controller MIDI](#) a pag. 686

Menu Crea corsia dei controller

Il menu a tendina **Crea corsia dei controller** consente di creare una nuova corsia dei controller e di selezionare quale tipo di controller viene visualizzato.

- Per aprire il menu a tendina **Crea corsia dei controller**, fare clic su **Crea corsia dei controller**  a sinistra del display dei controller.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Tipi di eventi controller

Elenca i tipi di eventi che è possibile visualizzare nella corsia dei controller. Se per un controller sono già presenti dei dati di automazione, a sinistra del nome del controller viene visualizzato un rombo.

Selezionare un tipo di evento per aggiungere la corsia dei controller corrispondente al display dei controller.


Mostra i controller in uso

Consente di aprire tutte le corsie dei controller che contengono degli eventi dei controller.

Aggiunta delle corsie dei controller

È possibile aggiungere delle corsie dei controller al display dei controller. Le corsie dei controller consentono di selezionare un tipo di controller specifico da visualizzare, in modo da poter aggiungere e modificare gli eventi dei controller di quel tipo.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Crea corsia dei controller** .
2. Selezionare il tipo di evento controller dal menu a tendina.

NOTA

Se il tipo di evento controller che si intende visualizzare non è disponibile, aprire il menu a tendina **Configurazione della corsia dei controller** e selezionare **Configura i controller disponibili**. È quindi possibile impostare i tipi di eventi controller disponibili nella finestra di dialogo **Configurazione dei controller MIDI**.

RISULTATO

Viene creata una nuova corsia dei controller.

NOTA

- Per nascondere una corsia dei controller, aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Rimuovi questa corsia**. Gli eventi non vengono in alcun modo coinvolti.
 - Se si nascondono tutte le corsie, il display dei controller viene nascosto. È possibile renderlo nuovamente visibile facendo clic su **Crea corsia dei controller** o aprendo il menu a tendina **Configurazione della corsia dei controller** e selezionando **Visualizza/Nascondi le corsie dei controller**.
-

LINK CORRELATI

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

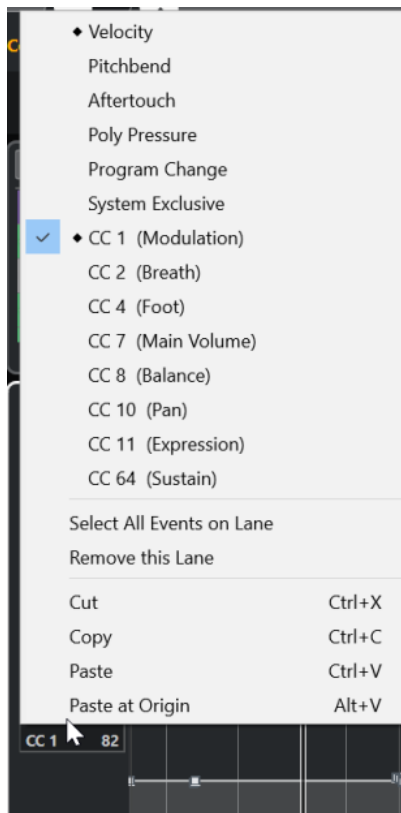
[Configurazione dei controller continui disponibili](#) a pag. 685

Visualizzazione di un diverso tipo di evento controller

È possibile selezionare il tipo di evento da visualizzare su una determinata corsia. Ogni corsia dei controller visualizza un tipo di evento alla volta.

PROCEDIMENTO

- Aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare un diverso tipo di evento.



LINK CORRELATI

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

Configurazione dei controller continui disponibili

Nella finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI** è possibile specificare quali controller continui sono disponibili per la selezione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Configurazione della corsia dei controller > Configura i controller disponibili**.
2. Nella finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella colonna **Nascosto**, selezionare tutti i controller che si intende visualizzare e fare clic su **Aggiungi**.
 - Nella colonna **Visibile**, selezionare tutti i controller che si intende nascondere e fare clic su **Rimuovi**.
3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

I controller continui corrispondenti sono adesso disponibili per la selezione.

NOTA

La finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI** è disponibile in 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.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei controller continui disponibili](#) a pag. 685

Finestra di dialogo Impostazioni dei controller MIDI

La finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI** consente di specificare quali controller MIDI sono visibili/nascosti.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dei controller MIDI**, fare clic su **Configurazione della corsia dei controller** a sinistra del display dei controller e selezionare **Configura i controller disponibili**.



Visibile

Elenca i controller MIDI che sono visibili.

Nascosto

Elenca i controller MIDI che sono nascosti.

Aggiungi >>

Selezionare un elemento dall'elenco **Nascosto** e fare clic su **Aggiungi >>** per renderlo visibile.

<< Rimuovi

Selezionare un elemento dall'elenco **Visibile** e fare clic su **<< Rimuovi** per nascondere.

Salvataggio dei preset delle corsie dei controller

È possibile salvare una configurazione della corsia dei controller sotto forma di preset. In questo modo è possibile 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.

PREREQUISITI

È stata aggiunta almeno una corsia dei controller ed è stato selezionato un tipo di evento controller da visualizzare.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Configurazione della corsia dei controller**.
 2. Selezionare **Aggiungi preset**.
 3. Nella finestra di dialogo **Salva 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. Il numero di corsie e i tipi di eventi visualizzati vengono salvati nel preset.

Per caricare, rimuovere o rinominare un preset, aprire il menu **Configurazione della corsia dei controller** e selezionare **Organizza i preset**.

LINK CORRELATI

[Menu Configurazione della corsia dei controller](#) a pag. 680

Modifica degli eventi di velocity

Ciascun evento nota ottiene automaticamente un evento di velocity. È possibile modificare i valori di velocity di questi eventi.

PREREQUISITI

È stata aggiunta una corsia dei controller e configurata in modo da visualizzare gli eventi di velocity. Sono stati aggiunti degli eventi di velocity per più note.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: nella barra degli strumenti, attivare la funzione **Feedback acustico**.
Questo consente di riprodurre le note quando si regola la velocity, in modo da poter ascoltare in anteprima le modifiche apportate.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto** o **Disegna**, quindi fare clic su una barra della velocity nel display dei controller.
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto**, premere **Alt** e fare clic su una barra della velocity nel display dei controller per selezionarla. Modificare il valore **Velocity** nella linea info.
 - Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Linea** e tracciare una linea nel display della velocity per modificare i valori di velocity di più note.

Il valore di velocity alla posizione del cursore di progetto viene visualizzato sotto il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller**.



NOTA

Se è presente più di una nota alla stessa posizione, le relative barre della velocity si sovrappongono. Per modificare la velocity di una singola nota, selezionarla nel display delle note. Se non è selezionata alcuna nota, tutti gli eventi di velocity assumono lo stesso valore di velocity.

RISULTATO

I valori di velocity cambiano in base alle modifiche effettuate.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di eventi di velocity](#) a pag. 688

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

[Editor degli eventi dei controller](#) a pag. 698

Aggiunta di eventi di velocity

È possibile aggiungere degli eventi di velocity aggiungendo degli eventi nota.

PREREQUISITI

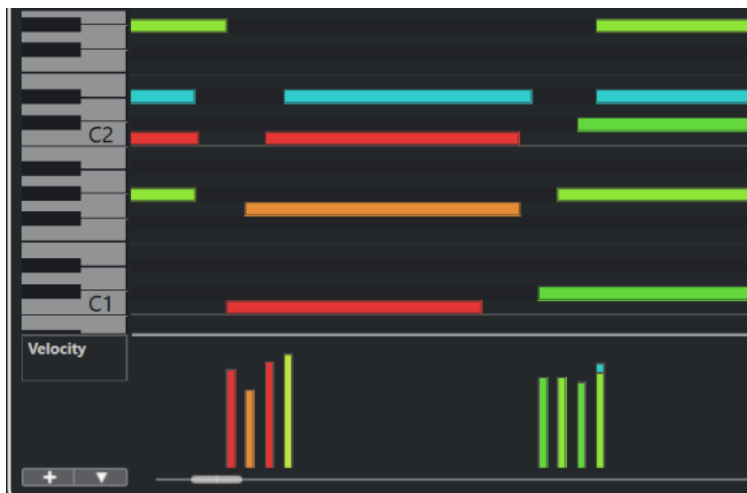
È stata aggiunta una corsia dei controller.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Velocity**.
 2. Selezionare lo strumento **Disegna** o lo strumento **Linea**.
 3. Fare clic nel display delle note per aggiungere un evento nota.
In tal modo viene aggiunto un evento nota e un evento controller della velocity che è possibile modificare.
-

RISULTATO

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. Il valore è valido fino all'inizio dell'evento successivo.



LINK CORRELATI

[Aggiunta delle corsie dei controller](#) a pag. 684

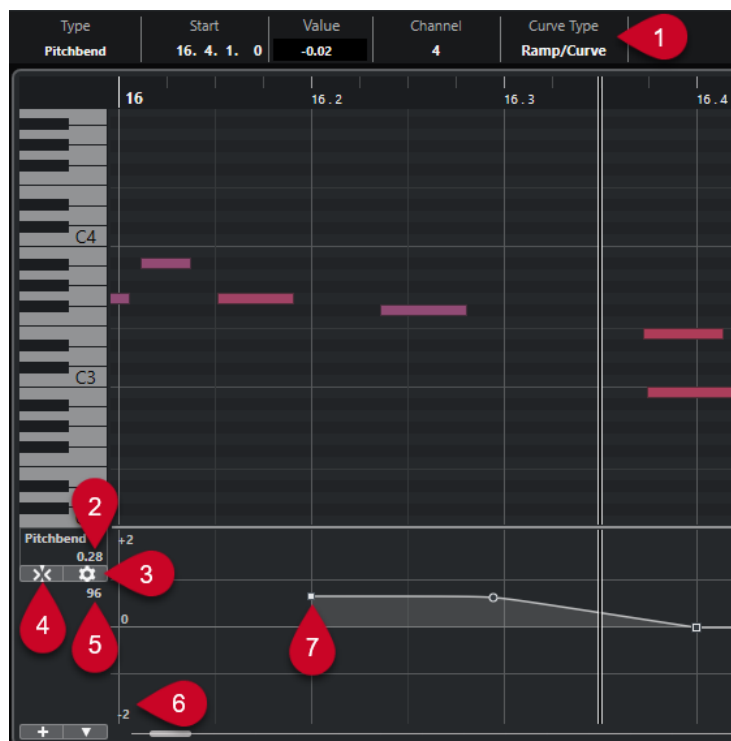
[Modalità dello strumento Linea](#) a pag. 696

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

Corsie dei controller del pitchbend

Le corsie dei controller del pitchbend consentono di aggiungere e modificare gli eventi pitchbend.

- Per aggiungere una corsia dei controller del pitchbend, aprire il menu **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare **Pitchbend**.



1 Campo Tipo di curva

Visualizza il tipo di curva del controller. Questo valore può essere impostato su **Gradino** o su **Rampa/Curva**.

2 Valore al cursore di progetto

Visualizza il valore del pitchbend in corrispondenza della posizione del cursore di progetto. Ciò che viene visualizzato dipende dal parametro **Visualizza la griglia dei semitoni** nel pannello **Impostazioni della griglia**:

- Se l'opzione **Visualizza la griglia dei semitoni** è attivata, questo valore mostra il valore in semitoni alla posizione del cursore di progetto. L'intervallo è ricompreso tra +96 e -96 semitoni. Il valore è visualizzato in semitoni e centesimi.
- Se l'opzione **Visualizza la griglia dei semitoni** è disattivata, questo valore mostra il valore del pitchbend MIDI alla posizione del cursore di progetto. L'intervallo è ricompreso tra +8191 e -8192 step.

3 Configura la griglia

Apri il pannello **Impostazioni della griglia** che consente di definire la griglia dei semitoni per la corsia dei controller del pitchbend.

4 Allinea gli eventi di pitchbend

Limita il movimento in verticale e il posizionamento degli eventi controller alla griglia dei semitoni. Per impostazione predefinita, attivando l'opzione **Allinea gli eventi di pitchbend** viene attivata anche l'opzione **Visualizza la griglia dei semitoni** per visualizzare la griglia alla quale gli eventi si allineano.

NOTA

L'opzione **Allinea gli eventi di pitchbend** non è operativa nell'editor degli eventi dei controller.

5 Valore del controller dalla periferica MIDI

Questo valore indica se si inseriscono dei dati MIDI per questa corsia dei controller dalla propria periferica MIDI.

6 Griglia dei semitoni

La griglia dei semitoni visualizza i valori in semitoni. Il numero di linee della griglia e la rispettiva ampiezza dipendono dalle impostazioni dei parametri **Intervallo di pitchbend: Giù** e **Intervallo di pitchbend: Su**. Per impostazione predefinita, l'intervallo è impostato su +/- 2 semitoni, cioè una seconda maggiore.

NOTA

La griglia può essere visualizzata anche se l'opzione **Allinea gli eventi di pitchbend** è disattivata.

7 Curva del controller

La curva del controller del pitchbend.

LINK CORRELATI

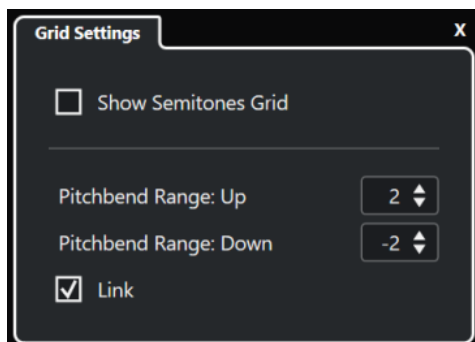
[Editor degli eventi dei controller](#) a pag. 698

[Impostazioni della griglia](#) a pag. 690

Impostazioni della griglia

Il pannello **Impostazioni della griglia** consente di definire una griglia dei semitoni per la corsia dei controller del pitchbend. Poiché le impostazioni della griglia hanno effetto solamente sulla traccia corrispondente, è possibile definire diverse impostazioni della griglia per tracce MIDI o instrument differenti. Tutte le impostazioni della griglia vengono salvate con il progetto.

- Per visualizzare le **Impostazioni della griglia** per la corsia dei controller del pitchbend, aggiungere una corsia dei controller del pitchbend e fare clic su **Configura la griglia**.



Visualizza la griglia dei semitoni

La griglia dei semitoni visualizza i valori dei semitoni ai quali si allineano gli eventi. Il numero di linee della griglia e la rispettiva ampiezza dipendono dalle impostazioni dei parametri **Intervallo di pitchbend: Giù** e **Intervallo di pitchbend: Su**.

NOTA

La griglia rappresenta un aiuto visivo che consente di individuare più facilmente le posizioni dei semitoni esatte per i pitchbend. Modificando la griglia non vengono modificati i valori degli eventi pitchbend.

Intervallo di pitchbend: Su

Consente di specificare un valore tra 1 e 96 semitoni per la griglia superiore. Per impostazione predefinita, l'intervallo di pitchbend superiore è impostato su 2 semitoni; questo consente di specificare dei bending verso l'alto da uno a due semitoni.

Intervallo di pitchbend: Giù

Consente di specificare un valore tra 1 e -96 semitoni per la griglia inferiore. Per impostazione predefinita, l'intervallo di pitchbend inferiore è impostato su -2 semitoni; questo consente di specificare dei bending verso il basso da uno a meno due semitoni.

Collega

Consente di collegare gli intervalli di pitchbend. È possibile disattivare questa funzione, ad esempio per impostare un valore maggiore per l'intervallo superiore rispetto all'intervallo inferiore.

NOTA

L'intervallo di pitchbend effettivo dipende dalle impostazioni del VST instrument o dello strumento MIDI e dal suono o dal preset che si sta utilizzando. Per ottenere il massimo da questa funzionalità, assicurarsi di adattare le impostazioni relative all'intervallo di pitchbend del proprio strumento alle impostazioni della corsia dei controller del pitchbend, o viceversa.

LINK CORRELATI

[Corsie dei controller del pitchbend](#) a pag. 689

Aggiunta degli eventi pitchbend

È possibile aggiungere degli eventi pitchbend ai propri eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Crea corsia dei controller** e selezionare **Pitchbend**.

2. Facoltativo: fare clic su **Configura la griglia** per aprire il pannello **Impostazioni della griglia** e configurare la griglia in base alle proprie necessità.
 3. Facoltativo: attivare l'opzione **Allinea gli eventi di pitchbend** per allineare gli eventi controller del pitchbend alla griglia impostata.
 4. Selezionare lo strumento **Disegna** e fare clic nel display dei controller per inserire gli eventi di pitchbend desiderati.
-

RISULTATO

Vengono aggiunti gli eventi controller del pitchbend.

LINK CORRELATI

[Corsie dei controller del pitchbend](#) a pag. 689

[Menu Crea corsia dei controller](#) a pag. 683

[Impostazioni della griglia](#) a pag. 690

[Creazione di transizioni omogenee tra gli eventi dei controller continui](#) a pag. 695

[Modifica degli eventi di pitchbend](#) a pag. 692

Modifica degli eventi di pitchbend

PREREQUISITI

Sono stati aggiunti una corsia dei controller del pitchbend e degli eventi di pitchbend.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento di lavoro **Selezione oggetto**.
2. Facoltativo: fare clic su **Configura la griglia** per aprire il pannello **Impostazioni della griglia** e configurare la griglia in base alle proprie necessità.
3. Nel display dei controller, spostare il puntatore del mouse sopra un evento controller del pitchbend.
Il puntatore del mouse diventa a forma di mano che indica.

NOTA

È possibile creare delle transizioni omogenee tra gli eventi controller del pitchbend selezionando una curva del pitchbend, impostando il **Tipo di curva** nella linea info su **Rampa/Curva** e modificando le maniglie della curva.

4. Fare clic sull'evento controller del pitchbend per selezionarlo e trascinarlo in un'altra posizione.
-

LINK CORRELATI

[Impostazioni della griglia](#) a pag. 690

[Aggiunta degli eventi pitchbend](#) a pag. 691

[Corsie dei controller del pitchbend](#) a pag. 689

Aggiunta di eventi Poly Pressure

È possibile aggiungere degli eventi poly pressure ai propri eventi nota. Gli eventi poly pressure sono eventi particolari che appartengono ad un numero nota, cioè a un tasto, specifico. Per ciascun evento poly pressure è possibile modificare il numero nota e l'entità della pressione.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Crea corsia dei controller** .

2. Selezionare **Poly Pressure** dal menu.

Viene aggiunta una corsia dei controller per gli eventi **Poly Pressure**. La corsia visualizza un campo valori con il numero nota a sinistra del display dei controller.

3. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un evento nota nel display delle note per impostare il numero nota per l'altezza corrispondente. Questa funzionalità è valida solamente per la corsia più in cima tra più corsie dei controller per gli eventi poly pressure.
- Se si lavora con più corsie dei controller per gli eventi poly pressure, utilizzare il menu a tendina nel campo valori del numero nota a sinistra del display dei controller per selezionare l'altezza della nota per quella corsia dei controller.

Il numero nota selezionato appare nel campo valore superiore a sinistra del display dei controller.

4. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Disegna** e aggiungere un nuovo evento poly pressure.

È possibile determinare il valore muovendo il mouse verso l'alto o verso il basso nel display dei controller.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Selezionare un numero di nota diverso e aggiungervi degli eventi poly pressure.

LINK CORRELATI

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

Modificare gli eventi Poly Pressure

PREREQUISITI

È stata aggiunta una corsia dei controller e configurata in modo da visualizzare gli eventi poly pressure. Sono stati aggiunti degli eventi poly pressure per più numeri nota.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic sul pulsante freccia accanto al numero nota a sinistra della corsia dei controller.

Si apre un menu a tendina con un elenco di tutti i numeri nota per i quali sono stati inseriti degli eventi poly pressure.

2. Selezionare un numero nota dal menu a tendina.

Nella corsia dei controller appaiono gli eventi poly pressure del numero nota selezionato.

3. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Disegna**.

4. Tenere premuto **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** e modificare gli eventi nel display dei controller.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di eventi Poly Pressure](#) a pag. 692

Aggiunta dei controller continui

È possibile aggiungere dei controller continui agli eventi nota.

PREREQUISITI

È stata aggiunta una corsia dei controller.

PROCEDIMENTO

1. Aprire il menu a tendina **Selezione e funzioni dei controller** e selezionare un controller continuo.
2. Selezionare lo strumento **Disegna** o lo strumento **Linea**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere un singolo evento, fare clic nel display dei controller.
 - Per aggiungere più eventi, fare clic e trascinamento nel display dei controller.
 - Per aggiungere un evento di **Modulazione (CC 1)**, copiare gli eventi nota dal riquadro di visualizzazione delle note dell'**Editor dei tasti** e incollarli in una corsia dei controller nel display dei controller.

Quando si sposta lo strumento **Disegna** nella corsia dei controller, una descrizione comando indica la posizione e il valore del controller in corrispondenza della posizione del cursore del mouse.

RISULTATO

Gli eventi aggiunti corrispondono ai valori degli eventi. L'inizio di un evento è indicato da un punto curva. Gli eventi dei controller non presentano una durata. Il valore di un evento controller nel display è valido fino all'inizio dell'evento controller successivo.

LINK CORRELATI

[Aggiunta delle corsie dei controller](#) a pag. 684

[Modalità dello strumento Linea](#) a pag. 696

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

Modifica dei controller continui

È possibile modificare i valori degli eventi controller continui che sono stati aggiunti o registrati.

PREREQUISITI

È stata aggiunta una corsia dei controller e configurata in modo da visualizzare gli eventi dei controller. Sono stati aggiunti degli eventi dei controller per più note.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, selezionare lo strumento **Selezione oggetto, Disegna** o **Linea**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Se è stato selezionato lo strumento **Disegna** o lo strumento **Linea**, eseguire un trascinamento nel display dei controller.
 - Se è stato selezionato lo strumento **Selezione oggetto**, premere **Alt** ed eseguire un trascinamento nel display dei controller.
-

RISULTATO

L'evento controller viene modificato.

LINK CORRELATI

[Modalità dello strumento Linea](#) a pag. 696

Creazione di transizioni omogenee tra gli eventi dei controller continui

Per impostazione predefinita, quando si registrano o si disegnano degli eventi dei controller MIDI continui, questi vengono inseriti sotto forma di gradini. Se questo non è ciò che si desidera, è possibile creare delle transizioni omogenee tra gli eventi.

PREREQUISITI

Sono stati registrati dei dati MIDI con degli eventi dei controller continui.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, fare doppio-clic sulla parte MIDI.
2. Nell'**Editor dei tasti**, aprire il menu **Crea corsia dei controller** e selezionare **Mostra i controller in uso**.

Le corsie dei controller per tutti gli eventi controller che sono stati registrati vengono visualizzati nel display dei controller.

3. Individuare la corsia del controller continuo che si intende modificare e selezionare un evento controller.

La linea info dell'**Editor dei tasti** visualizza una serie di informazioni relative all'evento controller selezionato, come il **Tipo**, la posizione di **Inizio**, il **Valore**, il **Canale** e il **Tipo di curva**.

Type	Start	Value	Channel	Curve Type
CC 1 (Modulation)	25. 1. 1. 0	54	1	Ramp/Curve

4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella linea info, modificare l'opzione nel campo **Tipo di curva** da **Gradino** a **Rampa/ Curva**.

NOTA

È possibile modificare il tipo di curva per più eventi controller selezionandoli e modificandone il valore nel campo **Tipo di curva**.

- Nel display dei controller, spostare il puntatore del mouse tra due eventi controller e fare doppio-clic sulla maniglia che compare per modificare il tipo di curva da **Gradino** a **Rampa/Curva**.
5. Spostare il puntatore del mouse sulla rampa, fare clic sulla maniglia e spostarla verso l'alto o verso il basso per convertire la rampa in una curva.



RISULTATO

La rampa si trasforma in una curva.

Quando si riproducono le rampe/curve, i dati tra due eventi controller MIDI continui sono interpolati a una risoluzione adatta ai dati MIDI. Questo può essere visualizzato selezionando **MIDI > Fondi il MIDI nel loop** o **MIDI > Congela i parametri MIDI**, oppure esportando la parte sotto forma di un file MIDI.

NOTA

Le curve dei controller di tipo **Rampa/Curva** comportano un carico prestazionale per l'applicazione.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile utilizzare il menu contestuale della corsia dei controller per tagliare, copiare e incollare gli eventi controller.

LINK CORRELATI

[Menu contestuale della corsia dei controller](#) a pag. 681

Controller continui e automazione MIDI

È possibile registrare o inserire i dati dei controller MIDI per una parte MIDI nella corsia dei controller o per una traccia di automazione nella **Finestra progetto**.

Per visualizzare e modificare i dati dei controller MIDI sulla traccia di automazione, è necessario estrarre l'automazione MIDI dalla parte MIDI.

I dati dei controller MIDI provenienti dalla traccia di automazione vengono visualizzati anche nella corsia dei controller. Tuttavia, non è possibile modificare questi dati nella corsia dei controller.

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.

LINK CORRELATI

[Estrazione dell'automazione MIDI](#) a pag. 665

Dati delle parti MIDI e dati sulle tracce di automazione a confronto

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 **Lettura dell'automazione**, i dati dei controller vengono scritti come dati di automazione su una traccia di automazione nella **Finestra progetto**.
- Se il pulsante **Lettura dell'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.

Modalità dello strumento Linea

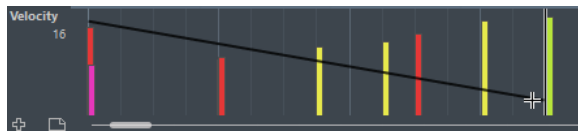
È possibile utilizzare le diverse modalità dello strumento **Linea** per modificare gli eventi dei controller.

- Per selezionare una modalità per lo strumento linea, fare clic su **Linea** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle percussioni**, quindi fare nuovamente clic per aprire un menu a tendina con le modalità disponibili.

Sono disponibili le seguenti modalità:

Retta

In questa modalità è possibile tracciare gli eventi in una linea retta facendo clic nel display dei controller ed eseguendo un trascinamento con il cursore fino al punto in cui si desidera fare terminare la rampa.

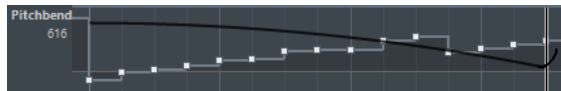


NOTA

Se è attivata l'opzione **Agganciamento**, il valore della funzione **Quantizzazione della durata** determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, usare un valore di **Quantizzazione della durata** ridotto o disattivare la funzione **Agganciamento**. Fare attenzione, poiché le corsie dei controller particolarmente dense possono causare problemi nella riproduzione MIDI.

Parabolica

In questa modalità è possibile disegnare gli eventi lungo una curva parabolica. Questo consente di ottenere curve e dissolvenze più naturali.



Si possono utilizzare i tasti di modifica per determinare la forma della curva parabolica.

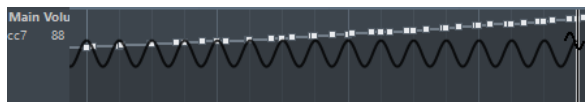
- Per invertire la curva parabolica, premere **Ctrl/Cmd**.
- Per modificare la posizione dell'intera curva, premere **Alt/Opt**.
- Per aumentare o ridurre l'esponente, premere **Shift**.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Agganciamento**, il valore della funzione **Quantizzazione della durata** determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, usare un valore di **Quantizzazione della durata** ridotto o disattivare la funzione **Agganciamento**. Fare attenzione, poiché le corsie dei controller particolarmente dense possono causare problemi nella riproduzione MIDI.

Sinusoidale, Triangolare e Quadra

Queste modalità creano curve delle forme d'onda periodiche differenti tra loro.



Il valore di quantizzazione determina il periodo della curva, cioè la durata di un ciclo. Il valore **Quantizzazione della durata** determina la densità degli eventi.

NOTA

Se si imposta il parametro **Quantizzazione della durata** su **Collega alla quantizzazione** e si inseriscono dei dati in modalità **Sinusoidale, Triangolare o Quadra**, la densità degli eventi dipende dal fattore di zoom.

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/Opt - 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 **Agganciamento**, quindi fare **Shift**-clic e trascinamento per impostare la durata su un periodo. La durata risultante del periodo è un multiplo del valore di quantizzazione.

Pennello

Questa modalità consente di disegnare più note.

NOTA

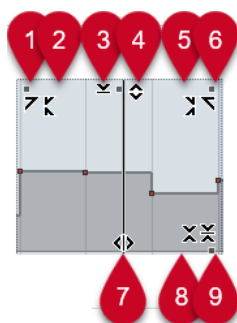
Se è attivata l'opzione **Agganciamento**, il valore della funzione **Quantizzazione della durata** determina la densità delle curve dei controller create. Per curve molto regolari, usare un valore di **Quantizzazione della durata** ridotto o disattivare la funzione **Agganciamento**. Fare attenzione, poiché le corsie dei controller particolarmente dense possono causare problemi nella riproduzione MIDI.

Editor degli eventi dei controller

L'editor degli eventi dei 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 dei controller, attivare lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Seleziona un intervallo** e tracciare un rettangolo di selezione nella corsia dei controller.
- Per aprire l'editor degli eventi dei controller per le corsie della velocity, selezionare più note MIDI nel display delle note. È inoltre possibile attivare lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Seleziona un intervallo**, premere **Alt** e tracciare un rettangolo di selezione nella corsia dei controller.

L'editor degli eventi dei controller contiene i seguenti controlli smart relativi a specifiche modalità di editing:



1 Inclina verso sinistra

Se si fa clic sull'angolo superiore-sinistra 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/Opt**-clic sull'angolo superiore-sinistro dell'editor, è possibile comprimere o espandere 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/Opt**-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 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.

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 proprio centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

9 Ridimensiona intorno al centro relativo

Se si fa **Alt/Opt**-clic al centro del bordo destro dell'editor, è possibile ridimensionare la curva rispetto al proprio centro. Questa funzione consente di aumentare o ridurre i valori degli eventi in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.

LINK CORRELATI

[Menu Selezione e funzioni dei controller](#) a pag. 682

[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

[Modifica degli eventi di velocity](#) a pag. 687

Selezione automatica dei controller

La funzione **Selezione automatica dei controller** consente di selezionare automaticamente i dati dei controller delle note MIDI selezionate. Ciò è utile poiché i controller selezionati per le note vengono spostati insieme alle note corrispondenti.

- Per visualizzare la funzione **Selezione automatica dei controller**, fare clic-destro nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** o dell'**Editor delle percussioni** e selezionare **Selezione automatica dei controller**.



Se si attiva l'opzione **Selezione automatica dei controller**, i controller che appartengono a un evento nota vengono selezionati automaticamente quando si seleziona l'evento nota.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

Spostamento degli eventi nel display dei controller

È possibile spostare gli eventi di una curva dei controller nel display dei controller. Questo vale solamente per gli eventi dei controller di tipo curvo, come ad esempio i controller continui, pitchbend, aftertouch, poly pressure e program change.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Seleziona un intervallo**, fare clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione che includa gli eventi da spostare.
 - Nella barra degli strumenti, attivare **Selezione automatica dei controller**. Nel display delle note, selezionare le note per le quali si desidera spostare i controller.
 - Nel display delle note, selezionare le note per le quali si desidera spostare i controller e selezionare **Modifica > Seleziona > Seleziona i controller nell'intervallo delle note** per selezionare i controller all'interno dell'intervallo delle note selezionate.
2. Spostare gli eventi nota/controller.

RISULTATO

Gli eventi dei controller vengono spostati nella nuova posizione. Viene tenuta in considerazione la funzione di agganciamento.

LINK CORRELATI

[Seleziona i controller nell'intervallo delle note: Utilizza il contesto delle note esteso](#) a pag. 933
[Specifiche per le operazioni di modifica degli intervalli di selezione](#) a pag. 190

Copia e incollaggio degli eventi tra le corsie dei controller

È possibile copiare gli eventi dalla corsia dei controller e incollarli in un'altra corsia dei controller. Gli eventi controller devono avere lo stesso tipo di evento.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Seleziona un intervallo**, fare clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione che includa gli eventi da copiare.
 - Nella barra degli strumenti, attivare **Selezione automatica dei controller**. Nel display delle note, selezionare le note per le quali si desidera copiare i controller.
 - Nel display delle note, selezionare le note per le quali si desidera copiare i controller e selezionare **Modifica > Seleziona > Seleziona i controller nell'intervallo delle note** per selezionare i controller all'interno dell'intervallo delle note selezionate.
 2. Premere **Ctrl/Cmd - C** per copiare gli eventi nota/controller.
 3. Selezionare la corsia dei controller in cui si desidera incollare gli eventi e premere **Ctrl/Cmd - V**.
-

RISULTATO

Gli eventi controller vengono incollati sulla corsia dei controller. Viene tenuta in considerazione la funzione di agganciamento.

LINK CORRELATI

[Visualizzazione di un diverso tipo di evento controller](#) a pag. 684

Editor dei tasti

L'**Editor dei tasti** rappresenta l'editor MIDI predefinito. Questo editor 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 in una scheda 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**.

NOTA

Alcune funzionalità sono disponibili solamente nella finestra dell'**Editor dei tasti**.

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 relativo comando da tastiera impostato.

NOTA

Se si seleziona **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Apportare le modifiche desiderate in modo da specificare se gli editor si devono aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

La finestra dell'**Editor dei tasti**:



L'Editor dei tasti è suddiviso in diverse sezioni:

1 Barra degli strumenti

Contiene vari strumenti di lavoro e impostazioni.

2 Linea di stato

Indica la posizione temporale in cui si trova il cursore del mouse, il valore in corrispondenza del puntatore del mouse e l'accordo corrente.

3 Linea info

Visualizza delle informazioni sulla nota MIDI selezionata.

4 Area sinistra (Inspector dell'Editor dei tasti)

Contiene vari strumenti di lavoro e funzioni per lavorare con i dati MIDI.

5 Righello

Visualizza la linea del tempo.

6 Display della tastiera di pianoforte

Funge da aiuto nell'individuazione del numero della nota corretto.

7 Display delle note

Contiene una griglia nella quale le note MIDI sono visualizzate sotto forma di riquadri.

8 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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

[Linea di stato dell'Editor dei tasti](#) a pag. 709

[L'Inspector dell'Editor dei tasti](#) a pag. 711

[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti](#) a pag. 714

[Display dei controller](#) a pag. 678

Barra degli strumenti dell'editor dei tasti

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.

Elementi predefiniti

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 con la **Modalità di registrazione MIDI** impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Registrazione retrospettiva

Inserisci una registrazione retrospettiva MIDI nell'editor



Consente di recuperare le note MIDI suonate in modalità arresto o 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.

Visibilità delle altezze

Visibilità delle altezze attiv./disatt.



Disattivare questa opzione per visualizzare tutte le altezze nel display delle note. Attivarla per ridurre le altezze visualizzate nel display delle note in base all'opzione di visibilità delle altezze selezionata.

Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze



Consente di determinare quali altezze sono visualizzate nel display delle note:

- L'opzione **Visualizza le altezze con gli eventi** consente di visualizzare solamente le altezze per le quali sono disponibili degli eventi nel display delle note.

- L'opzione **Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale** visualizza solamente le altezze che corrispondono alla scala musicale selezionata nella sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector**.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Seleziona 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**.

Feedback acustico

Feedback acustico



Riproduce automaticamente gli eventi quando questi vengono spostati o trasposti, oppure quando li si crea disegnandoli.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare eventi e parti.

Seleziona un intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Disegna



Consente di disegnare gli eventi.

Cancella



Consente di eliminare gli eventi.

Tronca



Consente di troncare gli eventi.

Separa



Consente di separare gli eventi.

Incolla



Consente di incollare tra loro eventi che hanno la stessa altezza.

Mute



Consente di mettere in mute gli eventi.

Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre lo zoom.

Retta



Crea una serie di eventi continui.

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.

Velocity

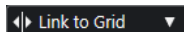
Velocity di inserimento delle note



Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Spinta

Impostazioni di spinta



Consentono di impostare una griglia di allineamento per i comandi di spinta.

- Per impostazione predefinita, la griglia di allineamento per le operazioni di spinta è impostata su **Collega alla griglia** e l'ampiezza degli intervalli di spostamento corrisponde alla griglia di allineamento stessa.
- Se si attiva l'opzione **Collega al formato ora primario**, la griglia di allineamento per le operazioni di spinta segue il formato dell'ora primario ed è possibile impostare l'ampiezza degli intervalli di spostamento nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**.
- Se si disattivano le opzioni **Collega alla griglia** e **Collega al formato ora primario**, è possibile configurare una griglia di allineamento indipendente per le operazioni di spinta. In tal caso, è possibile selezionare un formato dell'ora e un valore dal menu a tendina **Impostazioni di spinta**.

NOTA

Per visualizzare i pulsanti di spinta, fare clic sui punti a destra delle **Impostazioni di spinta**.

Spingi l'inizio verso sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Spingi l'inizio verso 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.

Spingi la fine verso sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Spingi la fine verso destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Tavolozza di trasposizione

Sposta su



Traspone l'evento selezionato in su di una nota da una metà.

Sposta giù



Traspone l'evento selezionato in giù di una nota da una metà.

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.

Agganciamento

Agganciamento attiv./disatt.



Attiva/disattiva la funzione **Agganciamento**.

Tipo di agganciamento



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di agganciamento:

- L'opzione **Griglia** consente di agganciare gli eventi alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** mantiene le posizioni relative quando si agganciano gli eventi alla griglia.
- L'opzione **Eventi** consente di agganciare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi.

- L'opzione **Scambia** cambia l'ordine degli eventi se si trascina un evento a sinistra o a destra di altri eventi.
- L'opzione **Cursore** consente di agganciare gli eventi alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Cursore** consente di agganciare gli eventi alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** o alla posizione del cursore.
- L'opzione **Eventi + Cursore** consente di agganciare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi o alla posizione del cursore.
- L'opzione **Griglia + Eventi + Cursore** consente di agganciare gli eventi alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**, all'inizio o alla fine di altri eventi o alla posizione del cursore.

Tipo di griglia



Consente di scegliere tra uno dei seguenti tipi di griglia:

- L'opzione **Usa il valore di quantizzazione** attiva una griglia in cui gli eventi si agganciano al valore selezionato nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Adatta al fattore di ingrandimento** attiva una griglia in cui gli eventi si agganciano in base al livello di zoom.

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

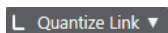
Apri il pannello della quantizzazione



Apri il **Pannello della quantizzazione**.

Quantizzazione della durata

Quantizzazione della durata



Consente di impostare un valore per la quantizzazione della lunghezza (durata) degli eventi.

Selezione e impostazioni delle parti

Visualizza i bordi delle parti



Visualizza/Nasconde i bordi della parte MIDI attiva entro i localizzatori sinistro e destro.

Modalità di modifica delle parti



Definisce la modalità di modifica per le parti.

- **Tutte le parti** consente di selezionare e modificare tutti gli eventi di tutte le parti visibili.
- L'opzione **Parte attiva** limita la selezione e la modifica agli eventi della parte attiva.

Attiva la parte per la modifica



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Inserimento dati MIDI/passò a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati passo a passo.

Ingresso MIDI



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta tutti gli eventi nota che si trovano a destra del cursore di inserimento dei dati passo a passo, 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



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.

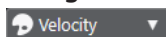
Mantieni le note esistenti



Mantiene le note esistenti quando si inseriscono le note.

Colori degli eventi

Colori degli eventi



Consente di selezionare i colori per gli eventi.

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 è disponibile nella scheda **Editor** nell'area inferiore. Consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante è disponibile nella finestra dell'editor. Consente di aprire la scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Consente di visualizzare/nascondere l'area sinistra.

Visualizza/Nascondi le corsie dei controller



Visualizza/Nasconde le corsie dei controller.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom negli editor MIDI](#) a pag. 667

[Pannello Modalità di modifica delle parti](#) a pag. 677

Linea di stato dell'Editor dei tasti

La linea di stato dell'**Editor dei tasti** visualizza una serie di informazioni sulla posizione temporale del puntatore del mouse, sul valore in corrispondenza del puntatore del mouse e sull'accordo corrente.

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



Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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.

Valore del mouse

Visualizza l'altezza esatta alla posizione del puntatore del mouse nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Questo rende più semplice l'individuazione dell'altezza corretta quando vengono inserite o trasposte le note.

Se si sposta il mouse nel display dei controller, viene visualizzato il valore dell'evento controller in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

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. 676

Linea info dell'Editor dei tasti

La linea info dell'**Editor dei tasti** mostra valori e proprietà degli eventi selezionati.

Linea info per gli eventi nota selezionati

- Per visualizzare la linea info per gli eventi nota, selezionare gli eventi nota desiderati con lo strumento **Selezione oggetto**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea info**.

NOTA

Se sono selezionate più note, i valori della prima nota vengono visualizzati colorati.

Start	End	Length	Pitch	Velocity	Channel	Off Velocity	Voice	Text
22. 3. 1. 0	23. 1. 1. 0	0. 2. 0. 0	61	83	5	100	--	

I valori per i parametri **Inizio**, **Fine** e **Durata** vengono visualizzati nel formato di visualizzazione del righello selezionato.

I valori per la **Velocity** e la **Velocity di rilascio** possono essere visualizzati in alta risoluzione. Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—MIDI**), impostare l'**Intervallo di visualizzazione ad alta risoluzione** e il **Conteggio decimale ad alta risoluzione**.

NOTA

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.

Linea info per gli intervalli selezionati

- Per visualizzare la linea info per un intervallo selezionato, selezionare l'intervallo desiderato con lo strumento **Seleziona un intervallo**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea info**.

Range Start	Range End	Range Length	Selection Mode
38. 3. 1. 0	40. 1. 1. 0	1. 1. 0. 0	As Selected

NOTA

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor dei tasti** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.

LINK CORRELATI

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 674

[Modifica del formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 667

[Modifica - MIDI](#) a pag. 933

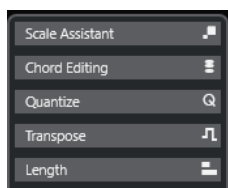
[Espansione degli intervalli di selezione in verticale \(solo MIDI\)](#) a pag. 193

[Valori di trasposizione e velocity nella linea info](#) a pag. 644

L'Inspector dell'Editor dei tasti

L'**Inspector** si trova a sinistra del display delle note. L'**Inspector dell'Editor dei tasti** contiene diversi strumenti e funzioni per lavorare con i dati MIDI.

- Per visualizzare/nascondere le sezioni dell'**Inspector**, fare clic-destro su un'area vuota, selezionare **Configurazione delle sezioni** e attivare/disattivare le opzioni corrispondenti.



Editing degli accordi

Consente di inserire degli accordi al posto delle singole note.

Quantizzazione

Consente di accedere ai parametri principali relativi alla quantizzazione. Questi parametri sono identici alle funzioni presenti nel **Pannello della quantizzazione**.

Trasposizione

Consente di accedere ai principali parametri relativi alla trasposizione degli eventi MIDI.

Durata

Contiene una serie di opzioni relative alla durata, analogamente al sotto menu **Funzioni** del menu **MIDI**.

- Per modificare la durata degli eventi MIDI selezionati o modificare tutti gli eventi della parte attiva senza elementi selezionati, utilizzare il cursore **Modifica durata/Modifica legato**.

Al valore massimo, le note raggiungono l'inizio della nota successiva.

- Per rendere permanenti le nuove impostazioni di durata, fare clic su **Congela la durata degli eventi MIDI**.

- Per regolare con precisione la distanza tra più note consecutive, utilizzare il cursore **Sovrapp.**

A **0 tick**, il cursore **Modifica durata/Modifica 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 **Estendi fino alla successiva selezionata**.

Questa operazione corrisponde all'attivazione dell'opzione **Modalità legato: solamente tra le note selezionate** nella finestra di dialogo **Preferenze**.

Assistente delle scale

Consente di selezionare una scala musicale che evidenzia tutti gli eventi nota le cui altezze appartengono a questa scala.

NOTA

Se si apre l'**Editor dei tasti** nell'area inferiore, queste sezioni sono visualizzate nella scheda **Inspector dell'Editor** nell'area sinistra.

LINK CORRELATI

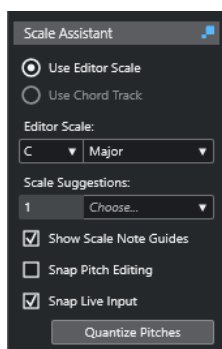
[Pannello della quantizzazione](#) a pag. 267

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

Assistente delle scale nell'Editor dei tasti

La sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector dell'Editor dei tasti** è utile per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale.



Indicatore di stato dell'Assistente delle scale

Visualizza lo stato attivato/disattivato dell'**Assistente delle scale**.

Usa la scala dell'editor

Consente di selezionare una scala per le note nel display delle note dell'**Editor dei tasti**.

- **Scala dell'editor**

Consente di selezionare una scala.

- **Suggerimenti delle scale**

Visualizza il numero di suggerimenti delle scale che corrispondono alle altezze delle note MIDI. Aprire il menu a tendina per scegliere uno dei suggerimenti. Per ricevere i suggerimenti delle scale per note specifiche, selezionare le note desiderate. Se non viene selezionata alcuna nota, i suggerimenti delle scale vengono forniti per tutte le note nel display delle note.

Usa la traccia accordi

Consente di utilizzare i dati della traccia accordi come scala musicale.

- **Modalità traccia accordi**

Consente di decidere se utilizzare gli eventi di scala della traccia accordi, gli eventi accordo, o entrambi come scala musicale.

Visualizza i punti di riferimento della scala

Cambia lo sfondo degli eventi nota a seconda della scala selezionata. Le altezze che non appartengono alla scala selezionata sono visualizzate con uno sfondo più scuro.

Allinea le modifiche dell'altezza

Allinea le altezze o le note alla scala selezionata quando queste vengono aggiunte, modificate o spostate.

NOTA

La funzione **Allinea le modifiche dell'altezza** non si applica quando si modificano le altezze utilizzando il campo valori **Altezza** nella linea info o se si registrano le note via MIDI.

Allinea l'ingresso in diretta

Corregge automaticamente le altezze delle note in ingresso in conformità con la scala selezionata.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se è attivata l'opzione **Registrazione nell'editor**.

Quantizza le altezze

Quantizza le altezze delle note selezionate all'altezza più vicina della scala selezionata.

LINK CORRELATI

[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Utilizzo dell'ingresso in diretta](#) a pag. 787

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Finestra di dialogo Configurazione della scala musicale](#) a pag. 781

[Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 719

[Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 720

[Quantizzazione delle altezze delle note MIDI sulle scale musicali](#) a pag. 721

[Traccia accordi](#) a pag. 769

[Mappatura delle note MIDI in ingresso sulle scale musicali](#) a pag. 722

[Allineamento delle altezze delle note MIDI alle scale musicali in fase di modifica](#) a pag. 722

Display delle note dell'Editor dei tasti

Il display delle note rappresenta l'area principale dell'**Editor dei tasti**. Qui è contenuta una griglia nella quale gli eventi nota sono visualizzati sotto forma di box.



La larghezza di un box corrisponde alla durata della nota. La sua posizione verticale corrisponde al numero della nota (altezza), dove le note più acute sono situate nelle parti superiori della griglia.

A seconda del fattore di zoom, gli eventi nota visualizzano i nomi delle note.

NOTA

È possibile modificare il formato di assegnazione dei nomi e i nomi delle note delle altezze nella sezione **Notazione dell'altezza** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Accordi e altezze**).

È possibile attivare l'opzione **Visibilità delle altezze: Attiv./Disatt.** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** in modo da visualizzare solamente le altezze con gli eventi o le note suggeriti dall'**Assistente delle scale**. In tal modo vengono nascosti i tasti della tastiera le cui altezze non sono in uso, mentre sono visualizzati i nomi delle note sui tasti rimanenti.

LINK CORRELATI

[Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti](#) a pag. 714

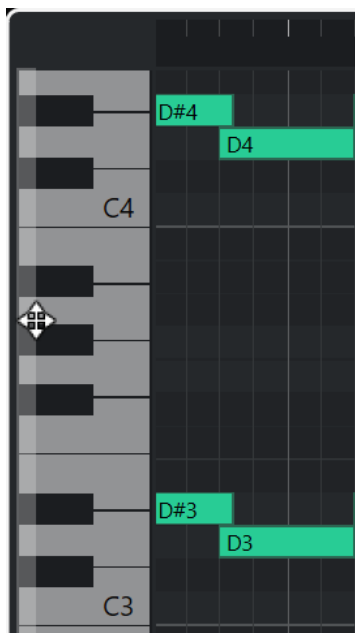
[Operazioni di zoom negli editor MIDI](#) a pag. 667

[Notazione dell'altezza](#) a pag. 938

[Opzioni di visibilità delle altezze](#) a pag. 717

Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti

Il display della tastiera di pianoforte viene visualizzato a sinistra del display delle note nell'**Editor dei tasti**.



La tastiera di pianoforte offre un orientamento visivo per quanto riguarda le posizioni delle altezze nel display delle note e aiuta a individuare specifiche altezze delle note.

È possibile fare clic su un tasto per ascoltare l'altezza e il suono dello strumento collegato.

Se si sposta il mouse all'estrema sinistra del display della tastiera di pianoforte, il puntatore cambia forma e consente di scorrere verso l'alto e verso il basso e di aumentare/ridurre il fattore di zoom del display:

- Eseguire un trascinamento verso l'alto/il basso per scorrere in su/giù nel display della tastiera di pianoforte.
- Eseguire un trascinamento verso destra/sinistra per aumentare/ridurre il fattore di zoom del display della tastiera di pianoforte.

I tasti C (Do) indicano i nomi delle note delle altezze corrispondenti.

È possibile attivare l'opzione **Visibilità delle altezze: Attiv./Disatt.** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** per visualizzare solamente le altezze con gli eventi o le note suggeriti dall'**Assistente delle scale**. In tal modo vengono nascosti i tasti della tastiera le cui altezze non sono in uso, mentre sono visualizzati i nomi delle note sui tasti rimanenti.

NOTA

È possibile modificare il formato di assegnazione dei nomi e i nomi delle note delle altezze nella sezione **Notazione dell'altezza** della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Accordi e altezze**).

Se si selezionano degli eventi nota nel riquadro di visualizzazione degli eventi, i tasti corrispondenti nel display della tastiera di pianoforte sono visualizzati nello stesso colore degli eventi nota.

NOTA

È possibile utilizzare il menu **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** per selezionare una combinazione di colori.

Se si sposta il puntatore del mouse nel riquadro di visualizzazione degli eventi, la posizione dell'altezza corrispondente nel display della tastiera di pianoforte viene evidenziata.

LINK CORRELATI

[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Editor dei tasti](#) a pag. 701

[Notazione dell'altezza](#) a pag. 938


[Opzioni di visibilità delle altezze](#) a pag. 717

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

Visualizzazione di altezze specifiche nell'Editor dei tasti

È possibile definire quali altezze sono visibili nel riquadro di visualizzazione degli eventi e nel display della tastiera di pianoforte dell'**Editor dei tasti**. Nascondendo le altezze non necessarie, è possibile risparmiare spazio su schermo. Ciò è utile ad esempio se si aggiungono degli eventi nota che si estendono su più di un'ottava e si desidera visualizzarli tutti.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, aprire il menu a tendina **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze** .
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare solamente le altezze per le quali sono disponibili degli eventi nel display delle note, selezionare **Visualizza le altezze con gli eventi**.

NOTA

Se si modificano più parti MIDI, vengono tenute in considerazione le altezze di tutti gli eventi nota nelle diverse parti MIDI. Le altezze visibili vengono aggiornate a seconda della selezione della parte MIDI nella **Finestra progetto**.

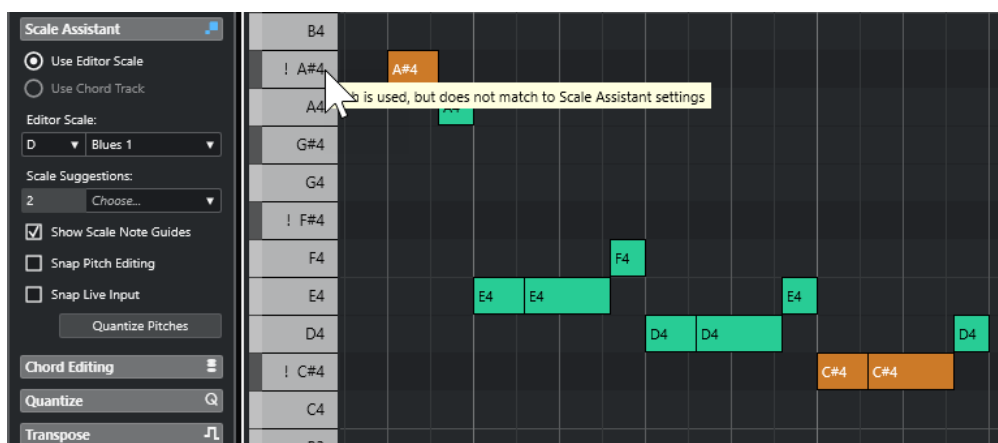
- Per visualizzare solamente le altezze che corrispondono alla scala musicale selezionata nella sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector dell'Editor dei tasti**, selezionare l'opzione **Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale**.

RISULTATO

Il display delle note e il display della tastiera di pianoforte cambiano in base alle impostazioni definite.

ESEMPIO

Se è stata selezionata l'opzione **Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale** nel menu a tendina **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze** e l'**Assistente delle scale** utilizza una scala specifica, ma alcune delle note nel display delle note non corrispondono alla scala, questo viene indicato dal colore degli eventi nota e da un punto esclamativo sui tasti corrispondenti del display a tastiera.



LINK CORRELATI

[Opzioni di visibilità delle altezze](#) a pag. 717

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

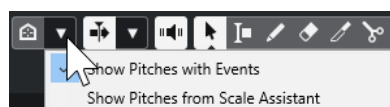
[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti](#) a pag. 714

Opzioni di visibilità delle altezze

Le opzioni di visibilità delle altezze consentono di visualizzare o nascondere altezze specifiche dal riquadro di visualizzazione degli eventi e dal display della tastiera di pianoforte dell'**Editor dei tasti**. Le opzioni di visibilità delle altezze vengono salvate con il programma. Se una determinata configurazione porta a una situazione in cui non verrebbe visualizzata alcuna altezza, vengono visualizzate tutte le altezze.

- Per aprire le opzioni di visibilità delle altezze, fare clic su **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Visualizza le altezze con gli eventi

Consente di visualizzare solamente le altezze per le quali sono disponibili degli eventi nel display delle note.

NOTA

Se si modificano più parti MIDI, vengono tenute in considerazione le altezze di tutti gli eventi nota nelle diverse parti MIDI. Le altezze visibili vengono aggiornate in base alla selezione della parte MIDI nella **Finestra progetto**.

Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale

Consente di visualizzare solamente le altezze che corrispondono alla scala musicale selezionata nella sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti**.

- **Usa la scala dell'editor**

Visualizza solamente le note che corrispondono alla scala dell'editor.

NOTA

Se il display delle note contiene degli eventi nota sulle altezze che non corrispondono alla scala selezionata, i rispettivi tasti del display a tastiera sono visualizzati con un punto esclamativo. Se si attiva l'opzione **Scala/Accordi** nel menu a tendina **Colori degli eventi** nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, gli eventi nota non coincidenti sono visualizzati in un colore differente.

- **Usa la traccia accordi**

Visualizza solamente le note che corrispondono alla traccia accordi. La **Modalità traccia accordi** selezionata per l'**Assistente delle scale** determina se le altezze della scala, dell'accordo, o entrambi, sono visibili.

LINK CORRELATI

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti](#) a pag. 714

[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Visualizzazione di altezze specifiche nell'Editor dei tasti](#) a pag. 716

Modifica delle altezze con visibilità delle altezze ridotta

Se si modificano le altezze e se ne riduce la visibilità tramite la funzione **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze**, è necessario tenere in considerazione alcune linee guida generali riguardanti il comportamento del programma.

Come regola generale, è possibile spostare gli eventi nota solamente nelle posizioni delle altezze che sono visibili. Questo si applica allo spostamento degli eventi nota verso l'alto/il basso con il mouse, all'utilizzo del comando da tastiera corrispondente, oppure all'utilizzo dei tasti freccia.

Eccezioni

Per accedere a specifiche posizioni di altezza che non sono visualizzate, si hanno le seguenti possibilità:

- Per spostare gli eventi nota alle posizioni di altezza che non sono visibili, utilizzare il campo valori **Altezza** nella linea info.
- Per spostare gli eventi nota di una o più ottave, selezionare l'evento nota desiderato e premere **Shift - Freccia su** per spostarlo in su di un'ottava o **Shift - Freccia giù** per spostarlo in giù di un'ottava.
- Per spostare le note degli accordi, aprire la sezione **Modifica degli accordi** e attivare un'opzione nella sezione **Inversioni** o **Abbassa le note**.

In tutti questi casi, il display delle note e il display della tastiera di pianoforte si estendono per visualizzare le nuove altezze.

LINK CORRELATI

[Opzioni di visibilità delle altezze](#) a pag. 717

[Display delle note dell'Editor dei tasti](#) a pag. 713

[Display della tastiera di pianoforte dell'Editor dei tasti](#) a pag. 714

Operazioni nell'Editor dei tasti

Questa sezione descrive le principali operazioni di editing eseguibili all'interno dell'**Editor dei tasti**.

Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale


È possibile selezionare una scala musicale basata su tutti gli eventi nota o solo su quelli selezionati nell'**Editor dei tasti** e far corrispondere ad essa gli eventi nota.

PROCEDIMENTO

1. Aprire una parte MIDI nell'**Editor dei tasti**.
2. Aprire la sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector** e attivare l'opzione **Usa la scala dell'editor**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare alcuni eventi nota nel display delle note per ricevere dei suggerimenti relativi alle scale che corrispondono a tali note.
 - Deselezionare tutti gli eventi nota nel display delle note per ricevere dei suggerimenti relativi alle scale musicali che corrispondono a tutte le note della parte MIDI.
4. Attivare l'opzione **Visualizza i punti di riferimento della scala**.
Viene in tal modo modificato lo sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi in base alla scala selezionata, in modo che le altezze che non appartengono alla scala sono visualizzate con uno sfondo più scuro.
5. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, impostare il parametro **Colori degli eventi** su **Scala/Accordi**.
Questo va a modificare i colori degli eventi nota nel riquadro di visualizzazione degli eventi a seconda del fatto che le altezze corrispondano o meno alla scala musicale selezionata.

NOTA

Per visualizzare la combinazione di colori della modalità di colori selezionata, aprire il menu a tendina **Colori degli eventi** e selezionare **Impostazioni**.

6. Aprire il menu a tendina **Suggerimenti delle scale** e selezionare una delle opzioni.
7. Facoltativo: nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, aprire il menu a tendina **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze**  e selezionare **Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale**.
Viene in tal modo filtrato il display delle note e il display della tastiera di pianoforte in modo che siano visualizzate solamente le altezze che corrispondono alla scala musicale selezionata.

RISULTATO

La colorazione dello sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi e degli eventi nota funge da guida visiva per la modifica delle altezze delle note.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se si ha bisogno di maggiore assistenza per far corrispondere gli eventi nota alle altezze più vicine della scala musicale selezionata, è possibile fare clic su **Quantizza le altezze** per quantizzare le altezze delle note MIDI esistenti. Attivare l'opzione **Allinea le modifiche dell'altezza** per allineare le altezze delle note MIDI in fase di editing oppure **Allinea l'ingresso in diretta** per mappare le altezze delle note dei dati MIDI in ingresso.

LINK CORRELATI

[Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 720

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Visualizzazione di altezze specifiche nell'Editor dei tasti](#) a pag. 716

[Allineamento delle altezze delle note MIDI alle scale musicali in fase di modifica](#) a pag. 722

[Mappatura delle note MIDI in ingresso sulle scale musicali](#) a pag. 722

[Quantizzazione delle altezze delle note MIDI sulle scale musicali](#) a pag. 721

Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale

È possibile selezionare una scala musicale definita da accordi o scale nella traccia accordi e far corrispondere ad essa gli eventi nota.

PREREQUISITI


Sono stati aggiunti una traccia accordi e degli eventi accordo al proprio progetto.

PROCEDIMENTO

1. Aprire una parte MIDI nell'**Editor dei tasti**.
2. Aprire la sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector** e attivare l'opzione **Usa la traccia accordi**.
3. Aprire il menu a tendina **Modalità traccia accordi** ed eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per far corrispondere gli eventi nota agli eventi di scala nella traccia accordi, selezionare **Scale**.
 - Per far corrispondere gli eventi nota agli eventi accordo nella traccia accordi, selezionare **Accordi**.
 - Per far corrispondere gli eventi nota sia agli eventi accordo che agli eventi di scala nella traccia accordi, selezionare **Accordi e scale**.
4. Attivare l'opzione **Visualizza i punti di riferimento della scala**.
Viene in tal modo modificato lo sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi in base alla scala selezionata, in modo che le altezze che non appartengono alla scala sono visualizzate con uno sfondo più scuro.
5. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, impostare il parametro **Colori degli eventi** su **Scala/Accordi**.
Questo va a modificare i colori degli eventi nota nel riquadro di visualizzazione degli eventi a seconda del fatto che le altezze corrispondano o meno alla scala musicale selezionata.

NOTA

Per visualizzare la combinazione di colori della modalità di colori selezionata, aprire il menu a tendina **Colori degli eventi** e selezionare **Impostazioni**.

6. Facoltativo: nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, aprire il menu a tendina **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze**  e selezionare **Visualizza le altezze dall'Assistente delle scale**.

Viene in tal modo filtrato il display delle note e il display della tastiera di pianoforte in modo che siano visualizzate solamente le altezze che corrispondono alla scala musicale selezionata.

RISULTATO

La colorazione dello sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi e degli eventi nota funge da guida visiva per la modifica delle altezze delle note.

NOTA

Per il fatto che potrebbero essere stati aggiunti diversi eventi scala/accordo in corrispondenza di specifiche posizioni temporali, le indicazioni delle scale nello sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi e sugli eventi nota cambiano lungo la linea del tempo.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se si ha bisogno di maggiore assistenza con la corrispondenza degli eventi nota alle altezze più vicine della scala musicale selezionata, è possibile fare clic su **Quantizza le altezze** per quantizzare le altezze delle note MIDI esistenti, attivare l'opzione **Allinea le modifiche dell'altezza** per allineare le altezze delle note MIDI in fase di editing, oppure **Allinea l'ingresso in diretta** per mappare le altezze delle note dei dati MIDI in ingresso.

LINK CORRELATI

[Menu Colori degli eventi](#) a pag. 668

[Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 719

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Visualizzazione di altezze specifiche nell'Editor dei tasti](#) a pag. 716

[Traccia accordi](#) a pag. 769

Quantizzazione delle altezze delle note MIDI sulle scale musicali

È possibile quantizzare le altezze delle note MIDI sull'altezza più vicina della scala selezionata.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti**, è stata selezionata una scala per le note MIDI o è stata impostata una **Modalità traccia accordi**.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector**.
 2. Facoltativo: attivare l'opzione **Visualizza i punti di riferimento della scala**.
 3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nel display degli eventi nota, selezionare le note delle quali si desidera quantizzare le altezze.
 - Deselezionare tutte le note nel display degli eventi nota per quantizzare tutte le altezze delle note della parte MIDI.
 4. Fare clic su **Quantizza le altezze**.
-

RISULTATO

Tutte le altezze delle note che non corrispondono alla scala selezionata vengono quantizzate alle altezze più vicine nella scala.

LINK CORRELATI

[Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 719

[Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 720

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Allineamento delle altezze delle note MIDI alle scale musicali in fase di modifica](#) a pag. 722

[Mappatura delle note MIDI in ingresso sulle scale musicali](#) a pag. 722

[Quantizzazione delle altezze delle note MIDI sulle scale musicali](#) a pag. 721

Mappatura delle note MIDI in ingresso sulle scale musicali

Quando si esegue il monitoraggio o la registrazione nell'**Editor dei tasti**, è possibile mappare le altezze delle note MIDI in ingresso sulle altezze più vicine della scala selezionata.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti**, è stata selezionata una scala per le note MIDI o è stata impostata una **Modalità traccia accordi**.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector**.
 2. Attivare l'opzione **Visualizza i punti di riferimento della scala**.
 3. Nella barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti**, attivare l'opzione **Registra nell'editor**.
 4. Per avviare la riproduzione, fare clic su **Avvia** nell'area di **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**.
 5. Attivare **Allinea l'ingresso in diretta**.
 6. Suonare o registrare alcune note sulla tastiera MIDI collegata.
-

RISULTATO

Le altezze delle note suonate o registrate vengono automaticamente mappate sulla scala selezionata.

LINK CORRELATI

[Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 719

[Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 720

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Utilizzo dell'ingresso in diretta](#) a pag. 787

Allineamento delle altezze delle note MIDI alle scale musicali in fase di modifica

È possibile allineare le altezze delle note MIDI alle altezze più vicine della scala selezionata nel corso delle operazioni di modifica nell'**Editor dei tasti**.

PREREQUISITI

Nell'**Editor dei tasti**, è stata selezionata una scala per le note MIDI o è stata impostata una **Modalità traccia accordi**.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector**.
 2. Attivare l'opzione **Visualizza i punti di riferimento della scala**.
 3. Attivare l'opzione **Allinea le modifiche dell'altezza**.
 4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Inserire un evento nota con lo strumento **Disegna, Selezione oggetto** o **Linea**.
 - Trascinare con il mouse un evento nota verso l'alto o verso il basso.
 - Selezionare un evento nota e utilizzare i tasti **Freccia su** / **Freccia giù**.
-

RISULTATO

Le note si allineano alle altezze della scala selezionata. Non è possibile posizionare le note su altezze al di fuori della scala. Se si selezionano più note e le si sposta su altezze diverse, tutte le note selezionate si allineano alle altezze della scala selezionata.

NOTA

La funzione **Allinea le modifiche dell'altezza** non si applica quando si modificano le altezze tramite il campo valori **Altezza** nella linea info o se si registrano le note via MIDI.

LINK CORRELATI

[Far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 719

[Utilizzo della traccia accordi per far corrispondere gli eventi nota a una scala musicale](#) a pag. 720

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Disegnare gli eventi nota con lo strumento Disegna](#) a pag. 724

[Inserimento degli eventi nota mediante lo strumento Selezione oggetto](#) a pag. 723

[Disegnare gli eventi nota con lo strumento Linea](#) a pag. 724

[Spostamento e trasposizione degli eventi nota](#) a pag. 725

[Modifica dei valori delle note durante l'inserimento](#) a pag. 724

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 durata per il valore di quantizzazione degli eventi nota nel menu a tendina **Quantizzazione della durata** 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 dove è stato fatto doppio-clic.

Eliminazione degli 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.
-

RISULTATO

L'evento nota viene eliminato.

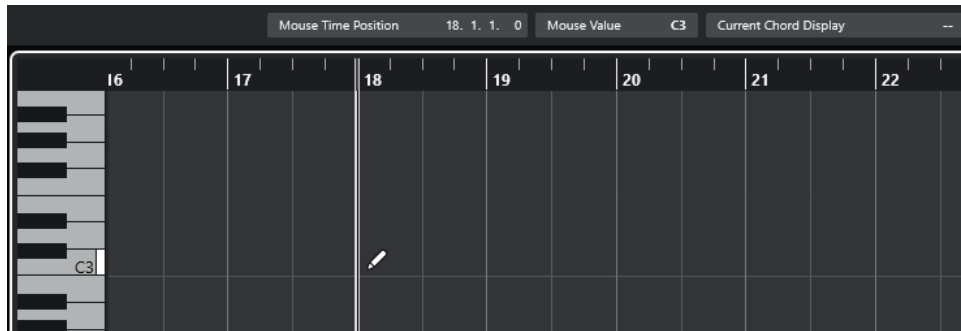
LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

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. 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 **Agganciamento**.

NOTA

Per passare temporaneamente dallo strumento **Selezione oggetto** allo strumento **Disegna**, tenere premuto **Alt/Opt**.

Modifica dei 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/Opt** 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 **Agganciamento** 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 direzione orizzontale, premere **Ctrl/Cmd** ed eseguire un trascinamento.
Le note presentano la stessa altezza.

Se la funzione **Agganciamento** è attivata, gli eventi nota e gli eventi controller vengono posizionati e ridimensionati in base ai valori dei parametri **Quantizza** e **Quantizza la lunghezza**.

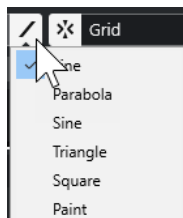
LINK CORRELATI

[Modalità dello strumento Linea](#) a pag. 725

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 aprire le modalità dello strumento **Linea**, fare clic su **Linea**.



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 corrispondenza di 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 trascinare le note alla posizione desiderata.
Tutti gli eventi nota selezionati vengono spostati, mantenendo le loro posizioni relative. La funzione **Agganciamento** 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 presenti nella sezione **Spinta** della barra degli strumenti, selezionare gli eventi nota desiderati e fare clic su uno dei pulsanti.
- Per spostare gli eventi nota alla posizione del cursore di progetto, selezionare gli eventi desiderati e selezionare **Modifica > Sposta > Sposta l'inizio degli eventi sul cursore**.

- Per spostare un evento nota attraverso la linea info, selezionarlo e modificare i valori **Posizione** o **Altezza** nella linea info.
- Per trasporre gli 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 controller selezionati per quegli eventi nota.
- È possibile regolare la posizione degli eventi nota anche attraverso la quantizzazione.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Configurazione della trasposizione](#) a pag. 654

Ridimensionamento degli eventi nota

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare un evento nota, posizionare lo strumento **Selezione oggetto** all'inizio o alla fine dell'evento e trascinare il cursore verso sinistra o verso destra.
- Per spostare per gradi le posizioni di inizio o fine delle note selezionate in base al valore **Quantizzazione della durata** nella barra degli strumenti, utilizzare i pulsanti **Spingi l'inizio verso sinistra**, **Spingi l'inizio verso destra**, **Spingi la fine verso sinistra** e **Spingi la fine verso destra** nella sezione **Spinta**.
- Selezionare la nota e regolarne la durata nella linea info.
- Selezionare lo strumento **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 la funzione **Tronca** e tagliare la fine o l'inizio degli eventi nota.

LINK CORRELATI

[Regole di modifica dei valori nella linea info](#) a pag. 51

[Utilizzo dello strumento Tronca](#) a pag. 726

[Ridimensionamento degli eventi mediante lo strumento Selezione oggetto - Ridimensionamento con modifica della durata](#) a pag. 180

Utilizzo dello strumento Tronca

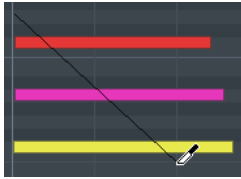
Lo strumento **Tronca** permette di modificare la durata degli eventi nota ritoccando l'inizio o la fine delle note. Usare lo strumento **Tronca** significa spostare l'evento note-on o note-off di una o più note alla posizione definita con il mouse.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Tronca** nella barra degli strumenti.
Il puntatore del mouse assume la forma di un coltello.
2. Per modificare una singola nota, cliccarci sopra.

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 troncamento.

3. Per modificare più note, fare clic ed eseguire un trascinamento attraverso le note desiderate.



Per impostazione predefinita, lo strumento **Tronca** taglia la fine delle note. Per tagliare l'inizio delle note, premere **Alt** durante il trascinamento. Quando si esegue un trascinamento attraverso più note, viene visualizzata una linea. Le note vengono troncate lungo questa linea. Se si preme **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento dei risultati in una linea di troncamento verticale, è possibile impostare la stessa posizione di inizio o fine per tutte le note modificate. È possibile cambiare i comandi da tastiera per lo strumento **Tronca** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica-Modificatori degli strumenti di lavoro**).

Separazione degli eventi nota

- Per separare la nota a una posizione specifica, selezionare **Separa** e fare clic.
Se sono selezionate più note, queste vengono separate tutte alla stessa posizione. Viene tenuta in considerazione la funzione di agganciamento.
- 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**.

Incollaggio degli eventi nota

È possibile incollare gli 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. Si applicano le proprietà (velocity, altezza, ecc.) del primo evento nota.

Modificare l'altezza degli accordi

L'altezza degli accordi può essere modificata mediante i pulsanti relativi al tipo di accordo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti**, aprire la sezione **Modifica 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**. Questo vale anche con le note arpeggiate.
3. Nella sezione **Modifica degli accordi**, attivare uno dei pulsanti relativi agli **Accordi a 3 note/Triadi** o agli **Accordi a 4 note**.
Le note selezionate vengono trasposte in modo che si adattino al tipo di accordo scelto.

- Utilizzare i tasti **Freccia su** / **Freccia giù** per modificare l'altezza dell'accordo.
-

Modifica dei voicing degli accordi

PROCEDIMENTO

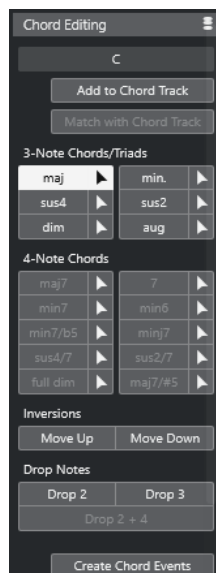
- Nell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti**, aprire la sezione **Modifica degli accordi**.
 - Nel display delle note, selezionare le note che si desidera modificare.
 - Nella sezione **Modifica degli accordi**, utilizzare i pulsanti **Inversioni** e i pulsanti **Abbassa le note** per modificare il voicing.
-

RISULTATO

Le note selezionate vengono trasposte in modo che si adattino al tipo di accordo scelto.

La sezione Modifica degli accordi

La sezione **Modifica degli accordi** nell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti** consente di inserire e modificare gli accordi e di modificare i voicing.



Tipo di accordo delle note selezionate

Visualizza il tipo degli accordi selezionati.

Aggiungi alla traccia accordi

Aggiunge l'accordo alla traccia accordi, come indicato nel campo **Tipo di accordo delle note selezionate**. L'evento accordo viene inserito nella 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.

Accordi a 3 note/Triadi

Consente di inserire delle triadi all'interno del display delle note. Si può anche fare clic su uno dei pulsanti **Accordi a 3 note/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 - Sposta su



Inverte la nota più bassa di un accordo. Le note corrispondenti vengono trasposte del numero di ottave necessario.

Inversioni - Sposta giù



Inverte la nota più alta di un accordo. Le note corrispondenti vengono trasposte del numero di ottave necessario.

Abbassa le note - Drop 2



Sposta la seconda nota più alta di un accordo in giù di un'ottava.

Abbassa le note - Drop 3



Sposta la terza nota più alta di un accordo in giù di un'ottava.

Abbassa le note - Drop 2 + 4



Sposta la seconda e la quarta nota più alte di un accordo in giù di un'ottava.

Creazione di eventi accordo

Esegue un'analisi degli accordi per le note selezionate. Se non è selezionata alcuna nota, viene analizzata l'intera parte MIDI.


LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Crea eventi accordo](#) a pag. 792

Inserimento degli accordi

È possibile utilizzare gli strumenti presenti nella sezione **Editing degli accordi** dell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti** per inserire e modificare gli accordi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti**, aprire la sezione **Modifica 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 eseguire un trascinamento 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 **Agganciamento** e **Quantizzazione della durata**.

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** dell'**Editor dei tasti**, aprire la sezione **Modifica 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**.
- Nella linea di stato, nel campo **Valore del mouse**.
- Nell'evento nota, a condizione che il fattore di zoom sia sufficientemente elevato.
- Alla posizione del puntatore del mouse durante il trascinamento di un evento nota.

Modifica degli eventi nota via MIDI

La funzionalità **Ingresso MIDI** consente di inserire degli eventi nota o degli accordi via MIDI. Questi possono essere aggiunti agli eventi nota già esistenti o possono sostituirli.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** e attivare l'opzione **Inserimento dati MIDI/passò a passo**.
2. Nella sezione **Inserimento dati MIDI/passò a passo**, attivare l'opzione **Ingresso MIDI**.
3. Utilizzare i controlli a destra per determinare quali proprietà vengono incluse quando si inseriscono gli eventi nota.
 - Per includere l'altezza quando si inseriscono delle note, attivare l'opzione **Registra altezza**.
 - Per includere la velocity note-on/note-off delle note suonate, attivare l'opzione **Registra velocity note-on/Registra velocity note-off**.

- Per mantenere le note esistenti, attivare l'opzione **Mantieni le note esistenti**.
4. Nel display delle note, selezionare l'evento nota che si desidera modificare.
 5. Premere uno o più tasti sul proprio strumento MIDI.
-

RISULTATO

La nota selezionata assume i valori di altezza, velocity note-on e/o velocity note-off della nota o dell'accordo suonati. La nota successiva nella parte modificata viene selezionata automaticamente per consentire la modifica rapida di una serie di note.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

[Inserimento degli eventi nota tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'](#) a pag. 731

Inserimento degli eventi nota tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'

La funzione **Inserimento dati passo a passo** consente di inserire gli eventi nota o accordo uno alla volta, senza doversi curare della loro esatta temporizzazione. Questa funzionalità è utile ad esempio quando si conosce la parte da registrare, ma non si riesce a suonarla esattamente come si vorrebbe.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro sulla barra degli strumenti dell'**Editor dei tasti** e attivare l'opzione **Inserimento dati MIDI/passa a passo**.
2. Nella sezione **Inserimento dati MIDI/passa a passo**, attivare l'opzione **Inserimento dati passo a passo**.
3. Aprire il menu a tendina **Quantizzazione della durata** e selezionare un valore per determinare la durata degli eventi nota o degli accordi da inserire.

NOTA

Se si imposta il valore di **Quantizzazione della durata** su **Collega alla quantizzazione**, la durata della nota viene determinata dal valore di **Quantizzazione**.

4. Aprire il menu a tendina **Quantizzazione** e selezionare un valore per determinare la lunghezza degli step, cioè la posizione degli eventi nota o degli accordi seguenti da inserire.
5. Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui si desidera che inizi il primo evento nota o il primo accordo.
6. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per inserire un evento nota o un accordo, premere uno o più tasti sul proprio strumento MIDI.

NOTA

La durata dell'evento nota o dell'accordo inseriti viene determinata dal valore di **Quantizzazione della durata**.

- Per allungare/accorciare l'evento nota o l'accordo durante l'inserimento, premere uno o più tasti sul proprio strumento MIDI e premere **Freccia destra** / **Freccia sinistra** mentre si tengono premuti i tasti.

NOTA

La durata iniziale dell'evento nota o dell'accordo inseriti viene determinata dal valore di **Quantizzazione della durata**. Tuttavia, il fattore di allungamento/accorciamento viene determinato dal valore di **Quantizzazione**.

Il cursore di inserimento dati passo a passo viene visualizzato con una maniglia blu nel righello e una linea verticale nel display delle note.



L'evento nota o l'accordo vengono inseriti e il cursore di inserimento dati passo a passo salta automaticamente alla posizione successiva sulla linea del tempo determinata dal valore di **Quantizzazione**.

NOTA

È possibile spostare manualmente il cursore di inserimento dati passo a passo facendo clic nel display delle note o premendo **Freccia destra** / **Freccia sinistra**.

7. Facoltativo: per inserire una pausa, premere il tasto **Freccia destra**. Il cursore dell'inserimento dati passo a passo avanza di uno step.
8. Ripetere i passaggi descritti sopra per inserire ulteriori eventi nota o accordi.
9. Al termine, fare clic di nuovo su **Inserimento dati passo a passo** per disattivare la modalità di inserimento dati passo a passo.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor dei tasti](#) a pag. 703

[Modifica degli eventi nota via MIDI](#) a pag. 730

Editor delle partiture

L'**Editor delle partiture** di base visualizza le note MIDI sotto forma di partitura musicale. Questo editor offre delle opzioni basilari per l'editing e la stampa delle partiture.

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**.

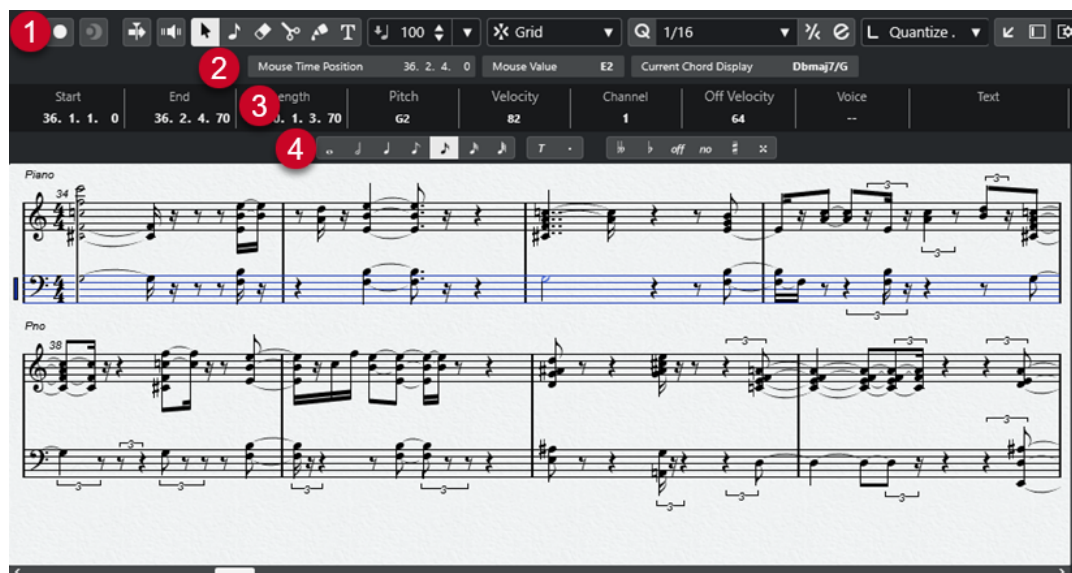
Per aprire una parte MIDI nell'**Editor delle partiture**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare una parte MIDI nella **Finestra progetto** e selezionare **MIDI > Partiture > Apri l'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**. Apportare le modifiche desiderate in modo da specificare se gli editor si devono aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

La finestra dell'**Editor delle partiture**:



L'**Editor delle partiture** è suddiviso in varie sezioni:

1 Barra degli strumenti

Contiene vari strumenti di lavoro e impostazioni.

2 Linea di stato

Indica la posizione temporale in cui si trova il cursore del mouse, il valore in corrispondenza del puntatore 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 rigo per ciascuna traccia. I rigi vengono legati tra loro da delle stanghette di misura e sono posizionati nell'ordine delle tracce nella **Finestra progetto**.
- Per riorganizzare i rigi, chiudere l'editor e, nella **Finestra progetto**, riordinare le tracce. Riaprire quindi l'**Editor delle partiture**.

NOTA

É 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 dell'editor delle partiture

La barra degli strumenti contiene diversi strumenti di lavoro e impostazioni relativi all'**Editor delle partiture**.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Riproduci solo i dati dall'editor

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 con la **Modalità di registrazione MIDI** impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Registrazione retrospettiva

Inserisci una registrazione retrospettiva MIDI nell'editor



Consente di recuperare le note MIDI suonate in modalità arresto o nel corso della riproduzione.

Divisore sinistro

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.

Feedback acustico

Feedback acustico



Riproduce automaticamente gli eventi quando questi vengono spostati o trasposti, oppure quando li si crea disegnandoli.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare eventi e parti.

Inserisci nota



Consente di inserire delle note.

Cancella



Consente di eliminare gli eventi.

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.

Velocity

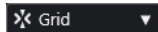
Velocity di inserimento delle note



Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Agganciamento

Tipo di agganciamento



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di agganciamento:

- L'opzione **Griglia** consente di agganciare gli eventi alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** mantiene le posizioni relative quando si agganciano gli eventi alla griglia.

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

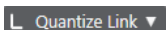
Apri il pannello della quantizzazione



Apri il **Pannello della quantizzazione**.

Quantizzazione della durata

Quantizzazione della durata



Consente di impostare un valore per la quantizzazione della lunghezza (durata) degli eventi.

Inserimento dati MIDI/passò a passo

Inserimento tramite la tastiera del computer



Attiva/disattiva la funzione di inserimento tramite la tastiera del computer.

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI passo a passo.

Ingresso MIDI



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta verso destra tutti gli eventi nota che si trovano a destra del cursore di inserimento dati passo a passo, 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



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 è disponibile nella scheda **Editor** nell'area inferiore. Consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante è disponibile nella finestra dell'editor. Consente di aprire la scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Consente di visualizzare/nascondere l'area sinistra.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

Linea di stato dell'Editor delle partiture

La linea di stato dell'**Editor delle partiture** viene visualizzata sotto la barra degli strumenti. Essa indica 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**.



Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor delle partiture** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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.

Valore del mouse

Visualizza l'altezza esatta alla posizione del puntatore del mouse nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Questo rende 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 dell'Editor delle partiture

La linea info dell'**Editor delle partiture** 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	Release Length	Voice	Text
6. 1. 3. 0	6. 2. 2. 90	0. 0. 3. 90	D#3	119.0000	1	64.0000	0. 0. 0. 0	--	

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle partiture** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.

LINK CORRELATI

[Modifica del formato di visualizzazione del righello](#) a pag. 667



Barra degli strumenti estesa dell'editor delle partiture

La barra degli strumenti estesa contiene dei pulsanti per i valori delle note e dei pulsanti per la trasposizione enarmonica.

- Per visualizzare la barra degli strumenti estesa, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Strumenti di lavoro**.



Pulsanti Valore nota

Consentono di selezionare un valore nota per l'inserimento. Le opzioni  e  sono relative rispettivamente a terzine e note col punto.

Il valore nota selezionato viene visualizzato nel campo valore **Lunghezza** della linea info.

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. 744

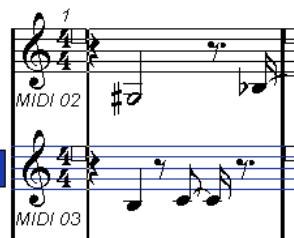
Visualizzazione della partitura

L'area principale della finestra dell'**Editor delle partiture** visualizza le note nelle parti editate su uno o più righi. Le parti su tracce differenti sono visualizzate su diversi righi.



- Se si stanno modificando una o più parti sulla stessa traccia, per quanto possibile la maggior parte di esse vengono visualizzate su più righi, 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 rigo multiplo. Un rigo multiplo è composto da diversi righi legati tra loro da delle stanghette 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 stanghetta di misura doppia.

Tutti gli ingressi MIDI vengono indirizzati a una delle tracce, chiamata il rigo attivo. Il rigo attivo è indicato da un rettangolo a sinistra del simbolo di chiave.



- Per cambiare il rigo attivo, fare clic sul rigo 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 rigo** offre una serie di impostazioni per determinare il modo in cui il programma visualizza la musica.

Finestra di dialogo Configurazione del rigo

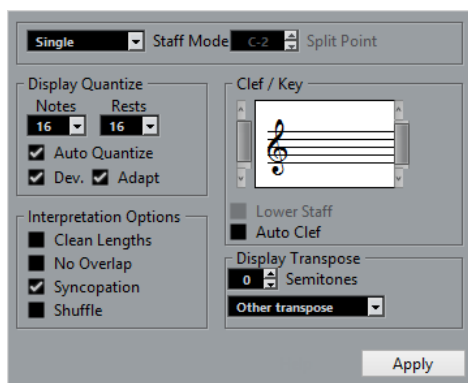
Questa finestra di dialogo consente di modificare il modo in cui Cubase visualizza la musica.

IMPORTANTE

Le impostazioni definite in questa finestra di dialogo sono indipendenti per ciascun rigo (traccia), ma comuni per un rigo di pianoforte che è stato creato con l'opzione **Separa**.

Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione del rigo**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un rigo e selezionare **MIDI > Partiture > Configurazione del rigo**.
- Fare doppio-clic nell'area a sinistra del rigo.



NOTA

Il tempo in chiave segue i tempi in chiave impostati nell'**Editor della traccia tempo**. Queste impostazioni sono comuni a tutte le tracce/righi nella partitura.

Modalità del rigo

La **Modalità del rigo** determina il modo in cui viene visualizzato il rigo.

- In modalità **Singolo** tutte le note nella parte sono visualizzate nello stesso rigo.
- 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 rigo superiore, mentre le note al di sotto di esso si posizionano nel rigo inferiore.

Quantizza la 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 un sedicesimo, impostare il valore Note su 16. I valori indicati con la **T** si riferiscono alle terzine. Questa impostazione viene in parte sovrascritta dalla funzione **Quantizzazione automatica**.

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.

Quantizzazione automatica

Consente di rendere più leggibile possibile la propria partitura. La funzione **Quantizzazione automatica** consente di miscelare note regolari con terzine in una parte. La funzione **Quantizzazione automatica** utilizza anche il valore di quantizzazione (della 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 insieme di terzine e note regolari. Se la parte è suonata in maniera imprecisa o è particolarmente complessa, la funzione **Quantizzazione automatica** 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 **Quantizzazione automatica**.

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 **Quantizzazione automatica**.

Chiave/Tonalità

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.

Rigo inferiore

Definisce chiave e tonalità per il rigo inferiore.

Chiave automatica

Se questa opzione è attivata, Cubase tenta di stabilire la chiave corretta, in base all'altezza della musica.

Trasposizione della visualizzazione

In questa sezione, è possibile specificare un'impostazione separata della funzione Trasposizione della visualizzazione per ciascun rigo (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 righe e riportare comunque ciascuno strumento sullo spartito in base al proprio valore di trasposizione.

Semitoni

Consente di definire manualmente un valore per la funzione Trasposizione della 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.

Reimposta 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 **Senza sovrapposizioni** ma con un effetto più lieve.

Senza sovrapposizioni

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.

Un semplice misura con l'opzione **No sovrapp** disattivata:



Un semplice misura con l'opzione **No sovrapp** attivata:



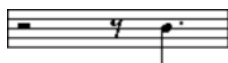
Sincope

Se questa funzione è attivata, le note sincopate vengono visualizzate in una maniera più leggibile.

Una nota da un quarto col punto alla fine di una misura quando l'opzione **Sincope** è disattivata:



Una nota da un quarto col punto alla fine di una misura quando l'opzione **Sincope** è attivata:



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.



Con il valore Quantizza impostato su 1/8 è possibile inserire le note solamente alle posizioni degli ottavi.

È possibile usare il **Pannello della 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.

PREREQUISITI

Sono stati definiti i valori delle note (lunghezza) e la relativa spaziatura.

PROCEDIMENTO

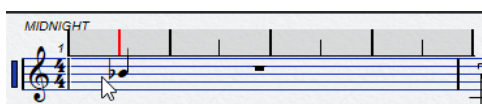
1. Impostare il valore delle note in uno dei seguenti modi:

- Fare clic sui simboli delle note nella barra degli strumenti estesa.
- Selezionare un'opzione dal menu a tendina **Quantizzazione della durata** 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 rigo per trovare la posizione corretta.
Il display **Valore del mouse** nella linea di stato visualizza l'altezza alla posizione del puntatore. La posizione viene visualizzata nel display **Posizione temporale del mouse** della linea di stato.
5. Fare clic sul rigo.
Quando si fa clic e si tiene premuto il pulsante del mouse vengono visualizzate le posizioni in misure e movimenti. Questo consente di individuare la posizione corretta.



NOTA

La posizione scatta alla griglia definita dal valore di quantizzazione.

RISULTATO

La nota appare nella partitura. Le note assumono il valore di velocity definito nel campo **Velocity di inserimento delle note** della barra degli strumenti.

NOTA

Se la nota inserita sembra avere un valore errato, potrebbe essere necessario modificare l'impostazione **Quantizza la visualizzazione**. Questo nel caso in cui ad esempio è stata inserita una nota da un trentaduesimo che viene visualizzata come un sedicesimo.

LINK CORRELATI

[Impostare i valori di velocity](#) a pag. 675

[Quantizza la visualizzazione](#) a pag. 740

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 si aggancia 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/Opt** e trascinare le note alle relative nuove posizioni.
Per limitare il movimento a una sola direzione, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
-

Modifica della durata delle note

La durata della nota visualizzata non è necessariamente la durata effettiva. Essa dipende anche dai valori delle note e delle pause relativi alla funzione **Quantizza la visualizzazione** nella finestra di dialogo **Configurazione del rigo**. 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. 739

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 674

Separazione e incollaggio degli eventi nota

- Per separare due note che sono unite tra loro da una legatura, fare clic sulla nota legata con lo strumento **Separa**.
- La nota viene separata in due note che avranno la durata 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 dell'editor delle partiture](#) a pag. 738

Invertire la direzione dei gambi

La direzione dei gambi delle note viene selezionata automaticamente, in base all'altezza delle note. È comunque possibile modificarla 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** e **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/Opt** 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

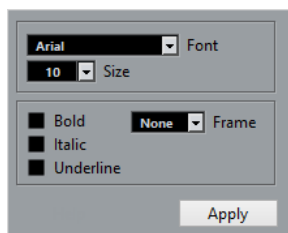
1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare le impostazioni per uno specifico blocco di testo, cliccarci sopra con lo strumento **Selezione oggetto**.
 - Per assegnare le impostazioni predefinite a tutti i nuovi blocchi di testo, deselegionare qualsiasi blocco di testo selezionato e modificare le impostazioni.
2. Selezionare **MIDI > Partiture > Imposta carattere**.
3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni carattere**, apportare le modifiche desiderate.
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 carattere

In questa finestra di dialogo è possibile modificare carattere, dimensione e stile del testo inserito nel display della partitura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Imposta carattere**, selezionare **MIDI > Partiture > Imposta carattere**.



Carattere

Consente di specificare il carattere per il testo. I caratteri disponibili nel menu a tendina dipendono da quelli che sono installati nel computer.

IMPORTANTE

Non utilizzare i caratteri Steinberg. Si tratta di caratteri 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 dei caratteri

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**, apportare le modifiche desiderate.
 6. Fare clic su **Stampa**.
-

Editor delle percussioni

È possibile utilizzare l'**Editor delle percussioni** in fase di editing di 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 per 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 l'Editor delle percussioni**.

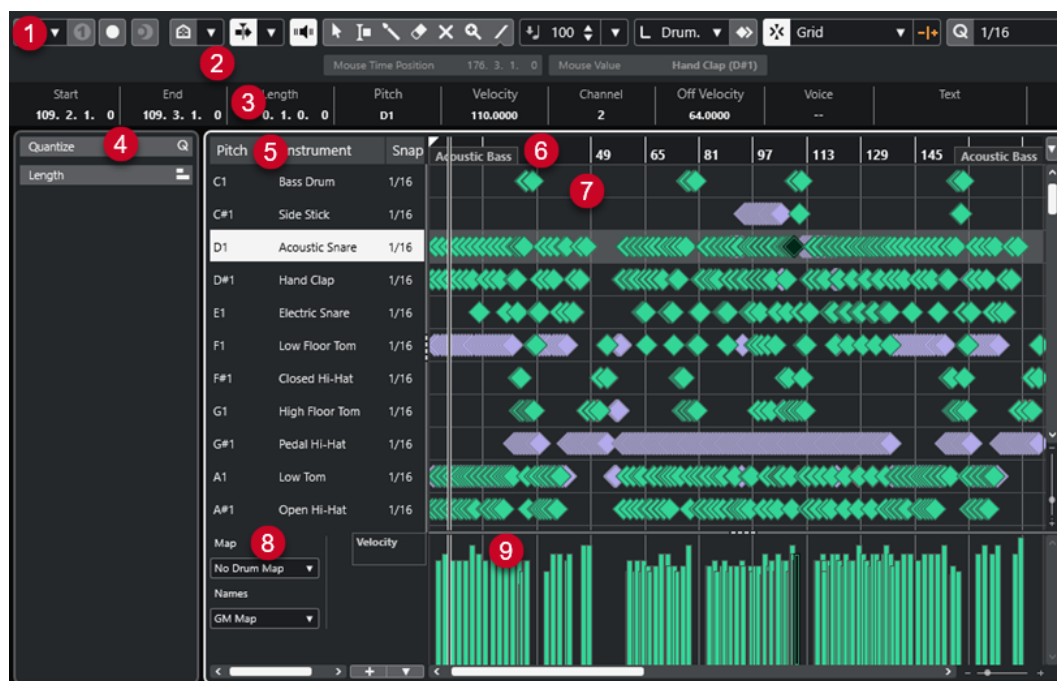
Se alla traccia MIDI è assegnata una drum map e sono attivate le opzioni **Il contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento** e **Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map**, disponibili finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Editor**), per aprire una parte MIDI 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 l'Editor delle percussioni**.
- Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** all'interno della categoria **Editor**, assegnare un comando da tastiera alla funzione **Apri l'Editor delle percussioni**. Selezionare una parte MIDI nella **Finestra progetto** e utilizzare il relativo comando da tastiera impostato.

NOTA

Se si seleziona **MIDI > Configura le preferenze dell'editor**, la finestra di dialogo **Preferenze** si apre nella pagina **Editor**. Specificare se l'**Editor delle percussioni** si deve aprire in una finestra separata o nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

La finestra dell'**Editor delle percussioni**:



L'**Editor delle percussioni** è suddiviso in varie sezioni:

1 Barra degli strumenti

Contiene vari strumenti di lavoro e impostazioni.

2 Linea di stato

Riporta una serie di informazioni relative alla posizione temporale e al valore in corrispondenza del puntatore del mouse.

3 Linea info

Visualizza delle informazioni sull'evento selezionato.

4 Area sinistra (Inspector dell'Editor delle percussioni)

Contiene vari strumenti di lavoro e funzioni per lavorare con i dati MIDI.

5 Elenco dei suoni di batteria

Riporta un elenco di tutti i suoni di batteria.

6 Righello

Visualizza la linea del tempo.

7 Display delle note

Contiene una griglia in cui sono visualizzate le note.

8 Drum map

Consente di selezionare la drum map per la traccia in corso di modifica o un elenco di nomi di suoni di batteria.

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.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'editor delle percussioni](#) a pag. 748

[Linea di stato dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 755

[Linea info dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 756

[Inspector dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 757

[Display delle note dell'Editor delle percussioni](#) a pag. 758

[Display dei controller](#) a pag. 678

Barra degli strumenti dell'editor delle percussioni

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.

Solo/Feedback

Editor in modalità solo



Mette in solo l'editor nel corso della riproduzione se questo ha il focus.

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.

Registra nell'editor



Abilita la registrazione dei dati MIDI nell'editor se quest'ultimo ha il focus.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente con la **Modalità di registrazione MIDI** impostata su **Fondi** o su **Sostituisci**.

Registrazione retrospettiva

Inserisci una registrazione retrospettiva MIDI nell'editor



Consente di recuperare le note MIDI suonate in modalità arresto o 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.

Visibilità delle altezze

Visibilità delle altezze attiv./disatt.



Attiva l'opzione di visibilità delle altezze selezionata.

Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze



Disattivare questa opzione per visualizzare tutti i suoni di batteria nel display delle note. Attivarla per ridurre i suoni di batteria nel display delle note in base all'opzione di visibilità delle altezze selezionata.

- L'opzione **Visualizza i suoni di batteria che presentano degli eventi** consente di visualizzare solamente i suoni di batteria per i quali sono disponibili degli eventi nel display delle note.
- L'opzione **Visualizza i suoni di batteria in uso da parte del VST instrument collegato** consente di visualizzare i suoni di batteria per i quali è in uso ad esempio un pad. Questa opzione è disponibile solamente nel caso in cui il VST instrument sia in grado di fornire questo tipo di informazione.
- L'opzione **Inverti l'elenco dei suoni di batteria** consente di invertire l'ordine dei suoni visualizzati nell'elenco dei suoni di batteria.

Scorrimento automatico

Scorrimento automatico



Mantiene visibile il cursore di progetto durante la riproduzione.

Seleziona 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**.

Feedback acustico

Feedback acustico



Riproduce automaticamente gli eventi quando questi vengono spostati o trasposti, oppure quando li si crea disegnandoli.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare eventi e parti.

Seleziona un intervallo



Consente di selezionare degli intervalli.

Bacchetta di batteria



Consente di disegnare gli eventi di batteria.

Cancella



Consente di eliminare gli eventi.

Mute



Consente di mettere in mute gli eventi.

Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre lo zoom.

Retta



Crea una serie di eventi continui.

Selezione automatica dei controller

Selezione automatica dei controller



Seleziona automaticamente i dati dei controller delle note MIDI selezionate.

Loop della traccia indipendente

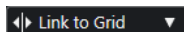
Loop della traccia indipendente



Attiva/disattiva il loop della traccia indipendente.

Spinta

Impostazioni di spinta



Consentono di impostare una griglia di allineamento per i comandi di spinta.

- Per impostazione predefinita, la griglia di allineamento per le operazioni di spinta è impostata su **Collega alla griglia** e l'ampiezza degli intervalli di spostamento corrisponde alla griglia di allineamento stessa.
- Se si attiva l'opzione **Collega al formato ora primario**, la griglia di allineamento per le operazioni di spinta segue il formato dell'ora primario ed è possibile impostare l'ampiezza degli intervalli di spostamento nel menu a tendina **Impostazioni di spinta**.
- Se si disattivano le opzioni **Collega alla griglia** e **Collega al formato ora primario**, è possibile configurare una griglia di allineamento indipendente per le operazioni di spinta. In tal caso, è possibile selezionare un formato dell'ora e un valore dal menu a tendina **Impostazioni di spinta**.

NOTA

Per visualizzare i pulsanti di spinta, fare clic sui punti a destra delle **Impostazioni di spinta**.

Spingi l'inizio verso sinistra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone l'inizio verso sinistra.

Spingi l'inizio verso 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.

Spingi la fine verso sinistra



Riduce la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso sinistra.

Spingi la fine verso destra



Aumenta la lunghezza dell'evento selezionato, spostandone la fine verso destra.

Tavolozza di trasposizione

Sposta su



Traspone l'evento selezionato in su di una nota da una metà.

Sposta giù



Traspone l'evento selezionato in giù di una nota da una metà.

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.

Velocity

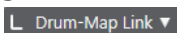
Velocity di inserimento delle note



Consente di specificare un valore di velocity per le nuove note.

Lunghezza delle note

Lunghezza d'inserimento



Consente di definire un valore di lunghezza (durata) 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.

Agganciamento

Agganciamento attiv./disatt.



Attiva/disattiva la funzione **Agganciamento**.

Tipo di agganciamento



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di agganciamento:

- L'opzione **Griglia** consente di agganciare gli eventi alla griglia che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Relativa alla griglia** mantiene le posizioni relative quando si agganciano gli eventi alla griglia.
- L'opzione **Eventi** consente di agganciare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi.
- L'opzione **Scambia** cambia l'ordine degli eventi se si trascina un evento a sinistra o a destra di altri eventi.
- L'opzione **Cursore** consente di agganciare gli eventi alla posizione del cursore.

- L'opzione **Griglia + Corsore** consente di agganciare gli eventi alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione** o alla posizione del corsore.
- L'opzione **Eventi + Corsore** consente di agganciare gli eventi all'inizio o alla fine di altri eventi o alla posizione del corsore.
- L'opzione **Griglia + Eventi + Corsore** consente di agganciare gli eventi alla griglia di quantizzazione che è selezionata nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**, all'inizio o alla fine di altri eventi o alla posizione del corsore.

Tipo di griglia



Consente di selezionare uno dei seguenti tipi di griglia:

- L'opzione **Usa il valore di quantizzazione** attiva una griglia in cui gli eventi si agganciano al valore selezionato nel menu a tendina **Preset di quantizzazione**.
- L'opzione **Adatta al fattore di ingrandimento** attiva una griglia in cui gli eventi si agganciano in base al livello di zoom.
- L'opzione **Usa l'agganciamento a partire dalla drum map** attiva una griglia in cui gli eventi si agganciano al valore **Agganciamento** selezionato nella drum map.

Quantizzazione

Applica quantizzazione



Applica le impostazioni di quantizzazione.

Preset di quantizzazione



Consente di selezionare un preset di quantizzazione o di groove.

Quantizzazione leggera attiv./disatt.



Attiva/disattiva la quantizzazione leggera (un tipo di quantizzazione non perfetta).

Apri il pannello della quantizzazione



Apri il **Pannello della quantizzazione**.

Selezione e impostazioni delle parti

Visualizza i bordi delle parti



Visualizza/Nasconde i bordi della parte MIDI attiva entro i localizzatori sinistro e destro.

Modalità di modifica delle parti



Definisce la modalità di modifica per le parti.

- **Tutte le parti** consente di selezionare e modificare tutti gli eventi di tutte le parti visibili.
- L'opzione **Parte attiva** limita la selezione e la modifica agli eventi della parte attiva.

Modalità di modifica delle parti



Definisce la modalità di modifica per le parti.

- **Tutte le parti** consente di selezionare e modificare tutti gli eventi di tutte le parti visibili.
- L'opzione **Parte attiva** limita la selezione e la modifica agli eventi della parte attiva.

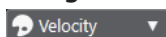
Attiva la parte per la modifica



Elenca tutte le parti che erano selezionate al momento dell'apertura dell'editor e consente di attivarne una.

Colori degli eventi

Colori degli eventi



Consente di selezionare i colori per gli eventi.

Inserimento dati MIDI/passò a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati passo a passo.

Ingresso MIDI



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati MIDI.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta tutti gli eventi nota che si trovano a destra del cursore di inserimento dei dati passo a passo, 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



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.

Mantieni le note esistenti



Mantiene le note esistenti 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 è disponibile nella scheda **Editor** nell'area inferiore. Consente di aprire l'editor in una finestra separata.

Apri nell'area inferiore



Questo pulsante è disponibile nella finestra dell'editor. Consente di aprire la scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto**.

Visualizza/Nascondi l'area sinistra



Consente di visualizzare/nascondere l'area sinistra.

Visualizza/Nascondi le corsie dei controller



Visualizza/Nasconde le corsie dei controller.

Configura il layout della finestra



Consente di configurare il layout della finestra.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom negli editor MIDI](#) a pag. 667

[Pannello Modalità di modifica delle parti](#) a pag. 677

Linea di stato dell'Editor delle percussioni

La linea di stato dell'**Editor delle percussioni** viene visualizzata sotto la barra degli strumenti. Essa riporta alcune importanti informazioni relative alla posizione del cursore del mouse.

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



Gli stati attivato/disattivato della linea di stato nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** 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.

Valore del mouse

Visualizza l'altezza esatta alla posizione del puntatore del mouse nel riquadro di visualizzazione degli eventi. Questo rende più semplice l'individuazione dell'altezza corretta quando vengono inserite o trasposte delle note.

Se si sposta il puntatore del mouse nel display dei controller, viene visualizzato il valore dell'evento controller in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

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 dell'editor delle percussioni](#) a pag. 748

Linea info dell'Editor delle percussioni

La linea info dell'**Editor delle percussioni** mostra valori e proprietà degli eventi selezionati. Se sono selezionate più note, vengono visualizzati colorati i valori della prima nota.

Linea info per gli eventi nota di batteria selezionati

- Per visualizzare la linea info per gli eventi nota di batteria, selezionare gli eventi con lo strumento **Selezione oggetto**, fare clic sul pulsante **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea info**.

NOTA

Se sono selezionate più note, vengono visualizzati colorati i valori della prima nota.

Start	End	Length	Pitch	Velocity
11. 2. 1. 0	11. 2. 2. 0	0. 0. 1. 0	Vibraslap (A#2)	56
Channel	Off Velocity	Voice	Text	
9	60	--		

I valori per i parametri **Inizio**, **Fine** e **Durata** vengono visualizzati nel formato di visualizzazione del righello selezionato.

I valori per i parametri **Velocity** e **Velocity di rilascio** possono essere visualizzati in alta risoluzione. Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—MIDI**), impostare l'**Intervallo di visualizzazione ad alta risoluzione** e il **Conteggio decimale ad alta risoluzione**.

NOTA

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.

Linea info per gli intervalli selezionati

- Per visualizzare la linea info per un intervallo selezionato, selezionare l'intervallo desiderato con lo strumento **Seleziona un intervallo**, fare clic su **Configura il layout della finestra** nella barra degli strumenti e attivare l'opzione **Linea info**.

NOTA

Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.

Range Start	Range End	Range Length	Selection Mode
38. 3. 1. 0	40. 1. 1. 0	1. 1. 0. 0	As Selected

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

NOTA

- Gli stati attivato/disattivato della linea info nella finestra dell'**Editor delle percussioni** e nella scheda **Editor** nell'area inferiore della **Finestra progetto** sono indipendenti tra loro.
- Se sono selezionati più eventi, vengono visualizzati colorati i valori del primo evento.

I valori per i parametri **Inizio**, **Fine** e **Durata** vengono visualizzati nel formato di visualizzazione del righello selezionato.

I valori per i parametri **Velocity** e **Velocity di rilascio** possono essere visualizzati in alta risoluzione. Nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—MIDI**), impostare l'**Intervallo di visualizzazione ad alta risoluzione** e il **Conteggio decimale ad alta risoluzione**.

LINK CORRELATI

[Modificare gli eventi nota nella linea info](#) a pag. 674

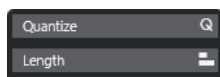
[Valori di trasposizione e velocity nella linea info](#) a pag. 644

[Modifica - MIDI](#) a pag. 933

Inspector dell'Editor delle percussioni

L'**Inspector dell'Editor delle percussioni** è posizionato a sinistra del display delle note. Al suo interno si trovano diversi strumenti di lavoro e funzioni per lavorare con i dati MIDI.

- Per visualizzare/nascondere le sezioni dell'**Inspector**, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare/disattivare le opzioni corrispondenti.



Quantizzazione

Consente di accedere ai parametri principali relativi alla quantizzazione. Questi parametri sono identici alle funzioni presenti nel **Pannello della quantizzazione**.

Durata

Contiene una serie di opzioni relative alla durata, analogamente al sotto menu **Funzioni** del menu **MIDI**.

- Per modificare la durata degli eventi MIDI selezionati o modificare tutti gli eventi della parte attiva senza elementi selezionati, utilizzare il cursore **Modifica durata/Modifica legato**.

Al valore massimo, le note raggiungono l'inizio della nota successiva.

- Per rendere permanenti le nuove impostazioni di durata, fare clic su **Congela la durata degli eventi MIDI**.
- Per regolare con precisione la distanza tra più note consecutive, utilizzare il cursore **Sovrapp.**

A **0 tick**, il cursore **Modifica durata/Modifica 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 **Estendi fino alla successiva selezionata**.

Questa operazione corrisponde all'attivazione dell'opzione **Modalità legato: solamente tra le note selezionate** nella finestra di dialogo **Preferenze**.

NOTA

Se si apre l'**Editor delle percussioni** nell'area inferiore, queste sezioni sono visualizzate nella scheda **Inspector dell'Editor** nell'area sinistra.

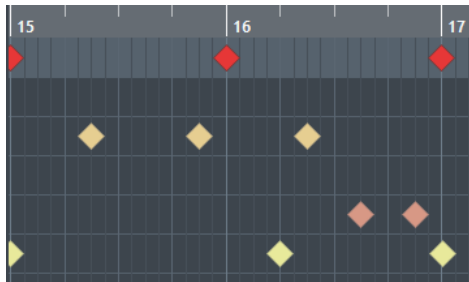
LINK CORRELATI

[Pannello della quantizzazione](#) a pag. 267

[Apertura dell'Inspector dell'Editor](#) a pag. 56

Display delle note dell'Editor delle percussioni

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 indica 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 dell'editor delle percussioni](#) a pag. 748

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	Snap	Mute	I-Note	O-Not	Channel	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

NOTA

Il numero di colonne nell'elenco dipende dal fatto che sia selezionata o meno una drum map per la traccia.

Altezza

Numero nota del suono di batteria.

Instrument

Nome del suono di batteria.

Agganciamento

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 si riproduce il suono di batteria.

Canale

Il canale MIDI sul quale il suono di batteria viene riprodotto.

Uscita

L'uscita MIDI su cui il suono di batteria viene riprodotto.


LINK CORRELATI

[Mettere in mute le note e i suoni di batteria](#) a pag. 763

[Drum map](#) a pag. 763

Menu Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze

Il menu a tendina **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze** disponibile nella barra degli strumenti dell'editor delle percussioni consente di determinare quali suoni di batteria vengono visualizzati nell'elenco dei suoni di batteria.

- Attivare l'opzione **Visibilità delle altezze attiv./disatt.** e fare clic su **Seleziona le opzioni di visibilità delle altezze**  nella barra degli strumenti.

NOTA

Se l'opzione **Visibilità delle altezze attiv./disatt.** è disattivata, tutti i suoni di batteria della drum map selezionata vengono visualizzati ed 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 per i quali è in uso ad esempio un pad da parte del VST instrument collegato. Questa opzione è disponibile solamente nel caso in cui il VST instrument sia 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

I menu a tendina sotto l'elenco dei suoni di batteria consentono di selezionare una drum map per le tracce modificate o di selezionare degli elementi o un elenco di nomi di suoni di batteria.



LINK CORRELATI

[Drum map](#) a pag. 763

Operazioni nell'Editor delle percussioni

Questa sezione descrive le operazioni di editing generali eseguibili all'interno dell'**Editor delle percussioni**.

Inserimento degli eventi delle note di batteria

È possibile inserire degli eventi nota utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Bacchetta**.

PREREQUISITI

È stata impostata la **Durata d'inserimento** nella barra degli strumenti per determinare la durata della nota inserita. Se il parametro **Durata d'inserimento** è impostato su **Collega alla drum map**, la nota assume la durata del valore **Agganciamento**, come impostato per il suono di batteria nell'elenco dei suoni. È stata attivata la funzione **Agganciamento**.

NOTA

Per abilitare la funzione di agganciamento a determinate posizioni in relazione al valore **Preset di quantizzazione** nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Usa il valore di quantizzazione**.

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/Opt**.

RISULTATO

Viene inserito un evento nota.

Inserimento di più eventi delle note di batteria

È possibile inserire più eventi nota della stessa altezza utilizzando lo strumento **Selezione oggetto** o lo strumento **Bacchetta**.

PREREQUISITI

È stata impostata la **Durata d'inserimento** nella barra degli strumenti per determinare la durata della nota inserita. Se il parametro **Durata d'inserimento** è impostato su **Collega alla drum map**, la nota assume la durata del valore **Agganciamento**, come impostato per il suono di batteria nell'elenco dei suoni. È stata attivata l'opzione **Agganciamento**.

NOTA

Per abilitare la funzione di agganciamento a determinate posizioni in relazione al valore **Preset di quantizzazione** nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Usa il valore di quantizzazione**.

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 dell'editor delle percussioni](#) a pag. 748

Modifica dei 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/Opt** 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 durata delle note nell'**Editor delle percussioni**, è necessario disattivare la funzione **Agganciamento** e attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la durata delle note**. 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 **Agganciamento** tenendo premuto **Ctrl/Cmd**.

Modifica della durata 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 **Agganciamento** viene tenuta in considerazione.

Eliminazione degli eventi nota di batteria

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.

Eliminazione di più eventi delle note di batteria

È possibile eliminare più eventi nota della stessa altezza, sia con lo strumento **Selezione oggetto**, che con lo strumento **Bacchetta**.

PREREQUISITI

Per poter eliminare più eventi nota con lo strumento **Selezione oggetto**, è necessario che la funzione **Agganciamento** sia attivata.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - 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.

Mettere in mute le note e i 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	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Channel	Output
G1	High Floor Tom	1/16	<input type="checkbox"/>	G1	G1	10	Track
A1	Low Tom	1/16	<input type="checkbox"/>	A1	A1	10	Track
A#1	Open Hi-Hat	1/16	<input type="checkbox"/>	A#1	A#1	10	Track
B1	Low Middle Tom	1/16	<input type="checkbox"/>	B1	B1	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. 766

Drum map

In uno strumento MIDI, un kit di batteria è quasi sempre costituito da un set di suoni di batteria diversi, con ogni suono collocato su un tasto separato. I vari suoni sono ad esempio assegnati a diversi numeri di 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 creato un pattern di batteria usando una periferica MIDI e successivamente si desidera trasferirlo 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 gli aspetti relativi ai kit di batteria MIDI, come ad esempio utilizzare dei suoni di batteria provenienti da diversi strumenti con lo stesso kit di batteria, 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 con una drum map assegnata, le note MIDI sono filtrate dalla drum map prima di essere trasmesse allo strumento MIDI. La drum map determina il numero nota MIDI trasmesso in uscita per ciascun suono di batteria, e quindi il suono riprodotto nella periferica MIDI ricevente.

Per provare il pattern di batteria su un altro strumento, passare alla drum map corrispondente ed il suono del rullante resterà un suono di rullante.

Per includere le stesse drum map nei propri progetti, caricarle nel modello.

NOTA

Le drum map vengono 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.

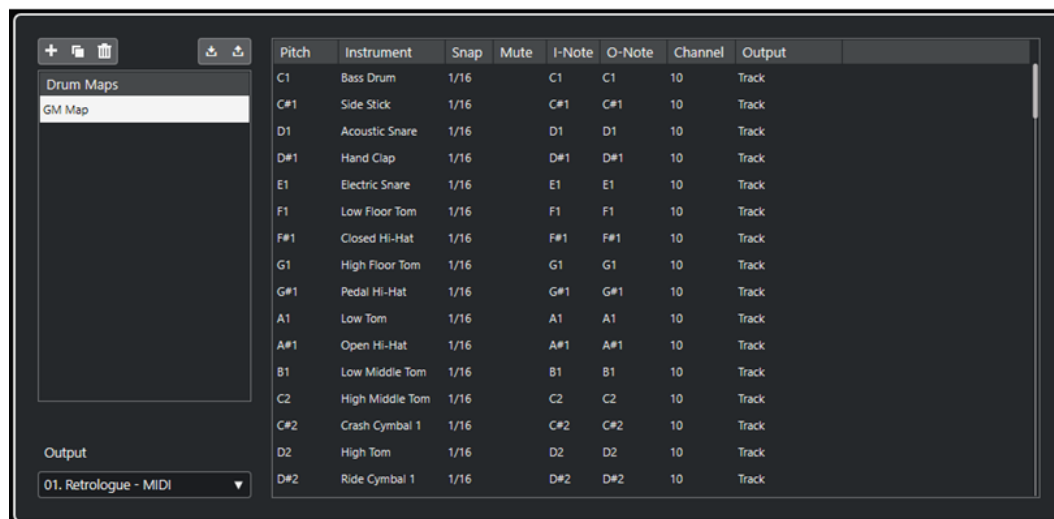
LINK CORRELATI

[Salvataggio di un file relativo a un modello di progetto](#) a pag. 94

Finestra di dialogo Configurazione delle drum map

Questa finestra di dialogo consente di caricare, creare, modificare e salvare le drum map.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione delle drum map**, selezionare l'opzione **Configurazione delle 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**.

Nuova map

Aggiunge una nuova drum map al progetto. I suoni di batteria si chiamano «Suono 1», «Suono 2», ecc. 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.

Salva

Consente di salvare sul disco la drum map selezionata. I file delle drum map hanno estensione .drm.

Carica

Consente di caricare le drum map nel proprio progetto.

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 **Configurazione delle drum map** e quel suono è impostato sull'uscita MIDI **Predefinita**, 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 predefinita nell'**Editor delle percussioni**, viene utilizzata l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

LINK CORRELATI

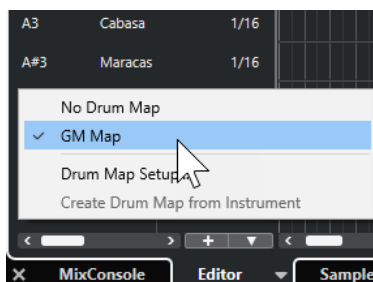
[Impostazioni delle drum map](#) a pag. 765

[Impostazioni per canali e uscite](#) a pag. 766

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, nell'elenco dei suoni di batteria oppure nella finestra di dialogo **Configurazione delle drum map**. Queste modifiche hanno effetto su tutte le tracce che utilizzano la drum map.

LINK CORRELATI

[Elenco dei suoni di batteria](#) a pag. 758

[Finestra di dialogo Configurazione delle drum map](#) a pag. 764

Importazione delle drum map dai virtual instrument

È possibile importare le impostazioni delle proprie drum map in una traccia instrument che è assegnata a Groove Agent SE.

PREREQUISITI

Per importare le impostazioni delle drum map in una traccia instrument, 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 di batteria in Groove Agent SE.
 2. Nell'**Inspector** della traccia interessata, aprire la sezione **Assegnazione**.
 3. Nel menu a tendina **Drum Map**, selezionare **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**.
 4. Aprire nuovamente il menu a tendina **Drum map** e selezionare l'opzione **Configurazione delle drum map**.
 5. Dall'elenco sulla sinistra, selezionare il kit che è stato caricato nello strumento.
-

RISULTATO

I suoni e le impostazioni dello strumento vengono visualizzati nella sezione **Configurazione delle drum map**.

NOTA

Vengono esportati nella drum map sia gli strumenti che i pattern pad. Se questi condividono dei tasti, viene data priorità ai pattern pad, 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 ad esempio di costruire dei kit di batteria con suoni provenienti da più dispositivi MIDI diversi.

- 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 **Predefinito**.
- 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 **Drum Map** nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector** o il menu a tendina **Mappa** 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 **Drum Map** nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector** o il menu a tendina **Mappa** 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, tramite un elenco di nomi.

NOTA

Inizialmente, il menu a tendina **Drum Map** contiene solamente la mappa **GM** (General MIDI).

Note-I, Note-O e altezze

La teoria che viene illustrata di seguito aiuta a sfruttare al massimo il 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 in essa contenute. 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 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	Snap	Mute	I-Note	O-Note	Channel	Output
	C1	Bass Drum	1/16		A1	B0	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

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 la identifica come 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 uno bianco. 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 rimandate 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 grancassa (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 con il suono della cassa sul tasto C2, si imposta la Nota-O del suono Bass Drum sul tasto C2. Quando si passa ad un altro strumento MIDI (con la cassa sul tasto C1), si imposta la Nota-O del suono Bass Drum su C1. Una volta configurate le drum map di tutti i propri strumenti MIDI, è possibile selezionare una drum map diversa 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 della nota-O, si ha la certezza che le tracce di batteria suonino correttamente una volta esportate.

- Per eseguire una conversione della nota-O, selezionare **MIDI > Conversione della nota-O**.

LINK CORRELATI

[Esportazione delle tracce MIDI come file MIDI standard](#) a pag. 147

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.
- Estrarre gli eventi accordo dagli eventi audio.
- Registrare gli eventi accordo utilizzando una tastiera MIDI.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

[Convertire gli eventi accordo in note MIDI](#) a pag. 785

[Creazione di eventi accordo dal MIDI](#) a pag. 791

[Registrare gli eventi accordo con una tastiera MIDI](#) a pag. 794

[Creazione di eventi accordo dagli eventi audio](#) a pag. 792

[La sezione Modifica degli accordi](#) a pag. 728

Traccia accordi

La traccia accordi consente di aggiungere eventi accordo ed eventi di scala.

LINK CORRELATI

[Eventi di scala](#) a pag. 780

[Eventi accordo](#) a pag. 770

[Finestra di dialogo Configurazione della scala musicale](#) a pag. 781

[Aggiunta della traccia accordi](#) a pag. 769

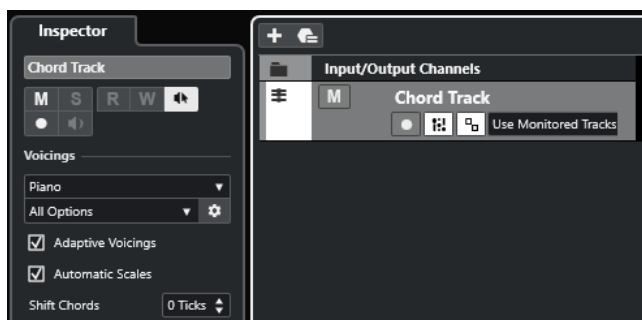
Aggiunta della traccia accordi

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Accordi**.

RISULTATO

La traccia accordi viene aggiunta al progetto.



LINK CORRELATI

[Traccia accordi](#) a pag. 769

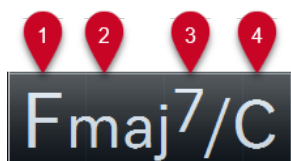
[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Eventi accordo

Gli eventi accordo sono rappresentazioni degli accordi che consentono di controllare o trasporre 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 di accordo
- 3 Tensioni
- 4 Nota di basso

LINK CORRELATI

[Controllo della riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi](#) a pag. 786

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

Aggiunta di eventi accordo

PREREQUISITI

È stata aggiunta una 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. Aprire la scheda **Editor** e selezionare una fondamentale dalla colonna più a sinistra.
L'evento accordo nella traccia accordi cambia di conseguenza.

4. Facoltativo: selezionare un tipo di accordo, una o più tensioni e una nota di basso.
 5. Facoltativo: fare clic su **Aggiungi accordo** o premere **Tab** per aggiungere un nuovo evento accordo non assegnato alla traccia accordi.
 6. Ripetere i passaggi descritti sopra per assegnare un accordo a un nuovo evento.
 7. Per chiudere l'**Editor**, fare clic al di fuori di esso.
-

LINK CORRELATI

[Aggiunta della traccia accordi](#) a pag. 769

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

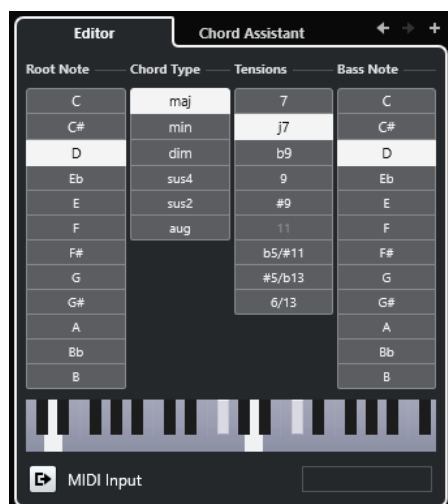
[Cambio della modalità di visualizzazione degli eventi accordo](#) a pag. 779

[Anteprima degli eventi accordo](#) a pag. 778

Editor degli accordi

L'**Editor degli accordi** consente di definire o modificare gli eventi accordo e di aggiungerne di nuovi.

- Per aprire l'**Editor degli accordi**, fare doppio-clic su un evento accordo.



Vai all'accordo precedente/Vai all'accordo successivo

Consente di selezionare l'accordo precedente/successivo nella traccia accordi in modo da poterlo modificare.

Aggiungi accordo

Aggiunge un nuovo evento accordo non assegnato alla traccia accordi.

NOTA

Questo pulsante funziona solamente se è selezionato l'ultimo evento accordo nella traccia accordi.

Pulsanti di definizione degli accordi

Attivare questi pulsanti per definire una fondamentale, un tipo di accordo, una o più tensioni 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.

Display a tastiera

Visualizza le note dell'evento accordo, incluse le impostazioni di voicing correnti.

Attiva ingresso MIDI

Consente di definire un accordo suonandolo direttamente sulla tastiera MIDI collegata. Se l'accordo viene riconosciuto, i rispettivi pulsanti di definizione dell'accordo e il display della tastiera vengono evidenziati.

Definisci un accordo tramite inserimento testuale

Consente di definire un accordo tramite la tastiera del computer.

LINK CORRELATI

[Assegnazione degli accordi mediante inserimento testuale](#) a pag. 772

[Eventi accordo](#) a pag. 770

Assegnazione degli accordi mediante inserimento testuale

Nell'**Editor degli accordi** è possibile utilizzare il campo di inserimento testuale per assegnare un accordo mediante la tastiera del computer.

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic su un evento accordo per aprire l'**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** all'interno della finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Riquadro di visualizzazione degli eventi—Accordi e altezze**), è possibile inserire degli accordi anche in questo formato. Per fare ciò, inserire in maiuscolo la prima lettera, scrivendo ad esempio «Re» al posto di «re». In caso contrario, l'accordo non verrà riconosciuto.

4. Eseguire una delle seguenti operazioni per aggiungere un nuovo accordo non assegnato e assegnarlo:
 - Premere **Tab**.
 - Fare clic su **Aggiungi accordo**.
-

LINK CORRELATI

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

[Eventi accordo](#) a pag. 770

Chord Assistant

Il **Chord Assistant** è utile per individuare gli accordi che è possibile applicare all'evento accordo selezionato.

- Per aprire il **Chord Assistant**, fare doppio-clic su un evento accordo, quindi fare clic su **Chord Assistant**.

LINK CORRELATI

[Assistente elenco](#) a pag. 773

[Proximity Assistant](#) a pag. 774

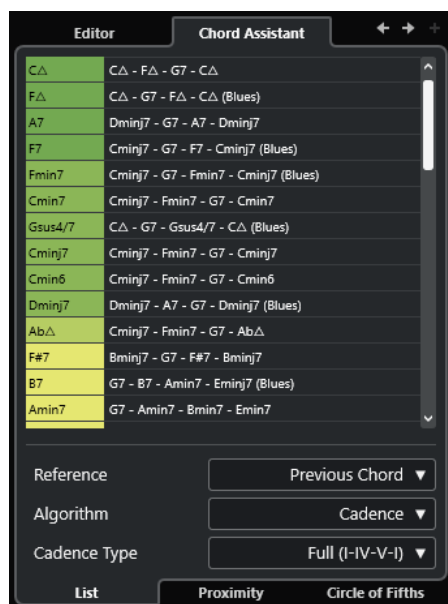
[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 776

[Chord Assistant – Individuati](#) a pag. 777

Assistente elenco

L'**Assistente elenco** consente di creare delle progressioni di accordi basate su regole armoniche che possono essere semplici o complesse.

- Per aprire l'**Assistente elenco** fare doppio-clic su un evento accordo, fare clic su **Chord Assistant**, quindi fare clic su **Elenco**.



Vai all'accordo precedente/Vai all'accordo successivo

Consente di selezionare l'accordo precedente/successivo nella traccia accordi in modo da poterlo modificare.

Aggiungi accordo

Aggiunge un nuovo evento accordo non assegnato alla traccia accordi.

NOTA

Questo pulsante funziona solamente se è selezionato l'ultimo evento accordo nella traccia accordi.

Elenco dei suggerimenti

Visualizza i suggerimenti per l'accordo successivo. Fare clic su un suggerimento per selezionarlo.

Riferimento

NOTA

Questa funzione è disponibile solamente se si seleziona un accordo non assegnato che si trova in mezzo a due accordi assegnati.

Selezionare **Accordo precedente** per ottenere dei suggerimenti per l'accordo successivo, in base all'accordo precedente.

Selezionare **Accordo precedente e successivo** per ottenere dei suggerimenti per gli accordi che si trovano tra due accordi assegnati, in base all'accordo precedente e all'accordo successivo.

Algoritmo

Selezionare **Cadenza** per costruire una progressione di accordi basata sulle cadenze.

Selezionare **Note comuni** per costruire una progressione specificando il numero di note comuni che si desidera che vengano condivise dagli accordi. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

Tipo di cadenza

Permette di selezionare un tipo di cadenza per i suggerimenti. Come risultato vengono generati suggerimenti relativi solamente ad accordi con specifiche funzioni armoniche. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

NOTA

Queste opzioni sono disponibili solamente se si seleziona **Cadenza** come **Algoritmo**.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 773

[Proximity Assistant](#) a pag. 774

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 776

[Chord Assistant – Individuati](#) a pag. 777

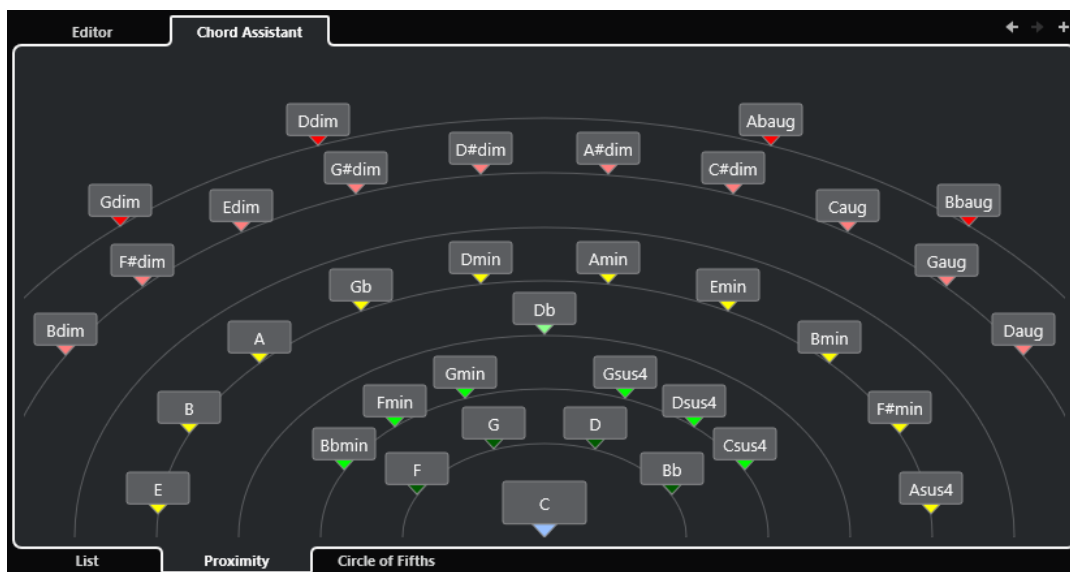
Proximity Assistant

Il **Proximity Assistant** utilizza un insieme di regole armoniche per offrire dei suggerimenti che corrispondano all'accordo di riferimento.

Se si apre il **Chord Assistant** per un evento accordo, l'evento precedente viene impostato come accordo di riferimento.

L'accordo di riferimento viene visualizzato in fondo, al centro della finestra del **Chord Assistant**. Più lontano un suggerimento relativo agli accordi si trova da questo accordo, più complesso sarà il suggerimento stesso.

- Per aprire il **Proximity Assistant**, fare doppio-clic su un evento accordo, fare doppio-clic su **Chord Assistant**, quindi fare clic su **Prossimità**.



- Per ascoltare in anteprima un suggerimento e assegnare l'accordo a un evento accordo selezionato, cliccarci sopra.
Gli ultimi 3 accordi cliccati tra quelli suggeriti sono visualizzati in grassetto.

NOTA

- Se si porta il puntatore del mouse sopra uno dei suggerimenti nel **Chord Assistant**, viene visualizzata una descrizione comando contenente dei suggerimenti per le progressioni.
- Il **Proximity Assistant** segue le stesse regole dell'**Assistente elenco**.

LINK CORRELATI

- [Chord Assistant](#) a pag. 773
- [Assistente elenco](#) a pag. 773
- [Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 776
- [Chord Assistant - Individuati](#) a pag. 777

Aggiungere degli eventi accordo basati sui suggerimenti

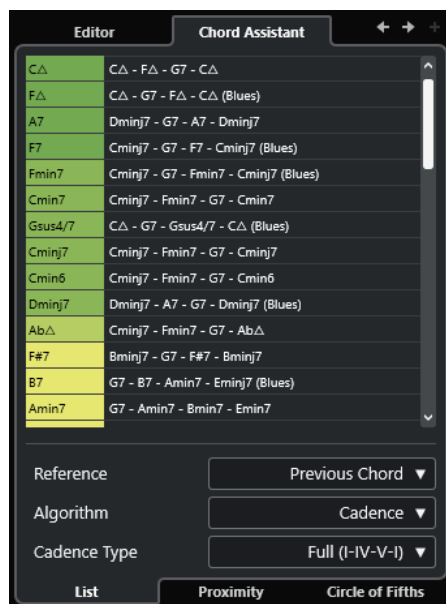
Se non si ha idea di come dovrebbero essere le progressioni di accordi, è possibile utilizzare il **Chord Assistant** per ottenere dei suggerimenti per gli accordi successivi.

PREREQUISITI

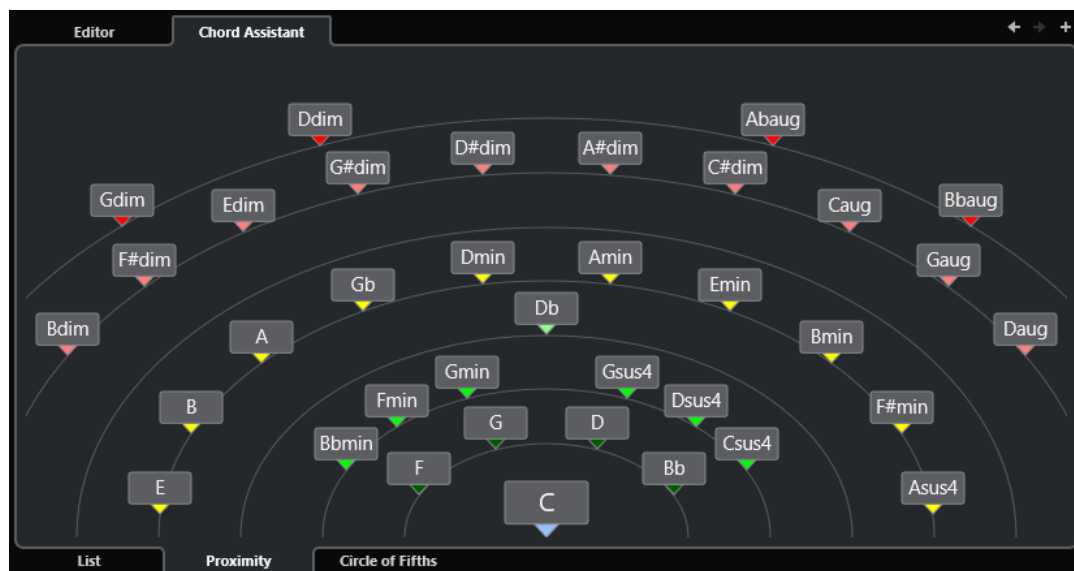
È stato aggiunto un evento accordo nella traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic sull'evento accordo.
2. Fare clic su **Chord Assistant**.
3. Fare clic su **Aggiungi accordo**.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare i suggerimenti in un elenco, fare clic su **Elenco**.



- Per visualizzare graficamente i suggerimenti, fare clic su **Prossimità**.



5. Fare clic su un suggerimento per selezionare un accordo.

RISULTATO

L'accordo suggerito viene aggiunto alla traccia accordi. Ripetere i passaggi descritti sopra per creare gli eventi accordo necessari in base alla struttura armonica sotto forma di un evento accordo.

LINK CORRELATI

[Assistente elenco](#) a pag. 773

[Proximity Assistant](#) a pag. 774

Assistente del circolo delle quinte

L'**Assistente del circolo delle quinte** mostra gli accordi in una visualizzazione interattiva.

- Per aprire l'**Assistente del circolo delle quinte**, fare doppio-clic su un evento accordo, fare clic su **Chord Assistant** e fare clic su **Circolo delle quinte**.

- L'accordo che definisce la tonalità corrente, visualizzato in alto, al centro del **Circolo delle quinte**, 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 di 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 vengono visualizzati in grassetto.
- Per definire una nuova tonalità, fare clic-destro sull'accordo desiderato e selezionare l'opzione **Utilizza come origine**.
- Per selezionare l'accordo minore parallelo e impostarlo come tonalità, aprire il menu a tendina **Maggiore/Minore** e selezionare un'opzione.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 773

[Assistente elenco](#) a pag. 773

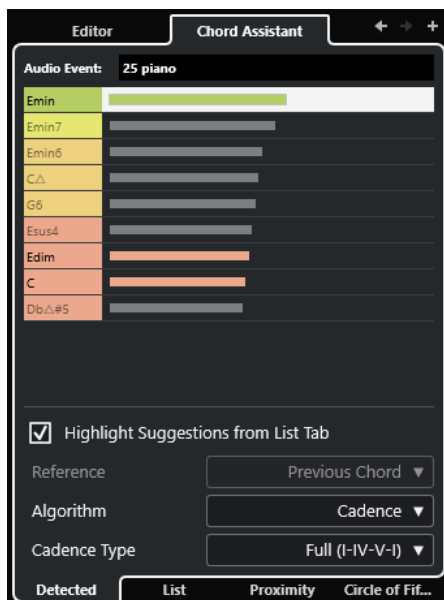
[Proximity Assistant](#) a pag. 774

[Chord Assistant - Individuati](#) a pag. 777

Chord Assistant - Individuati

La scheda **Individuati** del **Chord Assistant** è disponibile solamente se sono stati creati degli eventi accordo dagli eventi audio. Questa scheda elenca gli accordi individuati per l'evento accordo selezionato e i risultati alternativi.

- Per aprire la scheda **Individuati** del **Chord Assistant**, fare doppio-clic su un evento accordo che era stato creato da un evento audio, fare clic su **Chord Assistant**, quindi fare clic su **Individuati**.



NOTA

Gli eventi accordo che erano stati creati dagli eventi audio sono indicati da un simbolo nell'angolo superiore-destro dell'evento.

Vai all'accordo precedente/Vai all'accordo successivo

Consente di selezionare l'accordo precedente/successivo nella traccia accordi in modo da poterlo modificare.

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.

Evento audio

Il nome dell'evento audio dal quale erano stati individuati gli eventi accordo.

Elenco degli accordi

Visualizza l'accordo individuato per l'evento accordo selezionato in cima, e i risultati alternativi più in giù nell'elenco. Fare clic su un accordo per ascoltarlo in anteprima e assegnarlo all'evento accordo selezionato.

Evidenzia i suggerimenti dalla scheda Elenco

Evidenzia i suggerimenti dall'**Assistente elenco** nell'elenco degli accordi.

Algoritmo

Selezionare **Cadenza** per costruire una progressione di accordi basata sulle cadenze. Selezionare **Note comuni** per costruire una progressione specificando il numero di note comuni che si desidera che vengano condivise dagli accordi. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

Tipo di cadenza

Permette di selezionare un tipo di cadenza per i suggerimenti. Come risultato vengono generati suggerimenti relativi solamente ad accordi con specifiche funzioni armoniche. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

NOTA

Queste opzioni sono disponibili solamente se si seleziona **Cadenza** come **Algoritmo**.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 773

[Assistente elenco](#) a pag. 773

[Proximity Assistant](#) a pag. 774

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 776

[Creazione di eventi accordo dagli eventi audio](#) a pag. 792

Anteprima degli eventi accordo

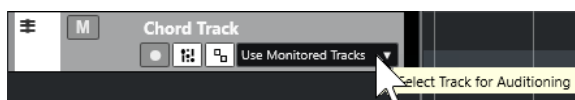
Per ascoltare un'anteprima degli eventi accordo presenti nella traccia accordi, collegare la traccia accordi all'uscita di una traccia instrument o MIDI.

PREREQUISITI

Sono stati aggiunti una traccia accordi e degli eventi accordo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia +**.
2. Fare clic su **Instrument**.
3. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument.
4. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
La traccia instrument viene aggiunta all'elenco tracce e si apre il pannello di controllo del VST instrument selezionato.
5. Selezionare un suono.
6. Nell'**Inspector** della traccia accordi, attivare la funzione **Feedback acustico**.
7. Nell'elenco tracce, aprire il menu a tendina **Seleziona la traccia per l'ascolto** e 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.

LINK CORRELATI

[Traccia accordi](#) a pag. 769

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

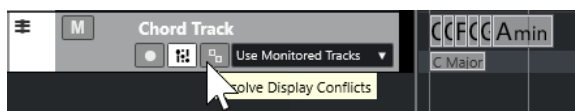
[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

Cambio della 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 a bassi livelli di ingrandimento, oppure se non si è soddisfatti del tipo di carattere utilizzato.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, attivare l'opzione **Risolvi i conflitti di visualizzazione**.



2. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Riquadro di visualizzazione degli eventi > Accordi e altezze** e definire il carattere utilizzato per gli accordi.
È anche possibile determinare il nome della nota e lo schema di assegnazione dei nomi.

LINK CORRELATI

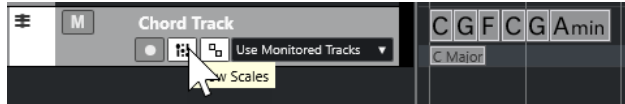
[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Eventi di scala

Gli eventi di 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 di scala per gli eventi accordo.

- Per visualizzare gli eventi di scala, attivare l'opzione **Visualizza le scale** nella traccia accordi.



- Per ascoltare l'anteprima delle note che appartengono a un evento di scala, fare clic sull'evento di scala.

Gli eventi di scala possono essere aggiunti e modificati manualmente.

Gli eventi di scala sono caratterizzati da una specifica posizione di inizio. La posizione di fine è invece determinata dall'inizio dell'evento scala successivo.

LINK CORRELATI

[Modificare gli eventi di scala](#) a pag. 780

Modificare gli eventi di scala

PREREQUISITI

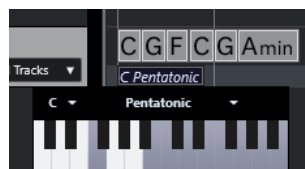
Sono stati aggiunti una traccia accordi e degli eventi accordo. È stata disattivata l'opzione **Scale automatiche** nell'**Inspector** della traccia accordi.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, attivare l'opzione **Visualizza le scale**.
La corsia delle scale è visualizzata.
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 sulla traccia accordi. Nella linea info, selezionare una **Fondamentale** e un **Tipo**.

Start	Root Note	Type	Enharmonic Shift	Voicing
1. 1. 1. 0	C	maj	Auto	C1 E2 G2 C3 (1st Inversion)

- Fare doppio-clic sull'evento scala. Nella tastiera che compare, selezionare una **Fondamentale** e una scala.



I tasti che corrispondono alla scala vengono evidenziati.

LINK CORRELATI

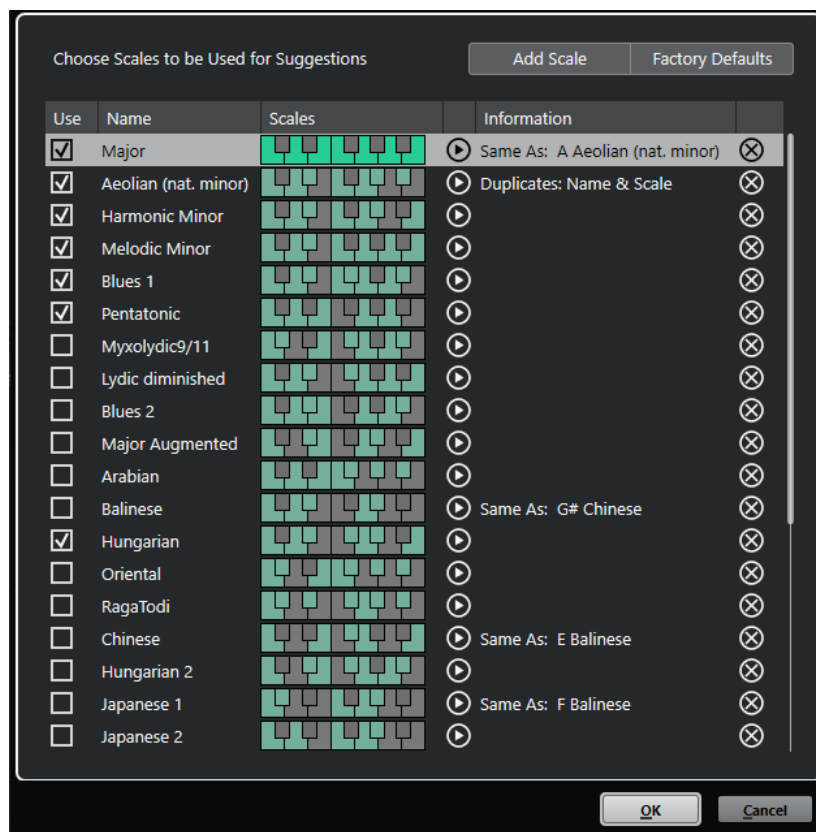
[Eventi di scala](#) a pag. 780

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

Finestra di dialogo Configurazione della scala musicale

La finestra di dialogo **Configurazione della scala musicale** consente di configurare e gestire le scale musicali.

- Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione della scala musicale**, selezionare **Progetto > Traccia accordi > Configura le scale musicali**.



Aggiungi scala

Aggiunge una nuova scala all'elenco. Utilizzare il display a tastiera per definire le altezze della scala. Tutte le scale iniziano con un Do come fondamentale.

Impostazioni di fabbrica

Reinizializza tutte le scale.

Usa

Attiva una scala.

NOTA

Le scale musicali attivate vengono utilizzate nella traccia accordi, nella sezione **Assistente delle scale** dell'**Inspector** dell'**Editor dei tasti**, nella finestra **Configurazione della trasposizione** e nella sezione **Parametri MIDI** dell'**Inspector**.

Nome

Visualizza il nome della scala. Fare doppio-clic per modificarlo.

Scale

Visualizza una tastiera che consente di definire le altezze delle scale. Fare clic su un tasto per attivare/disattivare un'altezza per una determinata scala. Tutte le scale iniziano con un Do come fondamentale.

Anteprima della scala

Riproduce la scala.

NOTA

Per eseguire la riproduzione, la traccia MIDI o instrument selezionata deve essere abilitata alla registrazione e la rispettiva uscita deve essere assegnata a un VST instrument.

Informazioni

Notifica se la scala corrisponde a un'altra scala o se presenta lo stesso nome di un'altra scala.

Rimuovi la scala

Rimuove la scala corrispondente dai suggerimenti delle scale.

NOTA

Tutte le modifiche si applicano all'intero programma. Questo consente di personalizzare le scale una volta e di utilizzarle in tutti i progetti. Tuttavia, se si rimuovono o rinominano le scale che sono in uso in altri progetti, queste non possono essere recuperate.

LINK CORRELATI

[Traccia accordi](#) a pag. 769

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Finestra di dialogo Configurazione della trasposizione](#) a pag. 654

[La sezione Parametri MIDI](#) a pag. 640

[Eventi di scala](#) a pag. 780

Voicing

I voicing determinano il modo in cui vengono configurati gli eventi accordo. Essi 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 Do può estendersi su un'ampia gamma di altezze diverse e un pianista sceglie delle note differenti rispetto a un chitarrista. Le note suonate dal pianista possono dipendere anche dal genere musicale.

- Per configurare i voicing per l'intera traccia accordi, utilizzare l'**Inspector** della traccia accordi.
- Per configurare i 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.

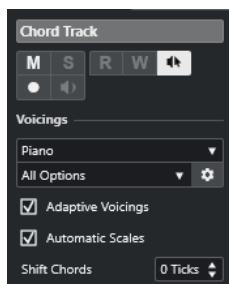
LINK CORRELATI

[Impostazioni dell'Inspector per i voicing](#) a pag. 783

[Pannello Voicing personalizzato](#) a pag. 783

Impostazioni dell'Inspector per i voicing

Per configurare i voicing per l'intera traccia accordi è possibile utilizzare l'**Inspector** della traccia accordi.



Libreria di voicing

Consente di selezionare le opzioni **Chitarra**, **Piano** o **Semplice** per la libreria di voicing.

Sotto insieme 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 sottoinsieme di preset con diverse librerie di voicing.

Configura i parametri del voicing

Apri il pannello **Voicing personalizzato** che consente di configurare una serie di parametri per uno specifico schema di voicing.

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.

Scale automatiche

Attivare questa opzione per fare in modo che Cubase imposti automaticamente le scale.

Sposta gli accordi

Se si inserisce un numero negativo di tick, gli eventi accordo agiscono sulle note MIDI che sono state attivate troppo in anticipo.

LINK CORRELATI

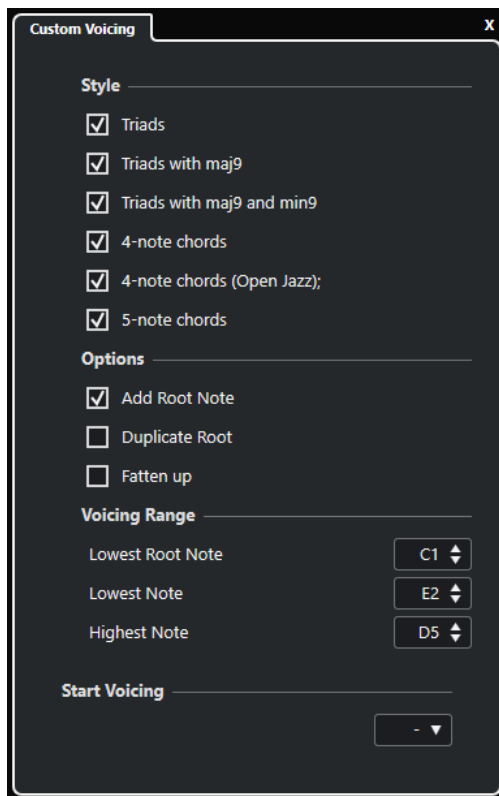
[Voicing](#) a pag. 782

[Pannello Voicing personalizzato](#) a pag. 783

Pannello Voicing personalizzato

Se si fa clic sull'opzione **Configura i parametri del voicing** presente nella sezione **Accordi** dell'**Inspector**, è possibile configurare a proprio piacimento una serie di parametri per uno specifico schema di voicing.

- Per aprire il pannello **Voicing personalizzato**, fare clic su **Configura i parametri del voicing** nella sezione **Accordi** dell'**Inspector**.



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, ad eccezione della fondamentale.

Nota più alta

Imposta il limite per la nota più alta, ad eccezione della 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 **Scostamento di ottava a partire da C3**. Questa consente di determinare un valore di compensazione per l'intervallo di ottava.

Nella sezione **Voicing iniziale** per i voicing **Piano**, **Chitarra** e **Semplice**, è possibile selezionare un voicing di partenza.

NOTA

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**.

LINK CORRELATI


[Voicing](#) a pag. 782

[Impostazioni dell'Inspector per i voicing](#) a pag. 783

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. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per specificare la traccia di destinazione per gli eventi accordo:
 - Selezionare una traccia instrument o MIDI.

- Fare clic su **Instrument** per aggiungere una traccia instrument.
 - Fare clic su **MIDI** per aggiungere una traccia MIDI.
3. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
 4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per convertire in MIDI solamente gli accordi selezionati, selezionare gli eventi accordo desiderati e trascinarli nella traccia MIDI o instrument.
 - Per convertire tutti gli eventi accordo in dati MIDI, selezionare **Progetto > Traccia accordi > Accordi >> note MIDI**.
-

RISULTATO

Una nuova parte MIDI viene creata nella traccia instrument o MIDI selezionata. Questa contiene gli accordi sotto forma di eventi MIDI.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – MIDI](#) a pag. 111

Assegnazione degli eventi accordo ai pad di HALion Sonic

È possibile attivare gli eventi accordo tramite i pad di HALion Sonic.

PREREQUISITI

Creare una progressione di accordi sulla traccia accordi e aggiungere al progetto una traccia instrument con HALion Sonic selezionato come VST instrument.

PROCEDIMENTO

1. Nella traccia accordi, selezionare gli eventi accordo e trascinarli sui pad di HALion Sonic.

NOTA

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 per attivare gli accordi.
-

Controllo della riproduzione MIDI utilizzando la traccia accordi

È possibile utilizzare la traccia accordi per controllare la MIDI.

LINK CORRELATI

[Sezione Accordi per le tracce MIDI](#) a pag. 787

[Utilizzo dell'ingresso in diretta](#) a pag. 787

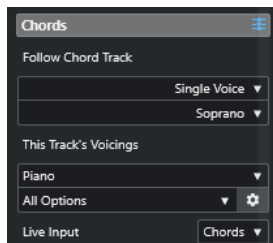
[Utilizzo della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 788

[Utilizzo della funzione Rendi conforme alla traccia accordi](#) a pag. 790

Sezione Accordi per le tracce MIDI

La sezione **Accordi** nell'**Inspector** delle tracce MIDI consente di determinare come gli eventi nella traccia MIDI vengono mappati sulla traccia accordi.

- Per aprire la sezione **Accordi** per una traccia MIDI, selezionare la traccia desiderata e, nell'**Inspector**, fare clic sulla sezione **Accordi**.



Segui la traccia accordi

Selezionare un'opzione per determinare come gli eventi nella traccia vengono mappati sulla traccia accordi.

I voicing di questa traccia

Consente di selezionare una libreria di voicing o di utilizzare i voicing dalla traccia accordi. Questa opzione è disponibile solamente se nel menu a tendina **Segui la traccia accordi** sono state selezionate le opzioni **Voicing** o **Voce singola**.

Ingresso in diretta

Consente di trasporre il segnale MIDI in ingresso sulla base di una progressione di accordi nella traccia accordi.

LINK CORRELATI

[Utilizzo della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 788

[Modalità della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 788

[Utilizzo dell'ingresso in diretta](#) a pag. 787

Utilizzo dell'ingresso in diretta

L'**Ingresso in diretta** consente di trasporre l'ingresso MIDI in diretta a una progressione di accordi nella traccia accordi. Grazie a questa funzione, non è necessario curarsi di quale tasto premere 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. Fare clic-destro su un'area vuota dell'**Inspector** e selezionare **Configurazione delle sezioni**.
 3. Nel pannello **Configurazione delle sezioni** attivare l'opzione **Accordi**.
 4. Nell'**Inspector**, aprire la sezione **Accordi**.
 5. Aprire il menu a tendina **Ingresso in diretta** 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 di scala, selezionare **Scale**.
 6. Premere alcuni tasti sulla propria tastiera MIDI o sulla **Tastiera su schermo**.
-

RISULTATO

Qualsiasi tasto premuto viene mappato sugli eventi accordo o sugli eventi di scala nella traccia accordi in tempo reale.

LINK CORRELATI

[Assistente delle scale nell'Editor dei tasti](#) a pag. 712

[Mappatura delle note MIDI in ingresso sulle scale musicali](#) a pag. 722

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**, apportare le modifiche desiderate.
 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, attivare l'opzione **Nascondi le note in mute negli editor** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—Accordi**).

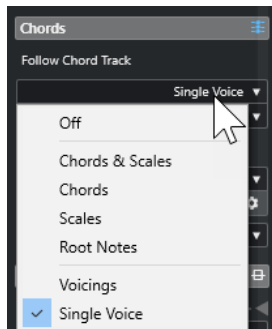
LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Segui la traccia accordi](#) a pag. 789

[Modalità della funzione Segui la traccia accordi](#) a pag. 788

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. Questo consente di ottenere una maggiore varietà di note e una performance che suona complessivamente in maniera più naturale.

Fondamentali

Traspone le note MIDI in modo da adattarle 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

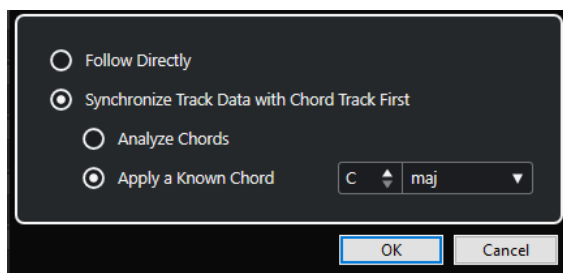
Se si applica questa modalità a una selezione di tracce che contengono voci separate, è possibile impostare una traccia come master del voicing e le altre come slave. In tal modo, se si modifica il voicing del master, gli slave seguiranno automaticamente le modifiche effettuate.

LINK CORRELATI

[Assegnazione di voci alle note](#) a pag. 791

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. Questo si verifica ad esempio nel caso in cui gli accordi sono stati estratti dagli eventi MIDI nella traccia selezionando l'opzione **Progetto > Traccia accordi > Crea eventi 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.

LINK CORRELATI

[Creazione di eventi accordo dal MIDI](#) a pag. 791

[Finestra di dialogo Crea eventi accordo](#) a pag. 792

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. 788

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.

Creazione di eventi accordo dal 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

- È stata aggiunta una traccia accordi.
- In una traccia MIDI, è stata creata una parte MIDI con degli eventi MIDI che possono essere interpretati come accordi.

NOTA

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 creare possono essere selezionate anche nell'**Editor dei tasti**, nell'**Editor delle partiture**, o nell'**Editor In-Place**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare la parte MIDI e rilasciarla nella traccia accordi.
 - Fare clic-destro su una parte MIDI e selezionare **Crea eventi accordo** dal menu contestuale.
 - Selezionare **Progetto > Traccia accordi > Crea eventi accordo**.
3. Nella finestra di dialogo **Crea eventi accordo**, definire le modifiche desiderate e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Gli eventi accordo vengono aggiunti alla traccia accordi.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Utilizzare il **Chord Assistant** per creare delle variazioni.

LINK CORRELATI

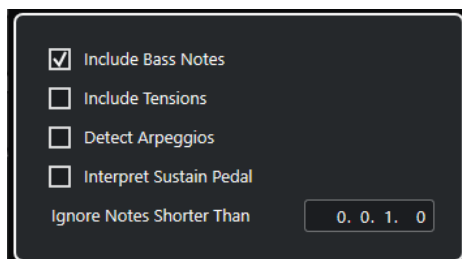
[Finestra di dialogo Crea eventi accordo](#) a pag. 792

[Creazione di eventi accordo dagli eventi audio](#) a pag. 792

[La sezione Modifica degli accordi](#) a pag. 728

Finestra di dialogo Crea eventi accordo

Questa finestra di dialogo consente di determinare quali dati MIDI prendere in considerazione quando vengono creati 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.

LINK CORRELATI

[La sezione Modifica degli accordi](#) a pag. 728

[Creazione di eventi accordo dal MIDI](#) a pag. 791

Creazione di eventi accordo dagli eventi audio

È possibile estrarre gli accordi dagli eventi audio. Questa funzione è utile se si ha un file audio di cui si desidera visualizzare la struttura armonica e che si intende utilizzare come punto di partenza per eseguire delle sperimentazioni ulteriori.

PREREQUISITI

- È stata aggiunta una traccia accordi.
- In una traccia audio, è stato aggiunto un evento audio con del materiale audio che può essere interpretato come accordi, cioè con tre o quattro note diverse suonate contemporaneamente.

NOTA

Il materiale audio deve contenere musica occidentale con 12 note per ottava, intonate sulla base del temperamento equabile.

PROCEDIMENTO

1. Nella **Finestra progetto**, selezionare un evento audio in una traccia audio.

NOTA

Non è possibile utilizzare le parti audio.

2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare l'evento audio e rilasciarlo nella traccia accordi.
 - Fare clic-destro su un evento audio e selezionare **Crea eventi accordo** dal menu contestuale.
 - Selezionare **Progetto > Traccia accordi > Crea eventi accordo**.
-

RISULTATO

- Gli eventi accordo vengono aggiunti alla traccia accordi.

NOTA

A seconda della durata dell'evento audio, questo processo potrebbe richiedere del tempo.

- Gli eventi accordo che sono stati creati da eventi audio sono indicati da un simbolo nell'angolo superiore-destro.
- Gli eventi accordo creati corrispondono alla posizione e alla durata degli accordi corrispondenti nell'evento audio.
- Se la traccia accordi conteneva già degli eventi accordo, questi vengono sostituiti entro la posizione e la durata dell'evento audio. Gli eventi accordo al di fuori di questo intervallo vengono mantenuti.

LINK CORRELATI

[Modifica degli eventi accordo rilevati dagli eventi audio](#) a pag. 793

[Chord Assistant - Individuati](#) a pag. 777

[Creazione di eventi accordo dal MIDI](#) a pag. 791

Modifica degli eventi accordo rilevati dagli eventi audio

Se non si è soddisfatti degli eventi accordo che sono stati rilevati dagli eventi audio, è possibile modificarli. L'algoritmo fornisce vari risultati possibili per i tipi di accordi.

PREREQUISITI

- Sono stati individuati gli eventi accordo dagli eventi audio.
 - La traccia accordi è stata collegata all'uscita di una traccia instrument o MIDI. Questo consente di ascoltare in anteprima gli accordi.
-

PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic sull'evento accordo individuato che si intende modificare.
2. Fare clic su **Chord Assistant** e fare clic su **Individuati**.
Viene visualizzato un elenco degli accordi individuati, classificati dall'alto verso il basso.
3. Facoltativo: attivare l'opzione **Evidenzia i suggerimenti dalla scheda Elenco**.
Vengono in tal modo evidenziati i suggerimenti dalla scheda **Elenco** del **Chord Assistant** nell'elenco degli accordi.

4. Fare clic su uno degli accordi nell'elenco per ascoltarlo in anteprima e assegnarlo all'evento accordo.
-

RISULTATO

L'accordo viene assegnato all'evento accordo nella traccia accordi.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

È possibile modificare la posizione degli eventi accordo manualmente, oppure utilizzando la funzione **Quantizzazione** del menu **Modifica**.

LINK CORRELATI

[Anteprima degli eventi accordo](#) a pag. 778

[Chord Assistant - Individuati](#) a pag. 777

[Assistente elenco](#) a pag. 773

Registrazione degli 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 **Monitoraggio**.

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 nella traccia accordi come eventi accordo.

NOTA

La traccia accordi utilizza le proprie impostazioni di voicing. Gli eventi accordo registrati potrebbero di conseguenza suonare in maniera differente.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Utilizzo dei 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 consiglia di collegare e configurare una tastiera MIDI per utilizzare i chord pad.

LINK CORRELATI

[Area dei chord pad](#) a pag. 795

[Barra degli strumenti dell'area dei chord pad](#) a pag. 796

[Chord pad](#) a pag. 802

[Tastiera dell'area dei chord pad](#) a pag. 805

Area dei chord pad

L'area dei chord pad nell'area inferiore della **Finestra progetto** offre tutte le funzioni necessarie per lavorare con i chord pad.

Per aprire l'area dei chord pad, selezionare **Progetto > Visualizza/Nascondi i chord pad**.

L'area dei chord pad presenta le seguenti sezioni:



1 Barra degli strumenti dell'area dei chord pad

Contiene una serie di strumenti di lavoro e impostazioni per l'area dei chord pad.

2 Barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad

Contiene una serie di strumenti di lavoro e impostazioni per i singoli chord pad e per gli accordi assegnati.

3 Chord Pad

Ciascun chord pad può avere un accordo assegnato che viene riprodotto quando si attiva il chord pad, sia cliccandoci sopra, che premendo il tasto corrispondente sulla tastiera MIDI.

4 Tastiera dell'area dei chord pad

Visualizza le note che vengono suonate quando si attiva un chord pad con il mouse o con una tastiera MIDI. Evidenzia inoltre il tasto di attivazione quando si porta il cursore del mouse sopra un pad assegnato.

5 Editor/Assistente integrati

Consente di aprire l'**Editor degli accordi** o il **Chord Assistant** nella parte destra dell'area dei chord pad.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'area dei chord pad](#) a pag. 796

[Barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad](#) a pag. 799

[Chord pad](#) a pag. 802

[Tastiera dell'area dei chord pad](#) a pag. 805

[Riproduzione e registrazione dei chord pad](#) a pag. 817

[Tipi di musicisti e voicing](#) a pag. 827

[Apertura dei chord pad](#) a pag. 58

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 826

[Assistente elenco](#) a pag. 824

Barra degli strumenti dell'area dei chord pad

La barra degli strumenti dell'area dei chord pad contiene una serie di strumenti di lavoro e di impostazioni per i chord pad.

- Per visualizzare o nascondere gli elementi della barra degli strumenti, fare clic-destro sulla barra degli strumenti e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

Modalità di uscita

Modalità di uscita dei Chord Pad



Attivare questa opzione per inviare i dati degli accordi a tutte le tracce per le quali sono attive le funzioni di monitoraggio o abilitazione alla registrazione. Disattivare questa opzione per inviare i dati degli accordi solamente alle tracce per le quali sono attive le funzioni di monitoraggio o abilitazione alla registrazione e in cui il parametro **Assegnazione dell'ingresso** è impostato su **Chord pad**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

Inserimento dati passo a passo

Inserimento dati passo a passo



Attiva/disattiva l'inserimento dei dati passo a passo.

Modalità di inserimento (gli eventi che seguono verranno spostati)



Sposta tutti gli eventi accordo che si trovano a destra del cursore di inserimento passo a passo, in modo da fare spazio all'evento inserito quando si inseriscono degli eventi accordo.

NOTA

Questa funzione ha effetto solamente se l'opzione **Inserimento dati passo a passo** è attivata.

Tonalità fondamentale

Tonalità fondamentale



Apri il pannello **Tonalità fondamentale**, che consente di modificare la tonalità fondamentale. Se si attiva l'opzione **Trasponi i pad**, tutti i chord pad vengono trasposti alla tonalità fondamentale impostata. Il menu a tendina **Trasp. enarm.** consente di modificare la trascrizione enarmonica delle note.

Preset dei chord pad

Apri il browser dei preset dei Chord Pad



Consente di selezionare un preset per i chord pad e i musicisti.

Carica le impostazioni del preset



Apri un pannello contenente le impostazioni del preset.

- **Carica gli accordi e i musicisti**
Carica gli accordi e i musicisti dei **Preset dei chord pad**.
- **Carica solo gli accordi**
Carica solo gli accordi dei **Preset dei chord pad**.
- **Carica solo i musicisti**
Carica solo i musicisti dei **Preset dei chord pad**.

Preset precedente



Carica il preset dei chord pad precedente.

Preset successivo



Carica il preset dei chord pad successivo.

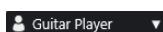
Salva preset



Consente di salvare i preset per i chord pad e i musicisti.

Impostazioni dei musicisti

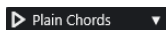
Impostazioni dei musicisti



Visualizza il musicista selezionato e apre il pannello **Impostazioni dei musicisti**, da cui è possibile selezionare un altro musicista e uno stile di voicing.

Configurazione della modalità musicista

Modalità musicista



Visualizza la modalità selezionata e apre un menu a tendina da cui è possibile selezionare un'altra modalità.

NOTA

È possibile rilasciare una parte MIDI dal riquadro di visualizzazione degli eventi nella sezione **Modalità musicista**. In tal modo viene attivata automaticamente la modalità **Pattern** e viene utilizzata questa parte MIDI come pattern.

Finestra Chord Assistant

Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant



Visualizza/nasconde la finestra **Chord Assistant** che contiene l'**Assistente elenco**, il **Proximity Assistant** e l'**Assistente del circolo delle quinte**.

Assegnazione dalla traccia accordi

Assegnazione dalla traccia accordi



Assegna gli eventi accordo dalla traccia accordi ai chord pad, nello stesso ordine in cui gli eventi vengono visualizzati nella traccia accordi. Gli eventi accordo che presentano più di una occorrenza vengono assegnati solo una volta. Se non è presente un numero sufficiente di eventi accordo per riempire i chord pad, alcuni pad rimangono non assegnati.

Adatta la riproduzione alla griglia musicale

Adatta la riproduzione alla griglia musicale



Consente di allineare la riproduzione di un chord pad attivato alla successiva posizione musicale definita. Questa funzione è utile se si lavora con un arpeggiatore o se si imposta la **Modalità di riproduzione** su **Pattern**.

Velocity al clic del mouse

Velocity



Consente di determinare il valore della velocity utilizzato quando si attivano i chord pad con il mouse.

NOTA

È possibile configurare l'intervallo della velocity nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Modifica—MIDI**).

Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad

Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad



Apri la finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**, che consente di modificare le assegnazioni dei tasti di controllo remoto e il layout dei chord pad.

Finestra Chord Assistant

Visualizza/Nascondi l'editor/l'Assistant



Visualizza/nasconde l'**Editor/Assistant** nell'area dei chord pad.

Impostazioni di visualizzazione dei chord pad

Impostazioni di visualizzazione dei pad



Apri il pannello delle **Impostazioni di visualizzazione dei chord pad**, che consente di modificare i simboli di accordo e il layout dei pad.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 823

[Preset dei chord pad](#) a pag. 822

[Impostazioni dei musicisti](#) a pag. 828

[Configurazione della modalità musicista](#) a pag. 830

[Pannello Impostazioni di visualizzazione dei chord pad](#) a pag. 838

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

[Inserimento degli eventi nota tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'](#) a pag. 731

Barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad

La barra degli strumenti estesa contiene degli strumenti di lavoro e delle impostazioni supplementari per i singoli chord pad e per gli accordi assegnati.

- Per visualizzare/nascondere gli elementi della barra degli strumenti estesa, fare clic-destro sulla barra degli strumenti estesa e attivare o disattivare gli elementi desiderati.

NOTA

Le funzioni di assegnazione e i modificatori si applicano a tutti i chord pad che sono stati selezionati.

Seleziona tutto

Seleziona tutto



Seleziona tutti i chord pad.

Funzioni di assegnazione

Apri l'Editor degli accordi



Consente di aprire l'**Editor degli accordi**.

Assegna dall'ingresso MIDI



Consente di assegnare degli accordi via MIDI, cioè mediante la pressione dei tasti sulla propria tastiera MIDI.

Rimuovi assegnazione



Rimuove l'accordo assegnato dal chord pad.

Modificatori dei pad

Trasponi verso il basso



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e traspone in giù tutti i chord pad selezionati e assegnati.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad, premere **Shift** e muovere la rotellina del mouse verso il basso per trasporre in giù l'accordo assegnato.

Trasponi verso l'alto



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e traspone in su tutti i chord pad selezionati e assegnati.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad, premere **Shift** e muovere la rotellina del mouse verso l'alto per trasporre in su l'accordo assegnato.

Meno tensioni



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e riduce le tensioni di tutti i pad selezionati e assegnati.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad, premere **Alt** e spostare la rotellina del mouse verso il basso per ridurre le tensioni dell'accordo assegnato.

Più tensioni



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e aggiunge delle tensioni a tutti i pad selezionati e assegnati.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad, premere **Alt** e spostare la rotellina del mouse verso l'alto per aggiungere delle tensioni all'accordo assegnato.

Voicing precedente



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e imposta tutti i pad selezionati e assegnati al voicing precedente.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad e muovere la rotellina del mouse verso l'alto per passare al voicing precedente dell'accordo assegnato.

Voicing successivo



Riproduce l'accordo assegnato al primo pad selezionato e attiva tutti i pad selezionati e assegnati sul voicing successivo.

NOTA

È inoltre possibile spostare il puntatore del mouse su un chord pad e muovere la rotellina del mouse verso il basso per passare al voicing successivo dell'accordo assegnato.

Modificatori di stato dei pad

Blocca



Blocca l'accordo assegnato sul chord pad.

NOTA

In alternativa è possibile selezionare i chord pad e premere **Ctrl/Cmd - Shift - L** per bloccare gli accordi assegnati sui chord pad.

Voicing adattivo



Attiva il voicing adattivo per un chord pad. Se si modifica il voicing per un pad manualmente, la funzione Voicing adattivo viene disattivata.

Riferimento dei voicing adattivi



Imposta il pad selezionato come riferimento dei voicing adattivi. Se definiti, i voicing automatici per i pad successivi vengono configurati in modo da non trovarsi troppo lontani dal voicing di riferimento. È possibile definire un solo pad come riferimento dei voicing adattivi.

LINK CORRELATI

[Assegnazione degli accordi tramite l'editor degli accordi](#) a pag. 807

[Assegnazione degli accordi mediante una tastiera MIDI](#) a pag. 810

[Voicing adattivo](#) a pag. 827

[Rimozione delle assegnazioni degli accordi](#) a pag. 812

Chord pad

È possibile assegnare un accordo a ciascun chord pad. Gli accordi vengono riprodotti quando si attivano i chord pad. I chord pad visualizzano l'accordo assegnato, il voicing utilizzato e le informazioni sullo stato del pad.

Informazioni sugli accordi

Simbolo di accordo

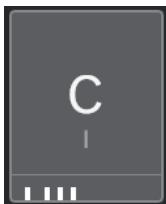


Il simbolo dell'accordo assegnato al chord pad è visualizzato al centro del chord pad stesso. Ciascun chord pad può contenere un accordo. Per impostazione predefinita il simbolo di accordo è visualizzato come nome della nota. Per specificare come viene visualizzato il simbolo di accordo, modificare le impostazioni nella sezione **Simboli degli accordi** del pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad**.

NOTA

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.

Indicatore dei voicing



Il voicing utilizzato per l'accordo è indicato in fondo al chord pad. Gli indicatori dei voicing vengono visualizzati solamente se il livello di zoom dei chord pad è sufficientemente elevato.

Indicatore di voicing adattivo



L'indicatore di voicing adattivo viene visualizzato nell'angolo superiore-destro dei chord pad. Questa opzione è attivata per impostazione predefinita. Se si modifica manualmente il voicing per un pad, la funzione Voicing adattivo viene disattivata. È possibile attivarla abilitando il pulsante **Voicing adattivo** nella barra degli strumenti estesa.

Indicatore di riferimento dei voicing adattivi



L'indicatore di riferimento dei voicing adattivi viene visualizzato nell'angolo superiore-destro dei chord pad. La cornice dei chord pad viene visualizzata in colore giallo. Se un chord pad viene impostato come riferimento dei voicing adattivi, i voicing automatici per i pad successivi vengono configurati in modo da non trovarsi troppo lontani dal voicing di riferimento. È possibile definire un solo pad come riferimento dei voicing adattivi.

Indicatore del colore dell'assistente elenco



L'indicatore del colore dell'**Assistente elenco** viene visualizzato nella parte inferiore del chord pad se viene attivata l'opzione **Visualizza i colori dell'assistente elenco** presente nel pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad**. I chord pad che contengono degli accordi che soddisfano i suggerimenti dell'**Assistente elenco** sono colorati in base alla relativa utilità musicale. Il colore verde indica che il suggerimento è più comune, mentre i colori arancione e rosso indicano soluzioni musicalmente più avventurose o che non si adattano per niente. Il riferimento per i suggerimenti è l'accordo assegnato al primo pad selezionato.

Informazioni sullo stato

Chord pad bloccato



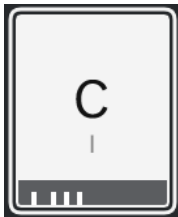
L'icona di un lucchetto nell'angolo superiore-destro di un chord pad indica che l'accordo è bloccato sul chord pad.

Chord Pad selezionato



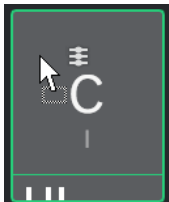
Una cornice bianca indica che il chord pad è selezionato.

Chord Pad attivati



Uno sfondo evidenziato indica che il chord pad è attivato.

Posizione di rilascio



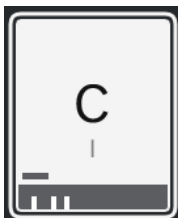
Se si trascina un accordo dall'**Editor degli accordi** o da uno degli assistenti al chord pad, la relativa cornice viene temporaneamente evidenziata in verde.

Destinazione dell'ingresso MIDI



Se si seleziona un chord pad e si attiva l'opzione **Assegna dall'ingresso MIDI**, la relativa cornice viene temporaneamente evidenziata in rosso a indicare che l'ingresso MIDI è assegnato a questo chord pad.

Avanzamento della riproduzione dei pattern



Se si attiva l'opzione **Pattern** come **Modalità musicista** e si abilita la funzione **Mostra l'avanzamento della riproduzione del pattern** nel pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad**, l'avanzamento della riproduzione del pattern viene indicato da una barra di stato nella parte inferiore del chord pad.

NOTA

- Per impostazione predefinita i chord pad vengono visualizzati nel layout a tastiera. Per cambiare la visualizzazione, utilizzare le impostazioni presenti nel pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad**.
- Se l'area dei chord pad ha il focus, i comandi da tastiera predefiniti si applicano ai chord pad.

LINK CORRELATI

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

[Chord Assistant](#) a pag. 823

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Visualizza i colori dell'assistente elenco](#) a pag. 839

[Impostazioni della modalità selezionata—Pattern](#) a pag. 831

[Simboli degli accordi](#) a pag. 838

[Voicing adattivo](#) a pag. 827

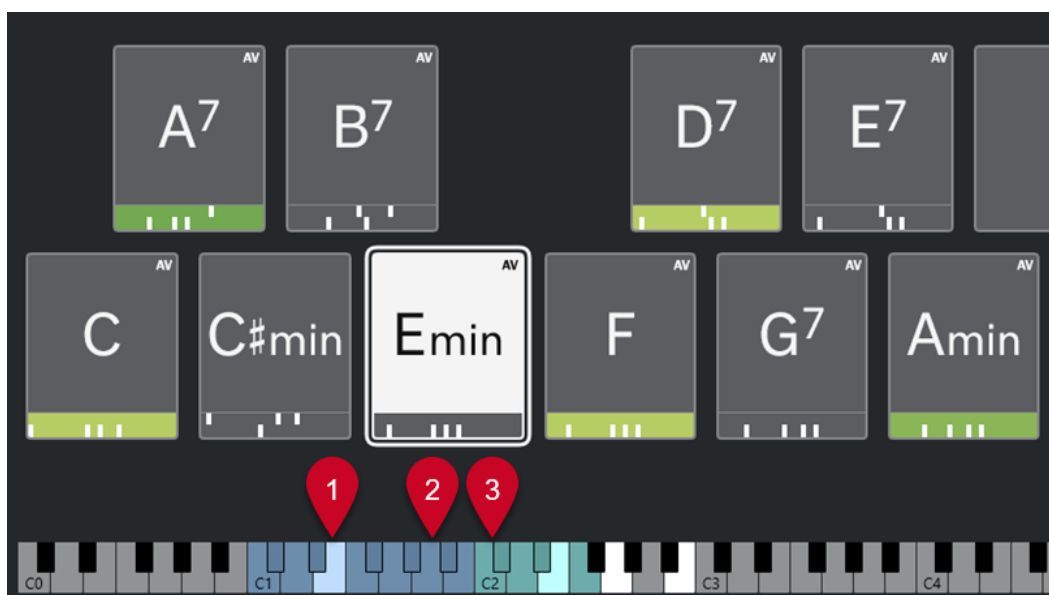
[Pannello Impostazioni di visualizzazione dei chord pad](#) a pag. 838

Tastiera dell'area dei chord pad

La tastiera dell'area dei chord pad mostra come un accordo assegnato a un chord pad viene riprodotto quando si attiva il chord pad con il mouse o con una tastiera MIDI.

NOTA

È possibile eseguire uno zoom sulla tastiera facendo clic ed eseguendo un trascinamento verso l'alto o verso il basso. È possibile scorrere la tastiera facendo clic ed eseguendo un trascinamento verso sinistra o verso destra.



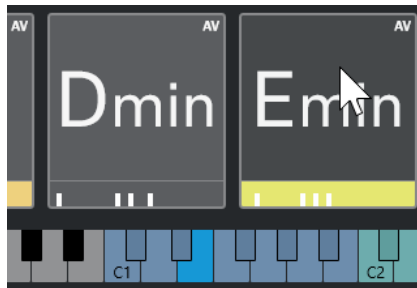
1 Note suonate

Quando si attiva un chord pad tramite il mouse o con una tastiera MIDI, le note dell'accordo assegnato vengono evidenziate.

2 Tasti di attivazione dei Chord Pad (Controllo remoto dei pad)

La gamma di tasti che attivano i chord pad è evidenziata in colore blu. Nella pagina **Controllo remoto dei pad** della finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**, è possibile definire l'intervallo impostando i valori per le opzioni **Inizio dell'intervallo remoto dei pad** e **Fine dell'intervallo remoto dei pad** nella sezione **Tasti di attivazione dei Chord Pad**.

Quando si porta il cursore del mouse sopra un pad assegnato, il relativo tasto di attivazione viene evidenziato sulla tastiera dell'area dei chord pad.



3 Modificatori degli accordi per i voicing, le tensioni e la trasposizione (Controllo remoto dei pad)

I tasti che modificano le impostazioni dei voicing, delle tensioni e delle trasposizioni dei chord pad vengono evidenziati in colore verde.

NOTA

I tasti modificatori degli accordi sono evidenziati e attivi nella tastiera solamente se è abilitata l'opzione **Attiva** nella sezione **Modificatori degli accordi** nella pagina **Controllo remoto dei pad** della finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**.

LINK CORRELATI

[Chord pad](#) a pag. 802

[Configurazione della modalità musicista](#) a pag. 830

[Scheda Controllo remoto dei pad](#) a pag. 834

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

Assegnazione degli accordi

È possibile utilizzare le assegnazioni predefinite degli accordi, ma è anche possibile assegnare ai chord pad i propri accordi.

Per assegnare gli accordi ai chord pad è possibile utilizzare:

- L'**Editor degli accordi**
- L'**Assistente elenco**
- Il **Proximity Assistant**
- L'**Assistente del circolo delle quinte**
- I **Preset dei chord pad**
- Una tastiera MIDI
- Gli eventi accordo dalla traccia accordi

LINK CORRELATI

[Assegnazione degli accordi tramite l'editor degli accordi](#) a pag. 807

[Assegnazione degli accordi tramite il Proximity Assistant](#) a pag. 808

[Assegnazione degli accordi tramite l'assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 809

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Preset dei chord pad](#) a pag. 822

[Assegnazione degli accordi mediante una tastiera MIDI](#) a pag. 810

[Assegnare gli accordi dalla traccia accordi](#) a pag. 811

Assegnazione degli accordi tramite l'editor degli accordi

Se si sa esattamente quale accordo si intende assegnare a uno specifico chord pad, è possibile utilizzare l'**Editor degli accordi**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare il chord pad al quale si desidera assegnare un accordo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per aprire l'**Editor degli accordi**:
 - Fare doppio-clic sul chord pad.
 - Premere **Invio**.
 - Nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi l'editor/l'Assistent** per visualizzare l'**Editor/Assistente** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad, quindi selezionare l'**Editor degli accordi**.
 - Nella barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad, fare clic su **Apri l'Editor degli accordi**.
3. Nell'**Editor degli accordi**, utilizzare i pulsanti di definizione degli accordi per impostare una fondamentale, un tipo di accordo, una tensione e una nota di basso.

RISULTATO

L'accordo selezionato viene automaticamente assegnato al chord pad e il suono viene attivato per restituire un feedback acustico.

LINK CORRELATI

[Editor degli accordi](#) a pag. 771

Assegnazione degli accordi tramite l'assistente elenco

Se si ha un accordo che si desidera utilizzare come punto di partenza per l'individuazione degli accordi successivi, è possibile utilizzare l'**Assistente elenco**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant**.
2. Aprire l'**Assistente elenco**.
3. Selezionare il chord pad contenente l'accordo assegnato che si desidera utilizzare come riferimento per i suggerimenti.

Più l'accordo si trova lontano rispetto all'accordo di riferimento, più complesso diventa il suggerimento generato.



4. Facoltativo: nell'elenco, fare clic sui simboli di accordo per ascoltare in anteprima gli accordi corrispondenti.
5. Per assegnare un accordo a un chord pad, trascinarlo fuori dall'**Assistente elenco** e rilasciarlo su un chord pad.

Se uno dei chord pad non è stato assegnato, è anche possibile fare doppio-clic sull'accordo nell'**Assistente elenco** per assegnarlo al primo pad non assegnato.

RISULTATO

L'accordo viene assegnato al chord pad. Viene riprodotto per fornire un feedback acustico.

LINK CORRELATI

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Chord pad](#) a pag. 802

Assegnazione degli accordi tramite il Proximity Assistant

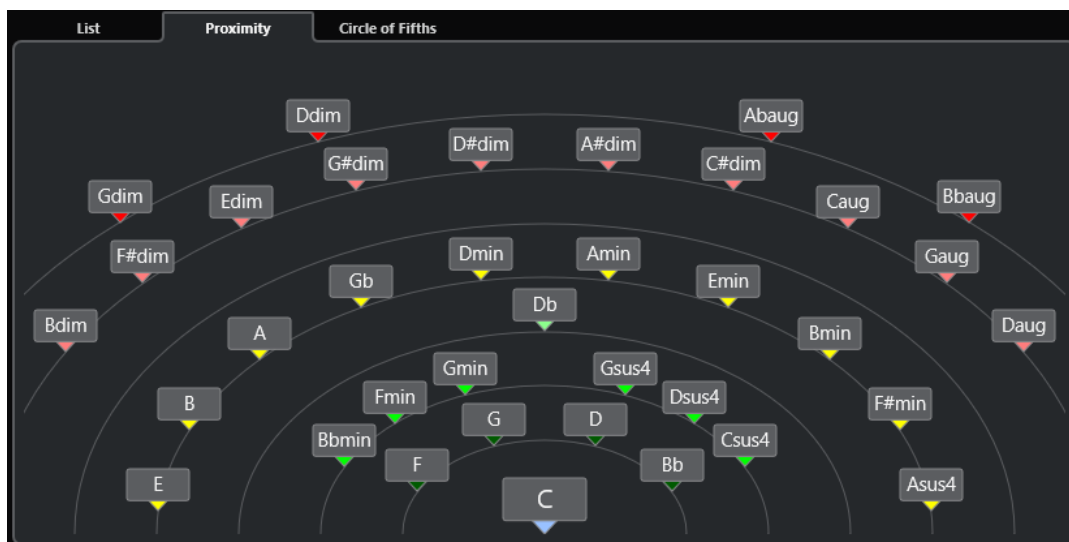
Se si ha un accordo che si desidera utilizzare come punto di partenza per l'individuazione degli accordi successivi, è possibile utilizzare il **Proximity Assistant**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant**.
2. Aprire il **Proximity Assistant**.
3. Selezionare il chord pad contenente l'accordo assegnato che si desidera utilizzare come riferimento per i suggerimenti.

L'accordo di riferimento viene visualizzato in fondo, al centro del **Proximity Assistant**.

Più l'accordo si trova lontano rispetto all'accordo di riferimento, più complesso diventa il suggerimento generato.



4. Facoltativo: nel **Proximity Assistant**, fare clic sui simboli di accordo per ascoltare in anteprima gli accordi corrispondenti.
5. Per assegnare un accordo a un chord pad, trascinarlo fuori dal **Proximity Assistant** e rilasciarlo su un chord pad.

NOTA

Se uno dei chord pad non è stato assegnato, è anche possibile fare doppio-clic sull'accordo nella finestra del **Chord Assistant** per assegnarlo al primo pad non assegnato.

RISULTATO

L'accordo viene assegnato al chord pad. Viene riprodotto per fornire un feedback acustico.

LINK CORRELATI

[Proximity Assistant](#) a pag. 825

[Chord pad](#) a pag. 802

Assegnazione degli accordi tramite l'assistente del circolo delle quinte

È possibile utilizzare l'**Assistente del circolo delle quinte** per assegnare gli accordi.

PROCEDIMENTO

1. Aprire l'**Assistente del circolo delle quinte**.

L'accordo e il voicing vengono assegnati al chord pad e si potrà ottenere un feedback acustico dell'accordo.

NOTA

Il voicing assegnato può essere modificato impostando il parametro **Voicing adattivo**. Se si desidera impedire le modifiche al voicing di uno specifico chord pad, fare clic-destro sul chord pad e, nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad, fare clic su **Blocca**.

4. Ripetere i passaggi descritti sopra per assegnare degli accordi agli altri chord pad.
-

LINK CORRELATI

[Assegnazione degli accordi](#) a pag. 806

[Voicing adattivo](#) a pag. 827

[Barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad](#) a pag. 799

Assegnare gli accordi dalla traccia accordi

È possibile assegnare degli eventi accordo dalla traccia accordi ai chord pad.

PREREQUISITI

Sono stati aggiunti una traccia accordi e degli eventi accordo al proprio progetto.

PROCEDIMENTO

- Nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad, fare clic su **Assegna dalla traccia accordi**.
Se ai chord pad sono già assegnati degli accordi, compare un messaggio di allerta che informa che tutte le precedenti assegnazioni vengono sovrascritte.
-

RISULTATO

Gli eventi accordo vengono assegnati ai chord pad nello stesso ordine della traccia accordi.

NOTA

Gli eventi accordo che hanno più di una occorrenza nella traccia accordi vengono assegnati solo una volta.

LINK CORRELATI

[Aggiunta della traccia accordi](#) a pag. 769

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Scambio delle assegnazioni degli accordi

È possibile scambiare le assegnazioni degli accordi di due pad.

PROCEDIMENTO

- Fare clic su un chord pad e trascinarlo su un altro chord pad.
Mentre si esegue il trascinamento, la cornice del chord pad di destinazione viene evidenziata in colore verde.
-

RISULTATO

Quando si rilascia il chord pad su un altro chord pad, le assegnazioni degli accordi vengono scambiate, insieme alle relative impostazioni. Un'eccezione è costituita dall'impostazione **Riferimento dei voicing adattivi**, che rimane sul chord pad a cui era stata originariamente applicata.

LINK CORRELATI

[Chord pad](#) a pag. 802

Copia delle assegnazioni degli accordi

È possibile copiare le assegnazioni degli accordi di un chord pad e incollarle su un altro chord pad.

PROCEDIMENTO

- Fare **Alt/Opt**-clic su un chord pad e trascinarlo su un altro chord pad.
Mentre si esegue il trascinamento, la cornice del chord pad di destinazione viene evidenziata in colore verde.

RISULTATO

Quando si rilascia un pad su un altro pad, l'assegnazione del primo pad viene copiata sul chord pad di destinazione, comprese le relative impostazioni. Un'eccezione è costituita dall'impostazione **Riferimento dei voicing adattivi**, che rimane sul chord pad a cui era stata originariamente applicata.

LINK CORRELATI

[Chord pad](#) a pag. 802

Rimozione delle assegnazioni degli accordi

È possibile rimuovere tutte le assegnazioni degli accordi dai chord pad in modo da poter partire da zero. Questa operazione non può essere annullata.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare i chord pad di cui si desidera rimuovere le assegnazioni degli accordi.

- **NOTA**

Per selezionare tutti i chord pad, premere **Ctrl/Cmd - A** o attivare l'opzione **Seleziona tutto** nella barra degli strumenti estesa.

2. Eseguire una delle seguenti operazioni per rimuovere le assegnazioni:

- Premere **Backspace**.
- Premere **Canc**.
- Nella barra degli strumenti estesa, fare clic su **Rimuovi assegnazione**.

3. Nel messaggio di allerta che compare, fare clic su **OK**.

RISULTATO

Le assegnazioni vengono rimosse dai chord pad selezionati.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad](#) a pag. 799

Tonalità fondamentale

È possibile impostare la tonalità fondamentale dei chord pad.

Per impostazione predefinita la tonalità fondamentale è impostata sul Do. Può essere impostata una tonalità fondamentale diversa nel pannello **Tonalità fondamentale**. Quando si carica un preset, la tonalità fondamentale viene impostata automaticamente.

La tonalità fondamentale viene visualizzata nei seguenti elementi dell'interfaccia:

- Il campo **Tonalità fondamentale** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad.
- Il simbolo di accordo sui chord pad posizionato nell'angolo inferiore-sinistro dell'area dei chord pad.
- Il simbolo di accordo che viene visualizzato al centro dell'**Assistente del circolo delle quinte**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'area dei chord pad](#) a pag. 796

[Assegnazione degli accordi tramite l'assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 809

[Preset dei chord pad](#) a pag. 822

Pannello Tonalità fondamentale

Il pannello **Tonalità fondamentale** consente di modificare la tonalità fondamentale per i chord pad. Permette inoltre di trasporre i chord pad e di modificare la trascrizione enarmonica degli accordi assegnati.

- Per aprire il pannello della **Tonalità fondamentale** fare clic su **Tonalità fondamentale** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Campi relativi all'altezza

Consentono di selezionare un'altezza.

- Se l'opzione **Trasponi i pad** è attivata, l'altezza selezionata determina come vengono trasposti i chord pad.
- Se l'opzione **Trasponi i pad** è disattivata, l'altezza selezionata imposta la tonalità fondamentale per i chord pad.

Trasponi i pad

Consente di trasporre tutti i chord pad all'altezza selezionata. Se si disattiva questa opzione e si seleziona un'altra altezza tramite i campi delle altezze, viene impostata la tonalità fondamentale per i chord pad.

Trasp. enarm.

Consente di modificare la trascrizione enarmonica delle note.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'area dei chord pad](#) a pag. 796

[Modifica della tonalità fondamentale senza trasposizione](#) a pag. 814

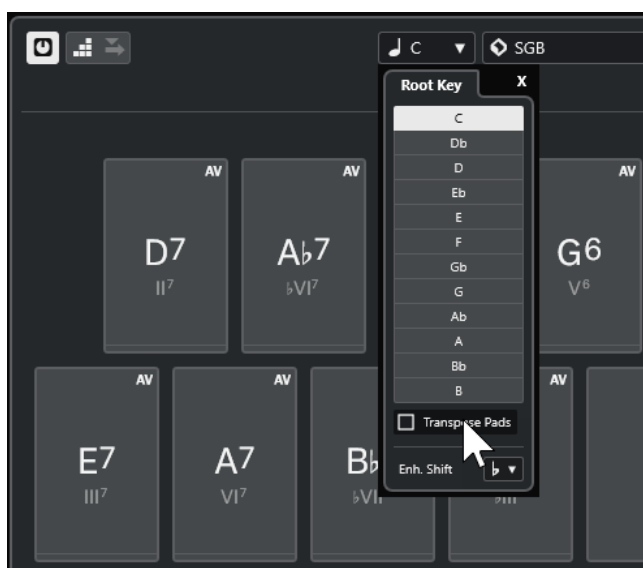
[Trasposizione dei chord pad](#) a pag. 815

Modifica della tonalità fondamentale senza trasposizione

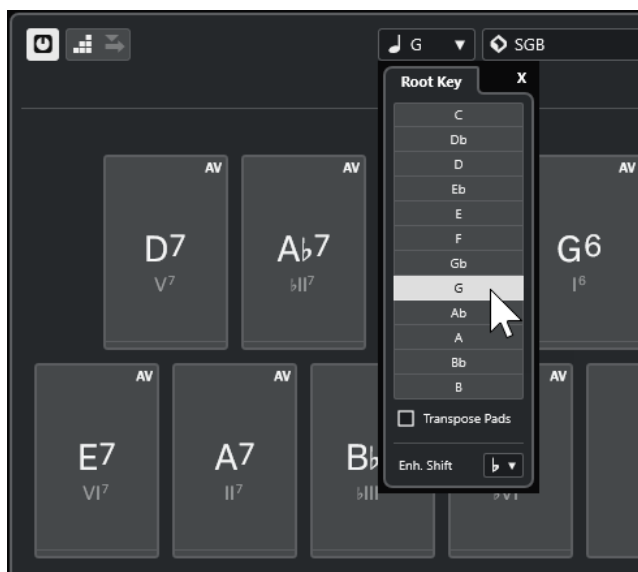
È possibile modificare la tonalità fondamentale dei chord pad. Questa funzionalità si rivela utile se le funzioni armoniche dei singoli chord pad non sono indicate correttamente. Ciò può verificarsi quando si assegnano i chord pad manualmente e la tonalità fondamentale è diversa dalla tonalità predefinita di Do.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Tonalità fondamentale** nella barra degli strumenti.
2. Nel pannello **Tonalità fondamentale** disattivare l'opzione **Trasponi i pad**.



3. Fare clic su un campo dell'altezza per selezionare la tonalità fondamentale corretta.



NOTA

È anche possibile impostare la tonalità fondamentale spostando il puntatore del mouse sopra il campo **Tonalità fondamentale** e utilizzando la rotellina del mouse.

RISULTATO

La tonalità fondamentale e le funzioni armoniche vengono modificate mentre gli accordi assegnati ai chord pad rimangono gli stessi. Gli accordi assegnati non vengono trasposti.

LINK CORRELATI

[Pannello Tonalità fondamentale](#) a pag. 813

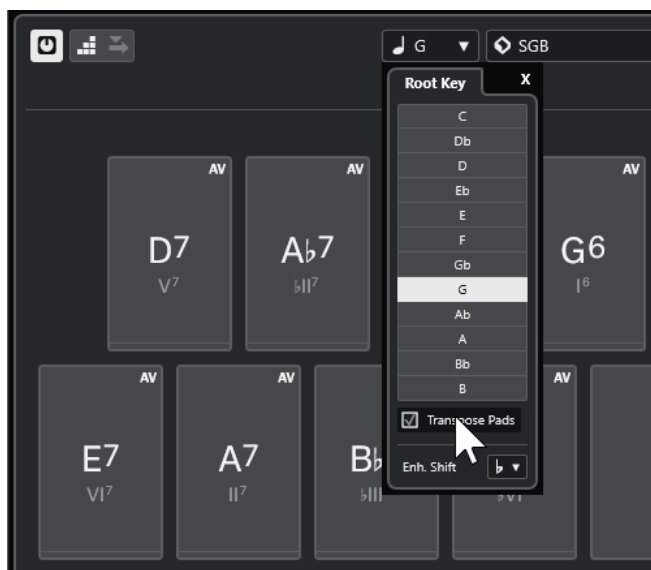
[Trasposizione dei chord pad](#) a pag. 815

Trasposizione dei chord pad

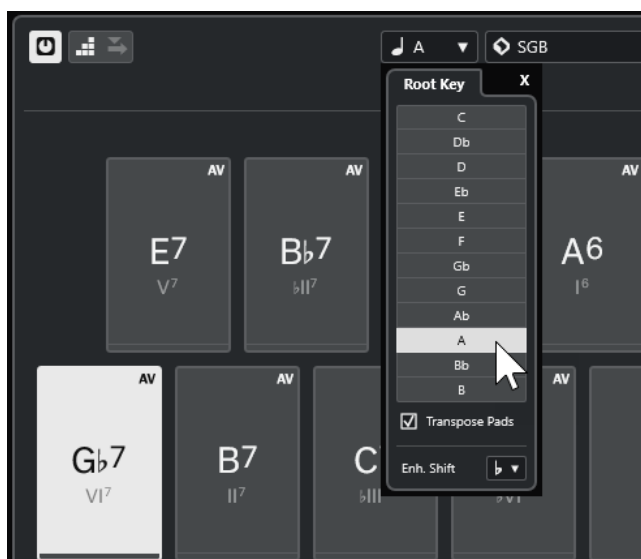
È possibile trasporre tutti i chord pad senza modificarne la tonalità fondamentale. Eseguire questa operazione se si desidera trasporre tutti i chord pad assegnati a un'altezza più alta o più bassa.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Tonalità fondamentale** nella barra degli strumenti.
2. Nel pannello **Tonalità fondamentale**, attivare l'opzione **Trasponi i pad**.



3. Fare clic su un campo dell'altezza per selezionare un'altra altezza.



RISULTATO

Gli accordi assegnati ai chord pad vengono modificati mentre la tonalità fondamentale rimane la stessa. Gli accordi assegnati vengono trasposti.

NOTA

È anche possibile trasporre tutti i chord pad facendo clic su **Seleziona tutto** nella barra degli strumenti estesa e facendo clic su **Trasponi verso l'alto** o **Trasponi verso il basso**, oppure premendo **Shift** e utilizzando la rotellina del mouse o ancora, utilizzando i comandi da tastiera corrispondenti.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti dell'area dei chord pad](#) a pag. 796

[Modifica della tonalità fondamentale senza trasposizione](#) a pag. 814

[Pannello Tonalità fondamentale](#) a pag. 813

Riproduzione e registrazione dei chord pad

È possibile riprodurre e registrare gli accordi che sono assegnati ai chord pad utilizzando le tracce MIDI o instrument.

Esistono due diverse **Modalità di uscita dei Chord Pad** che determinano se gli accordi che sono assegnati ai chord pad possono essere riprodotti e registrati utilizzando una qualsiasi traccia MIDI o delle tracce instrument o MIDI esclusive:

- **Modalità di uscita dei Chord Pad: Attivata**
Consente di riprodurre e registrare i chord pad su qualsiasi traccia MIDI o instrument, purché sia attivata l'opzione **Abilita la registrazione** o **Monitoraggio**.
- **Modalità di uscita dei Chord Pad: Disattivata**
Consente di riprodurre e registrare i chord pad utilizzando delle tracce MIDI o instrument esclusive purché sia attivata l'opzione **Abilita la registrazione** o **Monitoraggio** e selezionata l'opzione **Chord pad** come ingresso MIDI nel menu a tendina **Assegnazione dell'ingresso**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

LINK CORRELATI

[Area dei chord pad](#) a pag. 795

[Registrazione degli accordi nella traccia accordi](#) a pag. 820

[Registrazione degli accordi sulle tracce instrument](#) a pag. 819

[Riproduzione dei chord pad utilizzando una qualsiasi traccia instrument](#) a pag. 817

[Riproduzione dei chord pad utilizzando delle tracce instrument esclusive](#) a pag. 818


Riproduzione dei chord pad utilizzando una qualsiasi traccia instrument

È possibile riprodurre i chord pad su qualsiasi strumento o traccia MIDI, a condizione che sia attivata l'opzione **Abilita la registrazione** o **Monitoraggio**.

PREREQUISITI

È stata correttamente collegata e configurata una tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
2. Fare clic su **Instrument**.
3. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument.
4. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
La traccia instrument viene aggiunta all'elenco tracce e si apre il pannello di controllo del VST instrument selezionato.
5. Nella traccia instrument, fare clic su **Abilita la registrazione** o su **Monitoraggio**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

6. Nella barra degli strumenti dei chord pad, attivare l'opzione **Modalità di uscita dei Chord Pad**.
 7. Premere alcuni tasti sulla tastiera MIDI o fare clic sui chord pad per attivare gli accordi assegnati.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

[Modifica dell'intervallo remoto dei pad](#) a pag. 837


Riproduzione dei chord pad utilizzando delle tracce instrument esclusive

È possibile riprodurre i chord pad utilizzando delle tracce instrument o MIDI esclusive in cui sia attivata l'opzione **Abilita la registrazione** o **Monitoraggio** e in cui sia selezionata l'opzione **Chord pad** come ingresso MIDI nel menu a tendina **Assegnazione dell'ingresso**.

PREREQUISITI

È stata configurata una tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
2. Fare clic su **Instrument**.
3. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument.
4. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
La traccia instrument viene aggiunta all'elenco tracce e si apre il pannello di controllo del VST instrument selezionato.
5. Nella traccia instrument, fare clic su **Abilita la registrazione** o su **Monitoraggio**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

6. Nell'**Inspector** della traccia instrument, aprire il menu a tendina **Assegnazione dell'ingresso** e selezionare **Chord Pads**.
 7. Nella barra degli strumenti dei chord pad, disattivare la funzione **Modalità di uscita dei Chord Pad**.
 8. Premere alcuni tasti sulla tastiera MIDI o fare clic sui chord pad per attivare gli accordi assegnati.
-

RISULTATO

La traccia instrument riceve ora i dati MIDI in forma esclusiva dai chord pad. È possibile utilizzare una tastiera MIDI collegata per attivare i chord pad. Questo funziona anche se i **Chord pad** sono nascosti.

NOTA

Tramite la scheda **Controllo remoto dei pad** della finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**, è possibile selezionare la tastiera MIDI collegata dal menu a tendina **Ingresso MIDI**. Questa funzionalità è utile se si desidera utilizzare una tastiera MIDI specifica in forma esclusiva per l'attivazione dei chord pad.

LINK CORRELATI

[Scheda Controllo remoto dei pad](#) a pag. 834

Registrazione degli accordi sulle tracce instrument

Gli accordi che vengono attivati per mezzo dei chord pad possono essere registrati sulle tracce MIDI o instrument.

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, fare clic su **Abilita la registrazione** o su **Monitoraggio**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

2. Nella **Barra di trasporto** attivare l'opzione **Registra**.
 3. Sulla tastiera MIDI, premere i tasti che attivano i chord pad.
-

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

Aprire l'**Editor dei tasti** e ritoccare 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.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Dissolvi la parte](#) a pag. 657

[Dissolvimento delle parti su canali separati](#) a pag. 658

[Dissolvimento delle parti su altezze separate](#) a pag. 658

Registrazione degli accordi nella traccia accordi

Gli accordi che vengono attivati per mezzo dei chord pad possono essere registrati sulla 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, fare clic su **Abilita la registrazione** o su **Monitoraggio**.

NOTA

Se l'opzione **L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru** nella finestra di dialogo **Preferenze** è disattivata (pagina **Registrazione—MIDI**), è necessario attivare l'opzione **Monitoraggio** per utilizzare i chord pad.

2. Selezionare **Progetto > Aggiungi una traccia > Accordi**.
La traccia accordi viene aggiunta all'elenco tracce.
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.

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

[Traccia accordi](#) a pag. 121

[Funzioni per lavorare con gli accordi](#) a pag. 769

[Voicing](#) a pag. 782

Inserimento degli eventi accordo tramite la funzione 'Inserimento dati passo a passo'

È possibile inserire gli accordi dai chord pad sotto forma di eventi accordo nella traccia accordi. Gli eventi accordo vengono inseriti all'inizio di una misura.

PREREQUISITI

Sono stati assegnati degli accordi ai chord pad ed è stata aggiunta una traccia accordi al progetto.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Inserimento dati passo a passo** della barra degli strumenti dell'area dei chord pad, attivare l'opzione **Inserimento dati passo a passo**.

2. Attivare un chord pad nell'area dei chord pad per inserire un evento accordo.
Il cursore di inserimento dati passo a passo viene visualizzato con una maniglia blu nel righello e una linea verticale nel display delle note. L'evento accordo viene inserito e il cursore di inserimento dati passo a passo salta automaticamente all'inizio della misura successiva.

NOTA

È possibile utilizzare i tasti **Freccia destra** / **Freccia sinistra** per impostare il cursore di inserimento dati passo a passo alla posizione in cui si desidera inserire l'evento accordo.

Se si attiva l'opzione **Modalità di inserimento**, tutti gli eventi accordo a destra del cursore di inserimento dati passo a passo vengono spostati per fare spazio all'evento inserito.

3. Ripetere i passaggi descritti sopra per inserire altri eventi accordo.
 4. Al termine, fare clic di nuovo su **Inserimento dati passo a passo** per disattivare questa modalità di inserimento.
-

RISULTATO

Gli eventi accordo vengono inseriti sulla traccia accordi.

LINK CORRELATI

[Inserimento dati passo a passo](#) a pag. 796

[Modalità di inserimento \(gli eventi che seguono verranno spostati\)](#) a pag. 797

[Eventi accordo](#) a pag. 770

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Creazione di eventi accordo dai chord pad

È possibile utilizzare gli accordi assegnati ai chord pad per creare degli eventi accordo nella **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

- Fare clic su un chord pad e trascinarlo sulla traccia accordi.
-

RISULTATO

Viene creato un evento accordo.

LINK CORRELATI

[Eventi accordo](#) a pag. 770

[Aggiunta di eventi accordo](#) a pag. 770

Creazione di parti MIDI dai chord pad

È possibile utilizzare gli accordi assegnati ai chord pad per creare delle parti MIDI nella **Finestra progetto**.

PROCEDIMENTO

- Fare clic su un chord pad e trascinarlo su una traccia MIDI o instrument.
-

RISULTATO

Viene creata una parte MIDI. Questa parte contiene gli eventi MIDI che compongono l'accordo e ha lunghezza pari a una misura.

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** conservano gli accordi che sono assegnati ai chord pad oltre alle configurazioni relative ai diversi tipi di musicisti, inclusi tutti i dati dei pattern.

NOTA

I **Preset dei chord pad** vengono organizzati in **MediaBay**, dove è possibile categorizzarli tramite attributi.

LINK CORRELATI

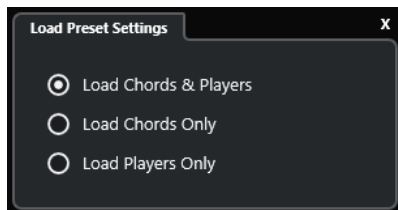
[Salvataggio dei preset dei chord pad](#) a pag. 823

[Pannello Carica le impostazioni del preset](#) a pag. 822

Pannello Carica le impostazioni del preset

Il pannello **Carica le impostazioni del preset** consente di definire con precisione cosa includere quando si carica un preset.

- Per aprire il pannello **Carica le impostazioni del preset**, fare clic su **Carica le impostazioni del preset** nella barra degli strumenti dei chord pad.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Carica gli accordi e i musicisti

Carica gli accordi e i musicisti dei **Preset dei chord pad**.

Carica solo gli accordi

Carica solamente gli accordi dei **Preset dei chord pad**. Ciò è utile se si desidera utilizzare degli accordi specifici che sono stati salvati sotto forma di preset, ma senza andare ad alterare la configurazione corrente dei musicisti.

Carica solo i musicisti

Carica solamente le configurazioni dei musicisti dei **Preset dei chord pad**. 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.

LINK CORRELATI

[Preset dei chord pad](#) a pag. 822

[Salvataggio dei preset dei chord pad](#) a pag. 823

Salvataggio dei preset dei chord pad

Se sono stati configurati dei chord pad, questi possono essere salvati sotto forma di **Preset dei chord pad**.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dei chord pad, fare clic su **Salva preset**.
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 chiudere la finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Preset dei chord pad](#) a pag. 822

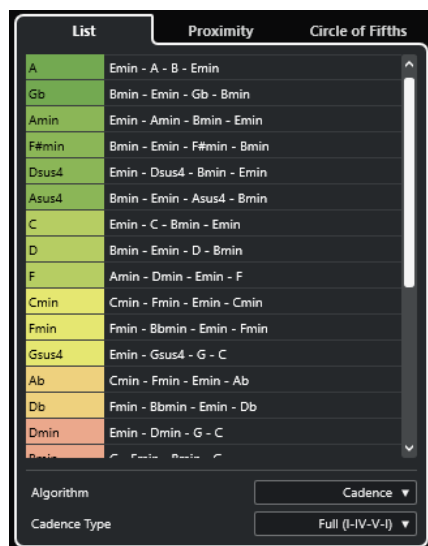
[Pannello Carica le impostazioni del preset](#) a pag. 822

Chord Assistant

Il **Chord Assistant** è di aiuto per l'individuazione degli accordi per creare una progressione di accordi per il proprio brano.

Per aprire il **Chord Assistant**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad.
- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi l'editor/l'Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad.



Il **Chord Assistant** presenta le seguenti schede:

- **Elenco**
Consente di trovare dei suggerimenti per l'accordo che è stato assegnato al chord pad selezionato.
- **Circolo delle quinte**

Consente di trovare dei suggerimenti per l'accordo che è stato assegnato come **Tonalità fondamentale**.

- **Prossimità**

Consente di trovare dei suggerimenti per l'accordo che è stato assegnato al chord pad selezionato.

NOTA

Il **Proximity Assistant** non è disponibile nella parte destra dell'area dei chord pad.

LINK CORRELATI

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 826

[Proximity Assistant](#) a pag. 825

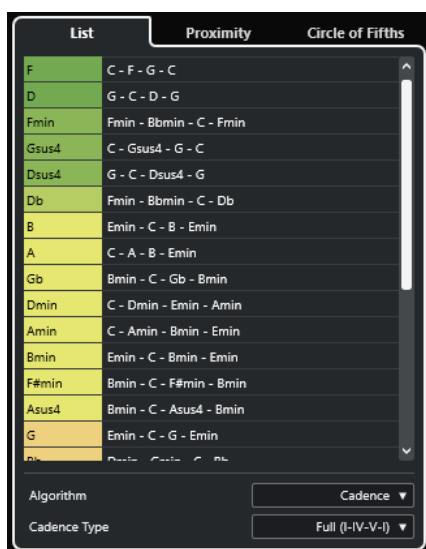
[Pannello Tonalità fondamentale](#) a pag. 813

Assistente elenco

L'**Assistente elenco** consente di creare delle progressioni di accordi basate su regole armoniche che possono essere semplici o complesse.

Per aprire l'**Assistente elenco**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e selezionare **Elenco**.
- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi l'editor/l'Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e selezionare **Elenco**.



Elenco dei suggerimenti

Visualizza i suggerimenti per l'accordo successivo.

- Fare clic su un suggerimento per ascoltarlo in anteprima.
- Trascinare un suggerimento su un chord pad per assegnare l'accordo al chord pad.
- Fare doppio-clic su un accordo suggerito per assegnare l'accordo al primo chord pad disponibile.

NOTA

I suggerimenti vengono colorati in base all'utilità musicale. Il colore verde indica che il suggerimento è più comune, mentre i colori arancione e rosso indicano soluzioni musicalmente più avventurose o che non si adattano per niente.

Algoritmo

Selezionare **Cadenza** per costruire una progressione di accordi basata sulle cadenze. Selezionare **Note comuni** per costruire una progressione specificando il numero di note comuni che si desidera che vengano condivise dagli accordi. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

Tipo di cadenza

Permette di selezionare un tipo di cadenza per i suggerimenti. Come risultato vengono generati suggerimenti relativi solamente ad accordi con specifiche funzioni armoniche. Gli accordi suggeriti e i colori cambiano di conseguenza.

NOTA

Queste opzioni sono disponibili solamente se si seleziona **Cadenza** come **Algoritmo**.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 823

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 826

[Proximity Assistant](#) a pag. 825

Proximity Assistant

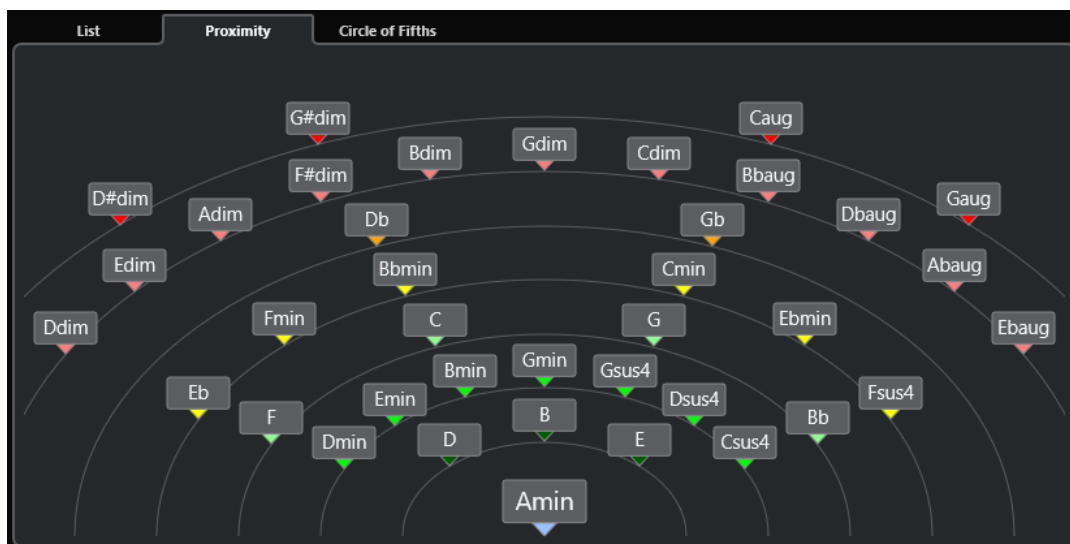
Il **Proximity Assistant** utilizza un insieme di regole armoniche per offrire dei suggerimenti che corrispondano all'accordo di riferimento.

L'accordo di riferimento viene visualizzato in fondo, al centro della finestra del **Chord Assistant**. Più lontano un suggerimento relativo agli accordi si trova da questo accordo, più complesso sarà il suggerimento stesso.

NOTA

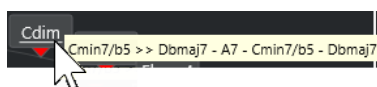
Il **Proximity Assistant** non è disponibile nella parte destra dell'area dei chord pad.

- Per aprire il **Proximity Assistant**, attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e selezionare **Prossimità**.



- Per ascoltare in anteprima un accordo suggerito, cliccarci sopra.
Gli ultimi 3 accordi cliccati tra quelli suggeriti sono visualizzati in grassetto.
- Per assegnare un suggerimento al primo chord pad non assegnato, fare doppio-clic sull'accordo suggerito.
È anche possibile trascinare l'accordo suggerito e rilasciarlo su un chord pad.

Gli accordi che non possono essere interamente visualizzati vengono sottolineati. L'accordo intero viene visualizzato nella descrizione comando.



LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 823

[Assegnazione degli accordi tramite il Proximity Assistant](#) a pag. 808

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Assistente del circolo delle quinte](#) a pag. 826

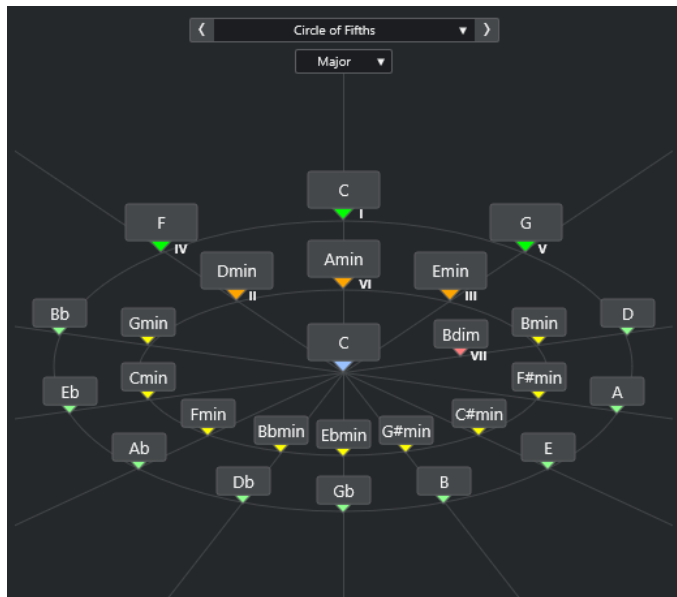
Assistente del circolo delle quinte

L'**Assistente del circolo delle quinte** mostra gli accordi in una visualizzazione interattiva.

- L'accordo che definisce la tonalità corrente, visualizzato in alto, al centro del **Circolo delle quinte**, 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 di 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 aprire l'**Assistente del circolo delle quinte**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi la finestra Chord Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e selezionare **Circolo delle quinte**.
- Attivare l'opzione **Visualizza/Nascondi l'editor/l'Assistant** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e selezionare **Circolo delle quinte**.



- Per riprodurre un accordo, cliccarci sopra.
Gli ultimi 3 accordi cliccati sono visualizzati in grassetto.
- Per assegnare un accordo al successivo chord pad non assegnato, fare clic-destro sull'accordo suggerito e selezionare l'opzione **Assegna al primo pad non assegnato**, oppure fare doppio-clic sull'accordo suggerito.
È anche possibile trascinare l'accordo suggerito e rilasciarlo su un chord pad.
- Per visualizzare correttamente i gradi delle scale, aprire il menu a tendina **Maggiore/Minore** e selezionare un'opzione.

LINK CORRELATI

[Chord Assistant](#) a pag. 823

[Assegnazione degli accordi tramite l'assistente del cerchio delle quinte](#) a pag. 809

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Proximity Assistant](#) a pag. 825

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.

Ad esempio, un accordo di Do può estendersi su un'ampia gamma di altezze diverse e un pianista sceglie delle note differenti rispetto a un chitarrista. Le note suonate dal pianista possono dipendere anche dal genere musicale.

LINK CORRELATI

[Impostazioni dei musicisti](#) a pag. 828

[Voicing adattivo](#) a pag. 827

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.



Per impostare manualmente il voicing di uno specifico chord pad ed evitare che questo venga modificato automaticamente, è possibile utilizzare il controllo del voicing a destra di un chord pad. Quando si assegna un proprio voicing personalizzato, la funzione Voicing adattivo viene disattivata per questo specifico chord pad, in modo che il pad non segua più le regole vocali del riferimento dei voicing. Per attivare nuovamente la funzione Voicing adattivo, attivare l'opzione **Voicing adattivo** nella barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad.

Per bloccare il voicing per un chord pad è possibile attivare l'opzione **Blocca** nella barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad. 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, disattivare l'opzione **Blocca** nella barra degli strumenti estesa dell'area dei chord pad.

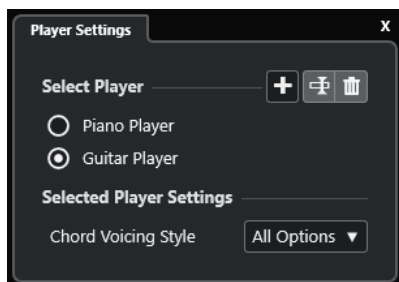
LINK CORRELATI

[Tipi di musicisti e voicing](#) a pag. 827

Impostazioni dei musicisti

La funzione **Impostazioni dei musicisti** consente di selezionare un musicista e una configurazione di voicing specifica per quel tipo particolare di musicista.

- Per aprire la funzione **Impostazioni dei musicisti**, fare clic su **Impostazioni dei musicisti** nella barra degli strumenti dei chord pad.



Nella sezione **Seleziona un musicista** sono disponibili le seguenti opzioni:

Elenco di musicisti aggiunti

Visualizza i musicisti aggiunti e consente di attivarne uno e utilizzare il relativo stile di voicing per i chord pad.

Aggiungi un musicista

Consente di aggiungere un musicista.

Rinomina il musicista selezionato

Consente di rinominare il musicista selezionato.

Elimina il musicista selezionato

Consente di eliminare il musicista selezionato.

Nella sezione **Impostazioni per il musicista selezionato** sono disponibili le seguenti opzioni:

Stile di voicing degli accordi (solo Chitarrista e Pianista)

Consente di selezionare uno stile di voicing degli accordi per il musicista selezionato. Questa opzione consente di determinare come vengono riprodotti gli accordi e quali altezze vengono utilizzate.

Scostamento di ottava (solo Musicista di base)

Consente di determinare un valore di scostamento per l'intervallo di ottava.

LINK CORRELATI


[Tipi di musicisti e voicing](#) a pag. 827

[Impostazioni dei musicisti](#) a pag. 828

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. Nell'area dei controlli globali delle tracce all'interno dell'elenco tracce, fare clic su **Aggiungi una traccia** .
2. Fare clic su **Instrument**.
3. Nel campo valori **Numero**, selezionare il numero di tracce che si intende aggiungere.
4. Aprire il menu a tendina **Instrument** e selezionare un VST instrument.
5. Fare clic su **Aggiungi una traccia**.
Le tracce instrument vengono aggiunte all'elenco tracce e si aprono i pannelli di controllo del VST instrument selezionato.
6. Attivare l'opzione **Modalità di uscita dei Chord Pad**.
7. Fare clic su **Configurazione del musicista**.
8. Selezionare la prima traccia instrument, scegliere un suono per il VST instrument, quindi configurare un musicista.
Selezionare ad esempio un suono di pianoforte e attivare l'opzione **Pianista**.

NOTA

Quando si configura un musicista per una traccia, assicurarsi le opzioni **Abilita la registrazione** o **Monitoraggio** siano attive solamente per quella specifica traccia.

9. Selezionare la seconda traccia instrument, scegliere un suono per il VST instrument, quindi configurare un altro musicista.
Selezionare ad esempio un suono di chitarra e attivare l'opzione **Chitarrista**.
 10. Selezionare la traccia instrument successiva e procedere allo stesso modo delle altre due tracce.
Selezionare ad esempio un suono di archi, fare clic su **Aggiungi un musicista** e selezionare **Aggiungi musicista di base**.
 11. 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.

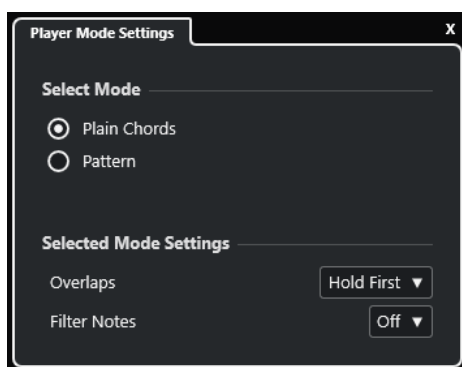
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Aggiungi una traccia – Instrument](#) a pag. 108

Configurazione della modalità musicista

La funzione **Configurazione della modalità musicista** consente di selezionare un musicista e una configurazione di voicing specifica per quel tipo particolare di musicista.

- Per aprire la **Configurazione della modalità musicista**, fare clic su **Configurazione della modalità musicista** nella barra degli strumenti dei chord pad.



Sezione Seleziona la modalità

Nella sezione **Seleziona la modalità** sono disponibili le seguenti opzioni:

Accordi piani

Consente di riprodurre gli accordi assegnati ai chord pad come accordi piani.

Pattern

Consente di utilizzare le note degli accordi che sono stati assegnati ai chord pad per riprodurre un pattern MIDI.

LINK CORRELATI

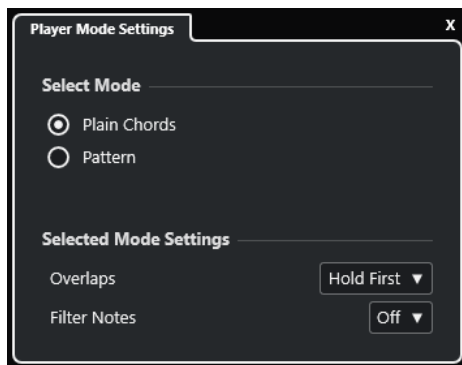
[Impostazioni della modalità selezionata—Accordi piani](#) a pag. 830

[Impostazioni della modalità selezionata—Pattern](#) a pag. 831

Impostazioni della modalità selezionata—Accordi piani

La modalità **Accordi piani** consente di riprodurre come accordi piani gli accordi assegnati ai chord pad.

- Nella barra degli strumenti, fare clic su **Configurazione della modalità musicista** e attivare l'opzione **Accordi piani** nella sezione **Seleziona la modalità**.



Nella sezione **Impostazioni della modalità selezionata** sono disponibili le seguenti opzioni:

Sovrapposizioni

Consente di selezionare ciò che accade con le note del primo accordo quando si suona un accordo senza rilasciare l'accordo precedente.

- L'opzione **Tieni le note del primo accordo** consente di tenere le note del primo accordo. Non viene inviato alcun messaggio note-off. Se gli accordi contengono delle note comuni, queste note non vengono attivate nuovamente.
- L'opzione **Legato** rilascia le note del primo accordo, tranne le note comuni. Queste note vengono tenute e non attivate nuovamente.
- L'opzione **Arresta le note del primo accordo** rilascia le note del primo accordo, incluse le note comuni.

Filtra le note

Consente di selezionare le note che vengono filtrate.

- L'opzione **Disattivato** non effettua alcun filtraggio.
- L'opzione **Dal MIDI thru** filtra le note non assegnate e le note che sono assegnate come tasti di controllo remoto per i voicing, le tensioni e la trasposizione.

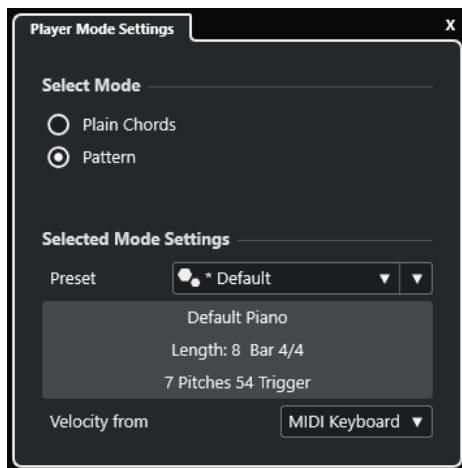
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

Impostazioni della modalità selezionata—Pattern

La modalità **Pattern** consente di riprodurre un pattern MIDI utilizzando le note degli accordi che sono assegnate ai chord pad.

- Nella barra degli strumenti, fare clic su **Modalità musicista** e, nella sezione **Seleziona la modalità**, selezionare **Pattern**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Nella sezione **Impostazioni della modalità selezionata** sono disponibili le seguenti opzioni:

Preset

Consente di caricare dei preset dei pattern.

Importa da un loop MIDI

Consente di selezionare un loop MIDI utilizzato come pattern.

Campo di informazioni sul pattern

Visualizza una serie di informazioni sul pattern caricato.

Velocity da

- L'opzione **Pattern** utilizza i valori di velocity derivati dal loop MIDI o dalla parte MIDI selezionati come pattern.
- L'opzione **Tastiera MIDI** consente di determinare i valori di velocity mediante l'intensità della pressione sui tasti della tastiera MIDI.

NOTA

È possibile rilasciare una parte MIDI dal riquadro di visualizzazione degli eventi nella sezione **Modalità musicista** della barra degli strumenti. Ciò imposta automaticamente la modalità **Pattern** e utilizza la parte MIDI come pattern.

LINK CORRELATI

[Configurazione della modalità musicista](#) a pag. 830

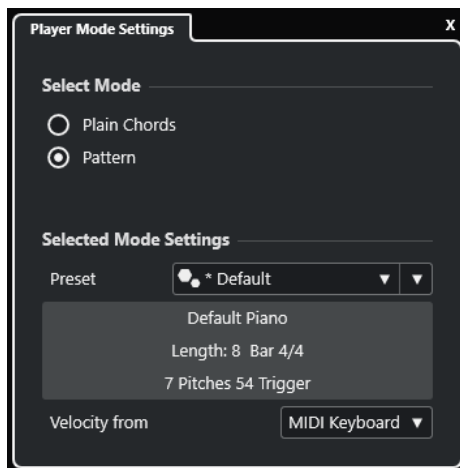
[Utilizzo del Pattern Player](#) a pag. 832

Utilizzo del Pattern Player

È possibile riprodurre un pattern MIDI utilizzando le note degli accordi che sono assegnati ai chord pad.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti dei chord pad, fare clic su **Modalità musicista**.
2. Nella sezione **Seleziona la modalità**, attivare l'opzione **Pattern**.



3. Nella sezione **Impostazioni della modalità selezionata**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare un preset dei pattern.
 - Fare clic su **Importa da un loop MIDI** e selezionare un loop MIDI.

NOTA

Il loop o la parte devono avere un numero di voci compreso tra 3 e 5. Il numero di voci è indicato nella colonna **Voci** dell'elenco dei **Filtri**.

4. Nel campo **Velocity da** selezionare una sorgente di velocity per le note.
 5. Attivare i chord pad.
-

RISULTATO

I chord pad riproducono il pattern del loop o della parte utilizzando le note dell'accordo assegnato.

NOTA

In modalità **Pattern** è anche possibile scorrere i preset spostando il puntatore del mouse sul campo **Browser dei preset** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad e utilizzando la rotellina del mouse.

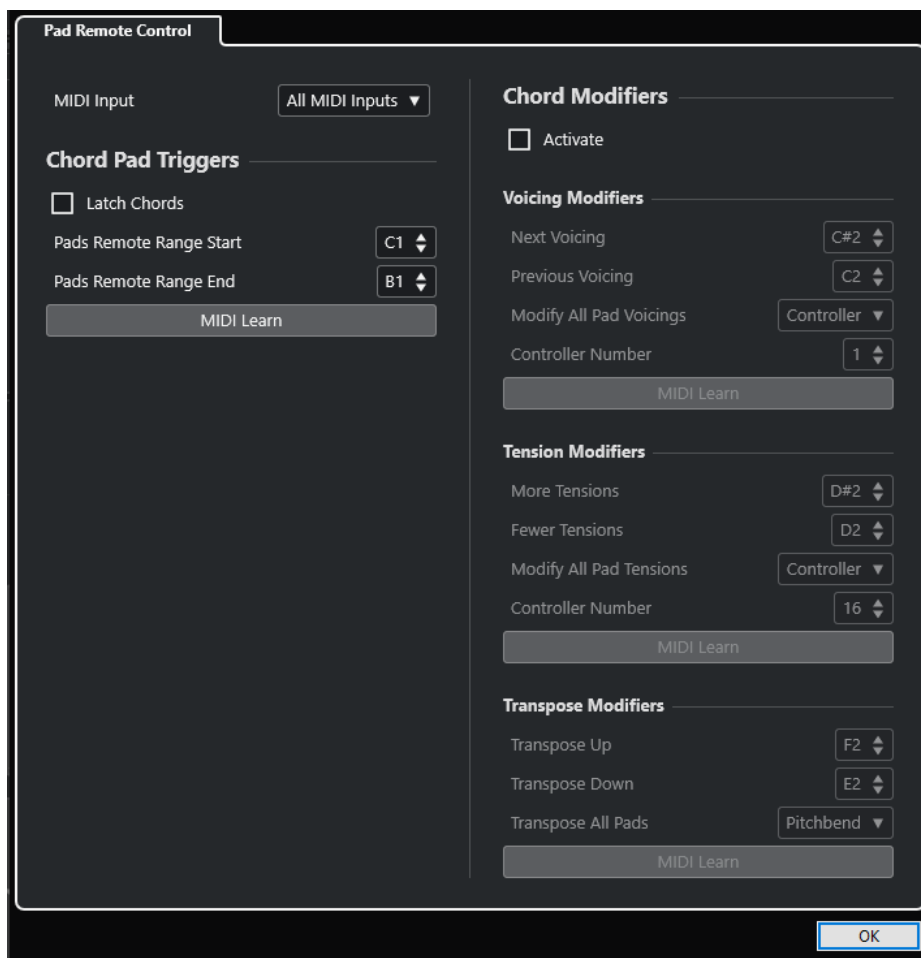
LINK CORRELATI

- [Configurazione della modalità musicista](#) a pag. 830
- [Impostazioni della modalità selezionata—Pattern](#) a pag. 831
- [Assegnazione di voci alle note](#) a pag. 791
- [Configurazione delle colonne nell'elenco dei risultati](#) a pag. 526

Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad

La finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad** consente di modificare le assegnazioni dei tasti di controllo remoto e il layout dei chord pad.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**, fare clic su **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**.



Controllo remoto dei pad


Consente di specificare un intervallo di tasti di controllo remoto che attiva gli accordi assegnati ai chord pad. È inoltre possibile definire i modificatori degli accordi che consentono di specificare come vengono riprodotti gli accordi.

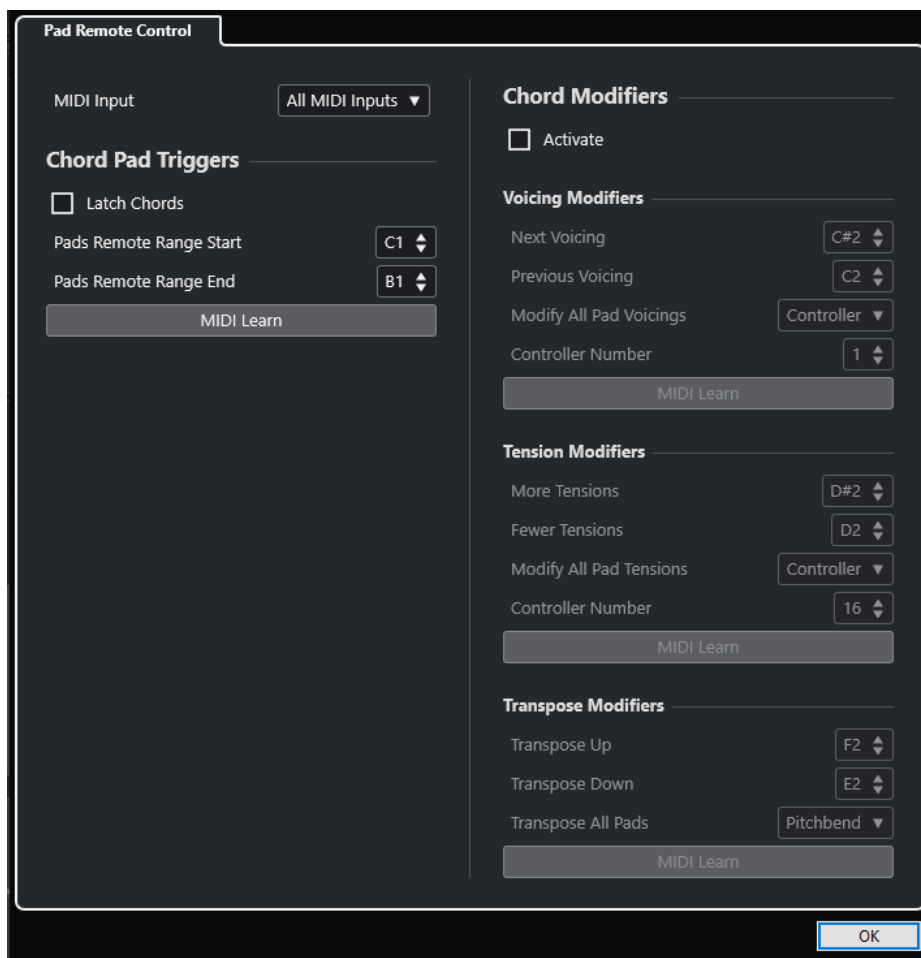
LINK CORRELATI

[Scheda Controllo remoto dei pad](#) a pag. 834

Scheda Controllo remoto dei pad

La scheda **Controllo remoto dei pad** nella finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei chord pad** consente di definire un intervallo di tasti di controllo remoto che attivano gli accordi assegnati ai chord pad.

- Per aprire la scheda **Controllo remoto dei pad**, fare clic su **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad** . Nella finestra di dialogo **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**, fare clic su **Controllo remoto dei pad**.



Ingresso MIDI

Consente di selezionare un ingresso MIDI.

Tasti di attivazione dei chord pad

Nella sezione **Tasti di attivazione dei Chord Pad** sono disponibili le seguenti opzioni:

Accordi in modalità 'Latch'

Attivare questa funzione per fare in modo che il chord pad venga riprodotto fino a quando viene nuovamente attivato.

Inizio dell'intervallo remoto dei pad

Consente di impostare la nota iniziale per l'intervallo remoto. Per impostazione predefinita, questo valore è impostato su C1.

Fine dell'intervallo remoto dei pad

Consente di impostare la nota finale per l'intervallo remoto. Per impostazione predefinita, questo valore è impostato su B1.

Apprendimento MIDI

Attiva/disattiva la funzione **Apprendimento MIDI** per l'assegnazione dei dati MIDI in entrata all'intervallo remoto dei pad.

Modificatori degli accordi

Nella sezione **Modificatori degli accordi** sono disponibili le seguenti opzioni:

Attiva

Attiva/disattiva l'assegnazione dei tasti di controllo remoto per i voicing, le tensioni e la trasposizione. Se questa opzione è disattivata, è attiva solamente l'assegnazione dei tasti di controllo remoto per il parametro Intervallo remoto dei pad.

NOTA

Se si utilizzano i tasti di controllo remoto per i voicing, le tensioni o la trasposizione dopo il rilascio del tasto di controllo remoto per il chord pad, ne viene influenzato il chord pad selezionato.

Nella sezione **Modificatori dei voicing** sono disponibili le seguenti opzioni:

Voicing successivo

Riproduce il voicing successivo del primo pad assegnato e selezionato e aggiorna di conseguenza tutti i pad selezionati.

Voicing precedente

Riproduce il voicing precedente del primo pad assegnato e selezionato e aggiorna di conseguenza tutti i pad selezionati.

Modifica i voicing di tutti i pad

Consente di impostare i voicing per tutti i chord pad utilizzando uno dei seguenti modificatori:

- **Nessun modificatore**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controller**

Se si seleziona **Controller**, è possibile definire il numero del controller nel campo **Numero del controller**.

Apprendimento MIDI

Attiva/disattiva la funzione **Apprendimento MIDI** per l'assegnazione dei dati MIDI in entrata ai parametri per la modifica dei voicing.

Nella sezione **Modificatori delle tensioni** sono disponibili le seguenti opzioni:

Più tensioni

Riproduce il primo tra i pad assegnati e selezionati che presenta più tensioni e aggiorna di conseguenza tutti i pad selezionati.

Meno tensioni

Riproduce il primo tra i pad assegnati e selezionati che presenta meno tensioni e aggiorna di conseguenza tutti i pad selezionati.

Modifica le tensioni di tutti i pad

Consente di impostare le tensioni per tutti i chord pad utilizzando uno dei seguenti modificatori:

- **Nessun modificatore**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controller**

Se si seleziona **Controller**, è possibile definire il numero del controller nel campo **Numero del controller**.

Apprendimento MIDI

Attiva/disattiva la funzione **Apprendimento MIDI** per l'assegnazione dei dati MIDI in entrata ai parametri per la modifica delle tensioni.

Nella sezione **Modificatori della trasposizione** sono disponibili le seguenti opzioni:

Trasponi verso l'alto

Riproduce il primo pad assegnato e selezionato e traspone questo e tutti i pad selezionati verso l'alto.

Trasponi verso il basso

Riproduce il primo pad assegnato e selezionato e traspone questo e tutti i pad selezionati verso il basso.

Trasponi tutti i pad

Consente di trasporre tutti i chord pad utilizzando uno dei seguenti modificatori:

- **Nessun modificatore**
- **Aftertouch**
- **Pitchbend**
- **Controller**

Se si seleziona **Controller**, è possibile definire il numero del controller nel campo **Numero del controller**.

Apprendimento MIDI

Attiva/disattiva la funzione **Apprendimento MIDI** per l'assegnazione dei dati MIDI in entrata ai parametri per la modifica della trasposizione.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

[Modifica dell'intervallo remoto dei pad](#) a pag. 837

Modifica dell'intervallo remoto dei pad

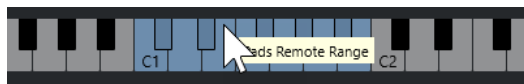
È possibile estendere l'intervallo remoto dei pad in modo da poter avere accesso ad un numero maggiore di chord pad. Questo intervallo può essere invece ristretto al fine di poter utilizzare un numero maggiore di tasti per l'esecuzione delle note regolari sulla propria tastiera MIDI.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra degli strumenti, fare clic su **Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad**.
2. Aprire la scheda **Controllo remoto dei pad**.
3. Nella sezione **Tasti di attivazione dei Chord Pad**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Attivare l'opzione **Apprendimento MIDI** in modo che il pulsante si illumini. Sulla 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 remoto dei pad** e **Fine dell'intervallo remoto dei pad**.

RISULTATO

Sulla tastiera, l'indicazione relativa all'intervallo remoto dei pad è cambiata.



LINK CORRELATI

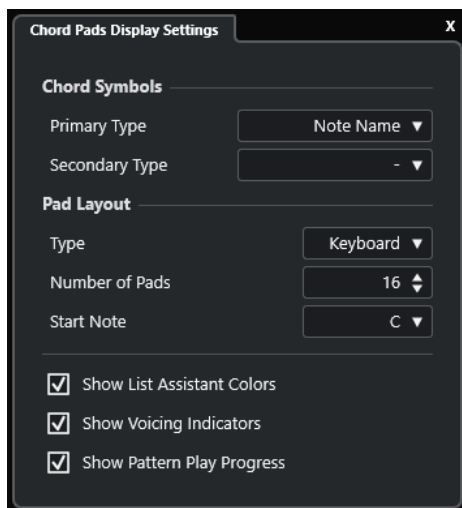
[Scheda Controllo remoto dei pad](#) a pag. 834

[Finestra di dialogo Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad](#) a pag. 833

Pannello Impostazioni di visualizzazione dei chord pad

Il pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad** consente di modificare la visualizzazione e il layout dei chord pad.

- Per aprire il pannello **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad**, fare clic su **Impostazioni di visualizzazione dei Chord Pad** nella barra degli strumenti dell'area dei chord pad.



Simboli degli accordi

Tipo primario

Consente di selezionare il tipo di visualizzazione primario per i simboli di accordo. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Nomi delle note**
Consente di visualizzare i simboli di accordo con i nomi delle note, senza riferimenti ad alcuna tonalità.
- **Numeri romani**
Consente di visualizzare i simboli di accordo in un sistema di notazione degli accordi basato sui gradi di scala scritti in numeri romani. Questi si riferiscono alla posizione o alla funzione di un accordo rispetto alla tonalità fondamentale.
- **Sistema di numerazione di Nashville**
Consente di visualizzare i simboli di accordo in un sistema di notazione degli accordi che funziona in maniera indipendente dalla tonalità del brano. Di conseguenza, l'accordo 1 rappresenta sempre la tonica, indipendentemente dalla tonalità in cui ci si trova.

Tipo secondario

Consente di selezionare il tipo di visualizzazione secondario per i simboli di accordo. Il tipo secondario viene visualizzato sotto il tipo primario, a condizione che vi sia spazio sufficiente. Presenta le stesse opzioni del tipo primario.

Layout dei pad

Tipo

Attivare l'opzione **Tastiera** per visualizzare i chord pad in un layout a tastiera.

Attivare l'opzione **Griglia** per visualizzare i chord pad in un layout a griglia.

Numero di pad (solamente modalità Tastiera)

Consente di selezionare il numero di pad visualizzati nel layout a tastiera.

Nota di inizio (solamente modalità Tastiera)

Consente di selezionare la nota di partenza per il primo chord pad nel layout a tastiera.

Numero di righe (solamente modalità Griglia)

Consente di selezionare il numero di righe visualizzate nel layout a griglia.

Numero di colonne (solamente modalità Griglia)

Consente di selezionare il numero di colonne visualizzate nel layout a griglia.

NOTA

Dopo aver modificato il layout dei pad, potrebbe essere necessario modificare le impostazioni dei controlli in remoto.

Visualizza i colori dell'assistente elenco

Consente di visualizzare/nascondere la colorazione dei pad dell'assistente elenco nei chord pad.

Visualizza gli indicatori dei voicing

Consente di visualizzare/nascondere gli indicatori dei voicing nei chord pad.

Mostra l'avanzamento della riproduzione del pattern

Consente di visualizzare/nascondere l'avanzamento del pattern player nei chord pad.

LINK CORRELATI

[Chord pad](#) a pag. 802

[Assistente elenco](#) a pag. 824

[Indicatore del colore dell'assistente elenco](#) a pag. 803

Modifica del tempo e del tempo in chiave

È possibile definire un tempo e un tempo in chiave per il proprio progetto. Per impostazione predefinita, il tempo è impostato a 120 BPM e il tempo in chiave a 4/4.

Modalità di tempo del progetto

Per qualsiasi 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 alla 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

[Progetti in modalità Tempo fisso](#) a pag. 845

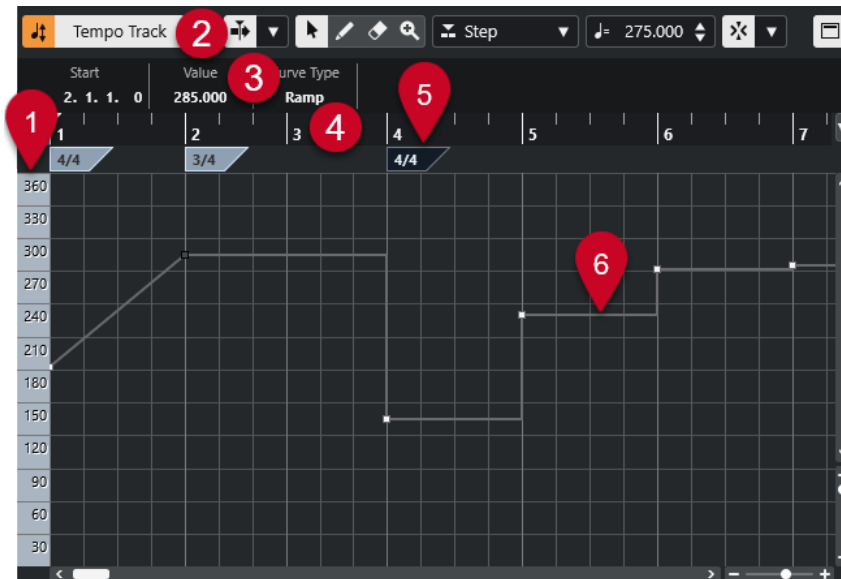
[Progetti con cambi di tempo](#) a pag. 843

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**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Progetto > Traccia tempo**.
- 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 lavoro 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, sono visualizzati 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.

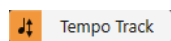
Barra degli strumenti dell'Editor della traccia tempo

La barra degli strumenti contiene una serie di strumenti di lavoro 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

Attiva traccia tempo



Consente di alternare il tempo del progetto tra la modalità tempo fisso e la modalità traccia tempo.

Divisore sinistro

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.

Seleziona 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**.

Pulsanti degli strumenti di lavoro

Selezione oggetto



Consente di selezionare gli eventi.

Disegna



Consente di disegnare gli eventi.

Cancella



Consente di eliminare gli eventi.

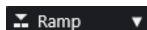
Zoom



Aumenta il fattore di zoom. Tenere premuto **Alt/Opt** e fare clic per ridurre lo zoom.

Nuovo tipo di tempo

Tipo dei 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 **Gradino** per fare in modo che i nuovi punti di tempo cambino istantaneamente.

Selezionare **Automatico** se si desidera che i nuovi punti di tempo siano dello stesso tipo del punto curva precedente.

Tempo attuale

Tempo attuale



In modalità tempo fisso, questo parametro consente di modificare il tempo attuale.

Agganciamento

Agganciamento attiv./disatt.



Consente di limitare il movimento e il posizionamento in senso orizzontale alle posizioni specificate tramite il parametro **Tipo di agganciamento**. Gli eventi di tempo in chiave scattano sempre all'inizio delle misure.

Tipo di agganciamento



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

Divisore destro

Divisore destro

Gli strumenti di lavoro posizionati a destra del divisore sono sempre visualizzati.

Visualizza la linea info

Visualizza/Nascondi le informazioni



Apre/Chiude la linea info.

Progetti con cambi di tempo

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**.
- Aggiungendo degli eventi di tempo mediante battitura del tempo.

LINK CORRELATI

[Modalità di tempo del progetto](#) a pag. 840

[Modifica degli eventi di tempo nell'Editor della traccia tempo](#) a pag. 844

[Impostazione dei cambi di tempo mediante battitura del tempo](#) a pag. 844

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. 840

Modifica degli eventi di tempo nell'Editor della traccia 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 ed eseguire un trascinamento 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**.

Impostazione dei cambi di tempo mediante battitura del tempo

È possibile inserire dei cambi di tempo nel progetto battendo il tempo di una registrazione o di un beat suonato dal vivo.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Tempo e tempo in chiave** del pannello **Trasporto** o della **Barra di trasporto**, attivare l'opzione **Traccia tempo**.
In tal modo viene impostata la modalità **Traccia tempo**.
2. Aprire il menu a tendina **Modalità Batti il tempo** e selezionare una modalità.
La **Modalità Batti il tempo** definisce dove vengono inseriti i nuovi eventi di tempo quando si aggiungono dei cambi di tempo mediante battitura.

3. Nella sezione **Tempo e tempo in chiave**, continuare a fare clic su **Batti** sul tempo della registrazione o del beat dal vivo.

Un messaggio informa che ci si trova in modalità **Batti il tempo** e indica dove vengono inseriti gli eventi di tempo. Il tempo viene aggiornato finché si continua a battere il tempo.

NOTA

È anche possibile assegnare un comando da tastiera per la funzione **Batti il tempo** tramite la finestra di dialogo **Comandi da tastiera** nella categoria **Trasporto**.

4. Terminare di fare clic su **Batti** per confermare il tempo impostato.
-

RISULTATO

Un nuovo evento di tempo impostato sul tempo battuto viene inserito nel progetto.

LINK CORRELATI

[Configurare i progetti per le modifiche di tempo](#) a pag. 843

[Modalità della funzione 'Batti il tempo'](#) a pag. 847

Progetti in modalità Tempo fisso

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:

- **Batti il tempo**
- **Utilizza il tempo del loop**

LINK CORRELATI

[Modalità di tempo del progetto](#) a pag. 840

[Impostazione del tempo del progetto mediante battitura del tempo](#) a pag. 845

[Impostare il tempo del progetto in base a un loop audio](#) a pag. 846

Impostazione del tempo del progetto mediante battitura del tempo

È possibile impostare il tempo del progetto battendo il tempo di una registrazione o di un beat suonato dal vivo.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: per battere il tempo seguendo una registrazione nella **Finestra progetto**, fare clic su **Avvia** nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**.

È anche possibile battere il tempo in modalità **Arresta**. Questa funzionalità è utile se si desidera battere il tempo seguendo il beat di una sorgente sonora esterna alla **Finestra progetto**.

2. Nella sezione **Tempo e tempo in chiave** del pannello **Trasporto** o della **Barra di trasporto**, aprire il menu a tendina **Modalità Batti il tempo** e attivare l'opzione **Definisci il tempo del progetto**.

NOTA

Se la **Traccia tempo** è disattivata nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**, è anche possibile utilizzare la modalità **Automatico** per impostare il tempo del progetto.

3. Continuare a fare clic su **Batti** al tempo della registrazione o del beat dal vivo. Un messaggio informa che ci si trova in modalità **Batti il tempo** e che si sta impostando il tempo del progetto. Il tempo viene aggiornato finché si continua a battere il tempo.

NOTA

È anche possibile assegnare un comando da tastiera per la funzione **Batti il tempo** tramite la finestra di dialogo **Comandi da tastiera** nella categoria **Trasporto**.

4. Terminare di fare clic su **Batti** per confermare il tempo.
 5. Facoltativo: fare clic su **Avvia** per disattivare la riproduzione.
-

RISULTATO

Il tempo del progetto viene impostato sul tempo battuto.

LINK CORRELATI

[Modalità della funzione 'Batti il tempo'](#) a pag. 847

[Progetti in modalità Tempo fisso](#) a pag. 845

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 che coincida con la fine del loop audio, ma con il relativo numero di misure.
 3. Selezionare il loop audio.
 4. Selezionare **Audio > Avanzato > Utilizza il tempo dell'evento**.
 5. Eseguire una delle seguenti azioni:
 - Fare clic su **Si** 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.

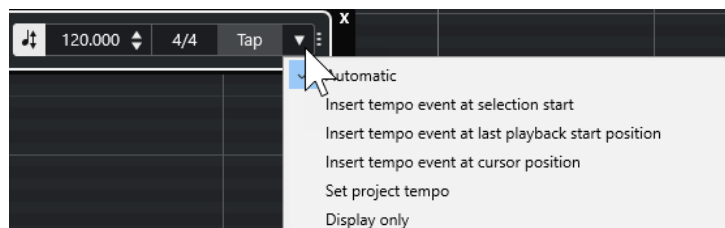
LINK CORRELATI

[Progetti in modalità Tempo fisso](#) a pag. 845

Modalità della funzione 'Batti il tempo'

Quando si inseriscono dei cambi di tempo nel progetto mediante battitura, è possibile impostare una **Modalità Batti il tempo**. Questa modalità definisce dove vengono inseriti i nuovi eventi di tempo.

- Per aprire il menu a tendina **Modalità Batti il tempo**, aprire la sezione **Tempo e tempo in chiave** del pannello **Trasporto** e fare clic su **Modalità Batti il tempo**.



Sono disponibili le seguenti modalità:

Automatico

A seconda della selezione, avviene quanto segue:

- Se sono selezionati una parte, un evento o un intervallo, un nuovo evento di tempo viene inserito all'inizio di una selezione.
- Se non è selezionato nulla e la modalità **Avvia** è attivata nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**, viene inserito un nuovo evento di tempo in corrispondenza dell'ultima posizione di avvio della riproduzione.
- Se non è selezionato nulla e la modalità **Arresta** è attivata nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**, viene aggiunto un nuovo evento di tempo in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.
- Se la **Traccia tempo** è disattivata nel pannello **Trasporto** o nella **Barra di trasporto**, viene impostato il tempo del progetto.

Inserisci un evento di tempo all'inizio della selezione

Inserisce un evento di tempo in corrispondenza dell'inizio della selezione corrente. Se non è selezionato nulla, non viene inserito alcun evento di tempo.

Inserisci un evento di tempo all'ultima posizione di inizio della riproduzione

Inserisce un evento di tempo in corrispondenza dell'ultima posizione di inizio della riproduzione.

Inserisci un evento di tempo alla posizione del cursore

Inserisce un evento di tempo in corrispondenza della posizione del cursore di progetto.

Definisci il tempo del progetto

Se la modalità **Traccia tempo** è attivata, questa opzione va a modificare l'evento di tempo iniziale della traccia tempo. Se la modalità **Traccia tempo** è disattivata, questa opzione imposta il tempo del progetto.

Solo visualizzazione

Visualizza il tempo battuto in un riquadro informativo senza applicare alcuna modifica.

NOTA

Per impostazione predefinita, la **Modalità Batti il tempo** è impostata su **Automatico**.

LINK CORRELATI

[Impostazione dei cambi di tempo mediante battitura del tempo](#) a pag. 844

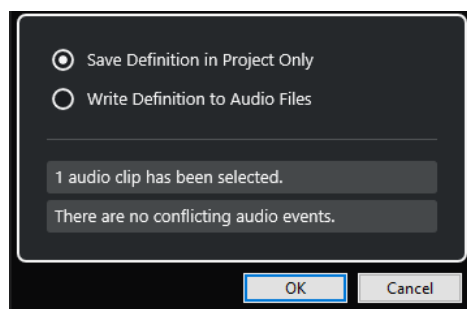
[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 209

Finestra di dialogo Imposta 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

Salva le informazioni relative al tempo solamente nel file del progetto.

Scrivi la definizione nei file audio

Scrive le informazioni relative 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 in base alle proprie esigenze.
 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.

Eventi di tempo in chiave

È possibile impostare uno o più tempi in chiave per un progetto.

Il primo evento di tempo in chiave del progetto può essere impostato nella **Barra di trasporto**. Gli eventi di tempo in chiave supplementari vengono aggiunti all'interno dell'**Editor della traccia tempo**.

LINK CORRELATI

[Barra degli strumenti della finestra progetto](#) a pag. 39

[Barra di trasporto](#) a pag. 51

[Aggiunta di eventi di tempo in chiave nell'Editor della traccia tempo](#) a pag. 849

Aggiunta di eventi di tempo in chiave nell'Editor della traccia tempo

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Traccia tempo** per aprire l'**Editor della traccia tempo**.
2. Selezionare **Disegna** nella barra degli strumenti e, nel riquadro di visualizzazione del tempo in chiave, fare clic alla posizione temporale in cui si desidera inserire l'evento di tempo in chiave.
3. Modificare il numeratore e il denominatore per cambiare il valore dell'evento di tempo in chiave.

NOTA

È anche possibile selezionare l'evento di tempo in chiave e modificarne il valore nella linea info.

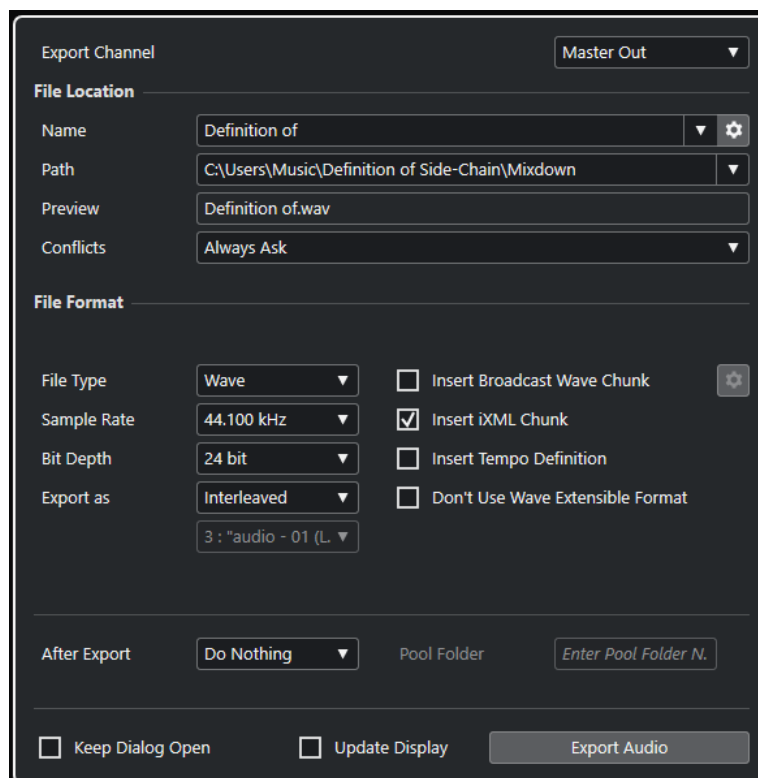
RISULTATO

L'evento di tempo in chiave viene aggiunto alla posizione temporale specificata. La linea del tempo e i riquadri di visualizzazione degli eventi della **Finestra progetto** e degli editor riflettono le modifiche.

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**.

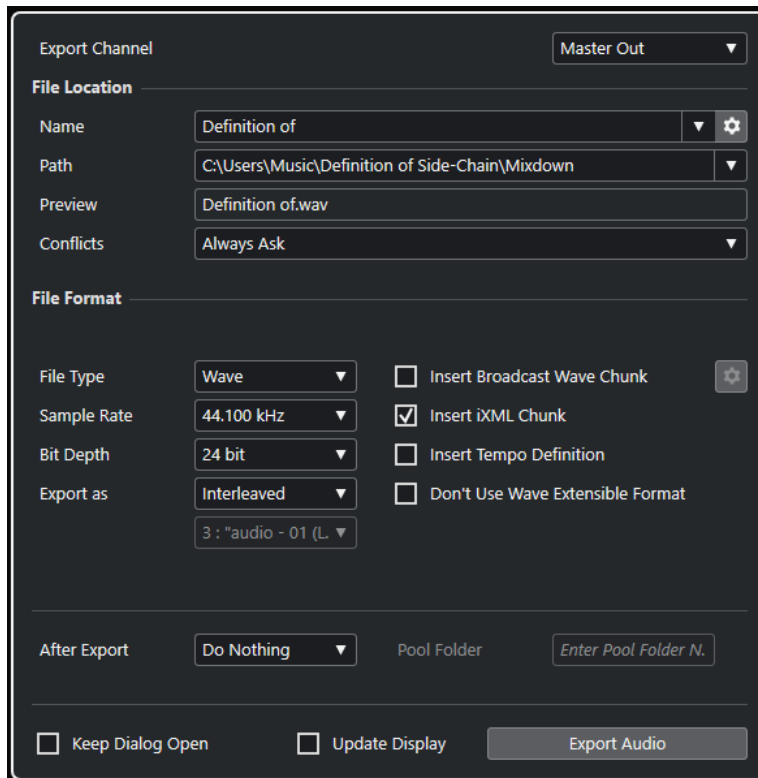


Finestra di dialogo Esporta mixdown audio

La finestra di dialogo **Esporta mixdown audio** consente di definire come avviene il mixdown e l'esportazione dell'audio.

- 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.



Canale di esportazione

Nel menu a tendina **Canale di esportazione** è possibile selezionare un canale di uscita per l'esportazione.

Posizione dei file

Nella sezione **Posizione dei file** sono disponibili le seguenti opzioni:

Nome

Consente di specificare il nome del file di mixdown.

Fare clic su **Opzioni relative ai nomi dei file** per aprire 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.

Fare clic su **Configura lo schema di assegnazione dei nomi** per aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare uno schema di assegnazione dei nomi.

Percorso

Consente di specificare il percorso d'accesso per il file di mixdown.

Fare clic su **Opzioni del percorso** per aprire una menu a tendina contenente una serie di opzioni relative al percorso d'accesso del file:

- 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 **Cartella di mixdown del progetto** imposta il percorso d'accesso sulla cartella **Mixdown** del proprio progetto.

NOTA

Se si attiva l'opzione **Cartella di mixdown del progetto**, l'opzione **Utilizza la cartella audio del progetto** viene automaticamente disabilitata.

La cartella **Mixdown** viene automaticamente creata nella cartella di progetto. Questa cartella viene utilizzata per impostazione predefinita se non è disponibile alcuna informazione relativa al percorso d'accesso, cioè nel caso in cui si crea un nuovo progetto vuoto o se si carica o si crea un progetto a partire da un modello.

- L'opzione **Percorsi recenti** consente di selezionare delle posizioni file selezionate di recente.
La cartella **Mixdown** non viene aggiunta all'elenco dei **Percorsi d'accesso recenti**.
- L'opzione **Cancella percorsi recenti** consente di eliminare tutte le posizioni file selezionate di recente.

Anteprima

Visualizza il nome del file con lo schema di assegnazione dei nomi applicato.

Conflitti

L'esportazione dell'audio può causare dei conflitti tra file esistenti che hanno lo stesso nome. È possibile definire il modo in cui tali conflitti vengono risolti:

- **Chiedi sempre** apre un avviso che consente di decidere se sovrascrivere un file esistente o se creare un nuovo nome file 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

Nella sezione **Formato file** sono disponibili le seguenti opzioni:

Tipo di file

Consente di selezionare un tipo di file per il file di mixdown.

Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file di mixdown.

NOTA

- Solo file Wave e AIFF: 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.

Risoluzione in bit (Wave, AIFF, FLAC)

Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file di mixdown.

Velocità in bit (MPEG 1 Layer 3)

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.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**
Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.
- **Downmix mono**
Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

Inserisci informazioni Broadcast Wave (Wave, AIFF)

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 riscontrare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

Configura le informazioni Broadcast Wave (Wave, AIFF)

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire una serie di informazioni.

Non usare il formato Wave Extensible (Wave)

Disattiva il formato Wave Extensible, il quale contiene dei meta dati aggiuntivi come ad esempio le configurazioni degli altoparlanti.

Inserisci informazioni iXML (Wave, AIFF)

Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome, l'autore e la frequenza dei fotogrammi del progetto.

Inserisci definizione del tempo (Wave, AIFF)

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.

Modalità alta qualità (MPEG 1 Layer 3)

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**.

Inserisci un tag ID3 (MPEG 1 Layer 3)

Include un'etichetta (tag) ID3 informativa nel file esportato.

Modifica il tag ID3 (MPEG 1 Layer 3)

Apri la finestra di dialogo **Configura il 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.

Livello della compressione (FLAC)

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.

Qualità (OggVorbis)

Regola la qualità per la codifica a velocità in bit variabile. Questa impostazione determina l'intervallo della velocità in bit. Più alto è il valore impostato, migliore sarà la qualità audio e i file saranno di dimensioni maggiori.

Dopo l'esportazione

- L'opzione **Non fare nulla** non esegue alcuna operazione dopo l'esportazione.
- L'opzione **Aprire in WaveLab** apre il file di mixdown in una versione di WaveLab dopo l'esportazione. Per poter eseguire questa operazione è necessario che sul proprio computer sia installato WaveLab.
- **Crea nuovo progetto**

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per i formati file non compressi e con l'opzione **Utilizza la cartella audio del progetto** disattivata.

Crea un nuovo progetto contenente una traccia audio per ciascuno dei canali esportati, oltre alle tracce tempo e alle tracce metrica del progetto originale.

Il file di mixdown corrispondente viene inserito nelle tracce sotto forma di eventi audio. I nomi delle tracce risultanti sono identici ai nomi dei canali esportati. Il nuovo progetto è il progetto attivo.

Attivando questa opzione vengono disabilitate le opzioni **Inserisci nel pool** e **Crea traccia audio**.

- **Crea 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**.
- **Inserisci nel pool**
Il file audio risultante viene automaticamente importato nel **Pool** sotto forma di clip. Se si disattiva questa opzione, viene disattivata anche l'opzione **Crea traccia audio**.

Cartella Pool

Consente di specificare una cartella del **Pool** per la clip.

Opzioni generali

Nella sezione inferiore sono disponibili le seguenti opzioni:

Tieni aperta la finestra

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Esporta audio**.

Aggiorna la visualizzazione

Aggiorna gli indicatori audio durante il processo di esportazione. Ciò permette di verificare ad esempio eventuali problemi di clipping.

Esporta audio

Consente di esportare l'audio come specificato.

LINK CORRELATI

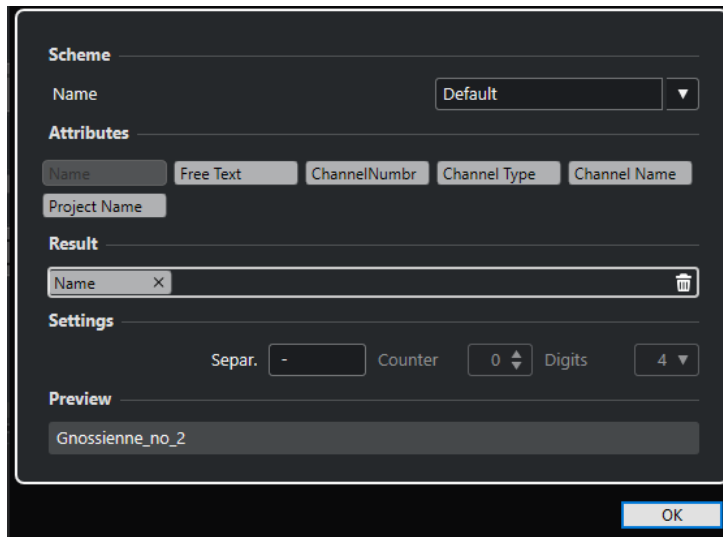
[Formati dei file](#) a pag. 858

Finestra di dialogo Schema di assegnazione nomi

La finestra di dialogo **Schema di assegnazione nomi** consente di definire degli schemi di assegnazione per i nomi file del materiale audio che si intende esportare.

Gli attributi per l'assegnazione dei nomi che sono effettivamente disponibili in questa finestra di dialogo dipendono dal canale selezionato per l'esportazione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Schema di assegnazione nomi**, aprire la finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**. Nella sezione **Posizione dei file**, a destra del campo **Nome**, fare clic su **Configura lo schema di assegnazione dei nomi**.



Schema

Consente di salvare ed eliminare gli schemi di assegnazione nomi.

Attributi

Sono presenti i seguenti attributi per gli schemi di assegnazione nomi:

- **Nome**
Aggiunge il nome al nome file risultante.
- **Testo libero**
Consente di inserire del testo libero.
- **Numero del canale**
Aggiunge il numero del canale al nome file risultante.
- **Tipo di canale**
Aggiunge il tipo di canale al nome file risultante.
- **Nome del canale**

Aggiunge il nome del canale al nome file risultante.

- **Nome del progetto**

Aggiunge il nome del progetto al nome file risultante.

Risultato

Consente di rilasciare gli attributi per il nome file e di riordinarli mediante trascinamento.

Configurazione

Consente di selezionare le impostazioni per il punto di divisione e il contatore.

- **Separatore**

Divide tra loro gli attributi.

Anteprima

Visualizza un'anteprima delle impostazioni attualmente definite.

Definizione degli schemi di assegnazione dei 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. Nella finestra di dialogo **Schema di assegnazione dei nomi**, trascinare fino a cinque attributi nella sezione **Risultato**.
È anche possibile fare doppio-clic su un attributo per aggiungerlo alla sezione **Risultato**.
2. Facoltativo: nella sezione **Impostazioni**, fare doppio-clic sul campo di testo **Separatore** per modificare il separatore.
La sezione **Anteprima** visualizza lo schema di assegnazione nomi in base alle impostazioni definite.
3. Facoltativo: fare clic sul campo valori **Nome** 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 vengono selezionati nella sezione **Selezione dei canali**.

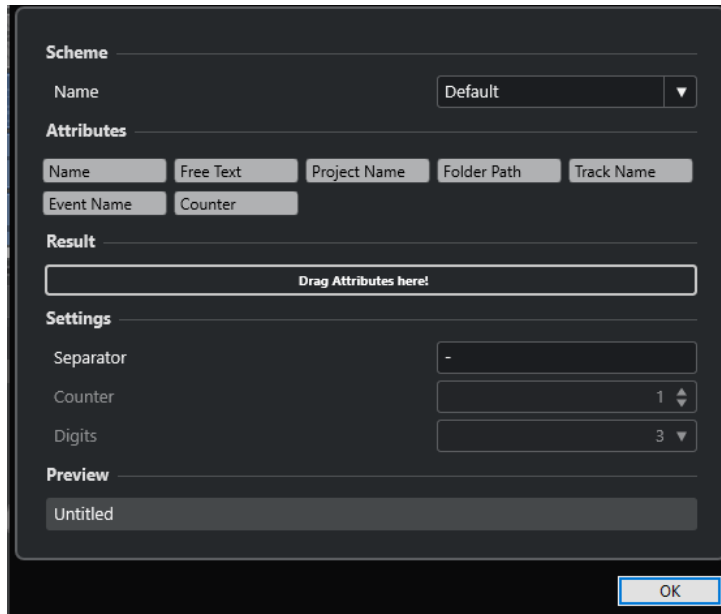
4. Fare clic su **OK**.
-

Inserimento di testo libero

È possibile inserire del testo libero che viene aggiunto al nome dei file audio esportati.

PROCEDIMENTO

1. Nella sezione **Posizione dei file** della finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, fare clic su **Configura lo schema di assegnazione dei nomi**.
Si apre la finestra di dialogo **Schema di assegnazione nomi**.



2. Aprire il menu a tendina **Schema** e selezionare **Nuovo schema**.
 3. Fare doppio-clic sull'attributo **Testo libero** per aggiungerlo al campo **Risultato**.
 4. Nel campo **Risultato**, fare doppio-clic sull'etichetta **Testo libero** e digitare il testo che si intende aggiungere.
 5. Premere **Invio** per confermare le modifiche effettuate.
 6. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Il testo inserito viene aggiunto allo schema dei nomi dei file e viene applicato al momento dell'esportazione.

Esecuzione di un mixdown verso dei file audio

È possibile eseguire il mixdown dei canali selezionati verso dei file audio.

PREREQUISITI

- Sono stati impostati i localizzatori sinistro e destro in modo che ricomprendano l'intervallo per il quale si desidera eseguire il mixdown.
- Sono state configurate 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**.

IMPORTANTE

Le impostazioni della sezione **Assegnazione uscita** nell'**Inspector** della traccia corrispondente determinano l'ampiezza del canale per la funzione **Esporta mixdown audio**. Ciò significa che se non è selezionato il bus di uscita principale, il file audio esportato conterrà solo del silenzio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Esporta > Mixdown audio**.
2. Nella sezione **Posizione dei file**, definire un percorso di esportazione valido.
3. Impostare il nome del file.

NOTA

È possibile definire uno schema di assegnazione dei nomi nella finestra di dialogo **Schema di assegnazione dei nomi**.

4. Nella sezione **Formato file**, regolare le impostazioni in base alle proprie esigenze.
5. Fare clic su **Esporta audio**.

RISULTATO

L'audio viene esportato.

Formati dei file

Il menu a tendina **Tipo di file** nella sezione **Formato file** consente di selezionare un formato e di definire delle impostazioni aggiuntive per il file di mixdown.

File Wave

Si tratta del formato file audio più diffuso per la piattaforma PC. I file wave hanno estensione **.wav**.

File AIFF

AIFF (Audio Interchange File Format) è un formato file audio standard progettato da Apple Inc. e utilizzato nella maggior parte delle piattaforme computer. Questi file possono contenere delle stringhe di testo incorporate. I file AIFF hanno estensione **.aif**.

File MPEG 1 Layer 3

Con l'acronimo MPEG viene indicata una famiglia di standard utilizzati per la codifica di informazioni audio-video come film, contenuti video e musicali, in un formato compresso digitale. Cubase è in grado di leggere i formati MPEG Layer 2 e MPEG Layer 3. I file MP3 sono file fortemente compressi che offrono comunque una buona qualità audio. L'estensione file è **.mp3**.

File FLAC

Si tratta di un formato file open source in grado di ridurre la dimensione dei file audio dal 50 % al 60 % rispetto ai normali file wave. L'estensione file è **.flac**.

File Ogg Vorbis

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. È in grado di generare dei file audio compressi di piccola dimensione ma di qualità relativamente elevata. L'estensione file è **.ogg**.

LINK CORRELATI

[File Wave](#) a pag. 859

[File AIFF](#) a pag. 860

[File MP3 \(MPEG 1 Layer 3\)](#) a pag. 861

[File FLAC](#) a pag. 862

[File Ogg Vorbis](#) a pag. 863

[Formato file](#) a pag. 852

File Wave

I file wave hanno estensione **.wav**. Si tratta del formato file audio più diffuso sui personal computer.

- Per aprire le impostazioni relative ai file wave, selezionare **Wave** nel menu a tendina **Tipo di file**.

Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file di mixdown.

NOTA

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.

Risoluzione in bit

Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file di mixdown. È possibile selezionare le opzioni **8 bit**, **16 bit**, **24 bit**, **32 bit**, **32 bit in virgola mobile**, o **64 bit in virgola mobile**. Se si ha intenzione di reimportare il file di mixdown in Cubase, selezionare l'opzione **32 bit in virgola mobile**. Si tratta della risoluzione utilizzata per il processamento audio in Cubase. I file a 32 bit in 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.

Attivando il plug-in di dithering **Lin Dither**, si riduce sia il rumore di quantizzazione che le anomalie introdotte dalla conversione audio verso la risoluzione a 16 bit. Una risoluzione a 8 bit offre una qualità audio molto limitata, pertanto si consiglia di utilizzarla solo nei casi in cui sia inevitabile o esplicitamente richiesto.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**
Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.
- **Downmix mono**
Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

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 riscontrare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione

Inserisci informazioni Broadcast Wave ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

Configura le informazioni Broadcast Wave

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire una serie di informazioni.

Inserisci informazioni iXML

Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome, l'autore e la frequenza dei fotogrammi del progetto.

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.

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.

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.

- Per aprire le impostazioni relative ai file AIFF, selezionare **AIFF** nel menu a tendina **Tipo di file**.

Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file di mixdown.

NOTA

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.

Risoluzione in bit

Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file di mixdown. È possibile selezionare le opzioni **8 bit**, **16 bit**, **24 bit**, **32 bit**, **32 bit in virgola mobile**, o **64 bit in virgola mobile**. Se si ha intenzione di reimportare il file di mixdown in Cubase, selezionare l'opzione **32 bit in virgola mobile**. Si tratta della risoluzione utilizzata per il processamento audio in Cubase. I file a 32 bit in 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.

Attivando il plug-in di dithering **Lin Dither**, si riduce sia il rumore di quantizzazione che le anomalie introdotte dalla conversione audio verso la risoluzione a 16 bit. Una risoluzione a 8 bit offre una qualità audio molto limitata, pertanto si consiglia di utilizzarla solo nei casi in cui sia inevitabile o esplicitamente richiesto.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**
Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.
- **Downmix mono**
Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

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 riscontrare problemi con l'utilizzo del file in un'altra applicazione, disattivare l'opzione **Inserisci informazioni Broadcast Wave** ed eseguire nuovamente l'esportazione del file.

Configura le informazioni Broadcast Wave

Apri la finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** nella quale è possibile inserire una serie di informazioni.

Inserisci informazioni iXML

Include dei meta dati aggiuntivi relativi al progetto, come ad esempio il nome, l'autore e la frequenza dei fotogrammi del progetto.

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.

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**.

- Per aprire le impostazioni per i file MP3, selezionare **MPEG 1 Layer 3** nel menu a tendina **Tipo di file**.

Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file di mixdown.

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.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**

Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.

- **Downmix mono**

Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

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**.

Inserisci Tag ID3

Include un'etichetta (tag) ID3 informativa nel file esportato.

Modifica Tag ID3

Apri la finestra di dialogo **Configura il 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.

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.

- Per aprire le impostazioni relative ai file FLAC, selezionare **FLAC** nel menu a tendina **Tipo di file**.

Frequenza di campionamento

Definisce la frequenza di campionamento per il file di mixdown.

NOTA

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.

Risoluzione in bit

Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file di mixdown. È possibile selezionare le opzioni **8 bit**, **16 bit**, **24 bit**, **32 bit**, **32 bit in virgola mobile**, o **64 bit in virgola mobile**. Se si ha intenzione di reimportare il file di mixdown in Cubase, selezionare l'opzione **32 bit in virgola mobile**. Si tratta della risoluzione utilizzata per il processamento audio in Cubase. I file a 32 bit in 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.

Attivando il plug-in di dithering **Lin Dither**, si riduce sia il rumore di quantizzazione che le anomalie introdotte dalla conversione audio verso la risoluzione a 16 bit. Una risoluzione a 8 bit offre una qualità audio molto limitata, pertanto si consiglia di utilizzarla solo nei casi in cui sia inevitabile o esplicitamente richiesto.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**
Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.
- **Downmix mono**
Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

Livello della 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**.

- Per aprire le impostazioni relative ai file Ogg Vorbis, selezionare **Ogg Vorbis** nel menu a tendina **Tipo di file**.

Qualità

Regola la qualità per la codifica a velocità in bit variabile. Questa impostazione determina l'intervallo della velocità in bit. Più alto è il valore impostato, migliore sarà la qualità audio e i file saranno di dimensioni maggiori.

Esporta come

Consente di selezionare una modalità dei canali per il file di mixdown:

- **Interlacciato**
Consente di eseguire l'esportazione verso un file interlacciato.
- **Separa i canali**
Consente di esportare i due canali di un bus stereo sotto forma di file mono separati.
- **Downmix mono**
Consente di eseguire un downmix dei 2 canali di un bus stereo verso un singolo file mono.

Sincronizzazione

La sincronizzazione è quel processo che permette a due o più periferiche di eseguire insieme la riproduzione alla stessa velocità, posizione e fase. Tali periferiche possono variare da apparecchi a nastro audio e video, a workstation audio digitali, sequencer MIDI, controller di sincronizzazione e apparecchi video digitali.

Se la posizione e la velocità della periferica master sono note, è possibile allineare a questi valori la velocità e la posizione della periferica slave, in modo che i due dispositivi operino in perfetto sincrono tra loro.

Posizione (tempo)

Per specificare le posizioni temporali vengono utilizzati i seguenti segnali di clock:

- Word clock audio
Specifica le posizioni temporali in campioni.
- Timecode
Specifica le posizioni temporali in fotogrammi video.
- Clock MIDI
Specifica le posizioni temporali in misure e movimenti musicali.

Velocità (clock)

I seguenti segnali di clock misurano la velocità di una periferica:

- Word clock audio
Misura la frequenza di campionamento.
- Timecode
Misura la frequenza dei fotogrammi.
- Clock MIDI
Misura il tempo.

Phase

La fase si riferisce all'allineamento delle componenti di posizione e velocità tra loro. Per ottenere la massima precisione possibile, ciascun impulso della componente di velocità dovrebbe essere allineato con le singole misurazioni della posizione. Ciascun fotogramma del timecode dovrebbe essere perfettamente allineato al corretto campione audio. In breve, la fase rappresenta la precisa posizione di una periferica sincronizzata in relazione al master (precisione al campione).

Master e slave

Chiamare una periferica "master" e un'altra "slave" può generare una certa confusione. Di conseguenza, è necessario fare differenza e definire chiaramente la relazione che questo concetto ha nei confronti del timecode da quella che ha con il controllo macchina.

- **Master del timecode**
L'unità che genera informazioni di posizione o di timecode.

- **Slave del timecode**
Qualsiasi unità che riceve il timecode e si sincronizza o si vincola ad esso.

Formati del timecode

La posizione di qualsiasi periferica è quasi sempre descritta utilizzando il timecode. Il timecode rappresenta il tempo in 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.

Sono supportati i seguenti formati del timecode:

- **LTC**
Il timecode longitudinale (detto anche lineare o LTC) è un segnale analogico che può essere registrato su nastro. Questo tipo di timecode andrebbe utilizzato principalmente per le informazioni di posizione. Esso può essere impiegato anche per informazioni di velocità e fase, nel caso in cui nessun'altra sorgente di clock fosse disponibile.
- **VITC**
Il Vertical Interval TimeCode (VITC, chiamato spesso timecode verticale) è contenuto all'interno di un segnale video composito. Viene registrato su nastro video e incorporato fisicamente in ciascun fotogramma video.
- **MTC**
Il timecode MIDI (MIDI Time Code o MTC) 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 frequenza dei fotogrammi. Il formato del timecode può essere diviso in due variabili: numero di fotogrammi e frequenza dei fotogrammi.

Conteggio dei fotogrammi (fotogrammi per secondo)

Il conteggio dei fotogrammi del timecode definisce lo standard col quale esso è etichettato. Esistono quattro 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 la frequenza dei fotogrammi 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 sul clock per il video 24p HD.

25 fps PAL (P)

Rappresenta il 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'effettiva frequenza dei fotogrammi reale o la velocità del formato video è pari a 29,97 fps. Questo clock di timecode non scorre in tempo reale. È infatti leggermente più lento dello 0,1%.

30 fps drop-frame SMPTE (D)

Il valore 30 fps drop-frame è un adattamento che permette a un display del timecode che scorre a 29,97 fps di mostrare effettivamente il tempo dell'orologio sulla linea del tempo, saltando specifici numeri dei fotogrammi al fine di far combaciare l'orologio al tempo reale.

NOTA

Ricordarsi semplicemente di mantenere separati lo standard del timecode (o numero di fotogrammi) dal valore di frequenza dei fotogrammi (velocità).

Frequenza dei fotogrammi (velocità)

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi (o frame), la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale corrisponde alla frequenza dei fotogrammi reale.

Cubase supporta i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

24 fps

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

25 fps

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato PAL.

29,97 fps/29,97 dfps

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

30 fps/30 dfps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi non costituisce più uno standard video, ma è stato a lungo utilizzato nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava inoltre 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. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

IMPORTANTE

I formati video con un valore di frequenza dei fotogrammi variabile (VFR) non sono supportati.

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 del timecode che nella frequenza dei fotogrammi vera e propria. Quando sono utilizzati per descrivere uno standard del timecode, i fotogrammi al secondo definiscono la quantità di fotogrammi di timecode conteggiati prima del trascorrere di un secondo. Nella descrizione della frequenza dei fotogrammi, i fotogrammi al secondo definiscono il numero di fotogrammi riprodotti in un secondo in tempo reale. In altre parole: indipendentemente dal numero di fotogrammi di video presenti in un secondo di timecode (numero di fotogrammi), quei fotogrammi possono spostarsi a diversi fattori di rapporto, a seconda della velocità (fotogrammi al secondo o frequenza dei fotogrammi) 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. Pertanto, 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

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 sincronizzate. Pertanto, deve essere utilizzato un singolo riferimento di velocità e tutte le periferiche nel sistema devono seguire tale riferimento. Per l'audio digitale, la velocità è determinata dal ritmo del clock audio. Per il video, la velocità è determinata 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, che utilizza una connessione DIN proprietaria per la trasmissione del timecode e per il controllo macchina.

MIDI clock

Il MIDI clock è un segnale che utilizza posizione e dati di temporizzazione 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. Viene usato esclusivamente per riprodurre in sincrono musicalmente delle periferiche MIDI. Cubase non può essere utilizzato come MIDI clock slave.

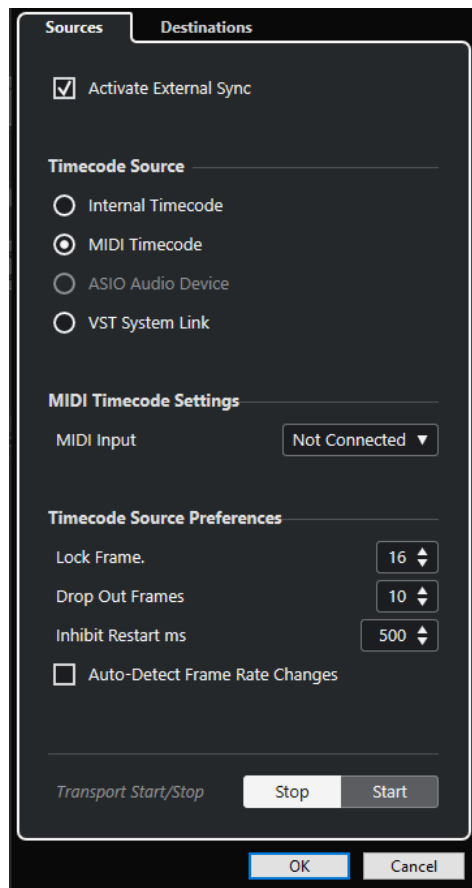
Finestra di dialogo Configurazione della sincronizzazione del progetto

La finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto** rappresenta il nucleo centrale per la configurazione di un complesso sistema di sincronizzazione. Oltre alle

impostazioni relative alle sorgenti di timecode, sono disponibili dei controlli di trasporto di base per testare il sistema.

Per aprire la finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Trasporto > Regolazione della sincronizzazione del progetto**.
- Nella **Barra di trasporto**, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Sync**.



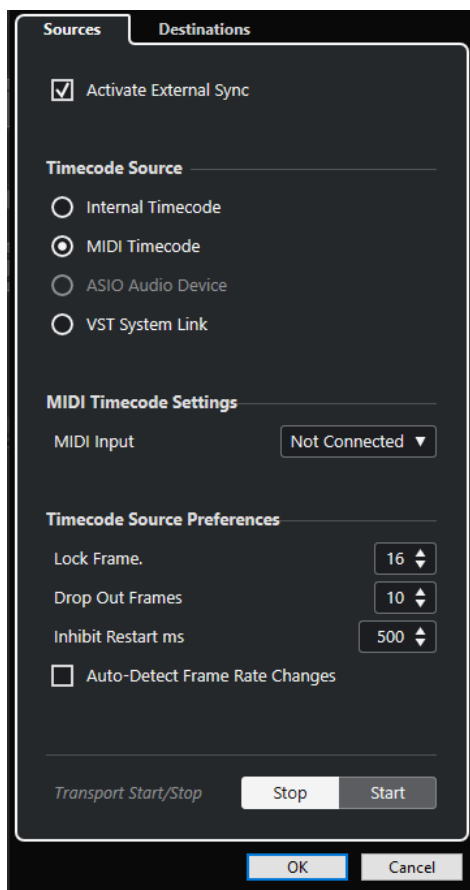
LINK CORRELATI

[Pagina Sorgenti](#) a pag. 868

[Pagina Destinazioni](#) a pag. 871

Pagina Sorgenti

La pagina **Destinazioni** consente di configurare gli ingressi di sincronizzazione e di determinare quali segnali esterni entrano nell'applicazione.



Nella sezione più in cima sono disponibili le seguenti opzioni:

Attiva la sincronizzazione esterna

Attiva/Disattiva la sincronizzazione esterna.

Sorgente del timecode

La sezione **Sorgente del timecode** consente di determinare se Cubase sta operando come master o slave per il timecode. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Timecode interno

Imposta Cubase come master per il timecode che genera tutti i riferimenti di posizione per qualsiasi altra periferica nel sistema, basati sulla linea del tempo del progetto e sulle impostazioni definite nella sezione **Configurazione del progetto**.

Timecode MIDI

Se l'opzione **Attiva la sincronizzazione esterna** è attivata, Cubase viene impostato come slave per il timecode rispetto a qualsiasi timecode MIDI in entrata. È possibile selezionare le porte di **Ingresso MIDI** nella sezione **Configurazione timecode MIDI**.

Dispositivo audio ASIO (solo Windows)

Disponibile solamente per le schede audio che supportano il protocollo di posizionamento ASIO. Queste schede dispongono di un lettore LTC integrato o di una porta sync ADAT e possono eseguire un allineamento di fase del timecode e del clock audio.

VST System Link

Imposta **VST System Link** come sorgente del timecode. Questo consente di gestire tutti gli aspetti della sincronizzazione con precisione al campione tra i diversi computer collegati tramite **VST System Link**.

NOTA

Eventuali discrepanze tra la **Frequenza dei fotogrammi del progetto** e il timecode in entrata possono causare problemi durante la post-produzione, anche nel caso in cui Cubase sia in grado di agganciarsi al timecode corrispondente.

Configurazione timecode MIDI

La sezione **Configurazione timecode MIDI** diventa disponibile se si attiva l'opzione **Timecode MIDI** come **Sorgente del timecode**.

Ingresso MIDI

Consente di selezionare le porte di ingresso MIDI. Per permettere a Cubase di sincronizzarsi con il timecode MIDI proveniente da qualsiasi connessione MIDI, selezionare **All MIDI Inputs**.

Preferenze della sorgente del timecode

Se si attiva il **Timecode MIDI** come **Sorgente del timecode**, è possibile configurare le **Preferenze per la sorgente del timecode** per lavorare con il timecode esterno. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Fotogrammi da analizzare

Determina il numero di fotogrammi di timecode completi che vengono impiegati da Cubase per "agganciarsi", cioè per stabilire una sincronizzazione.

NOTA

Se si dispone di un'unità di trasporto esterna con un tempo di avvio molto breve, impostare il valore **Fotogrammi da analizzare** su un valore più basso per fare in modo che la sincronizzazione avvenga ancora più rapidamente.

Drop out delle immagini

Consente di impostare il numero di fotogrammi di timecode saltati, al raggiungimento del quale Cubase viene arrestato. L'utilizzo di un LTC su una macchina a nastro digitale può incrementare il numero di drop out.

Impedisci il riavvio

Alcuni sincronizzatori trasmettono ancora il MTC per un breve periodo di tempo dopo che il registratore a nastro esterno è stato arrestato. Talvolta, questi fotogrammi extra possono causare il riavvio improvviso di Cubase. La funzione **Impedisci il riavvio** consente di controllare il tempo di attesa in millisecondi da parte di Cubase prima di riavviarsi (ignorando i segnali MTC entranti) una volta che è stato arrestato.

Individuazione automatica dei cambi di frequenza dei fotogrammi

Informa l'utente circa i cambi di frequenza dei fotogrammi o di timecode e interrompe la riproduzione o la registrazione. Attivare questa opzione se si desidera diagnosticare eventuali problemi con il timecode e le periferiche esterne.

Avvio/Arresto del trasporto

Avvia/Arresta la riproduzione in Cubase.

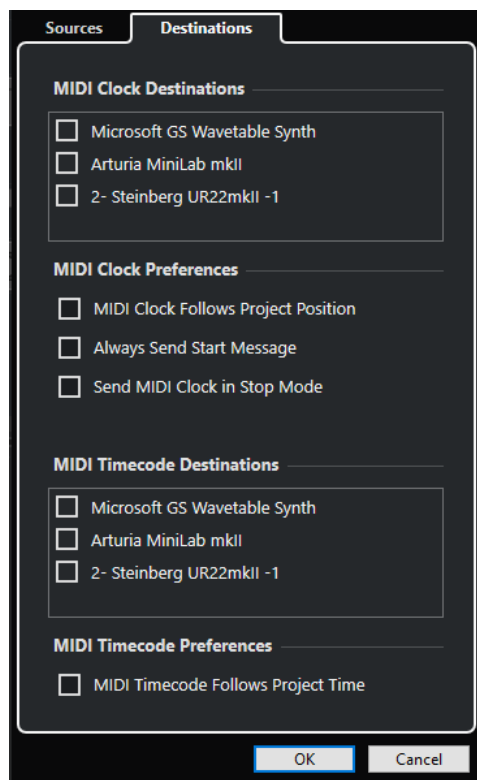
LINK CORRELATI

[Attivazione di VST System Link a pag. 878](#)

[Finestra di dialogo Configurazione del progetto a pag. 96](#)

Pagina Destinazioni

La pagina **Destinazioni** consente di configurare le uscite di sincronizzazione e di determinare quali segnali esterni lasciano l'applicazione.



Destinazioni clock MIDI

Nella sezione **Destinazioni clock MIDI**, è possibile selezionare una qualsiasi porta MIDI che si desidera utilizzare per far uscire il clock MIDI. Alcune periferiche MIDI come ad esempio le drum machine, sono in grado di far corrispondere il proprio tempo e la propria posizione al clock MIDI entrante.

Preferenze del clock MIDI

Nella sezione **Preferenze del clock MIDI** sono disponibili le seguenti opzioni:

Il clock MIDI segue la posizione del progetto

Garantisce che il clock MIDI segua Cubase.

Invia sempre il messaggio di avvio

I comandi di trasporto del clock MIDI includono l'avvio, l'arresto e la continuazione. Attivare questa opzione se una periferica MIDI non riconosce il comando di continuazione.

Invia il clock MIDI in modalità arresto

Attivare questa opzione se una periferica MIDI necessita che il clock MIDI venga inviato in maniera continua per poter far funzionare arpeggiatori e generatori di loop.

Destinazioni di timecode MIDI

Nella sezione **Destinazioni di timecode MIDI** è possibile specificare le porte MIDI alle quali viene assegnato il MTC.

NOTA

Alcune interfacce MIDI inviano il MTC su tutte le porte per impostazione predefinita. In questi casi, selezionare solamente una porta dell'interfaccia per l'invio del MTC.

Preferenze del timecode MIDI

Nella sezione **Preferenze del timecode MIDI** sono disponibili le seguenti opzioni:

Il timecode MIDI segue il tempo del progetto

Fa in modo che l'uscita MIDI segua sempre la posizione temporale di Cubase.

Sincronizzazione esterna

Per attivare la sincronizzazione esterna, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Trasporto > Attiva la sincronizzazione esterna**.
- Selezionare **Trasporto > Configurazione della sincronizzazione del progetto** e, nella pagina **Sorgenti**, attivare l'opzione **Attiva la sincronizzazione esterna**.
- Per eseguire la riproduzione, Cubase attende il timecode in entrata dalla sorgente di timecode scelta, come definito nella finestra di dialogo **Configurazione della sincronizzazione del progetto**.

Cubase individuerà il timecode in entrata, si porterà alla sua posizione attuale e avvierà la riproduzione sincronizzata con il timecode in entrata.

VST System Link

VST System Link rappresenta un sistema di rete per l'audio digitale che consente di collegare più computer utilizzando delle interfacce hardware audio digitali e dei cavi di collegamento.

Il collegamento di due o più computer consente di suddividere tra di essi diverse operazioni e diverse tracce. È possibile eseguire dei processi ad elevato carico sulla CPU, come ad esempio gestire gli effetti plug-in o i VST instrument su un computer e registrare le tracce audio su un'altra macchina.

VST System Link fornisce i controlli di trasporto e sincronizzazione e fino a 16 porte MIDI, ciascuna dotata di 16 canali.

Grazie a **VST System Link**, il segnale passa da una macchina a quella successiva e infine torna alla prima macchina.

Affinché il sistema funzioni, è necessario disporre di due o più computer che utilizzino lo stesso sistema operativo o sistemi operativi diversi. Inoltre, per ciascun computer che fa parte della rete sono necessari:

- Delle unità hardware audio dotate di ingressi e uscite digitali e uno specifico driver ASIO. Gli stessi tipi di formati digitali e connessioni.
- Almeno un cavo audio digitale, ad esempio di tipo S/PDIF, ADAT, TDIF o AES.
- Un'applicazione host **VST System Link**.

NOTA

Si potrebbe valutare l'acquisto di una switchbox KVM (Keyboard, Video, Mouse). Questo consente di utilizzare la stessa tastiera, monitor e mouse per controllare ciascun computer nel sistema, potendo anche passare da un computer all'altro in maniera estremamente rapida.

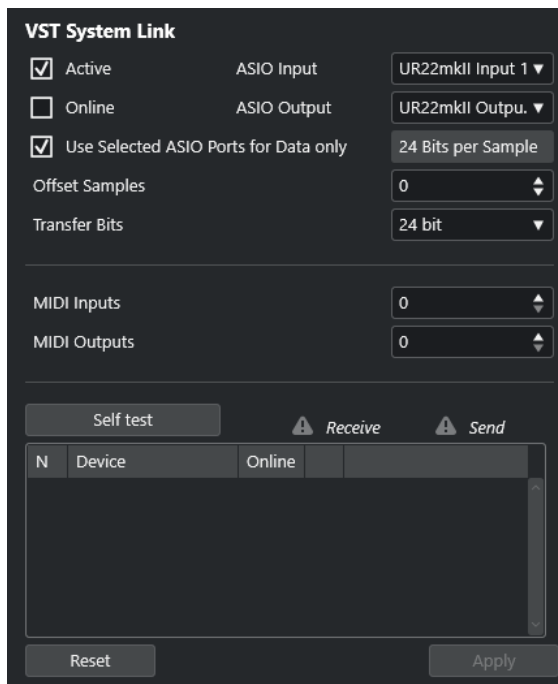
Configurazione del sistema VST System Link

Per poter lavorare con il sistema **VST System Link** è necessario anzitutto configurare la rete, i dispositivi hardware audio e le connessioni audio digitali.

Sezione VST System Link

La sezione **VST System Link** consente di configurare il sistema **VST System Link**.

- Per aprire la sezione **VST System Link**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e selezionare l'opzione **VST System Link** dall'elenco **Periferiche**.



Attivo

Attiva **VST System Link**.

Online

Mette i computer online.

Ingresso ASIO

Consente di definire il canale di ingresso della rete.

Uscita ASIO

Consente di definire il canale di uscita della rete.

Usa le porte ASIO selezionate solo per i dati

Attivare questa opzione se si desidera dedicare un'ampiezza di banda maggiore ai dati MIDI e inviare le informazioni **VST System Link** sull'intero canale. Questo canale non sarà quindi più disponibile per il trasferimento audio.

Scostamento dei campioni

Consente di impostare un valore di scostamento per il computer, in modo che esegua la riproduzione leggermente prima o dopo rispetto al resto del sistema.

Bit di 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.

Ingressi MIDI

Consente di impostare il numero di porte MIDI di ingresso.

Uscite MIDI

Consente di impostare il numero di porte MIDI di uscita.

Auto-test

Consente di eseguire un test della rete.

In ricezione

Si illumina se il computer è attivo.

Invio in corso

Si illumina se il computer è attivo.

Elenco

Visualizza il nome di ciascun computer.

Configurazione di una rete

È possibile configurare una rete collegando tra loro dei computer.

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare un cavo audio digitale per connettere l'uscita digitale del computer 1 all'entrata digitale del computer 2.
Se si dispone di più di due computer, aggiungere gli altri computer uno alla volta.
2. Utilizzare un cavo per connettere l'uscita digitale del computer 2 all'entrata digitale del computer 1.

VST System Link è un sistema daisy chain, nel senso che 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 intorno alla catena. L'uscita dell'ultimo computer della catena deve sempre tornare all'ingresso del computer 1, per completare l'anello.

NOTA

Se la scheda dispone di più di un set di ingressi e uscite, scegliere quella più adatta per le proprie esigenze; in genere il primo set è quello migliore.

Configurazione del clock audio

Per poter utilizzare il sistema **VST System Link**, i segnali di clock sulle schede ASIO utilizzate devono essere sincronizzati correttamente.

PREREQUISITI

Per ciascun computer della rete, deve applicarsi quanto segue:

- Nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** deve essere selezionato il driver audio corretto.
- Le modalità clock o sincronizzazione vengono configurate nel pannello di controllo ASIO dell'unità hardware audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Dall'elenco **Periferiche**, selezionare la propria interfaccia hardware audio.
3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
4. Impostare un'unità hardware audio come clock master e tutte le altre unità come clock slave. Consultare la relativa documentazione se necessario.

IMPORTANTE

Se si imposta più di un'unità come clock master, la rete non può funzionare correttamente.

Se tuttavia si utilizza un clock esterno proveniente ad esempio da un banco di mixaggio digitale o da una speciale unità di sincronizzazione del word clock, 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".

RISULTATO

Generalmente, il pannello di controllo ASIO contiene alcune indicazioni circa la ricezione o meno di un segnale appropriato di sincronizzazione da parte 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 della sincronizzazione del clock. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione tecnica relativa all' hardware audio utilizzato.

LINK CORRELATI

[Selezionare un driver audio](#) a pag. 16

[Pagina di configurazione dei driver ASIO](#) a pag. 19

Regolazione della dimensione del buffer

In una rete **VST System Link**, è di vitale importanza regolare la dimensione del buffer per ridurre al minimo la latenza. Questo a causa del fatto che la latenza di una rete **VST System Link** equivale alla somma totale delle latenze delle singole schede audio ASIO presenti nella rete.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Dall'elenco **Periferiche**, selezionare la propria interfaccia hardware audio.
3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
4. Ridurre la dimensione dei buffer.

Minore è la dimensione del buffer, più bassa è la latenza. La soluzione migliore consiste nel mantenere le dimensioni dei buffer su valori ridotti se il proprio sistema è in grado di gestirle. Un'impostazione ottimale è 12 ms o meno.

IMPORTANTE

La latenza non ha alcun effetto sulla sincronizzazione ma può comunque far variare il tempo necessario a trasmettere e ricevere i segnali MIDI e audio rallentando così il sistema.

Impostazioni delle unità hardware audio che hanno effetto sul sistema VST System Link

Specifiche impostazioni delle unità hardware utilizzate potrebbero modificare le informazioni digitali in un modo che va ad agire sul corretto funzionamento del sistema **VST System Link**.

Queste impostazioni si trovano nel pannello di controllo dell'unità hardware audio o in un'applicazione supplementare dedicata. Assicurarsi che siano soddisfatte le seguenti condizioni:

- Qualsiasi impostazione supplementare relativa al formato delle porte digitali utilizzate per i dati **VST System Link** deve essere disattivata.

Se ad esempio si utilizza una connessione S/PDIF per **VST System Link**, disattivare le opzioni **Professional format**, **Emphasis** e **Dithering**.

- Qualsiasi applicazione mixer dell'unità hardware audio che consente la regolazione dei livelli degli ingressi e delle uscite digitali deve essere disabilitata.
In alternativa, è possibile impostare i livelli dei canali **VST System Link** a ± 0 dB.
- Il processamento dei segnali digitali, come la regolazione del panorama o l'applicazione di effetti, deve essere disabilitato per il segnale **VST System Link**.
- Per le periferiche audio RME Audio Hammerfall DSP, selezionare il preset predefinito o di base per la funzione **Totalmix**.
In caso contrario, i loop del segnale potrebbero impedire il corretto funzionamento di **VST System Link**.

Configurazione delle frequenze di campionamento

Tutti i progetti su tutti i computer devono essere impostati sulla stessa frequenza di campionamento.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Configurazione del progetto**.
 2. Nella sezione **Riquadri di visualizzazione del tempo del progetto**, aprire il menu a tendina **Frequenza di campionamento** e selezionare un valore di frequenza di campionamento.
-

Configurazione delle connessioni audio digitali

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Connessioni audio**.
 2. Fare clic sulla scheda **Ingressi** e fare clic su **Aggiungi bus**.
 3. Nella finestra di dialogo **Aggiungi bus di ingresso**, configurare il bus.
 4. Fare clic su **Aggiungi bus**.
 5. Fare clic sulla scheda **Uscite** e fare clic su **Aggiungi bus**.
 6. Nella finestra di dialogo **Aggiungi bus di uscita**, configurare il bus.
 7. Fare clic su **Aggiungi bus**.
 8. Ripetere questi passaggi per tutte le applicazioni.
Impostare la stessa configurazione in tutte le applicazioni. Se si hanno quattro bus di uscita stereo sul computer 1, configurare quattro bus di ingresso stereo sul computer 2, ecc.
 9. Assegnare le applicazioni agli ingressi e alle uscite digitali.
-

LINK CORRELATI

[Configurazione dei bus audio](#) a pag. 22

[Finestra Connessioni audio](#) a pag. 29

Verifica della connessione digitale

PROCEDIMENTO

1. Collegare una sorgente audio alla propria interfaccia audio.
2. Avviare le operazioni di registrazione, riproduzione e mixaggio.
3. Sul computer 1 riprodurre una parte audio.

4. Selezionare **Studio > MixConsole** e assegnare il canale che contiene il materiale audio a uno dei bus di uscita digitali.
5. Sul computer 2, selezionare **Studio > MixConsole** e individuare il bus di ingresso digitale corrispondente.
L'audio che viene riprodotto dovrebbe adesso comparire nell'applicazione che è in esecuzione sul computer 2 e gli indicatori audio del bus di ingresso dovrebbero spostarsi.

RISULTATO

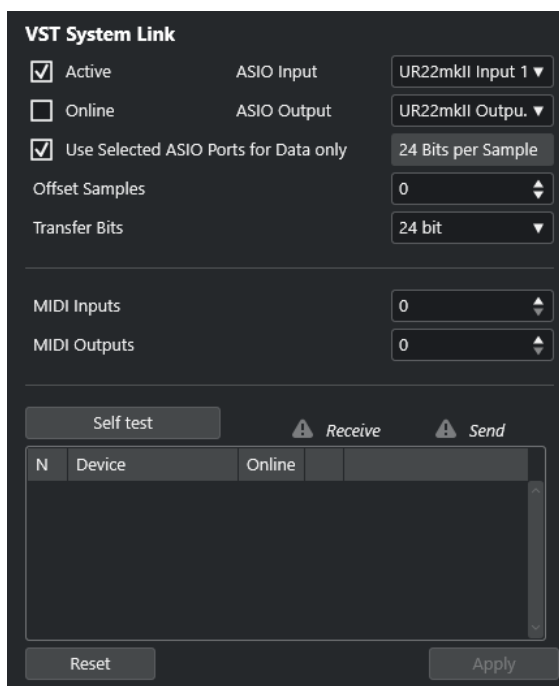
È stato verificato il corretto funzionamento della connessione digitale. È possibile invertire questa procedura, in modo che il computer 2 riproduca l'audio e che il computer 1 ascolti il segnale.

Attivazione di VST System Link

È necessario attivare **VST System Link** su tutti i computer della rete per poter lavorare con le funzionalità **VST System Link**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Trasporto > Configurazione della sincronizzazione del progetto** e, nella scheda **Sorgenti**, attivare **VST System Link** come sorgente di timecode.
2. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
3. Dall'elenco delle **Periferiche**, selezionare **VST System Link**.



4. Utilizzare i menu a tendina **Ingresso ASIO** e **Uscita ASIO** per definire il canale di rete che porta le informazioni **VST System Link**.

NOTA

Il segnale di rete viene trasportato su un solo bit di un canale. In un sistema basato sullo standard ADAT, vengono utilizzati per la rete 7 canali di audio a 24 bit e un canale di audio a 23 bit. Di conseguenza, sul canale sono ancora disponibili circa 138 dB di capacità aggiuntiva.

5. Attivare la casella di controllo **Attivo** nella parte superiore-sinistra delle impostazioni **VST System Link**.
 6. Ripetere questi passaggi per ciascun computer della rete.
-

RISULTATO

Gli indicatori di invio e ricezione iniziano a illuminarsi su ciascun computer attivo e il nome di ogni computer viene elencato nella sezione **Auto-test** della finestra di dialogo. A ciascun computer viene assegnato un numero casuale.

Il nome verrà visualizzato nella finestra **VST System Link** di tutti i computer nella rete. È possibile fare doppio-clic sul nome del computer e inserire un altro nome.

NOTA

Se non si riesce a vedere il nome di ogni computer, ripetere i passaggi precedenti. Accertarsi che tutte le schede ASIO ricevano correttamente i segnali di clock digitali e che ciascun computer sia dotato delle corrette entrate e uscite assegnate alla rete **VST System Link**.

LINK CORRELATI

[Pagina Sorgenti](#) a pag. 868

Messa online dei computer di una rete

È necessario mettere online i computer di una rete per fare in modo che possano inviare e ricevere i segnali di trasporto e di timecode e che le relative applicazioni sequencer possano essere avviate e arrestate.

PREREQUISITI

Il tempo di tutti i computer è impostato sullo stesso valore.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Dall'elenco delle **Periferiche**, selezionare **VST System Link**.
 3. Attivare l'opzione **Online**.
 4. Ripetere questa operazione per ciascun computer nella rete.
-

RISULTATO

I computer sono online.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Avviare la riproduzione su un computer per verificare che il sistema sia in funzione e che tutti i computer siano in grado di avviare e gestire la riproduzione a tempo.

Il sistema **VST System Link** è in grado di inviare e interpretare tutti i comandi di trasporto. Ciò consente di controllare l'intera rete da un unico computer. Ciascun computer è comunque in grado di controllare tutti gli altri. Questo grazie al fatto che **VST System Link** rappresenta una rete peer-to-peer e che non esiste un computer master in senso assoluto.

Attivazione delle porte MIDI per il sistema VST System Link

È possibile attivare le porte di ingresso e uscita MIDI per il sistema **VST System Link**. Ciò consente di assegnare le tracce MIDI a dei VST Instrument caricati su un altro computer.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Dall'elenco delle **Periferiche**, selezionare **VST System Link**.
 3. Aprire la sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**.
 4. Specificare il numero di porte MIDI necessarie utilizzando i campi valore **Ingressi MIDI** e **Uscite MIDI**.
 5. Creare una traccia MIDI.
-

RISULTATO

I menu a tendina **Assegnazione dell'ingresso** e **Assegnazione uscita** visualizzano adesso le porte specificate per il sistema **VST System Link**.

Ciò consente di assegnare le tracce MIDI a dei VST Instrument caricati su un altro computer.

Esempi di applicazione

La funzione **VST System Link** consente di distribuire operazioni diverse tra 2 o più computer. I seguenti esempi pratici hanno l'obiettivo di fornire un'idea delle diverse possibilità.

Configurazione di un computer principale per il mixaggio

La configurazione di un computer come unità principale per il mixaggio che riceve l'audio dagli altri computer consente di eseguire il mixaggio internamente nel computer.

Nell'esempio seguente, si presume che si stiano usando 2 computer: il computer 1 come macchina di mixaggio principale e il computer 2 per due tracce audio stereo aggiuntive (una traccia canale FX con un plug-in di riverbero e un plug-in VST instrument dotato di uscite stereo).

PROCEDIMENTO

1. Sul computer 1, utilizzare un set di uscite inutilizzate (come ad esempio un'uscita analogica stereo) collegate al sistema dei monitor per ascoltare la riproduzione dell'audio.
 2. Sul computer 2, assegnare ciascuna delle due tracce audio a un bus di uscita separato collegato alle uscite digitali, ad esempio il bus 1 e il bus 2.
 3. Assegnare la traccia canale FX a un altro bus **VST System Link**, ad esempio il bus 3.
 4. Assegnare il canale del VST instrument ad un altro bus ancora, ad esempio il bus 4.
 5. Sul computer 1, verificare i quattro bus di ingresso **VST System Link** corrispondenti.
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, come 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

Se si avvia adesso la riproduzione, l'audio sul computer 2 viene inviato alle nuove tracce sul computer 1, consentendo così di ascoltarle con tutte le tracce riprodotte sul computer 1.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se si dovesse notare un ritardo nel processamento durante l'ascolto dei segnali provenienti dagli altri computer durante il monitoraggio, provare quanto segue per compensare i problemi di latenza:

- Attivare la funzione **ASIO Direct Monitoring** nel pannello **Sistema audio** della propria unità hardware se è supportata.
- In alternativa, aprire la finestra di dialogo **Configurazione dello studio** e, nella pagina **VST System Link**, modificare il valore **Scostamento dei campioni**.

Configurazione di un computer come sub-mixer

Se si hanno a disposizione più tracce audio rispetto al numero di bus **VST System Link**, è possibile utilizzare il mixer di un computer come sub-mixer.

PROCEDIMENTO

- 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 più insiemi di connessioni di ingresso e uscita, è possibile collegare più cavi ADAT e inviare l'audio attraverso qualsiasi bus di uno qualsiasi dei cavi collegati.

Assegnazione delle tracce MIDI ai VST instrument su altri computer

È possibile assegnare le tracce MIDI da un computer a dei VST instrument su un altro computer. In tal modo, un computer può essere utilizzato per la riproduzione e la registrazione e l'altro come rack dei VST instrument.

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 VST instrument al primo slot.
4. Assegnare il canale del 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. Definire l'ingresso MIDI della traccia come porta 1 di **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 il monitoraggio per la traccia MIDI sul computer 2, in modo che riceva e risponda a qualsiasi comando MIDI in entrata.
In Cubase, fare clic sul pulsante **Monitoraggio** nell'elenco tracce o nell'**Inspector**.
 8. Avviare la riproduzione sul computer 1.
Il computer 1 invia le informazioni MIDI sulla traccia al VST instrument caricate sul computer 2.
-

RISULTATO

Con questo metodo, anche in un computer poco potente si può disporre di parecchi VST instrument supplementari, aumentando notevolmente la gamma di suoni a propria disposizione. **VST System Link** MIDI è anche un sistema con precisione al singolo campione, dotato quindi di una temporizzazione molto più stabile e precisa rispetto ad altre interfacce MIDI hardware.

Assegnazione delle mandate audio ad altri computer

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 utilizzare un computer separato come rack di effetti virtuale.

PROCEDIMENTO

1. Sul computer 2, cioè la macchina che verrà utilizzata come rack di effetti, aggiungere una nuova traccia audio stereo.
 2. Aggiungere l'effetto desiderato in insert sulla traccia.
 3. Nella sezione **Assegnazione** dell'**Inspector**, selezionare uno dei bus **VST System Link** come ingresso per la traccia audio.
 4. Assegnare il canale a uno dei bus di uscita **VST System Link** collegati 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 all'effetto.
 9. Usare il cursore **Mandata** per regolare come al solito la quantità di effetto.
-

RISULTATO

Il segnale viene 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 passaggi precedenti per aggiungere più effetti. Il numero di effetti resi disponibili con questo metodo è limitato solo dal numero delle porte usate per la connessione **VST System Link** e dalle prestazioni del computer 2.

Registrazione delle tracce su altri computer

È possibile registrare le tracce su un altro computer. Ciò risulta utile se l'hard disk di un computer della rete non è abbastanza veloce per gestire tutte le tracce audio che servono.

PROCEDIMENTO

- Aggiungere le tracce su un altro computer e registrarvi sopra.
-

RISULTATO

Si crea così un sistema RAID virtuale, con più dischi 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.

Riproduzione del video su altri computer

È possibile riprodurre del materiale video su un altro computer in modo da liberare le risorse per il processamento audio e MIDI sulla CPU principale. Questa funzionalità è raccomandata per il fatto che la riproduzione di video in alta risoluzione può richiedere un elevato carico sul processore.

PROCEDIMENTO

- Spostare le tracce video su un altro computer.

RISULTATO

Dato che i comandi di trasporto rispondono su tutti i computer della rete **VST System Link**, lo scrubbing del video è eseguibile anche se il comando proviene da un altro computer.

Quando si esegue lo scrubbing, la riproduzione sui sistemi collegati potrebbe non essere perfettamente in sincrono. In aggiunta a ciò, lo scrubbing via **VST System Link** presenta ulteriori restrizioni:

- Per controllare le funzioni di scrubbing, utilizzare sempre il sistema in cui queste sono state avviate.
Il cambiamento della velocità di scrubbing su un sistema remoto modifica 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 sincronizzati.

Video

Cubase consente di lavorare con i contenuti video.

All'interno di Cubase è possibile riprodurre i file video in formati differenti e attraverso diverse periferiche di output, estrarre il materiale audio da un file video e adattare la musica alle immagini.

La funzione di esportazione video consente di condividere i contenuti video con i propri clienti o con altri utenti.

IMPORTANTE

I video vengono esportati con una risoluzione di 1920 x 1080 px (Full HD). I file video con risoluzione inferiore o superiore al formato Full HD vengono aumentati o ridotti di risoluzione.

LINK CORRELATI

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 884

[Importazione di file video](#) a pag. 886

[Operazioni preliminari per la riproduzione del video](#) a pag. 888

[Esportazione di materiale video](#) a pag. 897

[Estrazione dell'audio dal video](#) a pag. 898

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 Cubase.

NOTA

Se non si è in grado di riprodurre uno specifico file video, utilizzare un'applicazione esterna per convertirlo in un formato compatibile.

Per scoprire quali tipi di file video sono supportati, fare riferimento all'area di supporto su steinberg.net.

LINK CORRELATI

[Codec](#) a pag. 885

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 salvare anche informazioni riguardanti le date di creazione del file, autori, contrassegni dei capitoli e simili.

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 maggiori dettagli, fare riferimento all'area di supporto su steinberg.net.

Frequenze dei fotogrammi

Cubase supporta diversi valori di frequenza dei fotogrammi per i video e le pellicole.

Frequenza dei fotogrammi (velocità)

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi (o frame), la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale corrisponde alla frequenza dei fotogrammi reale.

Cubase supporta i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

24 fps

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

25 fps

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato PAL.

29,97 fps/29,97 dfps

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

30 fps/30 dfps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi non costituisce più uno standard video, ma è stato a lungo utilizzato nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava inoltre 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. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

IMPORTANTE

I formati video con un valore di frequenza dei fotogrammi variabile (VFR) non sono supportati.

Periferiche di uscita video

Cubase supporta numerose periferiche di uscita video.

La visualizzazione dei file video su schermo nella finestra **Riproduttore video** potrebbe risultare ottimale per alcune applicazioni, ma può rendersi necessario visualizzare il video in un formato

più ampio per vederne i dettagli o per consentire anche ad altre persone presenti di visualizzare il video. Cubase fornisce diversi tipi di periferiche di uscita video per questo scopo.

Schede video dedicate

È possibile utilizzare una scheda video dedicata. Il video viene inviato direttamente all'uscita di questa periferica video.

Sono supportate le seguenti schede video:

- Periferiche di uscita video di Blackmagic Design

IMPORTANTE

- È necessario installare il driver corretto per la periferica video utilizzata e impostarne l'uscita in modo che corrisponda alla risoluzione del file video usato nel progetto.
 - L'output del video via FireWire non è supportato.
-

LINK CORRELATI

[Pagina Riproduttore video](#) a pag. 888

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 Configurazione del progetto](#) a pag. 96

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 l'opzione **Estrazione dell'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/macOS Finder e rilasciandoli all'interno del progetto. Per fare in modo che Cubase estragga automaticamente l'audio, attivare l'opzione **Estrai l'audio durante l'importazione dei file video** nella finestra di dialogo **Preferenze** (pagina **Video**).

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 487

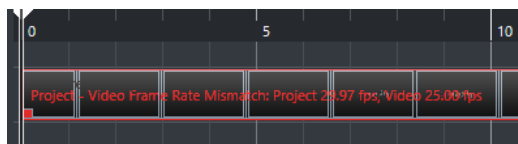
[Estrazione dell'audio dal video](#) a pag. 898

Adozione della frequenza dei fotogrammi del progetto

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 > Configurazione del progetto**.
 2. Nella finestra di dialogo **Configurazione del progetto**, fare clic su **Rileva la frequenza dei fotogrammi 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 frequenza dei fotogrammi 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 ripristinarlo 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.

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. 888

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**, selezionare l'evento video e selezionare **Media > Genera file cache delle miniature**.

NOTA

È possibile aggiornare i file cache delle miniature esistenti solamente dal **Pool**.

RISULTATO

Il file cache delle miniature viene generato in background, in modo da consentire di continuare a lavorare con Cubase come di consueto.

Operazioni preliminari per la riproduzione del video

È possibile riprodurre i file video importati direttamente da Cubase, utilizzando i controlli di trasporto.

È necessario attivare e configurare una periferica di uscita video.

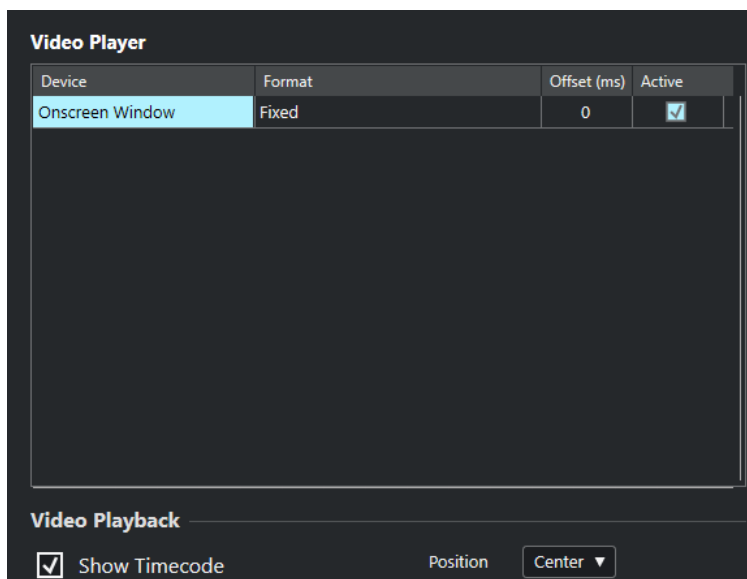
IMPORTANTE

La scheda grafica utilizzata deve supportare il formato OpenGL 2.0 o superiore.

Pagina Riproduttore video

La pagina di configurazione del **Riproduttore video** nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** consente di configurare il riproduttore video e di verificare se le apparecchiature collegate sono in grado di riprodurre il video in Cubase.

- Per aprire la pagina **Riproduttore video**, selezionare **Studio > Configurazione dello studio** e attivare l'opzione **Riproduttore video** nell'elenco **Periferiche**.



Vengono visualizzate le seguenti opzioni:

Periferica

Mostra un elenco delle periferiche di uscita video disponibili sul proprio sistema.

Formato

Consente di selezionare un formato di uscita.

NOTA

La periferica **Finestra su schermo** supporta solamente un formato fisso.

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.

Attiva

Consente di attivare la periferica che si intende utilizzare per la riproduzione del video.

Visualizza il timecode

Consente di visualizzare il timecode.

Posizione

Consente di determinare la posizione del riquadro di visualizzazione del timecode.

Attivazione di una periferica di uscita video

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Nell'elenco **Periferiche**, attivare l'opzione **Riproduttore video**.
Le periferiche di uscita video disponibili sono elencate nella colonna **Periferica**.
3. 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. 885

Finestra Riprodotto video

La finestra **Riprodotto 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 **Riprodotto video**, selezionare **Studio > Riprodotto 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 **Riproduttore 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 Riproduttore 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 originale.
- **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 **Studio > Riproduttore video**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic nella finestra **Riproduttore 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.

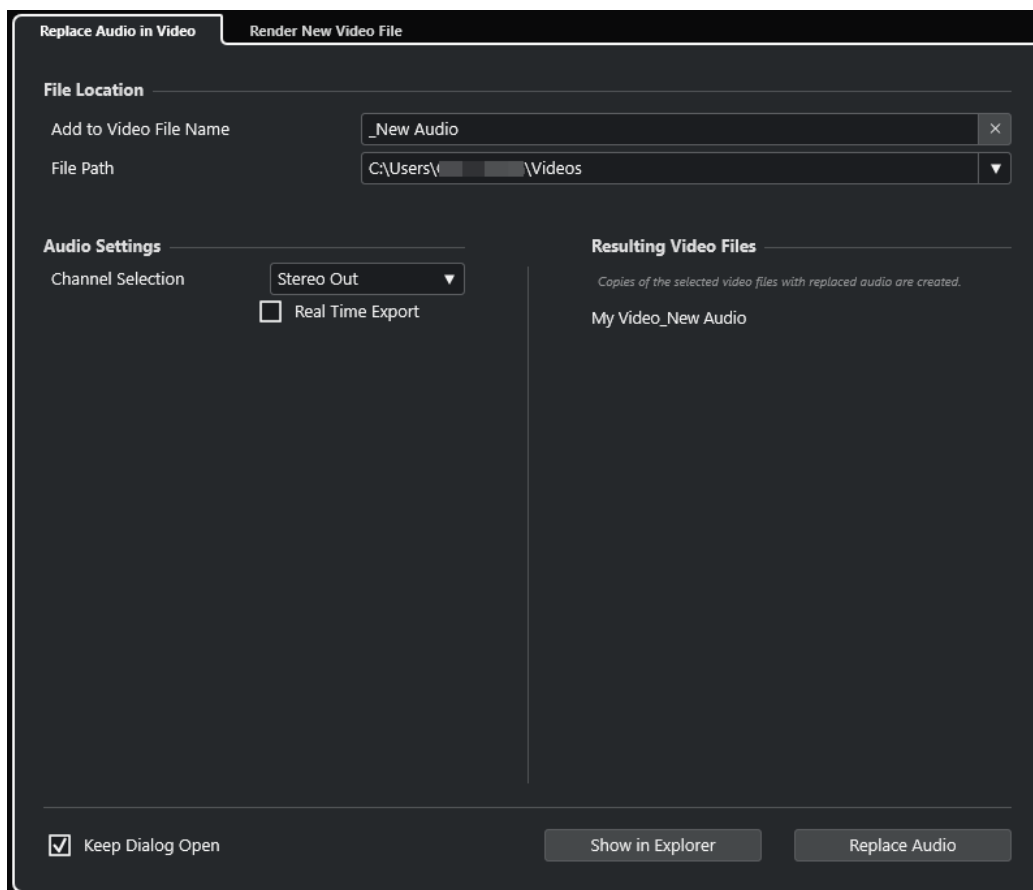
Quando si lavora con gli eventi video, si applica quanto segue:

- 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.

La finestra di dialogo Esporta video

La finestra di dialogo **Esporta video** contiene una serie di impostazioni per sostituire l'audio nei file video, oltre che per l'esportazione dei file video dal proprio progetto.

- Per aprire la finestra di dialogo **Esporta video**, selezionare **File > Esporta > Video**.



Sono disponibili le seguenti schede:

Sostituisci il segnale audio nel video

Consente di sostituire l'audio in uno o più file video.

Esegui la renderizzazione del nuovo file video

Consente di esportare i file video dal proprio progetto.

LINK CORRELATI

[Esportazione di materiale video](#) a pag. 897

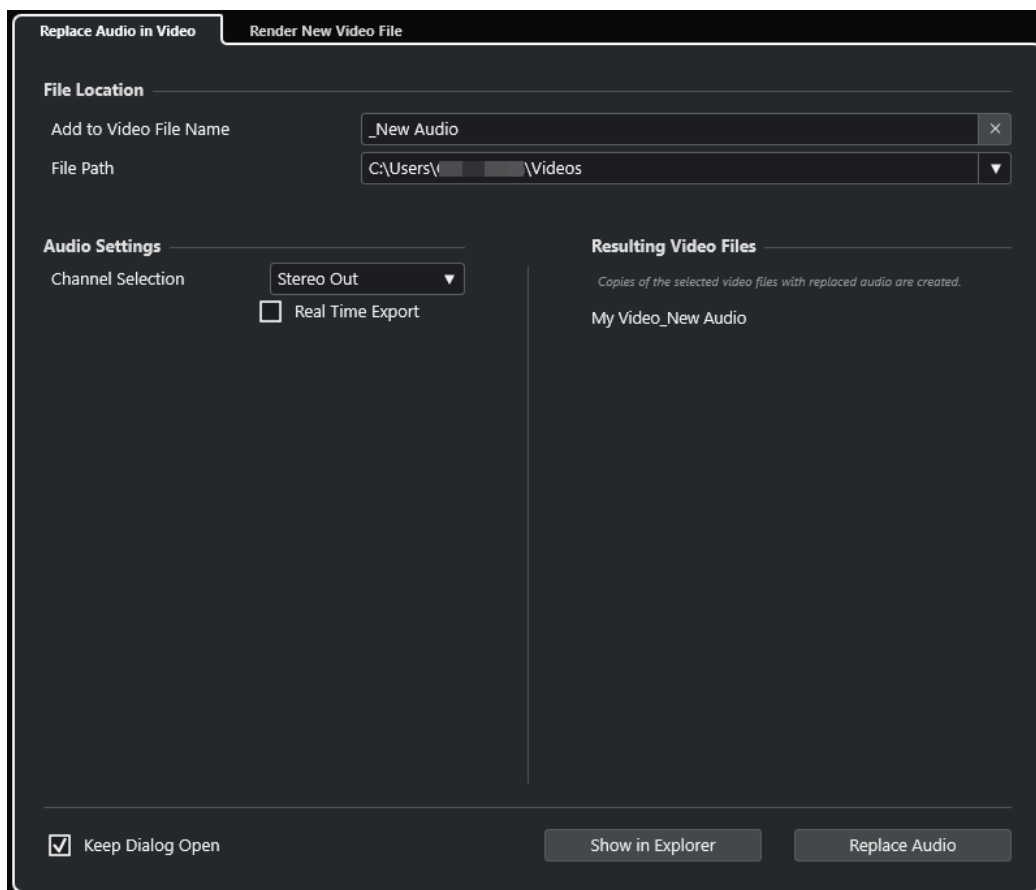
[Scheda Sostituisci il segnale audio nel video](#) a pag. 892

[Scheda Esegui la renderizzazione del nuovo file video](#) a pag. 895

Scheda Sostituisci il segnale audio nel video

La scheda **Sostituisci il segnale audio nel video** della finestra di dialogo **Esporta il video** consente di incorporare il proprio mix audio in uno o più file video del progetto senza doverli renderizzare nuovamente.

- Per aprire la scheda **Sostituisci il segnale audio nel video** della finestra di dialogo **Esporta il video**, selezionare **File > Esporta > Video** e fare clic su **Sostituisci il segnale audio nel video**.



Posizione dei file

Aggiungi al nome del file video

Consente di aggiungere il testo specificato al nome del file video esportato.

Percorso d'accesso

Consente di specificare il percorso d'accesso del file video esportato.

Fare clic su **Opzioni del percorso** per aprire un menu a tendina contenente una serie di opzioni relative al percorso d'accesso del file:

- L'opzione **Selezione** apre Esplora file/macOS Finder, consentendo così di raggiungere una posizione file.
- L'opzione **Percorsi recenti** consente di selezionare una delle posizioni file selezionate di recente.
- L'opzione **Cancella percorsi recenti** consente di eliminare tutte le posizioni file selezionate di recente.

Impostazioni audio

Selezione dei canali

Consente di selezionare un canale di uscita stereo per l'esportazione. Vengono tenuti in considerazione le impostazioni della **MixConsole** e gli effetti in insert.

Esportazione in tempo reale

Consente di esportare il mixdown audio in tempo reale. Il processo di esportazione in tempo reale impiegherà almeno lo stesso tempo della riproduzione regolare. Attivare questa funzione se si utilizzano degli effetti o degli strumenti esterni, oppure se si

fa uso di plug-in VST che necessitano di un certo lasso di tempo per aggiornarsi correttamente durante il mixdown. Per maggiori informazioni fare riferimento alla documentazione fornita con i rispettivi plug-in.

NOTA

- Se si esportano degli effetti o degli strumenti esterni in tempo reale, è necessario attivare anche la funzione **Monitoraggio** per i rispettivi canali audio.
 - La funzione **Esportazione in tempo reale** agisce solamente sull'esportazione dell'audio.
-

File video risultanti

Questa sezione fornisce una serie di informazioni sui file video risultanti.

LINK CORRELATI

[Esportazione di materiale video](#) a pag. 897

[Scheda Esegui la renderizzazione del nuovo file video](#) a pag. 895

Sostituzione dell'audio nei file video selezionati

È possibile incorporare il proprio mix audio stereo in uno o più file video selezionati senza eseguirne nuovamente la renderizzazione. Questo non solo è più sicuro, ma è anche più veloce.

PREREQUISITI

- Il progetto contiene uno o più eventi video e l'audio è stato organizzato e mixato su un bus di uscita stereo.
 - I file video sono compressi utilizzando il codec H.264 nel formato contenitore .mp4 o .mov.
-

PROCEDIMENTO

1. Selezionare uno o più eventi video nel progetto.
 2. Selezionare **File > Esporta > Video**.
 3. Nella finestra di dialogo **Esporta video**, aprire la scheda **Sostituisci il segnale audio nel video**.
 4. Nella sezione **Posizione dei file** scegliere un **Percorso d'accesso** per i video che contengono il nuovo audio.
Le copie dei file video originali vengono salvate in questa posizione.
 5. Facoltativo: nel campo **Aggiungi al nome del file video**, inserire una stringa da aggiungere ai nomi dei file video originali.
I nomi risultanti dei file video vengono visualizzati nella sezione **File video risultanti** della finestra di dialogo **Esporta video**.
 6. Nella sezione **Impostazioni audio**, aprire il menu a tendina **Selezione dei canali** e selezionare un bus di uscita stereo.
 7. Fare clic su **Sostituisci l'audio**.
-

RISULTATO

I file video originali vengono copiati nella posizione specificata e nei file viene incorporato un mixdown audio del bus di uscita stereo selezionato.

NOTA

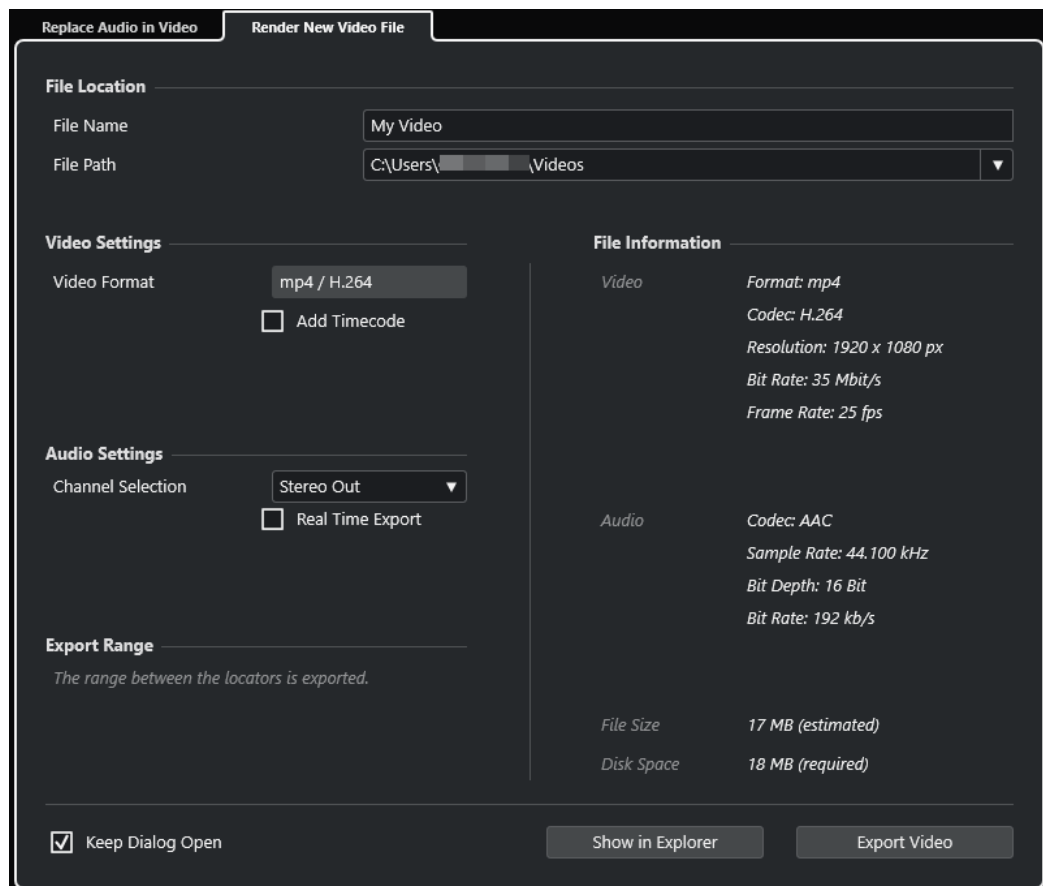
Se la durata degli eventi video nel progetto è stata tagliata, i file video risultanti avranno una durata maggiore rispetto agli eventi video nel progetto. Di conseguenza, questi contengono delle porzioni silenziose.

I file video risultanti sono in formato MP4. L'audio incorporato viene compresso utilizzando un codificatore AAC LC da 192 kbps a bit rate costante.

Scheda Esegui la renderizzazione del nuovo file video

La scheda **Esegui la renderizzazione del nuovo file video** della finestra di dialogo **Esporta il video** consente di esportare un nuovo file video.

- Per aprire la scheda **Esegui la renderizzazione del nuovo file video** della finestra di dialogo **Esporta video**, selezionare **File > Esporta > Video** e fare clic su **Esegui la renderizzazione del nuovo file video**.



Posizione dei file

Nome del file

Consente di specificare il nome del file video esportato.

Percorso d'accesso

Consente di specificare il percorso d'accesso del file video esportato.

Fare clic su **Opzioni del percorso** per aprire un menu a tendina contenente le seguenti opzioni relative al percorso d'accesso del file:

- L'opzione **Seleziona** apre Esplora file/macOS Finder, consentendo così di raggiungere una posizione file.
- L'opzione **Percorsi recenti** consente di selezionare una delle posizioni file selezionate di recente.
- L'opzione **Cancella percorsi recenti** consente di eliminare tutte le posizioni file selezionate di recente.

Impostazioni video

Formato video

Visualizza il formato del file video esportato.

Aggiungi timecode

Aggiunge il timecode del progetto al file video esportato.

Impostazioni audio

Selezione dei canali

Consente di selezionare un canale di uscita stereo per l'esportazione. Vengono tenuti in considerazione le impostazioni della **MixConsole** e gli effetti in insert.

Esportazione in tempo reale

Consente di esportare il mixdown audio in tempo reale. Il processo di esportazione in tempo reale impiegherà almeno lo stesso tempo della riproduzione regolare. Attivare questa funzione se si utilizzano degli effetti o degli strumenti esterni, oppure se si fa uso di plug-in VST che necessitano di un certo lasso di tempo per aggiornarsi correttamente durante il mixdown. Per maggiori informazioni fare riferimento alla documentazione fornita con i rispettivi plug-in.

NOTA

- Se si esportano degli effetti o degli strumenti esterni in tempo reale, è necessario attivare anche la funzione **Monitoraggio** per i rispettivi canali audio.
 - La funzione **Esportazione in tempo reale** agisce solamente sull'esportazione dell'audio. Il video viene processato come di consueto.
-

Intervallo di esportazione

Questa sezione fornisce una serie di informazioni sull'intervallo tra i localizzatori esportato.

Informazioni file

Questa sezione fornisce una serie di informazioni dettagliate sul file video esportato.

Opzioni generali

Nella sezione inferiore sono disponibili le seguenti opzioni:

Tieni aperta la finestra

Attivare questa opzione per tenere aperta la finestra di dialogo dopo aver fatto clic su **Esporta video**.

Esporta video

Consente di esportare il video come specificato.

LINK CORRELATI

[Esportazione di materiale video](#) a pag. 897[Scheda Sostituisci il segnale audio nel video](#) a pag. 892

Esportazione di materiale video

È possibile esportare un file video dal progetto al quale si sta lavorando. Questo consente ad esempio di condividere delle sezioni di risultati intermedi o dei video finiti con i propri clienti o con altri utenti.

La funzione **Esporta video** consente di esportare un video e un segnale audio stereo ricompresi tra i localizzatori sinistro e destro. In tal modo è possibile esportare una sezione specifica o l'intero progetto impostando adeguatamente i localizzatori.

I video vengono esportati nel seguente formato:

- Formato di contenitore: MP4
- Codec di compressione video: H.264 senza un gruppo di fotogrammi lungo (Long GOP)
- Risoluzione: 1920 x 1080 px (Full HD)

IMPORTANTE

Il video con risoluzione inferiore o superiore al formato Full HD viene aumentato o ridotto di risoluzione.

- Frequenza dei fotogrammi: identica alla frequenza dei fotogrammi del progetto
- Codec di compressione audio: AAC
- Frequenza di campionamento: identica alla frequenza di campionamento del progetto

IMPORTANTE

La funzione di esportazione video supporta solamente le frequenze di campionamento di 44.1 kHz e 48 kHz.

- Risoluzione in bit: 16 bit

È possibile aggiungere solamente un canale di uscita stereo al file video esportato. Si consiglia di assegnare tutti i canali mono, stereo o multicanale che si intende esportare a un canale di uscita stereo tramite le mandate e di selezionare questo canale di uscita nella finestra di dialogo **Esporta video**.

LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Esporta video](#) a pag. 891[Esportazione dei file video](#) a pag. 897

Esportazione dei file video

È possibile esportare sotto forma di file video MP4 un video con incluso un segnale audio stereo di un intero progetto o di uno specifico intervallo.

PREREQUISITI

- La frequenza di campionamento del progetto è impostata a 44.1 kHz o 48 kHz.
- Per esportare dei segnali audio esterni, è stata attivata la funzione **Monitoraggio** per i canali corrispondenti.

PROCEDIMENTO

1. Impostare i localizzatori sinistro e destro in modo da ricomprendere la sezione che si intende esportare.
2. Configurare l'audio nel progetto in modo che venga riprodotto nella maniera desiderata.

NOTA

È possibile aggiungere solamente un canale di uscita stereo al file video esportato. Si consiglia di assegnare tutti i canali mono, stereo o multicanale che si intende esportare a un canale di uscita stereo tramite le mandate.

3. Selezionare **File > Esporta > Video**.
4. Nella finestra di dialogo **Esporta video**, attivare la scheda **Esegui la renderizzazione del nuovo file video**.
5. Selezionare il canale stereo di uscita che si intende esportare.

NOTA

Assicurarsi che il canale di uscita selezionato contenga tutto l'audio che si intende utilizzare per il file esportato. Ad esempio, mettere in Solo i canali che si intende esportare, oppure mettere in Mute i canali da non esportare.

6. Definire qualsiasi impostazione di esportazione supplementare necessaria.
 7. Fare clic su **Esporta video**.
-

RISULTATO

Il file video viene esportato.

LINK CORRELATI

[La finestra di dialogo Esporta video](#) a pag. 891

Estrazione dell'audio dal video

È possibile estrarre il flusso audio di un file video in fase di importazione.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare **File > Importa > Audio da un file video**.
Viene creata una clip audio nel **Pool** ma non viene aggiunto alcun evento nella **Finestra progetto**.
 - Selezionare **Media > Estrai l'audio dal video**.
 2. Nella finestra di selezione file, selezionare il file OMF desiderato e fare clic su **Apri**.
 3. Nella finestra di dialogo **Opzioni di importazione**, selezionare le opzioni di importazione desiderate.
-

RISULTATO

Il flusso audio così estratto viene aggiunto al progetto su una nuova traccia audio e può essere modificato allo stesso modo di qualsiasi altro materiale audio.

LINK CORRELATI

[Pool](#) a pag. 487

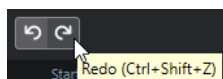
[Impostazioni per l'importazione dei file audio](#) a pag. 256

[Importazione di file video](#) a pag. 886

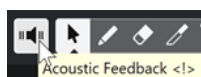
Comandi da tastiera

I comandi da tastiera sono assegnati alla maggior parte dei menu principali e delle funzioni di Cubase. Vengono utilizzati per tutti i progetti.

È possibile visualizzare e aggiungere i comandi da tastiera nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**. Le assegnazioni dei comandi vengono visualizzate anche nelle descrizioni comando.



Le descrizioni comando con un punto esclamativo alla fine indicano un comando da tastiera non ancora assegnato.



È possibile salvare le impostazioni dei comandi da tastiera sotto forma di un “file di comandi da tastiera”; questi tipi di file vengono salvati separatamente e possono essere importati in qualsiasi progetto. In questo modo è possibile richiamare in modo semplice e rapido delle impostazioni personalizzate, ad esempio quando si spostano i progetti su altri computer. Le impostazioni sono salvate in un file .xml sull’hard disk.

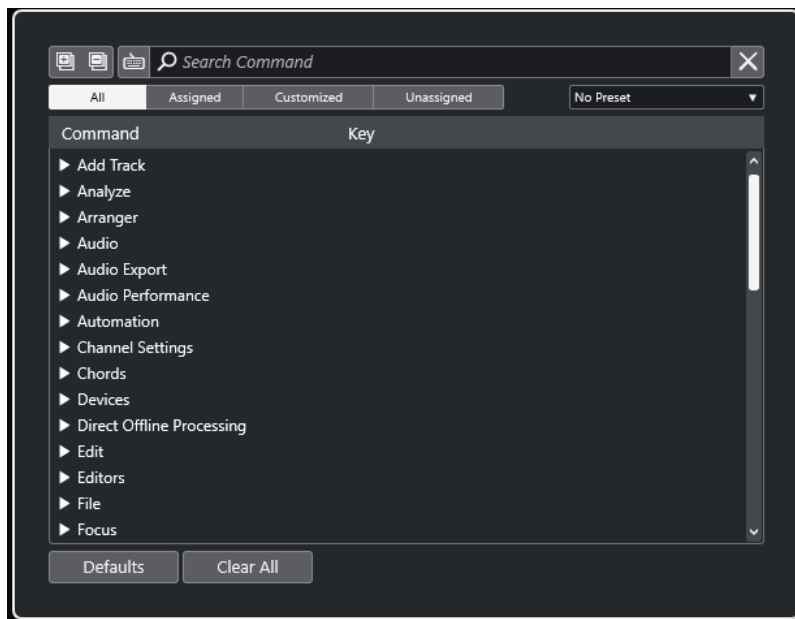
LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset dei comandi da tastiera](#) a pag. 903

Finestra di dialogo Comandi da tastiera

La finestra di dialogo **Comandi da tastiera** consente di visualizzare e modificare i comandi da tastiera per i menu principali e le funzioni in Cubase.

- Per aprire la finestra di dialogo **Comandi da tastiera**, selezionare **Modifica > Comandi da tastiera**.



Sezione dei comandi da tastiera

Nella sezione dei comandi da tastiera sono disponibili le seguenti opzioni:

Espandi tutto



Espande tutte le cartelle.

Comprimi tutto



Riduce tutte le cartelle.

Premi il tasto/Cerca un comando



Attivare questo pulsante e premere un tasto per verificare se uno specifico tasto è già stato assegnato a un comando.

Disattivare questo pulsante e digitare il nome di un comando di Cubase per filtrare l'elenco.

Azzera ricerca

Reinizializza il campo di ricerca. Questo pulsante è disponibile solamente se l'opzione **Premi il tasto/Cerca un comando** è disattivata.

Tutto

Visualizza tutti i comandi.

Assegnato

Visualizza tutti i comandi da tastiera assegnati.

Personalizzato

Visualizza tutti i comandi da tastiera personalizzati.

Non assegnato

Visualizza tutti i comandi non assegnati.

Seleziona preset

Aprire un menu da cui è possibile caricare e salvare i preset dei comandi da tastiera.

Comando

Visualizza i comandi di Cubase a cui possono essere assegnati dei comandi da tastiera. I comandi da tastiera sono organizzati in cartelle delle categorie.

Tasto

Visualizza il comando da tastiera assegnato per il comando selezionato nella colonna **Comando**.

Se si seleziona un comando che non presenta un tasto assegnato, la colonna **Tasto** visualizza **fare clic qui**. Fare clic e premere il tasto che si desidera assegnare al comando selezionato.

Se si seleziona un comando che presenta un tasto assegnato, a destra del tasto vengono visualizzate le seguenti funzioni:

- **Rimuovi il comando da tastiera**
Rimuove il tasto assegnato dal comando.
- **Reinializza il comando da tastiera**
Reinializza il comando da tastiera. Questa funzione è disponibile solo se è stata precedentemente modificata l'assegnazione di un comando da tastiera.
- **Assegna un tasto aggiuntivo**
Assegna un comando da tastiera aggiuntivo. Il comando da tastiera aggiuntivo può essere utilizzato come alternativa al comando da tastiera predefinito.

Reinializza

Riporta tutti i comandi da tastiera alle rispettive impostazioni predefinite.

Cancella tutto

Rimuove tutte le assegnazioni dei comandi da tastiera.

LINK CORRELATI

[Assegnazione dei comandi da tastiera](#) a pag. 902

[Ricerca dei comandi da tastiera o delle assegnazioni](#) a pag. 903

[Reinializzazione dei comandi da tastiera](#) a pag. 904

[Rimozione delle assegnazioni dei comandi da tastiera](#) a pag. 903


[Caricamento dei preset dei comandi da tastiera](#) a pag. 904

[Salvataggio dei preset dei comandi da tastiera](#) a pag. 903

Assegnazione dei comandi da tastiera

È possibile assegnare dei comandi da tastiera nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Comandi da tastiera**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella sezione dei comandi da tastiera, aprire la cartella della categoria corrispondente, quindi selezionare la funzione alla quale si intende assegnare un comando da tastiera.
 - Disattivare **Premi il tasto/Cerca un comando** , nel campo **Cerca un comando** digitare il nome della funzione alla quale si intende assegnare un comando da tastiera e selezionarla.
3. Fare clic nel campo **fare clic qui** e premere il tasto che si intende utilizzare come comando da tastiera.

È possibile premere singoli tasti o una combinazione di uno o più tasti modificatori **Ctrl/****Cmd**, **Alt/Opt**, **Shift** più un qualsiasi tasto.

RISULTATO

Il comando da tastiera viene assegnato.



NOTA

Per assegnare un tasto aggiuntivo alla stessa funzione, fare clic su **Assegna un tasto aggiuntivo** e premere un tasto. Se si aggiunge un comando da tastiera a una funzione a cui è già assegnato un altro comando, non viene sostituito il comando precedentemente definito.

Ricerca dei comandi da tastiera o delle assegnazioni

Nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera** è possibile cercare le funzioni di Cubase per definire le assegnazioni.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Comandi da tastiera**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Attivare l'opzione **Premi il tasto/Cerca un comando**  e premere un tasto per verificare se è stato già assegnato a un comando.
 - Disattivare l'opzione **Premi il tasto/Cerca un comando**  e, nel campo **Cerca un comando**, digitare il nome di una funzione di Cubase per verificare se presenta già un tasto assegnato.
-

RISULTATO

L'elenco dei comandi da tastiera viene filtrato in modo da visualizzare il comando e/o il tasto corrispondente.

LINK CORRELATI

[Premi il tasto/Cerca un comando](#) a pag. 901

Rimozione delle assegnazioni dei comandi da tastiera

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Modifica > Comandi da tastiera**.
 2. Nell'elenco **Comando**, aprire una cartella relativa a una categoria, quindi selezionare la funzione per la quale si desidera rimuovere l'assegnazione del comando da tastiera.
 3. Selezionare il comando da tastiera nell'elenco e fare clic su **Rimuovi il comando da tastiera** a destra della funzione.
 4. Fare clic su **Rimuovi** per confermare la scelta.
-

Salvataggio dei preset dei comandi da tastiera

È possibile salvare le impostazioni dei comandi da tastiera come preset.

PREREQUISITI

Sono stati configurati dei comandi da tastiera.

PROCEDIMENTO

1. Dal menu a tendina **Preset**, selezionare **Salva Preset**.
 2. Inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Le impostazioni dei comandi da tastiera personalizzate saranno ora disponibili sotto forma di preset nel menu a tendina **Preset**.

Caricamento dei preset dei comandi da tastiera

È possibile caricare dei preset dei comandi da tastiera.

PROCEDIMENTO

- Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare il preset desiderato.
-

RISULTATO

Il nuovo preset dei comandi da tastiera sostituisce le precedenti impostazioni dei comandi da tastiera.

Esportazione delle assegnazioni dei comandi da tastiera

È possibile esportare un file che elenca tutte le assegnazioni dei comandi da tastiera.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Esporta > Assegnazioni dei comandi da tastiera**.
 2. Nella finestra di selezione, selezionare una posizione e digitare il nome del file.
 3. Fare clic su **Salva**.
-

RISULTATO

Le assegnazioni dei comandi da tastiera vengono esportate sotto forma di file **.html**.

Reinizializzazione dei comandi da tastiera

È possibile riportare i comandi da tastiera personalizzati al rispettivo stato predefinito.

IMPORTANTE

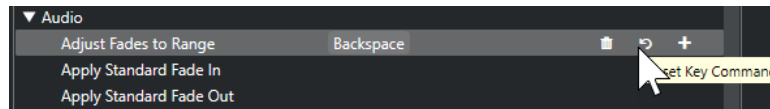
Se si reinizializzano i comandi da tastiera, qualsiasi modifica apportata ai comandi da tastiera predefiniti viene persa. Per poter tornare nuovamente a queste impostazioni, è necessario prima salvarle.

PROCEDIMENTO

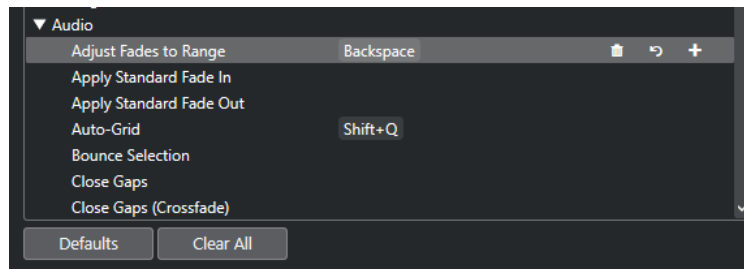
1. Facoltativo: nella finestra di dialogo **Comandi da tastiera**, fare clic su **Personalizzato** per visualizzare solamente i comandi da tastiera che sono stati modificati e che possono essere reinizializzati.

2. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per reiniziare un comando da tastiera, selezionarlo nella sezione dei comandi da tastiera e fare clic su **Reinizia il comando da tastiera**.



- Per reiniziare tutti i comandi da tastiera, fare clic su **Reinizia tutto**.



RISULTATO

I comandi da tastiera vengono reiniziati.

Comandi da tastiera predefiniti

I comandi da tastiera predefiniti sono organizzati in categorie.

NOTA

Quando viene visualizzata la **Tastiera su schermo**, i comandi da tastiera soliti vengono bloccati poiché questi sono ora riservati per la **Tastiera su schermo** stessa. 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/Opt-K** (Visualizza/Nascondi la tastiera su schermo).

Categoria Aggiungi una traccia

Opzione	Comando da tastiera
Aggiungi una traccia	T

Categoria Audio

Opzione	Comando da tastiera
Adatta dissolvenza a intervallo	A
Dissolvenza incrociata	X

Categoria Automazione

Opzione	Comando da tastiera
Lettura dell'automazione per tutte le tracce attiva/non attiva	Alt/Opt - R
Scrittura dell'automazione per tutte le tracce attiva/non attiva	Alt/Opt - W

Categoria Accordi

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza/Nascondi i chord pad	Ctrl/Cmd - Shift - C

Categoria Dispositivi (Studio)

Opzione	Comando da tastiera
Connessioni audio	F4
Prestazioni audio	F12
MixConsole	F3
MixConsole nella finestra progetto	Alt/Opt - F3
Tastiera su schermo	Alt/Opt - K
Riproduttore video	F8
VST instrument	F11

Categoria Processamento diretto offline

Opzione	Comando da tastiera
Processamento diretto offline	F7

Categoria Modifica

Opzione	Comando da tastiera
Attiva/Disattiva l'oggetto attivo	Alt/Opt - 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/Opt - E
Inserisci silenzio	Ctrl/Cmd - Shift - E
Inverti	Alt/Opt - F
Inverti la selezione	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - I
Dal lato sinistro della selezione fino al cursore	E
Sposta l'inizio degli eventi sul cursore	Ctrl/Cmd - L
Sposta gli eventi in avanti	U
Mute	M
Metti in mute gli eventi	Shift - M
Applica/Rimuovi il mute agli oggetti	Alt/Opt - M
Apri	Ctrl/Cmd - E
Incolla	Ctrl/Cmd - V
Incolla all'origine	Alt/Opt - V
Incolla relativamente al cursore	Shift - V
Incolla con scostamento	Ctrl/Cmd - Shift - V

Opzione	Comando da tastiera
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
Dal lato destro della selezione fino al cursore	D
Parametro secondario: Riduci	Ctrl/Cmd - Shift - Freccia sinistra
Parametro secondario: Aumenta	Ctrl/Cmd - Shift - Freccia destra
Seleziona tutto	Ctrl/Cmd - A
Annulla selezione	Ctrl/Cmd - Shift - A
Agganciamento attiv./disattiv.	J
Solo	S
Separa al cursore	Alt/Opt - X
Separa intervallo	Shift - X
Cursore statico	Alt/Opt - C
Annulla	Ctrl/Cmd - Z
Rimuovi dal mute gli eventi	Shift - U
Scrittura	W

Categoria Editor

Opzione	Comando da tastiera
Apri l'Editor delle partiture	Ctrl/Cmd - R
Apri/Chiudi 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/Opt - S

Categoria Marker

Opzione	Comando da tastiera
Aggiungi un marker di posizione sulla traccia attiva	Insert

Categoria Media

Opzione	Comando da tastiera
Apri MediaBay	F5
Apri/Chiudi i preferiti	Ctrl - Alt/Opt - Num 8
Apri/Chiudi il browser dei file	Ctrl - Alt/Opt - Num 4
Apri/Chiudi i filtri	Ctrl - Alt/Opt - Num 5
Apri/Chiudi l'anteprima	Ctrl - Alt/Opt - Num 2
Anteprima ciclo attivata/disattivata	Shift - Num /
Avvia anteprima	Shift - Invio tast. num.
Arresta anteprima	Shift - Num 0
Cerca in MediaBay	Shift - F5

Categoria MIDI

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza/Nascondi le corsie dei controller	Alt/Opt - 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 in giù di un'ottava	Shift - Freccia giù
Aggiungi a sinistra: Espandi/Annulla la selezione nella Finestra progetto /nell' Editor dei tasti verso sinistra	Shift - Freccia sinistra
Aggiungi a destra: Espandi/Annulla la selezione nella Finestra progetto /nell' Editor dei tasti verso destra	Shift - Freccia destra
Aggiungi sopra: Espandi/Annulla la selezione nella Finestra progetto verso il basso/Sposta l'evento selezionato nell' Editor dei tasti in su di un'ottava	Shift - Freccia su
In fondo: Seleziona la traccia in fondo all'elenco tracce	Fine
Giù: Seleziona il prossimo elemento nella Finestra progetto /Sposta l'evento selezionato nell' Editor dei tasti in giù di un semitono	Freccia giù
Sinistra: Seleziona l'elemento precedente nella Finestra progetto /nell' Editor dei tasti	Freccia sinistra
Destra: Seleziona l'elemento successivo nella Finestra progetto /nell' Editor dei tasti	Freccia destra

Opzione	Comando da tastiera
Inverti la selezione	Ctrl/Cmd - Barra spaziatrice
In cima:	Home
Seleziona la traccia in cima all'elenco tracce	
Su:	Freccia su
Seleziona l'elemento successivo nella Finestra progetto /Sposta l'evento selezionato nell' Editor dei tasti su di un semitono	

Categoria Spinta

Opzione	Comando da tastiera
Sinistra	Ctrl/Cmd - Freccia sinistra
Destra	Ctrl/Cmd - Freccia destra
Spingi il margine inferiore verso il basso	Alt/Opt - Freccia giù
Spingi il margine inferiore verso l'alto	Alt/Opt - Shift - Freccia su
Spingi la fine verso sinistra	Alt/Opt - Shift - Freccia sinistra
Spingi la fine verso destra	Alt/Opt - Freccia destra
Spingi l'inizio verso sinistra	Alt/Opt - Freccia sinistra
Spingi l'inizio verso destra	Alt/Opt - Shift - Freccia destra
Spingi il margine superiore verso il basso	Alt/Opt - Shift - Freccia giù
Spingi il margine superiore verso l'alto	Alt/Opt - Freccia su

Categoria Progetto

Opzione	Comando da tastiera
Colori	Alt/Opt - Shift - S
Apri i marker	Ctrl/Cmd - M
Apri Pool	Ctrl/Cmd - P

Opzione	Comando da tastiera
Apri la traccia tempo	Ctrl/Cmd - T
Rimuovi le tracce selezionate	Shift - Canc
Configura il colore della traccia/dell'evento	Alt/Opt - Shift - C
Impostazioni	Shift - S

Categoria Quantizzazione

Opzione	Comando da tastiera
Quantizza	Q

Categoria Lunghezza d'inserimento

Opzione	Comando da tastiera
1/1	Alt/Opt - 1
1/2	Alt/Opt - 2
1/4	Alt/Opt - 3
1/8	Alt/Opt - 4
1/16	Alt/Opt - 5
1/32	Alt/Opt - 6
1/64	Alt/Opt - 7
1/128	Alt/Opt - 8
Puntato attivato/disattivato	Alt/Opt - .
Terzina attivata/disattivata	Alt/Opt - ,

Categoria Strumenti di lavoro

Opzione	Comando da tastiera
Strumento di lavoro Disegno	8

Opzione	Comando da tastiera
Strumento di lavoro Bacchetta	0
Strumento di lavoro Cancella	5
Strumento di lavoro Incolla	4
Strumento di lavoro Mute	7
Strumento di lavoro successivo	F10
Strumento di lavoro Selezione oggetto	1
Strumento di lavoro Riproduzione	9
Strumento di lavoro precedente	F9
Strumento di lavoro Seleziona un intervallo	2
Strumento di lavoro Separa	3
Strumento di lavoro Zoom	6

Categoria Trasporto

Opzione	Comando da tastiera
Attiva la sincronizzazione esterna	Alt/Opt - Shift - T
Attiva il metronomo	C
Attiva punch-in	I
Attiva punch-out	O
Ciclo	Num /
Inserisci il localizzatore sinistro	Shift - L
Inserisci la durata dell'intervallo tra i localizzatori	Shift - D
Inserisci la posizione del cursore di progetto	Shift - P
Inserisci il localizzatore destro	Shift - R
Inserisci il tempo	Shift - T

Opzione	Comando da tastiera
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 , oppure Num ;
Vai al localizzatore destro	Num 2
Vai all'evento successivo	N
Raggiungi l'hitpoint successivo	Alt/Opt - N
Vai al marker successivo	Shift - N
Vai all'evento precedente	B
Raggiungi l'hitpoint precedente	Alt/Opt - B
Vai al marker precedente	Shift - B
Vai all'inizio della selezione	L
Localizzatori sulla selezione	P
Riproduci la selezione in loop	Alt/Opt - P
Registrazione retrospettiva MIDI: Inserisci il segnale da 'All MIDI Inputs'	Shift - Num - - *
Spingi il cursore verso sinistra	Ctrl/Cmd - Num -
Spingi il cursore verso destra	Ctrl/Cmd - Num +
Riproduci la selezione	Alt/Opt - Barra spaziatrice
Richiama i marker di ciclo da 1 a 9	Da Shift - Num 1 a Num 9
Registrazione	Num *
Riavvolgimento	Num -

Opzione	Comando da tastiera
Imposta il localizzatore sinistro alla posizione del cursore di progetto	Ctrl/Cmd - Num 1
Imposta il marker 1	Ctrl/Cmd - 1
Imposta il marker 2	Ctrl/Cmd - 2
Imposta i marker da 3 a 9	Da Ctrl/Cmd - Num 3 a Num 9 o da Ctrl/Cmd - 3 a 9
Imposta il localizzatore destro alla posizione del cursore di progetto	Ctrl/Cmd - Num 2
Avvia	Invio tast. num.
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 Num 9 o da Shift - 3 a 9

Categoria Aree della finestra

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza/Nascondi l'area sinistra	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - L o Alt/Opt - I
Visualizza/Nascondi l'area sinistra	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - C
Visualizza/Nascondi l'area destra	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - R
Visualizza/Nascondi l'area inferiore	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - E o Ctrl/Cmd - Alt/Opt - B
Visualizza/Nascondi l'area di trasporto	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - T
Visualizza la scheda precedente	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Freccia sinistra
Visualizza la scheda successiva	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Freccia destra
Visualizza la pagina precedente	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Freccia su o Pagina su
Visualizza la pagina successiva	Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Freccia giù o Pagina giù

Opzione	Comando da tastiera
Visualizza/Nascondi le informazioni	Ctrl/Cmd - I
Visualizza/Nascondi vista d'insieme	Alt/Opt - O

Categoria Ingrandimento

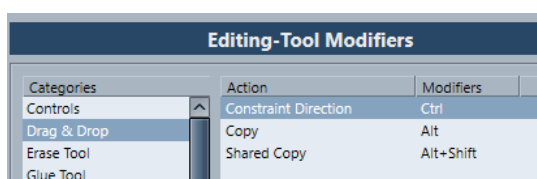
Opzione	Comando da tastiera
Visualizza l'intero progetto	Shift - F
Zoom in avanti	H
Aumenta lo zoom in verticale sulla forma d'onda	Alt/Opt - H
Aumenta lo zoom sulle tracce	Ctrl/Cmd - Freccia giù
Aumenta lo zoom in verticale	Shift - H
Riduci il fattore di ingrandimento	G
Riduci lo zoom in verticale sulla forma d'onda	Alt/Opt - G
Riduci lo zoom sulle tracce	Ctrl/Cmd - Freccia su
Riduci lo zoom in verticale	Shift - G
Zoom sull'evento	Shift - E
Zoom sulla selezione	Alt/Opt - S
Zoom sulle tracce selezionate	Z

Definizione dei tasti modificatori per gli strumenti di lavoro

È possibile impostare dei tasti modificatori, tramite i quali accedere a una funzione alternativa durante l'utilizzo di uno strumento di lavoro.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Modifica > Modificatori degli strumenti di lavoro**.



2. Selezionare un'opzione dall'elenco **Categorie** e individuare l'azione per la quale si intende cambiare il tasto modificatore.
3. Nell'elenco **Azione**, selezionare l'azione desiderata.
4. Tenere premuti i tasti modificatori desiderati e fare clic su **Assegna**.

NOTA

Se il tasto modificatore premuto è già assegnato a un altro strumento, è possibile decidere di sostituirlo. Se si dà conferma, l'altro strumento rimane senza alcun tasto modificatore assegnato.

5. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

I tasti modificatori per quella azione vengono sostituiti.

Personalizzazione

In Cubase è possibile definire l'aspetto di specifici elementi.

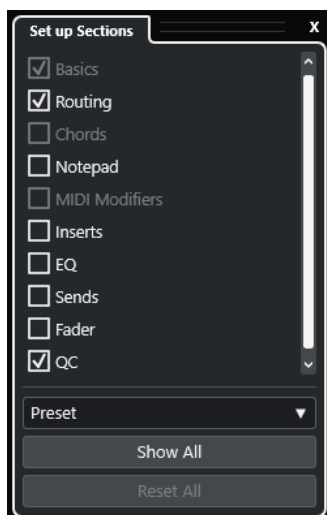
LINK CORRELATI

[Pannelli delle configurazioni](#) a pag. 918

Pannelli delle configurazioni

I pannelli delle configurazioni sono disponibili per la **Barra di trasporto**, le barre degli strumenti di lavoro, le linee info o l'**Inspector**. Essi consentono di specificare quali elementi sono visibili/nascosti e in quale ordine questi vengono visualizzati. È possibile salvare e richiamare i preset delle diverse configurazioni.

- Per configurare ad esempio le sezioni per l'**Inspector**, fare clic-destro su un'area vuota dell'**Inspector** e selezionare **Configurazione delle sezioni**.



Opzioni delle sezioni

Consentono di attivare/disattivare l'opzione relativa alla sezione che si desidera visualizzare/nascondere.

Preset

Consente di salvare le impostazioni sotto forma di preset.

Mostra tutto

Visualizza tutte le sezioni.

Reinizializza tutto

Consente di ripristinare le impostazioni predefinite.

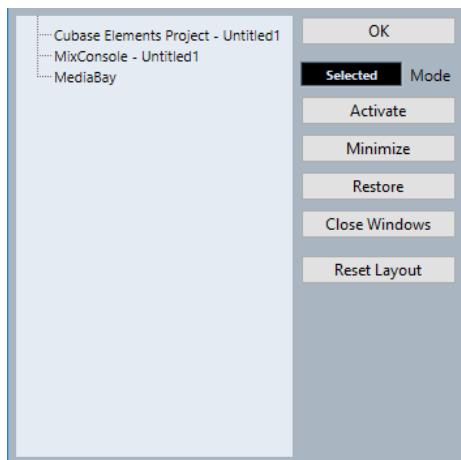
NOTA

È possibile modificare l'ordine delle sezioni trascinandole verso l'alto o verso il basso nell'elenco.

Finestra di dialogo Finestre

La finestra di dialogo **Finestre** consente di gestire le finestre aperte in Cubase.

- Per aprire la finestra di dialogo **Finestre**, selezionare **Finestra > Finestre**.



La finestra di dialogo elenca tutte le finestre e gli editor aperti. Sono disponibili le seguenti opzioni:

OK

Chiude la finestra di dialogo.

Modalità

Consente di selezionare una modalità per la funzione.

- **Selezionato**
Agisce solo sulla finestra selezionata.
- **A cascata**
Agisce anche sulle finestre associate, come ad esempio gli editor di una finestra progetto.
- **Tutto**
Agisce su tutte le finestre.

Attiva

Attiva la finestra selezionata.

Minimizza

Minimizza la finestra selezionata o tutte le finestre.

Ripristina

Ripristina la finestra selezionata o tutte le finestre.

Chiudi finestre

Chiude la finestra selezionata o tutte le finestre.

Reinizializza layout

Reinizializza il layout della finestra selezionata.

Posizione di salvataggio delle impostazioni

Sono disponibili diverse opzioni per la personalizzazione di Cubase. Mentre alcune delle 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 salvare una copia di backup dei propri file delle preferenze una volta impostata la configurazione desiderata. Ciò garantisce che, 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\\AppData\Roaming\Steinberg\\”.
Nel menu Start, è disponibile un comando rapido per questa cartella.
- In macOS, i file delle preferenze vengono salvati alla seguente posizione /Library/Preferences/<nome del programma>/ sotto la propria directory home.
Il percorso completo è: /Utenti/<nome utente>/Library/Preferences/<nome del programma>/.

NOTA

Il file RAMpresets.xml, contenente numerose impostazioni dei preset, viene salvato all'uscita dal programma.

NOTA

Le funzioni del programma che non sono in uso nel progetto, come le dissolvenze incrociate, oppure le configurazioni, come ad esempio i pannelli, non vengono salvate.

Aggiornamento da una versione precedente di Cubase

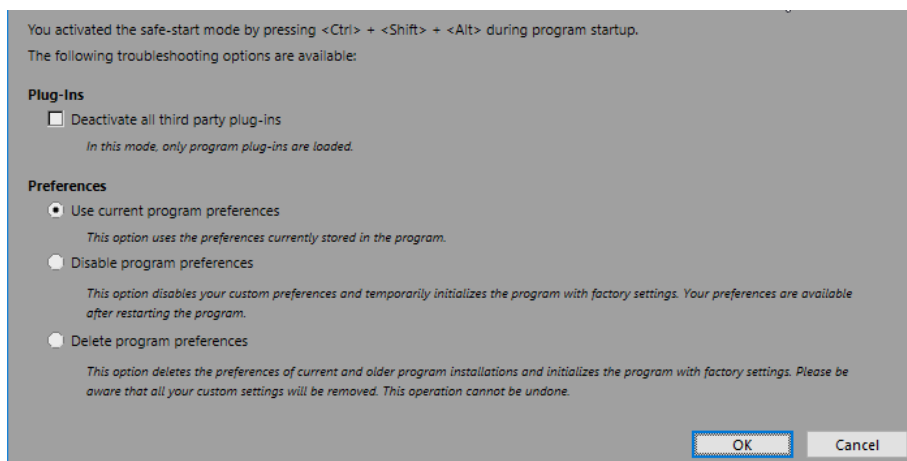
Se si sta eseguendo l'aggiornamento da Cubase 6 o superiore, la maggior parte delle impostazioni personalizzate delle installazioni precedenti vengono trasferite automaticamente nella nuova versione di Cubase.

Se la versione precedente di Cubase è meno recente rispetto a Cubase 6, le relative impostazioni vengono eliminate e vengono applicate le impostazioni predefinite della nuova versione di Cubase.

Finestra di dialogo Modalità provvisoria

La finestra di dialogo **Modalità provvisoria** offre diverse opzioni per la risoluzione dei problemi.

- Per aprire la finestra di dialogo **Modalità provvisoria**, avviare Cubase e tenere premuto **Ctrl/Cmd - Shift - Alt/Opt**.



Nella sezione **Plug-in** sono disponibili le seguenti opzioni:

Disattiva tutti i plug-in di terze parti

Disabilita in maniera temporanea tutti i plug-in di terze parti. Dopo l'avvio, sono disponibili solamente i plug-in di Steinberg.

Nella sezione **Preferenze** sono disponibili le 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 apre il programma con le impostazioni di fabbrica.

Elimina le preferenze del programma

Elimina le preferenze correnti e apre il programma con le impostazioni di fabbrica. Questo processo non può essere annullato. Questo vale per tutte le versioni di Cubase installate sul proprio computer.

LINK CORRELATI

[Disabilitazione dei plug-in di terze parti](#) a pag. 922

[Disabilitazione delle preferenze](#) a pag. 921

Disabilitazione delle preferenze

Impostazioni incoerenti delle **Preferenze** possono impedire il corretto funzionamento di Cubase. Nel caso in cui vengano riscontrati problemi, salvare il progetto e riavviare Cubase. Disabilitare o eliminare le **Preferenze** correnti e ripristinare le impostazioni di fabbrica.

PROCEDIMENTO

1. Chiudere Cubase.
2. Avviare Cubase e tenere premuto **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Shift**.
3. Nella sezione **Preferenze** della finestra di dialogo **Modalità provvisoria**, attivare una delle opzioni relative alla risoluzione dei problemi.
 - **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 apre il programma con le impostazioni di fabbrica.
 - **Elimina le preferenze del programma**

Elimina le preferenze correnti e apre il programma con le impostazioni di fabbrica. Questo processo non può essere annullato. Si noti che questo vale per tutte le versioni di Cubase installate sul proprio computer.

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

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Se il programma funziona bene con le preferenze disabilitate, considerare la possibilità di eliminare e reinizializzare le preferenze.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Modalità provvisoria](#) a pag. 920

[Preferenze](#) a pag. 928

Disabilitazione dei plug-in di terze parti

Nel caso in cui Cubase non dovesse avviarsi o se risulta impossibile caricare un progetto, è molto probabile che la causa sia un plug-in di terze parti. Per verificare se è questa la causa del problema, disabilitare i plug-in di terze parti all'avvio.

PROCEDIMENTO

1. Chiudere Cubase.
 2. Avviare Cubase e tenere premuto **Ctrl/Cmd - Alt/Opt - Shift**.
 3. Nella sezione **Plug-in** della finestra di dialogo **Modalità provvisoria**, attivare l'opzione **Disattiva tutti i plug-in di terze parti**.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Dopo l'avvio sono disponibili solamente i plug-in di Steinberg, mentre i plug-in di terze parti sono temporaneamente disabilitati.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Modalità provvisoria](#) a pag. 920

Ottimizzazione delle prestazioni audio

Per sfruttare appieno tutte le capacità del proprio sistema Cubase in termini di prestazioni audio, è possibile ottimizzare alcune impostazioni specifiche.

NOTA

Per maggiori dettagli e informazioni aggiornate sui requisiti di sistema e sulle proprietà hardware, visitare il sito web di Steinberg.

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. Una definizione accurata di cosa renda 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 in varie fasi dei processi di registrazione e riproduzione in un computer. Più grandi sono queste porzioni e maggiore è il loro numero, tanto più elevata sarà la latenza.

Elevati valori di latenza costituiscono un vero problema quando si suonano dei 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'unità hardware audio utilizzata, 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 le unità hardware audio utilizzate.

Unità hardware audio e driver

Le unità hardware utilizzate e i relativi driver possono influire sulle prestazioni del sistema. Un driver programmato in maniera non adeguata può ridurre le prestazioni del computer. Tuttavia, quando si tratta di latenza, la scelta di un driver adatto può fare la differenza.

NOTA

Si raccomanda di usare sempre unità hardware audio dotate 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 macOS, una periferica hardware audio dotata di driver appositamente realizzati per macOS (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 trasmesso 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 ridotti 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 **Studio > Configurazione dello studio**.
 2. Dall'elenco **Periferiche**, selezionare il driver dell'unità hardware audio utilizzata.
 3. Fare clic su **Pannello di controllo**.
 4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Windows: Regolare la dimensione del buffer nella finestra di dialogo che si apre.
 - macOS: Regolare la dimensione del buffer nella finestra di dialogo **CoreAudio Device Settings**.
-

La funzione multi processore

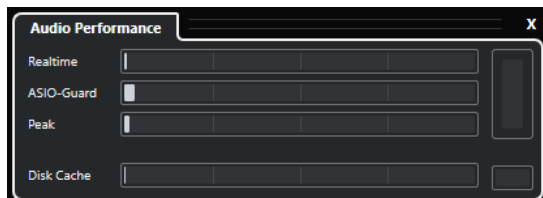
La funzione multi processore permette di distribuire il carico di processamento in maniera equa su tutte le CPU disponibili, consentendo a Cubase di sfruttare appieno la potenza combinata di più processori.

La funzione multi processore è attivata come impostazione predefinita. La relativa opzione è disponibile nella finestra di dialogo **Configurazione dello studio** (pagina **Sistema audio**).

Pannello delle prestazioni audio

Il pannello **Prestazioni audio** visualizza il carico di processamento audio e la velocità di trasferimento dell'hard disk. È qui possibile assicurarsi ad esempio che l'aggiunta di effetti o plug-in non comporti l'insorgere di problemi o di cali di prestazioni.

- Per aprire il pannello **Prestazioni audio**, selezionare **Studio > Prestazioni audio**.



Realtime

Mostra il carico medio di tutti i processi audio in tempo reale.

ASIO-Guard

Mostra il carico medio dei processi che possono essere pre-processati.

NOTA

Il pre-processamento ha effetto solamente se si attiva la funzione **Attiva ASIO-Guard** nella pagina **Sistema audio** della finestra di dialogo **Configurazione dello studio**.

Picco

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.

Sovraccarico di processamento

L'indicatore di sovraccarico in alto a destra indica i dropout. Le interruzioni del flusso audio possono verificarsi se il carico di processamento supera il 100% o se il motore audio viene riavviato a causa del rilevamento interno di un ritardo di processamento eccessivo. Ciò può verificarsi ad esempio se il buffer di pre-processamento gira a vuoto a causa del carico in tempo reale che supera i limiti.

Se si dovesse illuminare l'indicatore di sovraccarico, ridurre il numero di moduli di equalizzazione, di effetti attivi e di canali audio riprodotti contemporaneamente. È inoltre possibile attivare la funzione ASIO-Guard.

Disk Cache

Indica il carico di trasferimento dati dell'hard disk.

Sovraccarico cache 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 le tracce selezionate** per ridurre il numero di tracce riprodotte. Se ciò non fosse sufficiente, potrebbe essere necessario dotarsi di un hard disk più veloce. Per reinizializzare l'indicatore di sovraccarico, fare clic sul rispettivo display. Nella categoria **Prestazioni audio** dei **Comandi da tastiera** è possibile assegnare un comando da tastiera per questa funzione.

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.

LINK CORRELATI

[Pagina Sistema audio](#) a pag. 17

[ASIO-Guard](#) a pag. 926

[Indicatore delle prestazioni audio](#) a pag. 44

[Le sezioni della barra di trasporto](#) a pag. 199

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. Questo consente di avere meno problemi di drop-out e la capacità di processare un numero maggiore di tracce o plug-in, oltre a poter utilizzare buffer di dimensioni minori.

Latenza ASIO-Guard

Livelli ASIO-Guard elevati 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 **Studio > Gestione dei plug-in VST** e si fa clic su **Visualizza le 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 di uno strumento MIDI o di un 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.

LINK CORRELATI

[Impostazioni del percorso dei plug-in VST 2](#) a pag. 576

[Pannello delle prestazioni audio](#) a pag. 925

Attivazione della funzione ASIO-Guard

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Studio > Configurazione dello studio**.
2. Dall'elenco delle **Periferiche**, selezionare **Sistema audio**.
3. Attivare l'opzione **Attiva ASIO-Guard**.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se si attiva l'opzione **Attiva il multiprocessing**.

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.

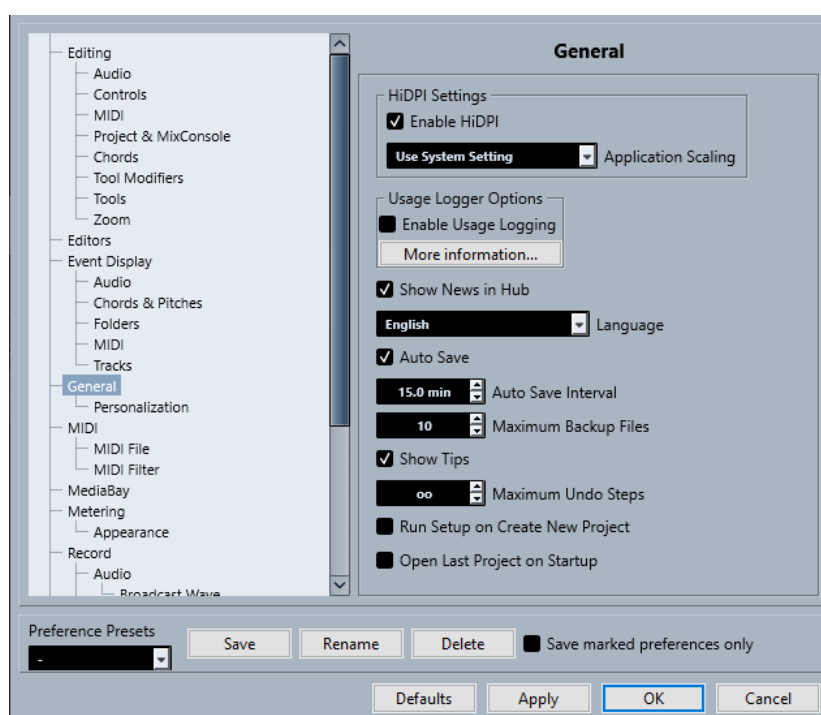
Preferenze

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 **Modifica > Preferenze**.



Oltre alle impostazioni specifiche per ciascuna voce dell'elenco, questa finestra di dialogo contiene le seguenti opzioni:

Preset delle preferenze

Consentono 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 includere nel preset.

Reinizializza

Riporta le opzioni nella pagina attiva alle relative impostazioni predefinite.

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.

Salvataggio dei preset delle preferenze

È possibile salvare impostazioni complete o parziali delle preferenze sotto forma di preset.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, apportare le modifiche desiderate.
 2. Fare clic su **Salva** nella sezione inferiore-sinistra della finestra di dialogo.
 3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Le proprie impostazioni personalizzate saranno ora disponibili nel menu a tendina **Preset**.

Salvataggio delle impostazioni parziali delle preferenze

È possibile salvare delle impostazioni parziali delle preferenze. Questa funzionalità è utile ad esempio nel caso in cui sono state definite delle impostazioni relative esclusivamente a un particolare progetto o situazione. Applicando un preset di preferenze parziali cambiano solo le impostazioni salvate. Tutte le altre preferenze rimangono immutate.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, apportare le modifiche desiderate.
2. Attivare l'opzione **Salva solamente le preferenze selezionate**.

Nell'elenco delle preferenze viene visualizzata la colonna **Salva**.

General	
Personalization	
MIDI	X
MIDI File	X
MIDI Filter	X

3. Fare clic sulla colonna **Salva** in corrispondenza delle pagine delle preferenze che si desidera salvare.
 4. Fare clic su **Salva** nella sezione inferiore-sinistra della finestra di dialogo.
 5. 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**.

Modifica

'Modifica solo'/'Registrazione in solo negli editor MIDI' riflette il focus

Sospende le funzioni **Registra nell'editor** ed **Editor in modalità solo** nell'editor MIDI se la **Finestra progetto** ha il focus.

Visualizza un messaggio di allerta prima di eliminare le tracce non vuote

Se si eliminano delle tracce che non sono vuote, compare un messaggio di allerta.

Seleziona la traccia con un clic in background

Consente di selezionare una traccia facendo clic sullo sfondo del riquadro di visualizzazione degli eventi.

Seleziona automaticamente gli eventi sotto al cursore

Vengono automaticamente selezionati tutti gli eventi che si trovano sotto il cursore di progetto presenti nella **Finestra progetto** o in un editor.

Il ciclo segue la selezione dell'intervallo

Imposta il localizzatore sinistro alla posizione iniziale e il localizzatore destro alla posizione finale di un intervallo selezionato.

Elimina sovrapposizioni

Elimina le sezioni sovrapposte, quindi nascoste, degli eventi che si sovrappongono. Tenere premuto **Shift** durante lo spostamento degli eventi per ignorare questa impostazione.

Le parti ottengono i nomi delle tracce

Gli eventi assumono automaticamente i nomi delle tracce nelle quali vengono spostati.

Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce

Utilizza i tasti **Freccia su** / **Freccia giù** per la selezione delle tracce e non per la selezione degli eventi o delle parti.

La selezione delle tracce segue la selezione degli eventi

Seleziona automaticamente la traccia corrispondente se si seleziona un evento nella **Finestra progetto**.

Livello di riduzione dell'automazione

Consente di rimuovere tutti gli eventi di automazione superflui. Un valore pari allo 0 % rimuove solamente i punti di automazione ripetuti. Un valore 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

Consente di visualizzare la traccia di automazione durante la scrittura dei parametri di automazione. 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

Fa in modo che gli eventi di automazione seguano automaticamente lo spostamento, la duplicazione, la copia o l'incollaggio di un evento o di una parte nella traccia. Questa funzione semplifica la definizione dell'automazione relativa a uno specifico evento o a una determinata parte piuttosto che a una posizione specifica nel progetto.

Ritardo nel trascinamento

Consente di impostare un ritardo in ms che viene utilizzato quando si spostano gli eventi. Questa funzionalità è utile per evitare di spostare accidentalmente gli eventi cliccandoci sopra nella **Finestra progetto**.

Modifica - Audio

Tratta gli eventi audio in mute come eventi eliminati

Consente di riprodurre l'evento nascosto di due eventi audio sovrapposti quando si mette in mute l'evento superiore.

Utilizza la rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze

Consente di utilizzare la rotellina del mouse per modificare il volume e le dissolvenze degli eventi.

- Muovendo la rotellina del mouse, viene spostata verso l'alto o il basso la curva di volume dell'evento.
- Tenendo premuto **Shift** mentre si muove la rotellina del mouse, vengono spostate le curve delle dissolvenze.
- Se si posiziona il puntatore del mouse nella metà sinistra dell'evento, viene spostato il punto terminale del fade-in.
- Se si posiziona il puntatore del mouse nella metà destra dell'evento, viene spostato il punto iniziale del fade-out.

Quando vengono importati i file audio

Determina ciò che accade quando si importa un file audio.

- **Apri le opzioni**
Apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere se copiare il file nella cartella audio e/o convertirlo utilizzando le impostazioni del progetto.
- **Usa le impostazioni**
Utilizza le impostazioni predefinite per l'importazione dell'audio.

Rimuovi regioni/hitpoint da tutti i processi offline

Rimuove le regioni/gli hitpoint degli intervalli audio quando si esegue il processamento offline.

Processamento di clip condivise

Determina ciò che accade quando si applica il processamento a una clip condivisa che è utilizzata da più di un evento nel progetto.

- **Apri le opzioni**
Apre la 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**
Crea una nuova versione di editing della clip e applica il processamento a questa versione, senza che venga modificata la clip originale.
- **Processa la clip esistente**
Applica il processamento alla clip esistente. Questa funzione agisce su tutti gli eventi che suonano quella clip.

Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint

Abilita l'individuazione automatica degli hitpoint per i file audio importati o registrati.

Algoritmo di warp predefinito

Imposta l'algoritmo di warp utilizzato per le nuove clip audio nel progetto.

Modifica - Accordi

Gli accordi con simbolo 'X' mettono in mute le note nelle tracce che sono in modalità 'Segui la traccia accordi'

Silenzia la riproduzione quando si riproduce una traccia che segue la traccia accordi e il cursore raggiunge un evento accordo non definito (accordo X).

Disabilita il 'feedback acustico' durante la riproduzione

Disabilita la funzione **Feedback acustico** durante la riproduzione. Ciò fa in modo che gli eventi accordo non vengano attivati due volte.

Nascondi le note in mute negli editor

Nasconde le note che vengono messe in mute in conseguenza del fatto che la rispettiva traccia MIDI segue la traccia accordi.

Modifica - Controlli

Modalità Casella di valori/TimeControl

Consente di selezionare la modalità preferita di controllo dei campi valori.

- **Inserimento del testo con clic-sinistro**
Con un clic si apre un riquadro per l'esecuzione delle modifiche.
- **Incremento/Decremento con clic-sinistro e clic-destro**
Un clic riduce il valore, un clic-destro lo aumenta. Un doppio-clic consente di inserire i valori manualmente.
- **Incremento/Decremento con clic-sinistro e trascinamento**
Facendo clic e trascinamento verso l'alto o verso il basso viene regolato il valore. Un doppio-clic consente di inserire i valori manualmente.

Funzionamento dei potenziometri

Consente di selezionare la modalità preferita di controllo dei potenziometri.

- **Circolare**
Le impostazioni vengono modificate con un clic e trascinamento in senso circolare. Un clic in un punto qualsiasi lungo il bordo dell'encoder provoca la modifica immediata dell'impostazione.
- **Circolare relativo**
Un clic e trascinamento in un punto qualsiasi dell'encoder modifica l'impostazione corrente. Non è necessario fare clic sull'esatta posizione.
- **Lineare**
Facendo clic su un encoder ed eseguendo un trascinamento verso l'alto/il basso oppure verso destra/sinistra, viene regolato il valore.

Funzionamento dei cursori

Consente di selezionare la modalità preferita di controllo dei cursori.

- **Salto**
Facendo clic in un punto qualsiasi di un cursore, la maniglia del cursore viene spostata in quella posizione.
- **Tocca (Controllo)**

Facendo clic e trascinamento su una maniglia di un cursore, viene regolato il valore.

- **Rampa**
Facendo clic e trascinamento su un cursore, la maniglia si sposta in maniera omogenea nella nuova posizione.
- **Relativo**
Facendo clic e trascinando verso l'alto o verso il basso, l'impostazione viene modificata in base all'entità del trascinamento e non al punto di clic.

Modifica - MIDI

Seleziona i controller nell'intervallo delle note: Utilizza il contesto delle note esteso

Tiene in considerazione il contesto delle note esteso quando si spostano le note insieme ai rispettivi controller. Ciò significa che vengono spostati anche i controller compresi tra l'ultima nota selezionata e la nota successiva o la fine della parte.

Sovrapposizione del legato

Consente di definire una sovrapposizione per la funzione **Legato**. La funzione **Legato** consente di estendere le note MIDI in modo che raggiungano le note successive.

Un valore di sovrapposizione di 0 tick fa in modo che ciascuna nota selezionata si estenda fino a raggiungere esattamente la nota successiva. Un valore positivo fa sovrapporre le note del numero di tick specificato. Un valore negativo genera un lieve spazio vuoto tra le note.

Modalità legato: Solamente tra le note selezionate

Regola la durata delle note selezionate in modo che raggiungano la successiva nota selezionata.

Separa gli eventi MIDI

Separa gli eventi MIDI quando si separa una parte MIDI nella **Finestra progetto** e la posizione di separazione interseca gli eventi MIDI. Vengono in tal modo create anche delle nuove note all'inizio della seconda parte.

Separa i controller MIDI

Separa i controller MIDI quando si separa una parte MIDI nella **Finestra progetto** e la parte contiene un controller. Se il valore del controller alla posizione di separazione non è zero, viene inserito un nuovo evento controller dello stesso tipo e il valore viene inserito alla posizione di separazione all'inizio della seconda parte.

NOTA

Se si separa semplicemente una parte e si riproduce il risultato che si ottiene, il tutto suona 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.

Intervallo di visualizzazione ad alta risoluzione

Consente di definire l'intervallo di visualizzazione per i valori di velocity, control change, pan, aftertouch, poly pressure e pitchbend.

Conteggio decimale ad alta risoluzione

Consente di definire le posizioni dei decimali per i valori di velocity, control change, pan, aftertouch, poly pressure e pitchbend.

Modifica - Progetto e MixConsole

Seleziona il canale/la traccia se è attivata la funzione 'Solo'

Seleziona i canali/le tracce quando si fa clic sul rispettivo pulsante **Solo**.

Seleziona il canale/la traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta

Seleziona i canali/le tracce quando si fa clic sul rispettivo pulsante **Modifica la configurazione dei canali**.

Scorri fino alla traccia selezionata

Scorre l'elenco tracce quando si seleziona un canale della **MixConsole** e la rispettiva traccia è fuori dalla visualizzazione corrente.

Scorrimento: Disattiva la modifica dei parametri con la rotellina del mouse

Consente di scorrere le sezioni dei canali nella **MixConsole** e nella scheda **Canale** della **Finestra progetto** utilizzando la rotellina del mouse. Se questa opzione è attivata, non è possibile utilizzare la rotellina di scorrimento per apportare modifiche ai parametri.

Abilita la registrazione per le tracce MIDI selezionate

Abilita la registrazione per le tracce MIDI quando le si seleziona.

Abilita la registrazione per le tracce audio selezionate

Abilita la registrazione per le tracce audio quando le si seleziona.

Attiva lo stato di 'Solo' per le tracce selezionate

Mette in solo le tracce quando le si seleziona.

Estendi la traccia selezionata

Estende una traccia quando la si seleziona. Se si seleziona una traccia differente, questa viene estesa, mentre la traccia precedentemente selezionata viene visualizzata nella propria dimensione originale.

Modifica - Modificatori degli strumenti di lavoro

I modificatori degli strumenti di lavoro predefiniti sono organizzati in categorie.

Categorie	Azione	Modificatori
Controlli	Riporta al valore predefinito	Ctrl/Cmd
Trascinamento	Forza la direzione	Ctrl/Cmd
	Copia	Alt/Opt
	Copia condivisa	Alt/Opt - Shift
Strumento di lavoro Disegno	Rinomina l'evento marker	Shift
Strumento di lavoro Cancella	Elimina altri eventi	Alt/Opt
Strumento di lavoro Incolla	Incolla tutti gli eventi seguenti	Alt/Opt

Categorie	Azione	Modificatori
Linea info	Regola tutti gli eventi sullo stesso valore	Ctrl/Cmd
Strumento di lavoro Intervallo	Escludi riga	Ctrl/Cmd
	Selezione globale verticale	Ctrl/Cmd - Shift
Strumento di lavoro Seleziona	Modifica velocity	Ctrl/Cmd - Shift
	Imposta la posizione del cursore	Alt/Opt - Shift
	Sposta il contenuto dell'evento	Ctrl/Cmd - Alt/Opt
	Dividi l'evento	Alt/Opt
Ridimensiona	Regola tutti gli eventi sullo stesso valore	nessuna assegnazione predefinita
	Disattiva l'agganciamento	Ctrl/Cmd
	Ripeti evento	Alt/Opt
	Ridimensionamento con dissolvenza	Ctrl/Cmd - Alt/Opt
	Modifica della durata	nessuna assegnazione predefinita
Strumento di lavoro Separa	Separazione multipla	Alt/Opt
Strumento di lavoro Tronca	Forza la direzione	Ctrl/Cmd
	Inizio	Alt/Opt

Modifica - Modificatori degli strumenti di lavoro

È possibile modificare i tasti modificatori degli strumenti di lavoro predefiniti.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un'opzione dall'elenco **Categorie**.
 2. Selezionare l'azione per la quale si intende modificare i tasti modificatori nell'elenco **Azione**.
 3. Sulla tastiera del computer, tenere premuti i tasti modificatori e fare clic su **Assegna**.
-

RISULTATO

Gli attuali tasti modificatori vengono sostituiti. Se per questo strumento di lavoro sono già assegnati dei tasti modificatori, il programma chiede se si intende sostituirli.

Modifica - Strumenti di lavoro

Visualizza la casella degli strumenti con un clic-destro

Apri una casella degli strumenti quando si fa clic-destro nel riquadro di visualizzazione degli eventi e negli editor. Per aprire il menu contestuale al posto della casella degli strumenti, premere uno qualsiasi dei tasti modificatori durante il clic-destro.

Cursore reticolo

Consente di configurare i colori per la linea del cursore reticolo, oltre a definirne la larghezza. È anche possibile visualizzare un contorno per il cursore reticolo.

Cursore di selezione dell'intervallo

Consente di configurare i colori per la linea del cursore di selezione dell'intervallo, oltre a definirne la larghezza. È anche possibile visualizzare un contorno per il cursore.

Strumento 'Selezione oggetto': Visualizza informazioni supplementari

Visualizza la posizione attuale del puntatore e il nome della traccia e dell'evento sul quale si sta puntando quando si utilizza lo strumento **Selezione oggetto** nel riquadro di visualizzazione degli eventi della **Finestra progetto**.

Visualizza una notifica quando la modalità dello strumento viene cambiata con un comando da tastiera

Consente di visualizzare una notifica quando si cambia la modalità dello strumento utilizzando un comando da tastiera.

Modifica - Zoom

Ingrandimento rapido

Ridisegna il contenuto delle parti e degli eventi solamente dopo che è terminata la modifica del fattore di ingrandimento. Questa funzionalità è utile se il ridisegno dello schermo risulta particolarmente lento sul proprio sistema.

Usa l'inizio della selezione come punto di ancoraggio per lo zoom

Attivare questa opzione per utilizzare l'inizio della selezione come punto di ancoraggio durante lo zoom con i cursori di zoom orizzontali o i comandi da tastiera corrispondenti. Se questa opzione è disattivata, come punto di ancoraggio viene invece utilizzata la posizione del cursore di progetto.

Ingrandisci durante il posizionamento nella scala temporale

Consente di aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento facendo clic sul righello ed eseguendo un trascinamento verso il basso o verso l'alto.

Modalità standard dello strumento 'Zoom': Solo zoom in orizzontale

Quando si esegue un'operazione di zoom con lo strumento **Zoom** viene eseguito uno zoom sulla finestra in orizzontale, senza modificare l'altezza della traccia.

Editor

Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map

Visualizza i simboli delle note di batteria nelle parti sulle tracce MIDI alle quali sono assegnate delle drum map. Le parti vengono automaticamente aperte nell'**Editor delle percussioni** quando si fa doppio-clic. Questa opzione sovrascrive l'impostazione **Editor MIDI predefinito**.

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**. 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.

Il contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento

Gli editor aperti visualizzano gli eventi che sono selezionati nella **Finestra progetto**.

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.

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 i nomi degli eventi

Visualizza i nomi sulle parti e gli eventi.

Nascondi i nomi troncati degli eventi

Nasconde i nomi degli eventi se sono troppo lunghi.

Mostra sovrapposizioni

Determina come vengono visualizzati gli eventi sovrapposti.

Aumenta l'intensità della griglia

Imposta l'intensità delle linee della griglia visualizzate.

Opacità degli eventi in corso di modifica

Imposta l'opacità degli eventi sovrapposti quando li si sposta.

Opacità dell'evento

Regola l'opacità dello sfondo dell'evento.

NOTA

- Se si riduce l'opacità di un evento, potrebbe essere utile aumentare la **Luminosità delle forme d'onda** per gli eventi audio o la **Luminosità delle note** per gli eventi MIDI.
- La riduzione dell'opacità potrebbe diminuire la reattività dell'interfaccia utente.

Visualizza i dati a partire da questa impostazione di altezza della traccia

Determina a partire da quale altezza i contenuti delle tracce vengono visualizzati.

Visualizza i nomi a partire da questa impostazione di altezza della traccia

Determina a partire da quale altezza i nomi delle tracce vengono visualizzati.

LINK CORRELATI

[Luminosità delle forme d'onda](#) a pag. 938

[Luminosità delle note](#) a pag. 940

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Audio

Aggiungi il nome della clip al nome dell'evento

Aggiunge il nome della clip tra parentesi al nome dell'evento visualizzato.

Interpola le forme d'onda audio

Interpola i valori dei campioni in modo da formare delle curve quando si esegue un ingrandimento pari a un campione per pixel o meno.

Mostra sempre le curve di volume degli eventi

Visualizza le curve di volume degli eventi, indipendentemente dal fatto che gli eventi siano o meno selezionati.

Visualizza le forme d'onda

Visualizza le forme d'onda per gli eventi audio.

Visualizza gli hitpoint sugli eventi selezionati

Visualizza gli hitpoint per gli eventi audio selezionati.

Luminosità delle forme d'onda

Imposta la luminosità delle forme d'onda.

Intensità del contorno delle forme d'onda

Imposta l'intensità del contorno delle forme d'onda.

Luminosità delle maniglie delle dissolvenze

Imposta la luminosità delle linee delle dissolvenze per gli eventi audio.

Modulazione dei colori di fondo

Lo sfondo delle forme d'onda audio riflette le dinamiche delle forme d'onda stesse.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Accordi e altezze

Notazione dell'altezza

- **Nomi delle note**
Consente di definire come vengono visualizzati i simboli degli accordi. È possibile selezionare l'opzione **Inglese**, **Tedesco**, o **Solfeggio**.
- **Schema di assegnazione nomi**
Consente di determinare come vengono visualizzati i nomi delle note MIDI negli editor e in altre parti del programma.
- **Visualizza 'Bb' come 'B'**
Visualizza 'B' come nome dell'altezza. Questa opzione è disponibile solamente se è stata selezionata l'opzione **Inglese** nel menu a tendina **Nomi delle note**.
- **Visualizza 'B' come 'H'**
Visualizza 'H' come nome dell'altezza. Questa opzione è disponibile solamente se è stata selezionata l'opzione **Inglese** nel menu a tendina **Nomi delle note**.
- **Enarmonici dalla traccia accordi**
Utilizza gli eventi accordo nella traccia accordi per determinare se le note enarmonicamente equivalenti nell'**Editor dei tasti** e nell'**Editor elenco** vengono visualizzati come diesis o bemolle.

Carattere degli accordi

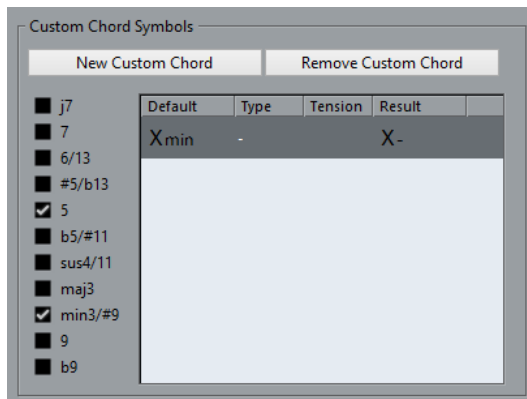
Consente di specificare un carattere per tutti i simboli degli accordi.

Simboli di accordo

Consente 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

Consente di modificare i simboli di accordo predefiniti utilizzati nella traccia accordi, per i chord pad e nell'**Editor delle partiture**.



- L'opzione **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 sulle colonne **Tipo** e **Tensione** e inserire il proprio simbolo personalizzato.

NOTA

È necessario definire dei simboli personalizzati per ciascun insieme di tensioni.

- La colonna **Risultato** offre un'anteprima della visualizzazione degli accordi.
- 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 **Xmin** 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 degli eventi

Visualizza i dettagli degli eventi anziché 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**
Visualizza sempre i dettagli degli eventi o i blocchi di dati.
- **Non visualizzare mai i dati**
Non visualizza nulla.

- **Nascondi i dati quando la traccia è espansa**
Nasconde gli eventi quando si aprono le tracce cartella.

Riquadro di visualizzazione degli eventi - MIDI

Visualizzazione delle parti

Modalità dati nelle parti

Determina se e come vengono visualizzati gli eventi nelle parti MIDI. 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

Visualizza gli eventi non-nota come ad esempio i controller, nelle parti MIDI.

Luminosità delle note

Imposta la luminosità degli eventi nota.

Luminosità dei controller

Imposta la luminosità degli eventi controller.

Riquadro di visualizzazione degli eventi nell'editor

Intensità degli eventi nota inattivi

Consente di impostare l'intensità per gli eventi nota inattivi.

LINK CORRELATI

[Utilizza l'Editor delle percussioni quando è assegnata una drum map](#) a pag. 936

Riquadro di visualizzazione degli eventi - Tracce

Ampiezza predefinita dei nomi delle tracce

Imposta l'ampiezza predefinita dei nomi per tutti i tipi di traccia.

Spessore del carattere dei nomi delle tracce

Imposta lo spessore del carattere per tutti i nomi delle tracce.

Generale

La pagina **Generale** contiene una serie di impostazioni a carattere generale per la configurazione dell'interfaccia utente del programma. È possibile impostare i parametri in modo che si adattino al proprio stile di lavoro.

Abilita HiDPI (solo Windows)

Abilita la risoluzione appropriata per garantire che la visualizzazione dell'interfaccia utente di Cubase sia nitida e precisa sui display ad alta risoluzione con i fattori di ridimensionamento supportati del 100%, 125%, 150%, 175% e 200%.

NOTA

Altri fattori di ridimensionamento come il 133% non sono supportati.

Il menu **Ridimensionamento dell'applicazione** consente di ridimensionare l'interfaccia utente di Cubase in relazione all'impostazione di ridimensionamento del sistema Windows.

NOTA

In macOS, è possibile disabilitare il supporto per la modalità HiDPI nella cartella dell'applicazione di Cubase, selezionando **Ottieni informazioni e Apri in bassa risoluzione**.

Opzioni di registrazione dell'utilizzo

Se si attiva questa opzione, Cubase raccoglie le informazioni di utilizzo e le scrive in un file di log, che è possibile trovare nella seguente posizione:

- In Windows: \Utenti\In macOS: \Utenti\

L'attivazione di questa opzione per la scrittura di tale file e l'invio del file al team di supporto di Steinberg può essere utile nel caso in cui Cubase dovesse arrestarsi in modo inatteso e i file di dump di arresto anomalo del sistema non forniscano sufficienti informazioni.

Per impostazione predefinita, l'opzione **Abilita la registrazione dell'utilizzo** è disattivata. Si raccomanda di disattivarla quando non risulta necessaria.

Visualizza le news nell'Hub

Consente di visualizzare/nascondere la sezione **News** nell'**Hub**.

Lingua

Consente di selezionare la lingua visualizzata nell'applicazione. Dopo aver cambiato la lingua, affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare Cubase.

Salvataggio automatico

Salva automaticamente delle copie di backup di tutti i progetti aperti che presentano delle modifiche non salvate. I file di backup sono chiamati Nome.bak, dove «Nome» corrisponde al nome del progetto. Le copie di backup vengono 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 da creare. Quando viene raggiunto il numero massimo di file di backup, i file esistenti vengono sovrascritti a partire dal file più vecchio.

Mostra suggerimenti

Visualizza una descrizione comando di spiegazione quando si posiziona il puntatore del mouse sopra un'icona o un pulsante in Cubase.

Numero massimo di annullamenti

Consente di specificare il numero massimo di livelli di annullamento consentiti.

Avvia la configurazione quando si crea un nuovo progetto

Apri la finestra di dialogo **Configurazione del progetto** ogni volta che si crea un nuovo progetto.

Apri l'ultimo progetto all'avvio

Consente di aprire il progetto salvato più di recente all'avvio di Cubase.

LINK CORRELATI

[Hub di Cubase](#) a pag. 90

Generale - Personalizzazione

Nome predefinito dell'autore

Consente di specificare il nome di un autore che viene utilizzato per impostazione predefinita per i nuovi progetti. Questo nome viene incluso sotto forma di meta dati quando vengono esportati dei file audio contenenti delle informazioni iXML.

Nome della casa di produzione predefinita

Consente di specificare il nome di una casa di produzione che viene utilizzato per impostazione predefinita per i nuovi progetti. Questo nome viene 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.

Supporto MIDI-CI

Consente di abilitare il rilevamento automatico e la configurazione dei dispositivi MIDI-CI.

MIDI thru attivo

Imposta tutte le tracce MIDI abilitate alla registrazione o che hanno la funzione di monitoraggio attivata in modo da generare 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.

Reinizializza in caso di arresto

Imposta Cubase in modo da inviare in caso di arresto dei messaggi di MIDI reset (reinizializzazione MIDI), inclusi i messaggi note-off e reset dei controller.

Non reinizializzare gli eventi dei controller inseguiti

I controller non vengono mai reinizializzati (cioè impostati al rispettivo valore zero) quando si arresta la riproduzione o quando ci si sposta in una nuova posizione all'interno del progetto.

Regolazione della durata

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 spazio vuoto tra la fine di una nota e l'inizio di un'altra. Per impostazione predefinita, si hanno 120 tick per ciascuna nota da un sedicesimo ma è comunque possibile regolare questo valore utilizzando il parametro **Risoluzione di visualizzazione MIDI**.

Insegui gli eventi

Insegue i tipi di eventi per i quali è attivata una delle opzioni di inseguimento quando ci si porta in una nuova posizione e si avvia la riproduzione. In tal modo, gli strumenti MIDI suoneranno come atteso quando si colloca il cursore di progetto in una nuova posizione e si avvia la riproduzione.

Se l'opzione **Funzione di inseguimento non limitata ai bordi delle parti** è attivata, i controller MIDI vengono inseguiti anche al di fuori dei bordi delle parti e la funzione Insegui viene eseguita sulla parte sotto il 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

Consente di impostare la risoluzione utilizzata per visualizzare e modificare i dati MIDI.

Estendi l'intervallo di riproduzione delle note che iniziano prima della parte

Estende l'intervallo di riproduzione delle note MIDI che iniziano prima della parte, in tick. Questa funzionalità è utile se gli eventi MIDI iniziano poco prima dell'inizio della parte MIDI. Se non si estende l'intervallo di riproduzione, questi eventi non vengono riprodotti. Questa impostazione viene tenuta in considerazione anche durante la riproduzione in ciclo.

Inserisci gli eventi di 'Reinizializzazione' alla fine di una registrazione

Inserisce un evento di reinizializzazione alla fine di ciascuna parte registrata. Questo causa la reinizializzazione dei dati di controller come **Sustain**, **Aftertouch**, **Pitchbend**, **Modulation** o **Breath Control**. Questa funzione è utile ad esempio se si arresta la registrazione prima che venga inviato il comando di note-off.

Modalità di 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

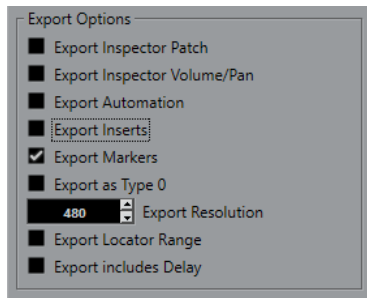
Consente di impostare la durata massima delle note quando si utilizza la funzione **Feedback acustico** negli editor MIDI.

MIDI - File MIDI

Questa pagina consente di definire una serie di impostazioni relative all'esportazione e all'importazione dei file MIDI.

Opzioni di esportazione

Queste opzioni consentono di specificare quali dati vengono inclusi nei file MIDI esportati.



Esporta le patch dell'Inspector

Include le impostazioni delle patch MIDI nell'**Inspector** sotto forma di eventi di selezione dei banchi MIDI e di eventi program change nel file MIDI.

Esporta la configurazione di volume/pan dell'Inspector

Include le impostazioni di volume e del panorama nell'**Inspector** sotto forma di eventi volume e panorama MIDI nel file MIDI.

Esporta l'automazione

Include l'automazione sotto forma di eventi controller MIDI nel file MIDI.

Esporta insert

Include i parametri MIDI e gli insert MIDI nel file MIDI.

Include i parametri MIDI nel file MIDI.

Esporta i marker

Include i marker sotto forma di eventi marker dei file MIDI standard nel file MIDI.

Esporta come tipo 0

Esporta un file MIDI di tipo 0 con tutti i dati su una singola traccia ma su diversi canali MIDI. Se si disattiva questa opzione, viene esportato un file MIDI di tipo 1 con i dati su tracce separate.

Risoluzione dell'esportazione

Consente di impostare 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 da utilizzare, poiché alcuni software potrebbero non essere in grado di gestire determinate risoluzioni.

Esporta l'intervallo tra i localizzatori

Viene esportato solamente l'intervallo ricompreso tra i localizzatori sinistro e destro.

Includi il delay nell'esportazione

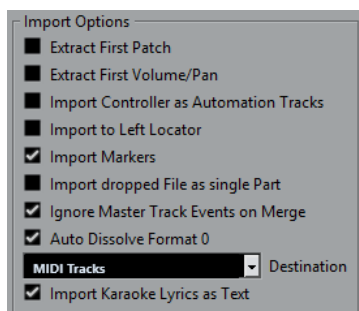
Include le impostazioni di delay definite nel file MIDI tramite l'**Inspector**.

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

Le **Opzioni di importazione** dei file MIDI consentono di specificare quali dati devono essere inclusi nei file MIDI importati.



Estrai la prima patch

Converte i primi eventi **Program Change** e **Bank Select** di ciascuna traccia in conformità con le impostazioni definite nell'**Inspector**.

Estrai il primo evento di volume/pan

Converte i primi eventi **MIDI Volume** e **Pan** di ciascuna traccia in base alle impostazioni definite nell'**Inspector**.

Importa i controller come tracce d'automazione

Converte gli eventi **Controller MIDI** contenuti nel file MIDI in dati di automazione delle tracce MIDI.

Importa al localizzatore sinistro

Allinea il file MIDI importato alla posizione del localizzatore sinistro.

Importa i marker

Importa tutti i marker che sono stati aggiunti.

Importa i file rilasciati come singola parte

Se si trascina un file MIDI nel progetto, questo viene posizionato su una traccia.

Ignora gli eventi della traccia master nella fusione

Consente di ignorare i dati della traccia tempo se si importa un file MIDI nel progetto corrente. Il file MIDI importato si adatta alla traccia tempo corrente nel progetto.

Dissolvi il formato 0 automaticamente

Dissolve automaticamente i file MIDI importati di tipo 0. Ciascun canale MIDI incorporato nel file viene posizionato su una traccia separata nella **Finestra progetto**.

Destinazione

Consente di specificare ciò che accade quando si trascina un file MIDI all'interno del progetto.

- L'opzione **Tracce MIDI** crea delle tracce MIDI per il file importato.
- L'opzione **Tracce instrument** crea delle tracce instrument per ciascun canale MIDI presente nel file MIDI e fa in modo che il programma carichi automaticamente i preset appropriati.
- L'opzione **HALion Sonic multi-timbrico** crea più tracce MIDI, ciascuna delle quali assegnata a un'istanza separata di HALion Sonic nella finestra **VST Instrument**, quindi carica i preset appropriati.

Importa le parole karaoke come testo

Converte le parole karaoke contenute in un file MIDI in un 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 che generino una eco a causa della funzione MIDI thru (thruput).

La pagina è divisa in quattro sezioni:

Registrazione

Consente di evitare che il tipo di messaggio MIDI corrispondente venga registrato. Questo tipo di messaggio passerà in thruput e, se è già stato registrato, verrà riprodotto normalmente.

Thru

Consente di evitare che il tipo di messaggio MIDI corrispondente passi in thruput. Il messaggio verrà registrato e riprodotto normalmente.

Canali

Consente di evitare che i messaggi MIDI su quel canale MIDI vengano registrati o passino in thruput. I messaggi già registrati vengono comunque 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 tipo scelto viene visualizzato nell'elenco sotto.

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

Numero massimo di elementi nell'elenco dei risultati

Imposta il numero massimo di file che vengono visualizzati nell'elenco dei **Risultati**.

Visualizza le estensioni dei file nell'elenco dei risultati

Consente di visualizzare le estensioni dei file nell'elenco dei **Risultati**.

Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta

Esegue una scansione per la ricerca dei file multimediali solamente quando è aperta la finestra di **MediaBay**.

NOTA

Nel corso della riproduzione o della registrazione non viene mai eseguita alcuna scansione.

Scansiona i tipi di file sconosciuti

Scansiona tutti i tipi di file.

Misurazione dei livelli audio

Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio (in monitoraggio diretto)

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 **Configurazione dello studio**.

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.

Tempo di tenuta del picco degli indicatori

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

Consente di specificare la velocità con cui gli indicatori nella **MixConsole** tornano ai valori più bassi dopo i picchi del segnale.

Indicatori - Aspetto

Questa pagina consente di assegnare dei colori ai valori degli indicatori di livello, in modo da identificare in maniera rapida e intuitiva i diversi livelli raggiunti.

Aggiungi

Aggiunge una maniglia colorata in cima all'indicatore.

Rimuovi

Rimuove la maniglia colorata selezionata.

LINK CORRELATI

[Configurazione dei colori degli indicatori di livello](#) a pag. 324

Registrazione

Questa pagina contiene una serie di impostazioni relative alla registrazione audio e MIDI.

Disattiva punch-in in caso di arresto

Disattiva il **Punch-in** nell'area di **Trasporto** ogni volta che si entra in modalità arresto.

Arresta dopo il punch-out automatico

Arresta la riproduzione dopo il **Punch-out** automatico. Se il valore di post-roll nell'area di **Trasporto** è impostato su un valore diverso da zero, la riproduzione continuerà per il tempo impostato, prima di arrestarsi.

Registrazione - Audio

Secondi di pre-registrazione audio

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

Consente di specificare ciò che accade se vengono registrati dei file Wave di dimensione superiore a 4 GB.

- Per suddividere il file Wave, selezionare **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, selezionare l'opzione **Usa il formato RF64**.
I file RF64 utilizzano l'estensione .wav. Questi tipi di file possono essere aperti solamente con un'applicazione che supporta lo standard RF64.

Crea immagini audio durante la registrazione

Crea e visualizza un'immagine della forma d'onda durante il processo di registrazione.

NOTA

Questo calcolo in tempo reale utilizza una potenza di processamento supplementare.

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 predefinite nella finestra di dialogo **Informazioni Broadcast Wave** quando si esportano dei file in determinati formati. Non solo i file Broadcast Wave possono contenere delle informazioni incorporate, ma anche i file Wave e AIFF.

Registrazione - MIDI

L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru

Fa in modo che le tracce MIDI o instrument abilitate alla registrazione non generino un effetto eco con i dati MIDI in entrata. In tal modo, le tracce abilitate alla registrazione alle quali è assegnato un VST instrument non riproducono note doppie.

Adatta le parti MIDI alle misure

Allunga le parti MIDI registrate in modo che queste si adattino esattamente all'intera misura. Se si sta lavorando in un contesto basato su misure e movimenti, questa funzione può semplificare le operazioni di modifica, come lo spostamento, la duplicazione e la ripetizione degli eventi.

Intervallo di cattura MIDI in ms

Fa in modo che l'inizio di una registrazione che comincia in corrispondenza del localizzatore sinistro venga inclusa.

Dimensione del buffer per la registrazione retrospettiva in eventi

È possibile catturare i dati MIDI suonati in modalità **Arresto** o durante la riproduzione e trasformarli in una parte MIDI. La **Dimensione del buffer per la registrazione retrospettiva** determina la quantità di dati MIDI che possono essere catturati nel buffer.

Compensazione della latenza ASIO attiva per impostazione predefinita

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.

Aggiungi una latenza al processamento MIDI-Thru

Se si imposta la dimensione del buffer audio su un valore elevato e si suona ad esempio un arpeggiatore in tempo reale, le note MIDI vengono riprodotte con una latenza maggiore.

Se si adatta di conseguenza il proprio modo di suonare alla latenza in uscita, le note vengono registrate ancora più in ritardo. Per minimizzare questo effetto, è possibile attivare l'opzione **Aggiungi una latenza al processamento MIDI-Thru**. In questo modo viene aggiunta una latenza regolare a ciascuna nota che viene suonata in tempo reale.

Sostituzione della registrazione negli editor

Agisce sul risultato della registrazione all'interno di un editor MIDI quando la **Modalità di sostituzione** è selezionata come modalità di registrazione:

- **Niente**
Non viene effettuata alcuna sostituzione.
- **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 l'anteprima locale con la [Barra spaziatrice]

Consente di utilizzare la **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, la **Barra spaziatrice** consente ancora di avviare/arrestare la riproduzione globale del progetto.

Mostra i sub-fotogrammi del timecode

Visualizza i sub-fotogrammi per tutti i tipi di visualizzazione basati sui fotogrammi.

Arresta la riproduzione durante le operazioni di riavvolgimento/avanzamento rapido

Arresta la riproduzione quando si fa clic su **Riavvolgimento** o **Avanti** nella **Barra di trasporto**.

Velocità di riavvolgimento/avanzamento

Questa opzione determina la velocità dei comandi avanti/riavvolgimento.

- L'opzione **Adatta in base allo zoom** adatta la velocità dei comandi avanti/riavvolgimento al fattore di zoom 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 di riavvolgimento/avanzamento. Per questa ragione, il parametro **Fattore di velocità** non ha alcun effetto in questa modalità. Si applica ancora l'opzione **Fattore di riavvolgimento/avanzamento**.

- L'opzione **Fissa** mantiene una velocità stabile indipendentemente dal fattore di ingrandimento orizzontale.
- Il parametro **Fattore di velocità** consente di regolare la velocità dei comandi di riavvolgimento/avanzamento. 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.
- L'opzione **Fattore di riavvolgimento/avanzamento rapido** consente di impostare la velocità dei comandi riavvolgimento/avanzamento su un multiplo, in modo da ottenere una velocità maggiore.
Se si preme **Shift** durante le operazioni di avanzamento 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.

Cursore

Consente di configurare i colori per la linea del cursore, oltre a definirne la larghezza. È anche possibile visualizzare un contorno per il cursore.

Facendo clic sull'intervallo tra i localizzatori nella parte superiore del righello viene attivato il ciclo

Consente di attivare/disattivare la modalità ciclo quando si fa clic sull'intervallo di localizzazione nella parte superiore del righello.

Sposta il trasporto con un clic in uno spazio vuoto

Consente di spostare il cursore di progetto facendo clic in un'area vuota della **Finestra progetto**.

Trasporto - Scrub

Volume dello strumento 'Scrub'

Consente di impostare il volume di riproduzione per lo strumento **Scrub** nella **Finestra progetto** e negli editor audio.

NOTA

Questa funzione non ha alcun effetto sul volume dello scrubbing controllato da qualsiasi unità hardware collegata.

Usa la modalità 'scrubbing' in alta qualità

Abilita gli effetti per la funzione scrubbing e utilizza un valore di ricampionamento in alta qualità. Tuttavia, in questo caso lo scrubbing richiederà una potenza di processamento maggiore.

Usa gli insert in fase di scrubbing

Consente di attivare gli effetti in insert per lo scrubbing mediante il controllo di velocità shuttle. Per impostazione predefinita, gli effetti in insert sono bypassati.

Interfaccia utente

Questa pagina contiene una serie di opzioni che consentono di modificare i colori predefiniti dell'interfaccia utente.

Combinazioni di colori

Consente di regolare la combinazione di colori per l'applicazione e per lo sfondo del desktop.

- Fare clic sul campo **Combinazione di colori personalizzata** per aprire la finestra **Selezione colori** e selezionare uno dei colori nella sezione **Colori predefiniti** per applicare un colore preimpostato.
- Fare clic sul campo colore di uno specifico elemento per aprire la finestra **Selezione colori** e selezionare un colore personalizzato.

Colori delle tracce e dei canali della MixConsole

Consente di impostare la **Modalità colori automatici di tracce/canali** per colorare i controlli delle tracce e i controlli dei canali della **MixConsole** e di determinare la luminosità dei canali selezionati.

Colori predefiniti per i tipi di traccia

Consente di impostare i colori per i diversi tipi di traccia.

Personalizzazione dei colori dell'interfaccia utente

È possibile modificare i colori dello sfondo di Cubase, dei diversi tipi di tracce, della **Finestra progetto** e degli elementi degli editor.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Preferenze**, selezionare **Interfaccia utente > Combinazioni di colori**.
2. Fare clic su **Combinazione di colori personalizzata** e, nel pannello **Selezione colori**, selezionare un nuovo colore.

RISULTATO

La combinazione di colori viene applicata immediatamente.

Interfaccia utente - Colori delle tracce e dei canali della MixConsole

Consente di impostare la **Modalità colori automatici di tracce/canali** per assegnare i colori ai controlli delle tracce e ai fader dei canali e di determinare la luminosità dei canali selezionati.

Modalità colori automatici di tracce/canali

Consente di impostare una modalità di assegnazione automatica dei colori per le nuove tracce o i nuovi canali.

Usa il colore della traccia predefinito

Le nuove tracce assumono il colore predefinito.

Usa il colore della traccia precedente

Le nuove tracce assumono lo stesso colore della traccia che si trova sopra di esse nell'elenco tracce.

Usa il colore della traccia precedente +1

Simile all'opzione **Usa il colore della traccia precedente**, tranne per il fatto che le nuove tracce assumono il colore successivo nella palette dei colori.

Usa l'ultimo colore applicato

Le nuove tracce assumono l'ultimo colore applicato all'evento o alla parte.

Colore della traccia casuale

Le nuove tracce assumono dei colori casuali.

Colora le tracce e i canali della MixConsole

Applica il colore della traccia/del canale ai controlli delle tracce/dei canali.

Luminosità della selezione

Consente di regolare la luminosità del canale della **MixConsole** selezionato.

Tracce

Attiva l'applicazione del colore delle tracce ai controlli delle tracce.

Tracce cartella

Attiva l'applicazione del colore delle tracce cartella ai controlli delle tracce.

Canali della MixConsole

Attiva l'applicazione del colore dei canali della **MixConsole** ai controlli dei canali.

Forza del colore

Consente di regolare l'intensità del colore.

Visualizza il colore per il canale selezionato

Colora il canale selezionato e ne aumenta l'intensità del colore rispetto al colore grigio standard.

VST

Questa pagina contiene una serie di impostazioni relative al motore audio VST.

Visualizza un messaggio di allerta se è necessario eseguire la conversione in tempo reale affinché il plug-in esterno venga incluso nel file del mixdown

Visualizza un messaggio di allerta se è necessario un mixdown in tempo reale.

Collega automaticamente le mandate per tutti i nuovi canali

Collega automaticamente le assegnazioni delle mandate per i canali FX esistenti quando si crea un nuovo canale audio o gruppo.

Le impostazioni globali di lettura/scrittura dell'automazione si applicano ai VST instrument

Se si attiva questa opzione, gli stati di **Lettura** e **Scrittura** dell'automazione nei pannelli di controllo dei VST instrument vengono influenzati dallo stato degli interruttori **Attiva/Disattiva la lettura [pulsante R] per tutte le tracce** e **Attiva/Disattiva la scrittura [pulsante W] per tutte le tracce**.

Metti in mute le mandate pre-fader se i relativi canali sono in mute

Mette in mute le mandate pre-fader quando si mettono in mute i relativi canali.

Livello predefinito della mandata

Consente di specificare un livello predefinito per gli effetti in mandata.

Canali gruppo: in mute anche i canali sorgente

Mette in mute i canali che sono direttamente assegnati a un canale gruppo quando si mette in mute il rispettivo canale gruppo. I canali che erano stati messi in mute prima del canale gruppo non ricordano il rispettivo stato di mute e questo stato viene rimosso quando viene rimosso anche dal canale gruppo.

NOTA

Questo non ha alcun impatto su come viene scritta l'automazione dello stato di mute.

Soglia di compensazione del ritardo (per la registrazione)

Riduce al minimo il fenomeno della latenza introdotto dalla compensazione del ritardo, mantenendo allo stesso tempo il suono del mix migliore possibile. La funzione **Forza la compensazione del ritardo** agisce solamente sui plug-in con un valore di ritardo superiore rispetto a questo valore soglia. Per impostazione predefinita, questo parametro è impostato a 0,0 ms, che significa che la funzione ha effetto su tutti i plug-in. Se ci si rende conto che un minimo valore di latenza è accettabile, è possibile aumentare questo valore soglia.

NOTA

Cubase offre una funzione di compensazione completa del ritardo. 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.

Non collegare i bus di ingresso/uscita quando vengono caricati dei progetti esterni

Fa in modo che quando si caricano dei progetti esterni, i bus di ingresso e di uscita non vengano collegati alle porte ASIO del proprio sistema.

Avvisa in caso di modifica della configurazione dei canali

Mostra un avviso nel caso in cui la configurazione dei canali viene modificata.

Monitoraggio automatico

Determina come viene gestito il monitoraggio da parte di Cubase. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Manuale**
Attiva/Disattiva il monitoraggio in ingresso quando si fa clic su **Monitoraggio**.
- **Quando la registrazione é attiva**
Collega la sorgente audio all'ingresso del canale quando si fa clic su **Abilita la registrazione**.
- **Durante la registrazione**
Attiva il monitoraggio in ingresso solo durante la registrazione.
- **Stile macchina a nastro**
Attiva il 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 (cioè se si ascolta il segnale in ingresso da un mixer esterno), selezionare la modalità **Manuale** e tenere tutti i pulsanti **Monitoraggio** dell'audio disattivati in Cubase.

Visualizza un messaggio di allerta in caso di interruzioni audio

Visualizza un messaggio di allerta se l'indicatore di **Sovraccarico di processamento** nella **Barra di trasporto** si illumina nel corso della registrazione.

VST - Plug-in

Avvisa prima di rimuovere gli effetti modificati

Visualizza un messaggio di allerta se si rimuove un effetto plug-in per il quale sono state apportate delle modifiche ai relativi parametri.

Apri l'editor degli effetti dopo il caricamento

Consente di aprire il pannello di controllo degli effetti quando si caricano effetti VST o VST instrument.

Crea una traccia MIDI quando viene caricato un VSTi

Consente di determinare se viene o meno creata una traccia MIDI quando si aggiunge un VST instrument dal rack.

- **Sempre**

Viene sempre creata una traccia MIDI.

- **Mai**

Non viene mai creata una traccia MIDI.

- **Chiedi sempre**

Il programma chiede se deve essere creata una traccia MIDI corrispondente.

Sincronizza la selezione del programma del plug-in con la selezione della traccia

Consente di sincronizzare la selezione delle tracce e la selezione dei programmi dei plug-in se si assegnano più tracce MIDI a degli strumenti multi-timbrici.

Sospendi il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono segnali audio

Consente di sospendere il processamento dei plug-in VST nei passaggi in cui attraverso il plug-in non passano segnali audio. Questa funzione può incrementare notevolmente le prestazioni complessive del sistema.

NOTA

Si consiglia di lasciare disattivata questa opzione.

Editor dei plug-in "Sempre in primo piano"

Visualizza sempre i pannelli di controllo degli effetti plug-in e dei VST instrument in cima rispetto alle altre finestre.

Video

Estrai l'audio durante l'importazione dei file video

Estrae e salva i dati audio dei file video importati sotto forma di una clip audio separata.

Dimensione cache della memoria delle miniature

Consente di impostare la dimensione della cache delle miniature.

Indice analitico

A

- Abilita la registrazione
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Abilita la registrazione per le tracce audio selezionate [934](#)
- Abilita la registrazione per le tracce MIDI selezionate [934](#)
- Accordi
 - Inserimento [729](#)
 - Inserimento via MIDI [731](#)
 - Modifica [728](#)
 - Modifica dei voicing [728](#)
 - Modifica via MIDI [730](#)
 - Modificare l'altezza [727](#)
- ADAT Lightpipe
 - Sincronizzazione [867](#)
- Adatta al fattore di ingrandimento [70](#)
 - Tipo di griglia [76](#)
- Adatta le parti MIDI alle misure [948](#)
- AES/SPDIF Digital Audio
 - Sincronizzazione [867](#)
- Agenti di visibilità dei suoni di batteria [748](#)
- Aggancia ai punti di zero [75](#)
- Agganciamento [74](#)
 - Editor dei campioni [430](#)
- Aggiorna viste
 - MediaBay [525](#)
- Aggiungere accordi [770](#)
- Aggiungi il nome della clip al nome dell'evento [938](#)
- Aggiungi marker
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Aggiungi marker di ciclo
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Aggiungi una latenza al processamento MIDI-Thru [948](#)
- Aggiunta degli accordi [775](#)
- Algoritmi
 - Limitazioni [405](#)
 - Modifica della durata [404](#)
- Algoritmo di warp [931](#)
- Algoritmo Standard [404](#)
- All MIDI inputs [24](#)
- Allarga traccia selezionata [153](#)
- Altezza delle tracce [153](#)
- Altezza tonale
 - Modificare per gli accordi [727](#)
- Ambiti delle mappature
 - MIDI Remote [610](#)
- Analisi spettrale [411](#)
 - Comparazione dei valori dei livelli [411](#)
 - Funzioni audio [410](#)
- Annulla solo
 - MixConsole [322](#)
- Annullamento
 - Finestra progetto [39](#)
 - Numero massimo di annullamenti [81](#), [940](#)
- Annullamento (*continuazione*)
 - Operazioni di ingrandimento [426](#)
 - Processamento offline [396](#)
 - Registrazione audio [242](#)
 - Sampler Control [478](#)
 - Storia delle modifiche [80](#)
- Anteprima
 - Eventi audio [171](#)
 - Parti audio [171](#)
 - Tramite i comandi da tastiera [501](#)
- Appiattimento
 - Traccia arranger [291](#), [294](#)
- Apri l'editor degli effetti dopo il caricamento [954](#)
- Apri l'ultimo progetto all'avvio [940](#)
- Apri/Chiudi il campionatore
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Archivio
 - Preparare [102](#)
- Area destra [63](#)
 - Rack Media [66](#), [67](#), [509](#), [512](#), [513](#), [515](#)
 - Rack VSTi [64](#), [65](#)
- Area di progetto [38](#)
 - Barra degli strumenti [39](#)
 - Controlli delle tracce globali [47](#)
 - Elenco tracce [45](#)
 - Righello [47](#)
 - Riquadro di visualizzazione degli eventi [46](#)
- Area di trasporto
 - Finestra progetto [51](#)
- Area inferiore [57](#)
 - Chord pad [58](#)
 - Configurazione [58](#)
 - Editor [61](#)
 - MIDI Remote [62](#), [585](#)
 - MixConsole [59](#)
 - Sampler Control [60](#)
 - Selezionare un editor MIDI [72](#)
- Area sinistra [53](#)
 - Inspector [54](#)
 - MixConsole [312](#)
- Aree
 - Area destra [63](#)
 - Area di progetto [38](#)
 - Area inferiore [57](#)
 - Focus della tastiera [69](#)
- Arresta la riproduzione durante le operazioni di riavvolgimento/avanzamento rapido [949](#)
- Ascolto degli accordi [778](#)
- ASIO Direct Monitoring [23](#), [237](#)
- ASIO-Guard [926](#)
- Aspetto
 - Colori [950](#)
 - Misurazione dei livelli audio [947](#)
- Assegnazione
 - Bus di ingresso [328](#)
 - Bus di uscita [328](#)

- Assegnazione (*continuazione*)
 Effetti in insert [364](#)
 MixConsole [328](#)
- Assegnazione degli accordi ai chord pad [806](#)
- Assegnazione degli accordi tramite l'Editor degli accordi [807](#)
- Assegnazione dei banchi [647](#)
- Assegnazione dei colori
 Eventi [83](#)
 Eventi nota [668](#)
 Scegli il colore per le tracce o gli eventi selezionati [81](#), [83](#)
 Singole tracce [82](#)
 Tracce [81](#)
- Assegnazione dei colori ai controlli delle tracce [951](#)
- Assistente delle scale
 Editor dei tasti [712](#)
 Suggestioni delle scale [719](#), [720](#)
- Assistente di mappatura
 MIDI Remote [605](#)
- Assistente di mappatura MIDI Remote [593](#)
- Attiva il progetto [100](#)
- Attiva lo stato di 'Solo' per le tracce selezionate [934](#)
- Attiva traccia tempo [841](#)
- Attiva/Disattiva l'anteprima locale con la [Barra spaziatrice] [403](#), [949](#)
- Attributi
 MediaBay [535](#)
- Audio
 Gestione [166](#)
 Operazioni di zoom [71](#)
- Audio sovrapposto [158](#)
- Aumenta l'intensità della griglia [937](#)
- Automazione [544](#)
 Curve a gradini [544](#)
 Curve a rampa [544](#)
 Curve di Bézier [548](#)
 Dati [696](#)
 Lettura [545](#)
 Linea di valore statico [545](#)
 Registrare le azioni [544](#)
 Ridimensionamento rapido [551](#)
 Scrittura [544](#), [545](#)
 Transizioni omogenee [548](#)
- Avvia la configurazione quando si crea un nuovo progetto [940](#)
- Avvia la registrazione al cursore
 Modalità di registrazione [235](#)
- Avvia la registrazione al localizzatore sinistro
 Modalità di registrazione [235](#)
- Avvisa prima di rimuovere gli effetti modificati [954](#)
- B**
- Backup dei progetti [102](#)
- Banchi di patch [647](#)
- Barra degli strumenti
 Editor delle partiture [734](#)
 Finestra progetto [39](#)
 Pool [490](#)
- Barra di trasporto [199](#), [209](#)
 Formato di visualizzazione [221](#)
 Panoramica [199](#)
- Barra di trasporto (*continuazione*)
 Post-roll [222](#)
 Pre-roll [222](#)
 Sezioni [199](#)
- Barre dei menu
 Visualizzare/Nascondere [37](#)
- Batti il tempo [845](#)
 Modalità [847](#)
 Tempo del progetto [845](#)
 Traccia tempo [844](#)
- Blocco della registrazione [253](#)
- Blocco note
 MixConsole [345](#)
- Browser dei file
 Rack Media [517](#)
- Browser dei preset
 Effetti [385](#)
- Buffer
 Impostazioni [924](#)
- Buffer della registrazione retrospettiva [250](#)
- Bus
 Aggiunta [31](#)
 Rimozione [33](#)
- Bus di ingresso
 Aggiunta [31](#)
 Assegnazione [328](#)
 Rimozione [33](#)
 Rinomina [30](#)
- Bus di uscita
 Aggiunta [31](#)
 Assegnazione [328](#)
 Predefiniti [32](#)
 Rimozione [33](#)
 Rinomina [30](#)
- Bypassa equalizzatori
 Controllo delle tracce [140](#)
- Bypassa insert
 Controllo delle tracce [140](#)
- Bypassa mandate
 Controllo delle tracce [140](#)
- C**
- Canale
 Configurazione [137](#)
 Controllo delle tracce [140](#)
- Canale MIDI
 Separazione per i suoni delle drum map [766](#)
- Canali [105](#)
 Collegare [318](#)
 Colore [151](#)
- Canali gruppo
 Aggiunta ai canali selezionati [366](#)
 Aggiunta degli effetti in insert [365](#)
- Canali gruppo - anche sorgenti in mute [952](#)
- Carattere degli accordi [938](#)
- Caratteri della partitura
 Impostazione [745](#), [746](#)
- Caricamento dei preset multi traccia [162](#)
- Cartella di registrazione
 Audio [239](#)
- Casella degli strumenti
 Finestra progetto [45](#)

- Casella degli strumenti con un clic-destro [936](#)
- Chord Assistant [773](#), [823](#)
 - Assegnazione degli accordi [807-809](#)
 - Circolo delle quinte [776](#), [826](#)
 - Elenco [824](#)
 - Individuati [777](#)
 - Modalità cadenza [773](#)
 - Modalità note comuni [773](#)
 - Prossimità [774](#), [825](#)
 - Riferimento [773](#)
- Chord pad [795](#)
 - Assegnazione degli accordi [806-811](#)
 - Barra degli strumenti [796](#)
 - Barra degli strumenti estesa [799](#)
 - Carica le impostazioni del preset [822](#)
 - Configurazione della modalità musicista [830](#)
 - Configurazione di diversi musicisti [829](#)
 - Controllo remoto dei pad [834](#)
 - Copia delle assegnazioni degli accordi [812](#)
 - Creazione di eventi accordo [821](#)
 - Creazione di parti MIDI [821](#)
 - Impostazioni dei musicisti [828](#)
 - Impostazioni di visualizzazione [838](#)
 - Informazioni sugli accordi [802](#)
 - Informazioni sullo stato [802](#)
 - Inserimento dati passo a passo [820](#)
 - Intervallo remoto dei pad [837](#)
 - Layout dei pad [838](#)
 - Modalità di uscita [817](#)
 - Modalità musicista [830](#), [831](#)
 - Musicisti [827](#)
 - Pattern player [832](#)
 - Preset [822](#)
 - Registrazione [817](#), [819](#), [820](#)
 - Rimozione delle assegnazioni degli accordi [812](#)
 - Riproduzione [817](#), [818](#)
 - Salvataggio dei preset [823](#)
 - Scambio delle assegnazioni degli accordi [811](#)
 - Simboli di accordo [838](#)
 - Sistema di numerazione di Nashville [838](#)
 - Tastiera [805](#)
 - Tonalità fondamentale [813](#), [814](#)
 - Trasposizione [815](#)
 - Visualizzare/nascondere [795](#)
 - Voicing [827](#)
 - Voicing adattivo [827](#)
 - Zona [795](#)
- Ciclo
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Registrazione [235](#)
 - Segue la selezione dell'intervallo [930](#)
- Circolo delle quinte [776](#)
- Clip
 - Rinomina [493](#)
- Clock audio
 - Sincronizzazione [867](#)
- Collega al formato ora primario
 - Impostazioni di spinta [175](#)
- Collega alla griglia
 - Impostazioni di spinta [175](#)
- Collega automaticamente le mandate per tutti i nuovi canali [952](#)
- Collegamento
 - Audio [15](#)
 - MIDI [23](#)
- Collegamento dei canali selezionati [318](#)
- Collezioni di plug-in VST
 - Aggiunta [576](#)
- Colore
 - Modalità colori automatici di tracce/canali [151](#)
- Colori
 - Canali della MixConsole [346](#)
 - Interfaccia utente [951](#)
 - Preferenze [950](#)
 - Tracce [83](#), [84](#)
- Colori degli indicatori di livello [324](#)
- Colori delle tracce
 - Reinizializzazione [83](#)
- Comandi da tastiera [900](#), [916](#)
 - Caricamento [904](#)
 - Finestra di dialogo [900](#)
 - Modifica [902](#)
 - Predefiniti [905](#)
 - Reinizializzazione [904](#)
 - Ricerca [903](#)
 - Rimozione delle assegnazioni [903](#)
 - Salvataggio [903](#)
- Compensazione del ritardo
 - Compensazione [568](#)
 - Soglia per la registrazione [952](#)
- Compensazione del ritardo dei plug-in [363](#)
- Compensazione della latenza ASIO
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Compensazione della latenza ASIO attiva per impostazione predefinita [948](#)
- Compressor
 - Modulo strip [335](#)
- Comprimi verso destra
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
- Comprimi verso sinistra
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
- Comprimi/Stira
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
- Configurazione dei canali [347](#)
 - Barra degli strumenti [349](#)
 - Channel Strip [351](#), [353-355](#)
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Equalizzatore [356](#)
 - Fader del canale [358](#)
 - Insert del canale [351](#)
 - Mandate del canale [358](#)
- Configurazione dei colori del progetto
 - Opzioni [87](#)
 - Preset [86](#)
 - Tavolozza di colori [85](#)
- Configurazione dei controlli delle tracce [138](#)
- Configurazione del metronomo [223](#)
 - Generale [224](#)
 - Suoni del click [226](#)
- Configurazione della sincronizzazione del progetto [867](#)
 - Destinazioni [871](#)
 - Sorgenti [868](#)
- Configurazione delle porte MIDI [244](#)
- Configurazione dello studio
 - Finestra di dialogo [13](#)

- Configurazione hardware
 - Pannello di controllo [16](#)
 - Configurazioni dei canali [148](#)
 - Impostazione da mono a stereo e viceversa [149](#)
 - Congela
 - VST Instrument [566](#)
 - Congela i parametri MIDI [644](#)
 - Congela il canale
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Congela l'instrument [566](#)
 - Congelamento
 - Tracce campionatore [484](#)
 - Tracce multiple [156](#)
 - Connessioni audio [29](#)
 - Modifica [33](#)
 - Preset [32](#)
 - Console di script MIDI Remote [619](#)
 - Conteggio dei fotogrammi [865](#)
 - Control link [318](#)
 - Controller
 - Contesto esteso delle note [933](#)
 - Selezione [699](#)
 - Visualizzazione [940](#)
 - Controller continui
 - Aggiunta nel display dei controller [693](#)
 - Corsia dei controller [694](#)
 - Display dei controller [685](#)
 - Rampa/Gradino [695](#)
 - Transizioni omogenee [695](#)
 - Controller MIDI [585](#)
 - Gestore MIDI Remote [615](#)
 - Pitchbend [689](#)
 - Separazione [933](#)
 - Utilizzo con MIDI Remote [589](#), [590](#)
 - Controller remoti
 - Collegamento dei controlli rapidi delle tracce [632](#)
 - Controlli delle tracce [140](#)
 - Controlli delle tracce globali [47](#)
 - Controlli hardware
 - Attivazione della modalità pick-up [632](#)
 - Controlli rapidi
 - Configurazione del focus [612](#)
 - MIDI Remote [611](#)
 - Vincolo del focus [613](#)
 - Controlli rapidi delle tracce [579](#), [631](#), [633](#)
 - Assegnazione dei parametri [580](#)
 - Assegnazione dei parametri degli effetti [581](#)
 - Assegnazione dei parametri dei VST instrument [581](#)
 - Caricamento dei preset [583](#)
 - Collegamento con i controller remoti [632](#)
 - Inspector [580](#)
 - Modalità di acquisizione dei controlli rapidi [581](#)
 - Parametri automatizzabili [583](#)
 - Rimozione delle assegnazioni [582](#)
 - Salvataggio delle assegnazioni sotto forma di preset [582](#)
 - Visualizzazione delle assegnazioni automatizzate [584](#)
 - Controlli rapidi focalizzati
 - Configurazione [611](#)
 - Configurazione del focus [612](#)
 - Vincolo del focus [613](#)
 - Controllo in remoto [621](#)
 - Assegnazione dei comandi [626](#)
 - Assegnazione dei controlli [636](#)
 - Automazione [625](#)
 - Configurazione [622](#)
 - Configurazione del controllo in remoto via MIDI [635](#)
 - Configurazione delle porte MIDI [621](#)
 - Dispositivo generico [634](#)
 - Reinizializzazione [624](#)
 - Remote Control Editor [627](#)
 - Controllo remoto
 - Connessioni [621](#)
 - Opzioni globali [624](#)
 - Conversione di eventi accordo in note MIDI [785](#)
 - Converti in copia reale [186](#)
 - Converti in file la selezione [166](#)
 - Copie condivise
 - Converti in copia reale [186](#)
 - Creazione [186](#)
 - Corsia dei controller
 - Aggiunta [684](#)
 - Configurazione sotto forma di preset [686](#)
 - Controller continui [694](#)
 - Preset [686](#)
 - Rimozione [684](#)
 - Selezione dei tipi di evento [684](#)
 - Corsie
 - Editor delle parti audio [452](#)
 - Corsie dei controller [681](#)
 - Impostazioni [680](#)
 - Crea immagini audio durante la registrazione [947](#)
 - Crea una traccia MIDI quando viene caricato un VSTi [954](#)
 - Creazione di eventi accordo [791](#), [792](#)
 - Creazione di eventi accordo dagli eventi audio [792](#)
 - Creazione di eventi accordo dal MIDI [791](#)
 - Cursore reticolo [79](#), [936](#)
 - Cursori fissi [949](#)
 - Curve dei controller
 - Controlli smart per il ridimensionamento [698](#)
 - Curve di Bézier
 - Automazione [548](#)
 - Controller continui [695](#)
 - Curve di volume degli eventi
 - Visualizzazione [938](#)
- ## D
- Database del disco
 - Montaggio in MediaBay [543](#)
 - Rimozione da MediaBay [542](#)
 - Smontaggio in MediaBay [543](#)
 - Database del volume
 - Creazione in MediaBay [541](#)
 - Dati dei controller
 - Riduzione [664](#)
 - Dati di automazione
 - Modifica [548](#)
 - Rimozione [552](#)
 - Selezionare [549](#)
 - Dati in una parte MIDI
 - Automazione [696](#)

- Dati in una traccia di automazione
 - Automazione [696](#)
 - Dati nelle tracce cartella
 - Visualizzazione [939](#)
 - DC Offset
 - Rimozione [400](#)
 - Dettagli dell'evento
 - Visualizzazione [939](#)
 - Dimensione cache della memoria delle miniature [954](#)
 - Disabilita il 'feedback acustico' durante la riproduzione [932](#)
 - Display dei controller [678](#)
 - Aggiunta di eventi [688](#), [693](#)
 - Controller continui [685](#)
 - Copia degli eventi [700](#)
 - Incollaggio degli eventi [700](#)
 - Modifica degli eventi con lo strumento Linea [696](#)
 - Spostamento degli eventi [700](#)
 - Display della tastiera di pianoforte
 - Editor dei tasti [714](#)
 - Display delle note
 - Editor dei tasti [713](#)
 - Editor delle percussioni [758](#)
 - Trasposizione enarmonica [744](#)
 - Dispositivo generico [634](#)
 - Dissolvenze
 - Con lo strumento seleziona un intervallo [277](#)
 - Dissolvenze automatiche [284](#)
 - Operazioni di modifica nella finestra di dialogo [278](#)
 - Preset [278](#)
 - Dissolvenze automatiche
 - Impostazioni delle tracce [286](#)
 - Impostazioni globali [286](#)
 - Dissolvenze incrociate
 - Creare [280](#)
 - Dissolvenze simmetriche [281](#)
 - Editing nella finestra di dialogo [281](#)
 - Editor delle dissolvenze incrociate semplificato [281](#)
 - Preset [281](#)
 - Scorrimento automatico [281](#)
 - Stessa potenza [281](#)
 - Stesso guadagno [281](#)
 - Zoom automatico [281](#)
 - Dithering
 - Applicazione [380](#)
 - Effetti [380](#)
 - Divisore
 - Barra degli strumenti della finestra progetto [45](#)
 - Divisore della barra degli strumenti di lavoro [45](#)
 - Driver ASIO [19](#)
 - Driver audio [16](#)
 - Drum map [763](#), [766](#)
 - Configurazione [764](#), [765](#)
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Editor dei tasti [730](#)
 - Selezione [760](#)
 - Duplicazione
 - Eventi [184](#)
 - Durata
 - Regolazione [942](#)
 - Durata dell'intervallo tra i localizzatori [218](#)
 - Durate fisse [660](#)
- ## E
- Editor degli accordi [771](#)
 - Aggiunta degli accordi [775](#)
 - Assegnazione degli accordi [807](#)
 - Ingresso MIDI [773](#)
 - Editor degli eventi dei controller [698](#)
 - Editor degli eventi di automazione
 - Comprimi verso destra [550](#)
 - Comprimi verso sinistra [550](#)
 - Comprimi/Stira [550](#)
 - Inclina verso destra [550](#)
 - Inclina verso sinistra [550](#)
 - Ridimensiona in senso verticale [550](#)
 - Ridimensiona intorno al centro assoluto [550](#)
 - Ridimensiona intorno al centro relativo [550](#)
 - Sposta in verticale [550](#)
 - Editor degli involuipi
 - Sampler Control [469](#)
 - Editor dei campioni [414](#), [424-426](#)
 - Agganciamento [430](#)
 - Annullamento delle operazioni di ingrandimento [426](#)
 - Area inferiore [61](#)
 - Barra degli strumenti [416](#)
 - Inspector [423](#)
 - Linea della vista d'insieme [422](#)
 - Linea info [422](#)
 - Regioni [427](#)
 - Righello [424](#)
 - Visualizzazione di più forme d'onda [424](#)
 - Editor dei plug-in "Sempre in primo piano" [954](#)
 - Editor dei tasti [701](#)
 - Altezze visibili [716](#)
 - Area inferiore [61](#)
 - Barra degli strumenti [703](#)
 - Display della tastiera di pianoforte [714](#)
 - Display delle note [713](#)
 - Inspector [711](#)
 - Linea di stato [709](#)
 - Linea info [710](#)
 - Scale [712](#)
 - Tastiera fold [716](#)
 - Visibilità delle altezze [717](#)
 - Editor del tempo
 - Barra degli strumenti [841](#)
 - Editor delle dissolvenze incrociate semplificato [281](#)
 - Editor delle parti audio
 - Area inferiore [61](#)
 - Barra degli strumenti [447](#)
 - Editor delle partiture [732](#)
 - Area inferiore [61](#)
 - Barra degli strumenti [734](#)
 - Configurazione dei righe [739](#)
 - Display [738](#)
 - Linea di stato [737](#)
 - Linea info [737](#)
 - Editor delle percussioni [747](#)
 - Area inferiore [61](#)
 - Barra degli strumenti [748](#)
 - Display delle note [758](#)

- Editor delle percussioni (*continuazione*)
 - Linea di stato [755](#)
 - Linea info [756](#)
- Editor MIDI
 - Taglio e incollaggio [668](#)
- Editor MIDI predefinito [936](#)
- Effetti [361](#)
 - Assegnazione [373](#)
 - Assegnazioni side-chain [378](#)
 - Browser dei preset [385](#)
 - Comparare le configurazioni [383](#)
 - Compensazione del ritardo dei plug-in [363](#)
 - Dithering [380](#)
 - Effetti in insert [361](#), [364](#)
 - Effetti in mandata [361](#), [370](#)
 - Informazioni sui componenti di sistema [390](#), [391](#)
 - Ingressi side-chain [375](#)
 - Mandate pre/post-fader [374](#)
 - Menu contestuale [382](#)
 - Menu funzioni [382](#)
 - Pannello di controllo [380](#)
 - Preset [384](#)
 - Preset delle tracce [389](#)
 - Processamento diretto offline [392](#)
 - Salvare i preset [386](#)
 - Selezionare i preset [385](#)
 - Sincronizzazione al tempo [364](#)
 - VST 3 [362](#)
- Effetti in insert [361](#), [364](#)
 - Aggiunta ai bus [365](#)
 - Aggiunta ai canali gruppo [365](#)
 - Assegnazione [364](#)
 - Congelamento [368](#)
- Effetti in mandata [361](#), [370](#)
 - Aggiungere delle tracce canale FX [371](#)
 - Aggiunta ai canali selezionati [372](#)
 - Regolazione del livello [375](#)
- Elaborazione multipla [924](#)
- Elenco tracce [45](#)
 - Divisione [45](#)
- Elimina le note
 - Finestra di dialogo [673](#)
- Elimina sovrapposizioni [930](#)
- Eliminazione
 - Controller [663](#)
 - Controller continui [664](#)
 - Controller MIDI [663](#)
 - Doppie [663](#)
- Eliminazione delle sovrapposizioni
 - Poly (MIDI) [661](#)
 - Poly (Mono) [661](#)
- EQ
 - Configurazione [357](#)
 - Modulo strip [335](#)
 - Preset [335](#)
- Equalizzatore
 - Configurazione [357](#)
 - Sezioni dei canali [332](#)
- Esecuzione di un mixdown verso dei file audio [857](#)
- Esportazione
 - File MIDI [147](#)
 - File video [897](#)
- Esportazione di un mixdown audio [850](#), [857](#)
 - File AIFF [860](#)
 - File Broadcast Wave [859](#)
 - File FLAC [862](#)
 - File MP3 [861](#)
 - File Ogg Vorbis [863](#)
 - File Wave [859](#)
 - Formati dei file [858](#)
- Esportazione video [897](#)
- Estendi l'intervallo di processamento
 - Processamento diretto offline [396](#)
- Estendi la traccia selezionata [934](#)
- Estensione dell'intervallo di processamento
 - Processamento diretto offline [396](#)
- Estensione file
 - Visualizzazione nell'elenco dei risultati [946](#)
- Estrai l'audio durante l'importazione dei file video [954](#)
- Estrazione
 - Audio dal video [260](#), [898](#)
 - Automazione MIDI [665](#)
- Eventi [165](#)
 - Cambio di dimensioni con spostamento del contenuto [179](#)
 - Copia e incollaggio [184](#)
 - Creare nuovi file dagli eventi [166](#)
 - Duplicazione [184](#)
 - Incollaggio [183](#), [184](#)
 - Modifica [170](#)
 - Mute [187](#)
 - Ridimensionamento [178](#), [180](#)
 - Ridimensionamento con dissolvenza [179](#)
 - Ridimensionamento con modifica della durata [180](#)
 - Ridimensionamento mediante lo strumento
 - Selezione oggetto [179](#), [180](#)
 - Ridimensionamento normale [179](#)
 - Ridimensionamento tramite scrubbing [182](#)
 - Rimozione [173](#)
 - Rinomina [178](#)
 - Ripetizione [185](#)
 - Separazione [182](#)
 - Separazione ripetuta [183](#)
 - Spostamento [174](#), [177](#)
 - Spostamento con la funzione Selezione oggetto [174](#)
 - Spostamento dei contenuti [186](#)
 - Spostamento mediante spinta [175](#)
 - Spostamento tramite la linea info [177](#)
 - Visualizzazione nelle tracce cartella [158](#)
- Eventi accordo [770](#)
 - Aggiungere accordi [770](#)
 - Aggiunta [770](#)
 - Anteprima [778](#)
 - Assegnazione [772](#)
 - Conversione in note MIDI [785](#)
 - Creazione dagli eventi audio [792](#)
 - Creazione dal MIDI [791](#)
 - Modifica [770](#)
 - Ottenere suggerimenti [775](#)
 - Risoluzione dei conflitti di visualizzazione [779](#)
 - Tensioni [770](#)
 - Tipo di accordo [770](#)
 - Voicing [782](#)

- Eventi audio 165
 - Anteprima 171
 - Inversione di fase 187
 - Eventi di scala 780
 - Aggiunta 780
 - Anteprima 780
 - Modifica 780
 - Scale automatiche 780
 - Segui la traccia accordi 789
 - Visualizzazione 780
 - Eventi di tempo
 - Modifica 844
 - Eventi di tempo in chiave
 - Aggiunta 849
 - Configurazione 849
 - Eventi di velocity
 - Aggiunta nel display dei controller 688
 - Modifica 687
 - Eventi MIDI 168
 - Separazione 933
 - Eventi nota
 - Assegnazione dei colori 668
 - Creazione nell'Editor delle partiture 742
 - Disegnare con lo strumento Disegna 724
 - Disegnare con lo strumento Linea 724
 - Duplicazione 675, 744
 - Eliminazione 673, 723
 - Escludere dalla riproduzione 673
 - Impostazione dei valori 742
 - Impostazione dei valori di velocity 675
 - Impostazione mediante la funzione di agganciamento 675
 - Incollaggio 727, 744
 - Inserimento 723
 - Inserimento via MIDI 731
 - Modifica 674
 - Modifica via MIDI 730
 - Mute 673
 - Ridimensionamento 726
 - Ripetizione 675
 - Selezionare 671
 - Separazione 727
 - Spostamento 725
 - Suddivisione 744
 - Trasposizione 725
 - Troncamento 674
 - Eventi Poly Pressure
 - Aggiunta 692
 - Modifica 693
- F**
- Fade-in
 - Processamento diretto offline 398
 - Fade-out
 - Processamento diretto offline 398
 - Fase
 - MixConsole 330
 - Feedback MIDI max in ms 942
 - File AIFF 860
 - File audio
 - Anteprima in MediaBay 531
 - Inversione di fase 187
 - File Broadcast Wave 859
 - Informazioni incluse 948
 - File di riferimento
 - Pool 487
 - File di script
 - MIDI Remote 592
 - File FLAC 862
 - Importazione 257
 - File MIDI 147, 261
 - Anteprima in MediaBay 532
 - File MP3 861
 - Importazione 257
 - File MPEG
 - Importazione 257
 - File Ogg Vorbis 863
 - Importazione 257
 - File ReCycle 260
 - File REX/REX2
 - Caricamento nel Sampler Control 456
 - Importazione 260
 - File Wave 859
 - File Windows Media Audio
 - Importazione 257
 - Filtro basato su attributi
 - Applicazione in MediaBay 536
 - MediaBay 535
 - Ricerca nei menu contestuali 536
 - Filtro MIDI 946
 - Finestra a comparsa Trasporto 214
 - Finestra di dialogo Aggiungi traccia 144
 - Tracce canale FX 115
 - Tracce canale gruppo 113
 - Finestra di dialogo Aggiungi una traccia
 - Tracce audio 106
 - Tracce campionatore 110
 - Tracce cartella 119
 - Tracce instrument 108
 - Tracce MIDI 111
 - Tracce righello 117
 - Finestra di dialogo Configurazione dei colori
 - Eventi 669
 - Progetto 85
 - Finestra di dialogo Configurazione dei colori del progetto 85–87
 - Finestra di dialogo Configurazione del progetto 96
 - Finestra di dialogo Esporta video 891
 - Finestra di dialogo Fade-in 278
 - Finestra di dialogo Fade-out 278
 - Finestra di dialogo Storia delle modifiche 80
 - Finestra di progetto
 - Riquadro di visualizzazione degli eventi 46
 - Finestra Marker 300
 - Aggiunta dei marker 302
 - Elenco dei marker 303
 - Modifica dei marker 302
 - Finestra progetto
 - Aggancia ai punti di zero 75
 - Agganciamento 74
 - Area destra 63
 - Area di progetto 38
 - Area inferiore 57–62
 - Area sinistra 53
 - Barra degli strumenti 39

- Finestra progetto (*continuazione*)
 - Barra di trasporto [51](#), [209](#)
 - Casella degli strumenti [45](#)
 - Controlli delle tracce globali [47](#)
 - Elenco tracce [45](#)
 - Finestra a comparsa Trasporto [214](#)
 - Focus della tastiera [69](#)
 - Inspector [54](#)
 - Linea della vista d'insieme [51](#)
 - Linea di stato [49](#)
 - Linea info [50](#)
 - Menu [37](#)
 - Operazioni di zoom [70](#)
 - Panoramica [36](#)
 - Preset di zoom orizzontale [73](#)
 - Righello [47](#)
 - Sotto menu Ingrandimento [72](#)
 - Storia [39](#)
 - Visualizzare/nascondere le aree [38](#)
 - Finestra Riprodotto video [890](#)
 - Definizione della dimensione della finestra [890](#)
 - Rapporto lunghezza/altezza [890](#)
 - Finestra Riquadro di visualizzazione del tempo [215](#)
 - Finestre
 - Finestra di dialogo [919](#)
 - Focus della tastiera
 - Aree [69](#)
 - Attivazione per un'area specifica [69](#)
 - Fondi il MIDI nel loop [655](#), [656](#)
 - Formato del file di registrazione
 - Audio [239](#)
 - Formato del tempo [221](#)
 - Formato del tempo primario
 - Selezione [221](#)
 - Formato del tempo secondario
 - Selezione [221](#)
 - Formato di visualizzazione
 - Righello [48](#)
 - Forme d'onda
 - Visualizzazione [938](#)
 - Forza la compensazione del ritardo [568](#)
 - Frequenza di campionamento
 - Sincronizzato a un clock esterno [21](#)
 - Frequenze dei fotogrammi
 - Discordanza [887](#)
 - Sincronizzazione [865](#)
 - Video [887](#)
 - Funzionamento dei cursori [932](#)
 - Funzionamento dei potenziometri [932](#)
 - Funzioni audio [406](#)
 - Analisi spettrale [410](#)
 - Individua silenzio [406](#)
 - Statistiche [412](#)
- ## G
- Gambi delle note
 - Invertire la direzione [745](#)
 - Gate
 - Modulo strip [335](#)
 - Generare automaticamente delle nuove clip audio
 - Pool [508](#)
- Gestione dei file multimediali
 - Pool [487](#)
 - Gestione dei plug-in VST [573](#)
 - Collezioni [574](#)
 - Finestra [574](#)
 - Gestisci i file mancanti
 - Pool [499](#)
 - Gestore MIDI Remote [613](#)
 - Controller MIDI [615](#)
 - Script [616](#)
 - Gruppi di collegamento [318](#)
 - Q-Link [318](#)
 - Gruppi irregolari
 - Quantizzazione [269](#)
 - Guadagno
 - Processamento diretto offline [399](#)
 - Guadagno d'ingresso
 - MixConsole [329](#)
- ## H
- Hardware audio
 - Connessioni [15](#)
 - Sincronizzato a un clock esterno [21](#)
 - Hitpoint [433](#)
 - Visualizzazione [938](#)
 - Hub [90](#)
 - Visualizzazione delle news [940](#)
 - Hub di Cubase Elements [90](#)
- ## I
- Ignora l'automazione
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Il contenuto dell'editor riflette la selezione dell'evento [936](#)
 - Immagini [152](#)
 - Elenco tracce [151](#)
 - MixConsole [345](#)
 - Immagini dei plug-in VST
 - Aggiunta [519](#), [520](#)
 - Immagini delle tracce
 - Browser [152](#)
 - Elenco tracce [151](#)
 - MixConsole [345](#)
 - Importazione
 - Audio dai file video [260](#)
 - File audio [256](#)
 - File audio compressi [256](#)
 - File FLAC [257](#)
 - File MIDI [147](#), [261](#)
 - File MP3 [257](#)
 - File MPEG [257](#)
 - File Ogg Vorbis [257](#)
 - File REX/REX2 [260](#)
 - File video [886](#)
 - File WMA [257](#)
 - Impostazione dei colori degli eventi in relazione ai colori delle tracce [84](#)
 - Impostazioni dei canali
 - Copia [327](#)
 - Impostazioni di controllo remoto dei Chord Pad
 - Controllo in remoto [833](#)

- Impostazioni globali degli indicatori [323](#)
 - Inclina verso destra
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
 - Inclina verso sinistra
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
 - Incolla all'origine [184](#)
 - Incolla relativamente al cursore [184](#)
 - Incollaggio
 - Eventi [183](#)
 - Indicatori
 - Impostazioni [323](#)
 - Indicatori di livello (MixConsole) [325](#)
 - Individua silenzio
 - Con le impostazioni correnti [409](#)
 - Funzioni audio [406](#)
 - Individuazione automatica degli hitpoint
 - Abilitare [931](#)
 - Informazioni sui componenti di sistema [390](#)
 - Esportazione [391](#)
 - Ingrandimento
 - Sui marker di ciclo [300](#)
 - Ingrandimento rapido [936](#)
 - Ingrandisci durante il posizionamento nella scala temporale [936](#)
 - Ingressi
 - Opzioni della posizione dell'indicatore di livello [323](#)
 - Ingressi side-chain [363](#)
 - Ingresso in diretta
 - Traccia accordi [787](#)
 - Ingresso MIDI [730](#)
 - Configurazione [244](#)
 - Editor degli accordi [773](#)
 - Inseguì gli eventi [228](#), [942](#)
 - Inserimento dati passo a passo [731](#)
 - Chord pad [820](#)
 - Inserisci gli eventi di 'Reinizializzazione' alla fine di una registrazione [942](#)
 - Inserisci una registrazione retrospettiva MIDI nell'editor [252](#)
 - Insert
 - MixConsole [331](#)
 - Preset delle catene di effetti [331](#)
 - Utilizzo durante lo scrubbing [950](#)
 - Inspector [54](#), [105](#)
 - Configurazione [123](#)
 - Editor [56](#)
 - Inspector delle tracce [55](#)
 - Sezioni [124](#), [137](#)
 - Inspector delle tracce
 - Apertura [55](#)
 - Intensità acustica
 - Statistiche [412](#)
 - Intensità del contorno delle forme d'onda [938](#)
 - Interfaccia MIDI
 - Collegamento [23](#)
 - Interpola le forme d'onda audio [938](#)
 - Interrompi lo scorrimento automatico in fase di editing [220](#)
 - Intervalli di selezione [189](#)
 - Che ricomprendono più tracce [190](#)
 - Creazione [189](#)
 - Creazione di clip audio [197](#)
 - Intervalli di selezione (*continuazione*)
 - Creazione di eventi audio [197](#)
 - Duplicazione [195](#)
 - Eliminazione [195](#)
 - Espansione degli intervalli di selezione MIDI [193](#)
 - Inserimento del silenzio [196](#)
 - Modalità di selezione [193](#)
 - Modifica [190](#), [193](#)
 - Passaggio alla selezione degli oggetti [190](#)
 - Ridimensionamento [192](#)
 - Ritagliare [197](#)
 - Separazione [196](#)
 - Spinta [192](#), [194](#)
 - Spostamento dei contenuti [194](#)
 - Taglio [195](#)
 - Intervallo di cattura MIDI in ms [948](#)
 - Intonazione Hermode [642](#)
 - Inversione
 - MIDI [665](#)
 - Inversione di fase
 - MixConsole [330](#)
 - Inversione stereo
 - Processamento diretto offline [401](#)
 - Inverti fase
 - Linea info [187](#)
 - Processamento diretto offline [399](#)
 - Invertire
 - Audio [400](#)
 - Processamento diretto offline [400](#)
 - Invia l'attività dell'indicatore del bus di ingresso alla traccia audio [947](#)
 - Inviluppo
 - Processamento diretto offline [397](#)
- ## L
- L'abilitazione alla registrazione consente il MIDI Thru [948](#)
 - L'automazione segue gli eventi [930](#)
 - La funzione Ripeti loop [659](#)
 - La selezione delle tracce segue la selezione degli eventi [930](#)
 - Larghezza del cursore [949](#)
 - Latenza
 - MixConsole [346](#)
 - Ottimizzazione [923](#)
 - VST System Link [876](#)
 - Latenza dei plug-in
 - MixConsole [346](#)
 - Latenza del canale
 - MixConsole [346](#)
 - Lavorare con i dati MIDI
 - Strumenti e funzioni dedicate [757](#)
 - Le impostazioni globali di lettura/scrittura dell'automazione si applicano ai VST instrument [952](#)
 - Le parti ottengono i nomi delle tracce [930](#)
 - Legato [659](#)
 - Modalità [933](#)
 - Sovrapposizione [933](#)
 - Lettura dell'automazione [545](#)
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Limiter
 - Modulo strip [335](#)

- Linea del tempo
 - Righello [667](#)
 - Linea della vista d'insieme
 - Finestra progetto [51](#)
 - Linea di stato
 - Editor delle partiture [737](#)
 - Finestra progetto [49](#)
 - Linea di valore statico
 - Automazione [545](#)
 - Linea info
 - Editor delle partiture [737](#)
 - Finestra progetto [50](#)
 - Linee dei marker [298](#)
 - Lingua (Preferenze) [940](#)
 - Livelli d'ingresso [15](#)
 - Livello della mandata [952](#)
 - Livello di riduzione dell'automazione [930](#)
 - Localizzatori [216](#)
 - Configurazione degli intervalli [218](#)
 - Destra [216](#)
 - Sinistra [216](#)
 - Localizzatori di destra [216](#)
 - Impostazione [218](#)
 - Localizzatori di sinistra [216](#)
 - Impostazione [218](#)
 - Loop della traccia indipendente
 - Editor delle parti audio [454](#)
 - MIDI [676](#)
 - Loop di ACID® [445](#)
 - Loop e campioni
 - Caricamento in MediaBay [538](#)
 - Loop MIDI
 - Anteprima in MediaBay [533](#)
 - Luminosità dei controller [940](#)
 - Luminosità delle forme d'onda [938](#)
 - Luminosità delle maniglie delle dissolvenze [938](#)
 - Luminosità delle note [940](#)
 - Lunghezza degli eventi
 - Modifica con lo strumento Tronca [726](#)
 - Lunghezze delle note
 - Modificare [744](#)
- M**
- macOS
 - Attivazione delle porte [31](#)
 - Selezione delle porte [31](#)
 - Main mix
 - Configurazione [32](#)
 - Mandate
 - MixConsole [344](#)
 - Mandate post-fader [374](#)
 - Mandate pre-fader [374](#)
 - Marker [298](#)
 - Aggiunta [300](#)
 - Attributi [303](#)
 - Esportare via MIDI [306](#)
 - Esportazione [306](#)
 - Finestra Marker [300](#)
 - ID [304](#)
 - Importazione [306](#)
 - Importazione via MIDI [306](#)
 - Marker di ciclo [299](#)
 - Marker (*continuazione*)
 - Marker di posizione [299](#)
 - Modifica [300](#)
 - Riassegnazione degli ID [305](#)
 - Sincronizzazione alla selezione nella finestra progetto [300](#)
 - Marker di ciclo [299](#)
 - Aggiunta [300](#)
 - Ingrandimento [300](#)
 - Modifica [300](#)
 - Operazioni di zoom [73](#)
 - Uso [305](#)
 - Marker di posizione [299](#)
 - Aggiunta [300](#)
 - Modifica [300](#)
 - Maximizer
 - Modifica il modulo [355](#)
 - Visualizzazione di dettaglio [355](#)
 - MediaBay [509](#)
 - Aggiorna viste [525](#)
 - Aggiunta dei preferiti [525](#)
 - Anteprima [531](#)
 - Attributi [535](#)
 - Barra degli strumenti [521](#)
 - Browser dei file [524](#)
 - Database del disco [540-543](#)
 - Filtri [535](#)
 - Filtro basato su attributi [535](#), [536](#)
 - Filtro di valutazione [529](#)
 - Finestra [520](#)
 - Il filtro Tipo di file [528](#)
 - Impostazioni [543](#)
 - Individuazione delle posizioni dei file [527](#)
 - Mostra in Explorer/Mostra in Finder [527](#)
 - Nascondere le sezioni [523](#)
 - Preset dei VST instrument [564](#)
 - Reinizializza il filtro [537](#)
 - Ricerca di testo [530](#)
 - Ricerca testuale [530](#)
 - Risultati [526](#), [527](#), [531](#)
 - Risultati in ordine casuale [527](#)
 - Scansione [524](#)
 - Seleziona i tipi di file multimediali [528](#)
 - Tipi di file [528](#)
 - Utilizzo dei file multimediali [537](#)
 - Visualizzare le sezioni [523](#)
 - Menu
 - Finestra progetto [37](#)
 - Visualizzare/Nascondere [37](#)
 - Menu Trasporto
 - Funzioni [203](#)
 - Metadati
 - Nome dell'autore [942](#)
 - Nome della casa di produzione [942](#)
 - Metronomo [223](#), [224](#), [226](#)
 - Finestra di configurazione [223](#)
 - Mettere gli eventi in mute [187](#)
 - Metti in mute le mandate pre-fader se i relativi canali sono in mute [952](#)
 - MIDI
 - Eliminazione delle note [673](#)
 - Modalità di latenza [942](#)
 - Risoluzione di visualizzazione [942](#)

- MIDI clock
 - Sincronizzazione [867](#)
 - MIDI Remote [585](#)
 - Aggiunta delle superfici di controllo MIDI [591](#), [596](#)
 - API [620](#)
 - Area inferiore [62](#)
 - Assistente di mappatura [605](#)
 - Controlli rapidi focalizzati [611](#)
 - Disattivazione degli script [618](#)
 - Editor delle superfici di controllo MIDI [597](#), [599](#), [602](#)
 - Eliminazione degli script [618](#)
 - File di script [592](#)
 - Focus dei controlli rapidi [612](#), [613](#)
 - Importazione degli script dei controller MIDI [592](#)
 - Linea info [586](#)
 - Mappatura dei parametri [593](#)
 - Modifica delle superfici di controllo MIDI [591](#), [595](#)
 - Pagine di mappatura [610](#)
 - Parametri del controller MIDI [604](#)
 - Rimozione della mappatura [594](#)
 - Scripting [620](#)
 - Utilizzo dei controller MIDI supportati [589](#)
 - Utilizzo di altri controller MIDI [590](#)
 - MIDI Thru [942](#)
 - MIDI thru attivo
 - Monitoraggio [238](#)
 - Miniature [887](#)
 - File cache delle miniature [887](#)
 - MixConsole [308](#), [309](#)
 - Annulla solo [322](#)
 - Apertura [308](#)
 - Area inferiore [59](#)
 - Area sinistra [312](#)
 - Barra degli strumenti [313](#)
 - Blocco note [345](#)
 - Collegamento dei canali [318](#)
 - Funzioni [319](#)
 - Immagini [345](#)
 - Indicatori di livello [325](#)
 - Mute [322](#)
 - Panning [322](#)
 - Preset dei moduli channel strip [341](#)
 - Preset delle catene di effetti [331](#)
 - Preset di equalizzazione [335](#)
 - Regolare il volume [323](#)
 - Sezione dei fader [321](#)
 - Sezione Pre [329](#)
 - Sezioni [326](#)
 - Solo [322](#)
 - Tipi di canale [317](#)
 - Visibilità [312](#)
 - MixConsole nella finestra progetto [59](#)
 - Modalità 'scrubbing' in alta qualità [950](#)
 - Modalità cadenza
 - Chord Assistant [773](#)
 - Modalità Casella di valori/TimeControl [932](#)
 - Modalità colori automatici di tracce/canali [951](#)
 - Modalità dati nelle parti [940](#)
 - Modalità di acquisizione dei controlli rapidi
 - Controlli rapidi delle tracce [581](#)
 - Modalità di modifica delle parti [677](#)
 - Modalità di registrazione MIDI [248](#)
 - Modalità di tempo
 - Tempo fisso [840](#)
 - Traccia tempo [840](#)
 - Modalità musicale [445](#)
 - Modalità musicista
 - Accordi piani [830](#)
 - Pattern [831](#)
 - Modalità note comuni
 - Chord Assistant [773](#)
 - Modalità pick-up [632](#)
 - Modalità provvisoria
 - Finestra di dialogo [920](#)
 - Modalità standard dello strumento 'Zoom': Solo zoom in orizzontale [936](#)
 - Modelli [93](#)
 - Rinomina [95](#)
 - Modifica
 - Linea info della finestra progetto [71](#)
 - Modifica della durata
 - Algoritmi [404](#)
 - Limitazioni [405](#)
 - Processamento diretto offline [401](#)
 - Modifica delle clip
 - Pool [502](#)
 - Modifica instrument
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Modifica la configurazione dei canali
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Modificatori degli strumenti [916](#)
 - Comandi da tastiera [900](#), [916](#)
 - Modifiche di tempo
 - Batti il tempo [844](#)
 - Modulazione dei colori di fondo [938](#)
 - Monitoraggio [23](#), [236](#)
 - ASIO Direct Monitoring [237](#)
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Ingressi esterni [237](#)
 - MIDI [238](#)
 - Via Cubase [236](#)
 - Monitoraggio automatico
 - Manuale [952](#)
 - Stile macchina a nastro [952](#)
 - Monitoraggio esterno [237](#)
 - Mute
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - MixConsole [322](#)
- ## N
- N° max. di file di backup [940](#)
 - Nascondi i nomi troncati degli eventi [937](#)
 - Nascondi le note in mute negli editor [932](#)
 - Navigazione
 - MixConsole [359](#)
 - Navigazione mediante la tastiera del computer
 - MixConsole [359](#)
 - News
 - Visualizzare [940](#)
 - Nome
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Nome dell'evento
 - Visualizzazione [937](#)

- Nome della traccia
 - Ampiezza [940](#)
 - Spessore del carattere [940](#)
 - Non reinizializzare gli eventi dei controller inseguiti [942](#)
 - Normalizzazione
 - Livello di picco massimo [399](#)
 - Processamento diretto offline [399](#)
 - Notazione dell'altezza [938](#)
 - Note di batteria
 - Eliminazione [762](#)
 - Note MIDI
 - Numeri [765](#)
 - Trasposizione (funzione) [654](#)
 - Note-I (note di input) [767](#)
 - Note-O (note di output) [767](#)
 - Numero massimo di annullamenti [940](#)
 - Numero massimo di elementi nell'elenco dei risultati [946](#)
- O**
- Opacità degli eventi in corso di modifica [937](#)
 - Opacità dell'evento [937](#)
 - Operazioni di editing sui campioni
 - Sampler Control [479](#)
 - Operazioni di zoom [153](#), [425](#), [426](#)
 - Editor dei campioni [425](#), [426](#)
 - Opzioni del picco dell'indicatore di livello [323](#)
 - Tenuta fissa [323](#)
 - Tenuta picchi [323](#)
 - Opzioni della posizione dell'indicatore di livello [323](#)
 - Ingresso [323](#)
 - Post-fader [323](#)
 - Post-panner [323](#)
 - Opzioni di congelamento dei canali
 - Tracce campionatore [485](#)
 - VST instrument [566](#)
 - Opzioni di esportazione MIDI [943](#)
 - Opzioni di fusione dei dati MIDI [656](#)
 - Opzioni di importazione MIDI [943](#), [945](#)
 - Opzioni di scongelamento dei canali
 - Tracce campionatore [485](#)
 - Tracce instrument [567](#)
 - Organizzazione dei file in sotto-cartelle
 - Pool [505](#)
 - Output
 - Controllo delle tracce [140](#)
- P**
- Pagine di mappatura
 - MIDI Remote [610](#)
 - Pannelli di controllo dei plug-in VST
 - Chiusura [384](#), [557](#)
 - Nascondere [383](#), [557](#)
 - Visualizzare [383](#), [557](#)
 - Pannello della quantizzazione [267](#)
 - Quantizzare su una griglia [269](#)
 - Quantizzazione in base a un groove [271](#)
 - Panning
 - Bypass [322](#)
 - MixConsole [322](#)
 - Panorama MIDI
 - Parametri delle tracce MIDI [639](#)
 - Parametri automatizzabili
 - Controllo mediante i controlli rapidi [583](#)
 - Parametri degli effetti
 - Controlli rapidi delle tracce [581](#)
 - Parametri dei VST instrument
 - Controlli rapidi delle tracce [581](#)
 - Parametri del controller MIDI
 - MIDI Remote [604](#)
 - Parametri delle tracce
 - Controlli rapidi delle tracce [580](#)
 - Parametri delle tracce MIDI [639](#)
 - Parametri di automazione
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Parametri MIDI [639](#)
 - Intonazione Hermode [642](#), [643](#)
 - Range [642](#)
 - Variazioni casuali [641](#)
 - Parti [165](#), [169](#)
 - Cartella [170](#)
 - Modifica [170](#)
 - Spostamento dei contenuti [186](#)
 - Parti audio
 - Anteprima [171](#)
 - Creazione [169](#)
 - Selezione e impostazioni delle parti [454](#)
 - Parti cartella [170](#)
 - Parti MIDI
 - Creazione [170](#)
 - Loop della traccia indipendente [676](#)
 - Processa [667](#)
 - Selezione e impostazioni delle parti [677](#)
 - Partiture
 - Stampa [746](#)
 - Pedali
 - In valori di durata delle note [661](#)
 - Periferiche MIDI
 - Definire nuove patch da selezionare [652](#)
 - Editing delle patch [652](#)
 - Gestione dei dispositivi [647](#)
 - Installazione [651](#)
 - Selezione delle patch [651](#)
 - Personalizzazione
 - Colori [88](#)
 - Colori degli indicatori di livello [324](#)
 - Colori dell'interfaccia utente [951](#)
 - Pitchbend
 - Corsie dei controller [689](#)
 - Plug-in VST
 - Aggiunta di collezioni [576](#)
 - Blocklist [578](#)
 - Gestione [573](#)
 - Installazione [573](#)
 - Nascondere [577](#)
 - Riattivazione [578](#)
 - Visualizzazione [577](#)
 - Polifonia
 - Limitazione [664](#)
 - Pool
 - Applica diversi metodi di processamento [493](#)
 - Barra degli strumenti [490](#)
 - Comandi da tastiera [501](#)

- Pool (*continuazione*)
 - File di riferimento [487](#)
 - Finestra di dialogo Trova file mancanti [498](#)
 - Generare automaticamente delle nuove clip audio [508](#)
 - Gestione dei file multimediali [487](#)
 - Gestione di ampi database di suoni [498](#)
 - Gestisci i file mancanti [499](#)
 - Modifica delle clip [502](#)
 - Organizzazione dei file in sotto-cartelle [505](#)
 - Processamento audio [506](#)
 - Ridurre la dimensione del progetto [506](#)
 - Rinomina di clip e regioni [493](#)
 - Scegliere una nuova cartella di registrazione del pool [505](#)
 - Tracce campionatore [487](#)
- Porte d'ingresso [22](#)
- Porte d'uscita [22](#)
- Porte delle periferiche
 - Selezionare per i bus [31](#)
- Porte mancanti
 - Riassegnare [101](#)
- Porte MIDI
 - Configurazione [23](#)
- Porzioni [433](#)
 - Chiudi gli spazi vuoti [439](#)
 - Eliminazione delle sovrapposizioni [440](#)
- Post-roll
 - Barra di trasporto [222](#)
- Pre-roll
 - Barra di trasporto [222](#)
- Preferenze
 - Colori [950](#)
 - Disabilitazione [921](#), [922](#)
 - Finestra di dialogo [928](#)
 - Salva solamente le preferenze selezionate [929](#)
 - Salvataggio dei preset [929](#)
- Preferiti
 - Aggiunta [518](#), [519](#), [525](#)
 - Rack Media [517](#)
- Preset
 - Anteprima in MediaBay [534](#), [535](#)
 - Anteprima mediante inserimento di dati MIDI [534](#)
 - Anteprima utilizzando il registratore di sequenza [534](#)
 - Anteprima utilizzando la tastiera del computer [535](#)
 - Anteprima utilizzando un file MIDI [534](#)
- Preset degli effetti plug-in
 - Caricamento in MediaBay [539](#)
- Preset dei moduli channel strip [341](#)
 - Caricamento in MediaBay [540](#)
- Preset dei VST instrument
 - Applicazione [161](#)
 - Caricamento in MediaBay [538](#)
 - Risultati [564](#)
- Preset delle catene di effetti [331](#)
 - Caricamento in MediaBay [539](#)
- Preset delle tracce [159](#)
 - Anteprima in MediaBay [533](#)
 - Applicazione [159](#), [160](#)
 - Assegnazione dei controlli rapidi [582](#)
 - Audio [159](#)
 - Caricamento [163](#)
- Preset delle tracce (*continuazione*)
 - Caricamento in MediaBay [538](#)
 - Creazione [160](#)
 - Estrazione dei suoni [162](#)
 - Instrument [161](#)
 - MIDI [160](#)
 - Multitraccia [162](#)
 - Preset VST [161](#)
 - Tracce campionatore [163](#)
- Preset di insert
 - Copia [387](#)
 - Incollaggio [387](#)
 - Salvataggio [388](#)
- Preset di zoom orizzontale
 - Finestra progetto [73](#)
- Preset VST
 - Anteprima in MediaBay [533](#)
 - Caricamento [163](#)
- Prestazioni
 - Aspetti [923](#)
 - Ottimizzazione [923](#)
 - Prestazioni audio [925](#)
- Prestazioni audio
 - Ottimizzazione [923](#)
- Processamento audio
 - Pool [506](#)
 - Processamento diretto offline [392](#)
- Processamento dei plug-in
 - Sospensione [363](#)
- Processamento di clip condivise [931](#)
- Processamento diretto offline [392](#)
 - Applicazione [395](#)
 - Applicazione a più eventi [396](#)
 - Barra degli strumenti [394](#)
 - Comandi da tastiera [403](#)
 - Eliminazione [396](#)
 - Estendi l'intervallo di processamento [396](#)
 - Fade-in [398](#)
 - Fade-out [398](#)
 - Finestra [393](#)
 - Flusso di lavoro [393](#)
 - Guadagno [399](#)
 - Inversione stereo [401](#)
 - Inverti fase [399](#)
 - Invertire [400](#)
 - Inviluppo [397](#)
 - Modifica [396](#)
 - Modifica della durata [401](#)
 - Normalizzazione [399](#)
 - Pool [506](#)
 - Reinizializzazione [396](#)
 - Ricampionamento [400](#)
 - Rimuovi DC Offset [400](#)
 - Silenzio [401](#)
- Progetti
 - Apertura [99](#)
 - Apertura dei più recenti [100](#)
 - Attivare [100](#)
 - Backup [102](#)
 - Configurazione [96](#)
 - Creare nuovi [90](#)
 - Dimensione massima dei file [92](#)
 - File dei modelli [93](#)

- Progetti (*continuazione*)
 - File di progetto 92
 - Hub 90
 - Modelli 93
 - Porte mancanti 101
 - Posizione 92
 - Prepara archivio 102
 - Ripristinare 102
 - Salvare i modelli 94
 - Salvataggio 101
- Progetti modello 93
- Progetti recenti 100
- Programmi
 - Controllo delle tracce 140
- Punch in/out
 - Modalità di registrazione 235
- Punch-in 223
 - In fase di arresto 947
- Punch-out 223, 234
 - Arresta dopo il punch-out automatico 947
- Punti di punch 223
- Punto di agganciamento
 - Editor dei campioni 431
 - Impostazione 74
- Punto di agganciamento al cursore 74
- Punto di ancoraggio dello zoom 936

- Q**
- Q-Link 318
- Quando vengono importati i file audio 931
- Quantizzazione 264
 - Gruppi irregolari 269
 - Intervallo Q 269
 - Posizione originale 271
 - Pre-quantizzazione 271
 - Swing 269
 - Utilizzando i preset groove 268
- Quantizzazione groove 268

- R**
- Rack Media
 - Aggiunta dei preferiti 518, 519
 - Aggiunta di immagini dei plug-in VST 519, 520
 - Area destra 66, 67, 509, 511
 - Browser dei file 512, 517
 - Effetti VST 515, 518
 - Home 509
 - Preferiti 511, 517
 - Preset traccia 518
 - Risultati 511
 - VST Instrument 513, 517
- Rack VSTi
 - Area destra 64, 65
- Raggiungi
 - Controllo delle tracce 140
- RAM
 - Registrazione 240
- Rampa/Gradino
 - Controller continui 695
- Rapporto lunghezza/altezza
 - Finestra Riproduttore video 890

- Re-Record
 - Attivazione 236
 - Modalità di registrazione 235, 236
- Recupero delle registrazioni
 - Audio 242
 - MIDI 250
- Regioni
 - Converti le regioni in eventi 168
 - Creazione per mezzo della funzione Individua silenzio 409
 - Evento o intervallo come regione 168
 - Rinomina 493
- Regioni audio 167
- Registrazione 232
 - Arresto 234
 - Arresto automatico 234
 - Blocco della registrazione 253
 - Ciclo 235
 - Con gli effetti 242
 - Livelli 15
 - Modalità di registrazione 235
 - Tempo di registrazione rimanente 252
- Registrazione audio 241
 - Annulla 242
 - Cartella di registrazione 239
 - Con gli effetti 242
 - Formato del file di registrazione 239
 - Modalità di registrazione 241
 - Operazioni preparatorie 240
 - Recupero 243
 - Recupero delle registrazioni 242
 - Requisiti di RAM 240
 - Tempo di pre-registrazione 242
- Registrazione in 'Solo' negli editor MIDI 948
- Registrazione MIDI
 - Assegnazione dei nomi alle porte MIDI 244
 - Canale e uscita 245
 - Configurazione dell'ingresso MIDI 244
 - Diversi tipi di messaggi 247
 - Messaggi continui 247
 - Messaggi Program Change 247
 - Messaggi SysEx 248
 - Modalità di registrazione 248
 - Note 247
 - Operazioni preparatorie 244
 - Recupero 250, 251
 - Recupero delle registrazioni 250
 - Recupero nell'editor 252
 - Reinializza 248
 - Selezione dei suoni 245
 - Strumenti e canali 244
- Registrazione retrospettiva 948
 - Buffer 250
 - MIDI 250
- Registrazione retrospettiva MIDI 250–252
 - Inserisci da 'All MIDI Inputs' 250
 - Svuotamento del buffer 252
- Registrazioni MIDI
 - Esportazione in file MIDI 768
- Reinializza in caso di arresto 942
- Remote Control Editor 627
 - Assegnazione dei parametri 630
 - Barra degli strumenti 628

Remote Control Editor (*continuazione*)
 Configurazione del controllo [628](#)
 Layout [631](#)

Ricampionamento
 Processamento diretto offline [400](#)

Ridimensiona in senso verticale
 Editor degli eventi di automazione [550](#)

Ridimensiona intorno al centro assoluto
 Editor degli eventi di automazione [550](#)

Ridimensiona intorno al centro relativo
 Editor degli eventi di automazione [550](#)

Ridimensionamento con dissolvenza [178](#)

Ridimensionamento degli eventi [178](#)

Ridimensionamento dell'applicazione [940](#)

Ridurre la dimensione del progetto
 Pool [506](#)

Riempì loop [186](#)

Riferimento
 Chord Assistant [773](#)

Rifletti
 MIDI [665](#)

Righello
 Finestra progetto [47](#)
 Formato di visualizzazione [48](#)
 Linea del tempo [667](#)

Rimozione
 Eventi [173](#)
 Silenzio [409](#)

Rimuovi DC Offset
 Processamento diretto offline [400](#)

Rimuovi regioni/hitpoint da tutti i processi offline [931](#)

Rinomina
 Clip [493](#)
 Eventi [178](#)
 Regioni [493](#)
 Tracce [150](#)

Ripetizione degli eventi [185](#)

Riproduzione
 Disabilitazione del feedback acustico [932](#)
 Escludere gli eventi nota [673](#)

Riproduzione in loop
 Editor delle parti audio [454](#)

Riquadro di visualizzazione degli eventi [46](#)
 Modificare nelle tracce cartella [158](#)
 Tracce cartella [158](#)

Riquadro di visualizzazione del tempo [221](#)

Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda [424](#)
 Editor dei campioni [424](#)

Risolvi i conflitti di visualizzazione
 Controllo delle tracce [140](#)

Risultati di MediaBay
 Configurazione [526](#)
 Gestione dei file multimediali [527](#)
 In ordine casuale [527](#)
 Reinizializzazione [531](#)

Ritardo delle tracce MIDI
 Parametri delle tracce MIDI [639](#)

Ritardo nel trascinarsi [930](#)

Ritorno degli indicatori [947](#)

Root Key
 Sampler Control [481](#)

Rotellina del mouse per regolare il volume e le dissolvenze [931](#)

S

Salva come modello [94](#)

Salva preset traccia [160](#)

Salva un preset delle tracce [163](#)

Salvataggio automatico [102](#), [940](#)

Salvataggio di impostazioni delle preferenze parziali [929](#)

Sampler Control [457](#)
 Annullamento delle modifiche ai parametri [478](#)
 Area inferiore [60](#)
 Barra degli strumenti [458](#)
 Caricamento dei campioni audio [456](#)
 Editor degli involucri [469](#)
 File REX/REX2 [456](#)
 Modalità AudioWarp [464](#)
 Normalizzazione dei campioni [483](#)
 Operazioni di editing sui campioni [479](#)
 Parametri sonori e di riproduzione [463](#)
 Qualità della riproduzione [464](#)
 Regolazione del guadagno dei campioni [483](#)
 Riproduzione dei campioni [482](#)
 Riproduzione in modalità Slice [464](#)
 Riquadro di visualizzazione delle forme d'onda [462](#)
 Root Key [481](#)
 Sezione Amp [468](#)
 Sezione di riproduzione [464](#)
 Sezione Filter [468](#)
 Sezione Pitch [467](#)
 Sezione Tastiera [477](#)
 Storia [478](#)
 Suddivisione in porzioni [483](#)
 Trasferimento dei campioni ai VST instrument [478](#)

Saturation
 Modulo strip [335](#)

Scale automatiche [780](#)

Scale musicali
 Allinea le modifiche dell'altezza [722](#)
 Editor dei tasti [712](#)
 Impostazioni [781](#)
 Individuazione [719](#), [720](#)
 Ingresso in diretta [722](#)
 Quantizzazione delle altezze [721](#)

Scansiona i tipi di file sconosciuti [946](#)

Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta [946](#)

Scansione
 MediaBay [524](#)

Scegliere una nuova cartella di registrazione del pool
 Pool [505](#)

Scheda Canale [52](#), [105](#)
 Apertura [53](#)

Schemi di assegnazione nomi
 Esportazione di un mixdown audio [855](#), [856](#)

Scorri fino alla traccia selezionata [934](#)

Scorrimento automatico [220](#)
 Dissolvenze incrociate [281](#)
 Interruzione [220](#)

Script
 Console di script MIDI Remote [619](#)
 Gestore MIDI Remote [616](#)

Script del controller MIDI
 MIDI Remote [592](#)

- Scrittura dell'automazione
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Scrittura dell'automazione [545](#)
 - Automaticamente [546](#)
 - Manualmente [546](#)
 - Tools [547](#)
- Scrubbing
 - Strumento scrub [171](#)
- Secondi di pre-registrazione audio [947](#)
- Segui la traccia accordi [788](#)
 - Accordi [788](#)
 - Auto [788](#)
 - Direttamente [789](#)
 - Eventi di scala [789](#)
 - Sincronizza prima i dati della traccia con la traccia accordi [789](#)
 - Uso [788](#)
 - Voce singola [788](#)
- Selettore degli effetti VST [369](#)
- Selettore dei VST instrument [558](#)
- Seleziona automaticamente gli eventi sotto al cursore [930](#)
- Seleziona i controller nell'intervallo delle note [700](#)
- Seleziona i tipi di file multimediali
 - MediaBay [528](#)
- Seleziona il canale/la traccia se è attivata la funzione 'Solo' [934](#)
- Seleziona il canale/la traccia se la finestra di configurazione del canale è aperta [934](#)
- Seleziona la traccia con un clic in background [930](#)
- Seleziona la traccia per l'ascolto [778](#)
 - Controllo delle tracce [140](#)
- Selezione automatica dei controller [699](#)
- Selezione colori [88](#)
- Selezione e funzioni dei controller [682](#)
- Selezione sincronizzata
 - Finestra Marker [300](#)
- Separazione
 - Controller MIDI [933](#)
 - Eventi [182](#)
 - Eventi MIDI [933](#)
 - In eventi uguali [183](#)
- Sezione channel strip [335](#)
 - Compressor [335](#)
 - Gate [335](#)
 - Limiter [335](#)
 - Opzioni di visualizzazione [342](#)
 - Posizione EQ [335](#)
 - Preset [341](#)
 - Saturation [335](#)
 - Transformer [335](#)
- Sezione degli insert
 - Opzioni di visualizzazione [332](#)
- Sezione dei fader (MixConsole) [321](#)
- Sezione Pre
 - Opzioni di visualizzazione [330](#)
- Sezioni
 - MixConsole [326](#)
- Sezioni dei canali [326](#)
 - Assegnazione [328](#)
 - Equalizzatore [332](#)
 - Fase [330](#)
 - Filtri [329](#)
- Sezioni dei canali (*continuazione*)
 - Guadagno [329](#)
 - Insert [331](#), [332](#)
 - Mandate [344](#)
 - Pre [329](#), [330](#)
 - Strip [335](#), [342](#)
- Sezioni dell'Inspector
 - Espandere in forma esclusiva [56](#)
 - Visualizzare/Nascondere [56](#)
- Side-chain [375](#), [378](#)
 - Attivazione dei segnali [377](#)
 - Ducking delay [376](#)
 - Ingressi degli effetti [363](#)
 - Sezione degli insert [331](#)
- Silenzio
 - Individuazione [406](#)
 - Processamento diretto offline [401](#)
 - Rimozione [409](#)
- Simboli di accordo [938](#)
- Simboli di accordo personalizzati [938](#)
- Sincronizza la selezione del programma del plug-in con la selezione della traccia [954](#)
- Sincronizza prima i dati della traccia con la traccia accordi
 - Segui la traccia accordi [789](#)
- Sincronizzazione [864](#)
 - Clock audio [867](#)
 - Finestra di dialogo delle impostazioni [867](#)
 - MIDI clock [867](#)
 - Riferimenti di velocità [867](#)
 - Sincronizzazione esterna [872](#)
 - Timecode [865](#)
- Sistema audio [16](#)
- Solo
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - MixConsole [322](#)
- Sospendi il processamento dei plug-in VST 3 se non si ricevono segnali audio [954](#)
- Sostituzione della registrazione negli editor [948](#)
- Sovrapposizioni
 - Visualizzazione [937](#)
- Spinta
 - Griglia di allineamento [175](#)
 - Impostazioni di spinta [175](#), [181](#)
 - Ridimensionamento degli eventi [180](#), [181](#)
 - Sposta a destra [175](#)
 - Sposta a sinistra [175](#)
- Sposta il contenuto dell'evento [186](#)
- Sposta il trasporto con un clic in uno spazio vuoto [949](#)
- Sposta in verticale
 - Editor degli eventi di automazione [550](#)
- Spostamento
 - Eventi [174](#)
- Spostare le tracce [150](#)
- Standard Compressor
 - Modifica il modulo [353](#)
 - Visualizzazione di dettaglio [353](#)
- Statistiche
 - Funzioni audio [412](#)
- Stessa potenza
 - Dissolvenze incrociate [281](#)
- Stesso guadagno
 - Dissolvenze incrociate [281](#)

- Stile macchina a nastro
 - Monitoraggio [952](#)
 - Storia
 - Finestra progetto [39](#)
 - Sampler Control [478](#)
 - Storia delle modifiche [80](#)
 - Storia dell'ingrandimento
 - Finestra progetto [74](#)
 - Strumento
 - Controllo delle tracce [140](#)
 - Strumento 'Selezione oggetto': Visualizza informazioni supplementari [936](#)
 - Strumento di lavoro Disegna
 - Disegnare eventi nota [724](#)
 - Strumento di lavoro Selezione oggetto
 - Inserimento degli eventi nota [723](#)
 - Strumento di lavoro Tronca
 - Modificare la lunghezza degli eventi [726](#)
 - Strumento Linea [725](#)
 - Disegnare eventi nota [724](#)
 - Modifica degli eventi nel display dei controller [696](#)
 - Strumento Scrub [172](#)
 - Strumento Seleziona un intervallo
 - Creazione delle dissolvenze [277](#)
 - Sub-fotogrammi del timecode
 - Visualizzazione [949](#)
 - Suggerimenti
 - Visualizzare [940](#)
 - Suoni del click
 - Suoni personalizzati [228](#)
 - Suoni di batteria [758](#)
 - Configurazione [765](#)
 - Impostazioni [758](#)
 - Modifica della durata delle note [761](#)
 - Visibilità [759](#)
 - Superficie di controllo MIDI
 - Aggiunta [596](#)
 - MIDI Remote [591](#), [595](#), [597](#)
 - Modifica [599](#)
 - Swing
 - Quantizzazione [269](#)
- T**
- Tasti modificatori degli strumenti di lavoro [935](#)
 - Tastiera su schermo [230](#)
 - Livello di velocity delle note [231](#)
 - Modulazione [231](#)
 - Opzioni [231](#)
 - Pitchbend [231](#)
 - Registrazione di dati MIDI [230](#)
 - Scostamento di ottava [231](#)
 - Tastiera del computer [231](#)
 - Tastiera di pianoforte [231](#)
 - Tavolozza di colori [85](#)
 - Tempo
 - Imposta la definizione in funzione del tempo [848](#)
 - Tempo del progetto
 - Batti il tempo [845](#)
 - Tempo di pre-registrazione
 - Registrazione audio [242](#)
 - Tempo di registrazione max. [252](#)
 - Tempo di tenuta del picco degli indicatori [947](#)
 - Tempo fisso
 - Configurazione [845](#)
 - Modalità [840](#), [845](#)
 - Testo per la partitura
 - Aggiunta [745](#)
 - Modifica [745](#)
 - Timecode
 - Sincronizzazione [865](#)
 - Standard [865](#)
 - Tipi di canale
 - MixConsole [317](#)
 - Tipo di aggancio
 - Finestra progetto [75](#), [78](#)
 - Tipo di griglia
 - Finestra progetto [76](#), [78](#)
 - Tipo di nuovi punti di tempo [841](#)
 - Tipo HMT
 - Intonazione Hermode [643](#)
 - Tracce [105](#)
 - Abilitazione [155](#)
 - Accordi [121](#)
 - Aggiunta [145](#), [146](#)
 - Assegnazione dei colori [82](#)
 - Audio [106](#)
 - Campionatore [109](#)
 - Canale [137](#)
 - Canale FX [115](#)
 - Canale gruppo [113](#)
 - Cartella [119](#)
 - Colore [151](#)
 - Deselezionare [155](#)
 - Disabilitazione [155](#)
 - Duplicazione [155](#)
 - Finestra di dialogo Aggiungi traccia [145](#)
 - Inspector [123](#), [124](#), [137](#)
 - Instrument [108](#)
 - Marker [122](#)
 - Mediante l'utilizzo dei preset delle tracce [146](#)
 - MIDI [111](#)
 - Operazioni di zoom [153](#)
 - Personalizzazione dei controlli delle tracce [138](#)
 - Righello [117](#)
 - Rimozione [149](#), [150](#)
 - Rinomina [150](#)
 - Selezione [154](#)
 - Spostare [150](#)
 - Video [122](#)
 - Tracce audio [106](#)
 - Congelamento [156](#), [368](#)
 - Finestra di dialogo Aggiungi una traccia [106](#)
 - Impostazioni di base [125](#)
 - Inspector [125](#)
 - Modifica della configurazione dei canali [148](#), [149](#)
 - Tracce campionatore [109](#)
 - Caricamento dei campioni audio [456](#)
 - Caricamento di parti MIDI [457](#)
 - Congelamento [156](#), [484](#)
 - Creazione [457](#)
 - Finestra di dialogo Aggiungi una traccia [110](#)
 - Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali [485](#)
 - Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali [485](#)

- Tracce campionatore (*continuazione*)
 Impostazioni di base 126
 Inspector 126
 Pool 487
 Sampler Control 456
 Trasferimento dei campioni ai VST instrument 479
- Tracce canale FX 115
 Aggiunta 371, 372
 Finestra di dialogo Aggiungi traccia 115
 Impostazioni di base 132
 Inspector 132
 Modifica della configurazione dei canali 148, 149
- Tracce canale gruppo 113
 Finestra di dialogo Aggiungi traccia 113
 Impostazioni di base 131
 Inspector 131
 Modifica della configurazione dei canali 148, 149
- Tracce cartella 119
 Controlli delle tracce 120
 Finestra di dialogo Aggiungi una traccia 119
 Inspector 133
 Modificare il riquadro di visualizzazione degli eventi 158
 Visualizzare gli eventi 158
- Tracce di automazione 553
 Assegnare parametri 553
 Nascondere gli oggetti 553
 Rimozione 553
 Silenziare (mettere in mute) 554
 Visualizzare 553
- Tracce instrument 108
 Congelamento 156
 Finestra di dialogo Aggiungi una traccia 108
 Finestra di dialogo Opzioni di scongelamento dei canali 567
 Impostazioni di base 128
 Inspector 128
- Tracce marker 122, 298
 Controlli delle tracce 122
 Impostazioni di base 133
 Inspector 133
- Tracce MIDI 111
 Congelamento dei parametri MIDI 644
 Finestra di dialogo Aggiungi una traccia 111
 Impostazioni di base 129
 Inspector 129
- Tracce righello 117
 Controlli delle tracce 118
 Finestra di dialogo Aggiungi una traccia 117
- Traccia accordi 121, 769
 Aggiunta 769
 Assegnazione dei pad 811
 Controllare la riproduzione MIDI o audio 788
 Controlli delle tracce 121
 Ingresso in diretta 787
 Inspector 135
- Traccia arranger
 Appiattimento 291, 294
 Controlli delle tracce 121
 Inspector 121
- Traccia tempo 840
 Attiva 841
 Batti il tempo 844
- Traccia tempo (*continuazione*)
 Editor 840
 Modalità 840
 Modifiche di tempo 843
- Traccia video 122
 Controlli delle tracce 122
 Inspector 136
- Transformer
 Modulo strip 335
- Trasporto
 Panoramica 209
 Sezioni 209
- Trasposizione
 Funzione MIDI 654
- Trasposizione enarmonica 744
- Tratta gli eventi audio in mute come eventi eliminati 931
- Tube Compressor
 Modifica il modulo 353
 Visualizzazione di dettaglio 353
- ## U
- Usa i comandi di navigazione su/giù solo per la selezione delle tracce 930
- ## V
- Valore di quantizzazione 742
- Valori delle note
 Impostazione 742
- Velocità di riavvolgimento/avanzamento 949
- Velocity
 Funzione MIDI 662
- Velocity fissa 660
- Velocity MIDI
 Modifica 662
- Video
 Codec 885
 Configurazione dello studio 888
 Esportazione 897
 Estrazione dell'audio 898
 Formati 884
 Importazione 886
 Miniature 887
 Modifica 891
 Periferiche di uscita 885
 Riproduzione 888
 Scrubbing 891
- Vintage Compressor
 Modifica il modulo 354
 Visualizzazione di dettaglio 354
- Visibilità
 MixConsole 312
- Visibilità delle altezze
 Editor dei tasti 716
 Opzioni 717
- Visualizza i dati a partire da questa impostazione di altezza della traccia 937
- Visualizza i nomi a partire da questa impostazione di altezza della traccia 937
- Visualizza le scale 780
 Controllo delle tracce 140

Visualizza un messaggio di allerta in caso di interruzioni audio [952](#)

Visualizzazione della partitura [739](#)

Voce singola

Segui la traccia accordi [788](#)

Voicing [782](#)

Configurazione dei parametri [783](#)

Di piano [783](#)

Libreria [783](#)

Range [783](#)

Scostamento di ottava [783](#)

Sub-set di una libreria [783](#)

Voicing automatici [783](#)

Voicing automatici [783](#)

Voicing degli accordi

Modifica [728](#)

Voicing di piano [783](#)

Volume

MixConsole [323](#)

Volume dello scrubbing [950](#)

Volume MIDI

Parametri delle tracce MIDI [639](#)

VST

Porte d'ingresso [22](#)

Porte d'uscita [22](#)

VST 2 [362](#)

VST 3 [362](#)

VST 3

Interrompi il processamento dei plug-in [565](#)

VST instrument

Congelamento [156](#)

Finestra di dialogo Opzioni di congelamento dei canali [566](#)

Menu contestuale [562](#)

Menu Funzioni [562](#)

Pannello di controllo [556](#)

Preset [563](#)

VST Instrument

Configurazione [555](#)

Congelare [566](#)

Salvataggio dei preset [563](#)

VST System Link [873](#)

Attivazione [878](#)

Configurazione della sincronizzazione [875](#)

Connessioni [875](#)

Latenza [876](#)

Messa online dei computer [879](#)

Zoom (*continuazione*)

Marker di ciclo [73](#)

Riquadro di visualizzazione degli eventi [70](#)

Tracce [70](#), [153](#)

W

Windows

Menu [37](#)

Visualizzare/nascondere la barra dei menu [37](#)

Word clock

Sincronizzazione [867](#)

Z

Zoom

Adatta la griglia al fattore di ingrandimento [70](#)

Contenuti audio [71](#)

Controllo delle tracce [140](#)

Finestra progetto [70](#)