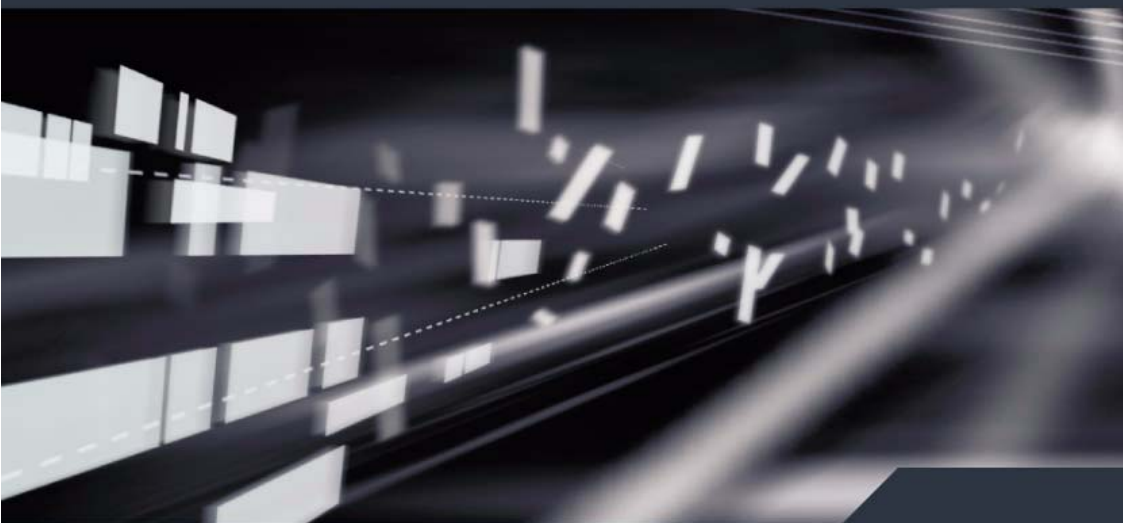


Guida all'uso

Cubase • SX/SL 3

MUSIC CREATION AND PRODUCTION SYSTEM



steinberg

Manuale Operativo realizzato da Anders Nordmark
Controllo di Qualità: C.Bachmann, H. Bischoff, S. Pfeifer, C. Schomburg

Le informazioni contenute in questo manuale possono essere soggette a modifiche senza preavviso e non rappresentano un vincolo da parte di Steinberg Media Technologies AG. Il software relativo a questa documentazione è protetto da un contratto di Licenza d'Uso e non può essere copiato su nessun altro supporto se non specificatamente consentito nel contratto di Licenza d'Uso. Questa pubblicazione non può essere copiata, riprodotta o in alcun modo trasmessa o registrata in nessuna sua parte, per nessuno scopo, se non previa autorizzazione scritta da Steinberg Media Technologies AG.

Tutti i prodotti e i nomi di compagnie sono [™] o [®] protetti dai rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrati da Microsoft Corporation. Il logo Mac è marchio registrato da regolare licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati.

© Steinberg Media Technologies AG, 2004.
Tutti i diritti riservati

BE^{COOL!}
musicians don't copy

Indice

7 Introduzione

- 8 Benvenuto!
- 10 I manuali e la guida in linea HTML
- 14 Come contattarci

15 Installazione e Requisiti per Windows

- 16 Questo capitolo
- 16 Requisiti
- 20 Installazione dell'hardware
- 22 Installazione di Cubase SX/SL

27 Installazione e Requisiti per Mac OS X

- 28 Questo capitolo
- 28 Requisiti
- 31 Installazione dell'hardware
- 32 Installazione di Cubase SX/SL

35 Configurazione del sistema

- 36 Configurare l'audio
- 47 Configurare il MIDI
- 51 Collegare un'unità di sincronizzazione
- 52 Configurare il video
- 53 Ottimizzare le prestazioni audio

57 Cubase SX/SL: concetti di base

- 58 Questo capitolo
- 58 Il progetto

- 60 Terminologia Audio
- 62 Terminologia MIDI
- 62 Terminologia Video

63 Metodi di base

- 64 Questo capitolo
- 64 Utilizzare i menu
- 66 Utilizzare gli strumenti
- 68 Modificare i valori
- 72 Selezionare oggetti
- 73 Visualizzazione
- 76 Gestione delle finestre
- 79 Undo

83 Tour Guidato

- 84 Le finestre principali in Cubase SX/SL

95 Per chi già conosce Cubase

- 96 Introduzione
- 97 Song e Arrangement
- 97 Finestra del Progetto e Finestra di Arrange
- 98 Differenze specifiche Audio
- 100 Differenze specifiche MIDI
- 101 Differenze Generali

103 Tutorial 1: Registrazione e riproduzione audio

- 104 Questo capitolo
- 105 Creare un nuovo progetto
- 107 Preparare una registrazione
- 117 Registrazione
- 117 Riprodurre quello che hai appena registrato
- 118 Registrare serie di eventi
- 119 Riproduzione in ciclo

121 Tutorial 2: Registrazione e riproduzione MIDI

- 122 Questo capitolo
- 123 Impostare una registrazione MIDI
- 126 Registrazione MIDI
- 126 Riprodurre quello che hai appena registrato
- 127 Riproduzione in ciclo
- 128 Trasposizione di una traccia MIDI

131 Tutorial 3: Missaggio

- 132 Questo capitolo
- 132 Prima di iniziare
- 134 Impostare i livelli
- 135 Impostazione del pan
- 136 Utilizzare il Mute e il Solo
- 137 Equalizzazione di un canale audio
- 141 Effetti Audio
- 147 Automazione

149 Tutorial 4: Creare un mix in surround (solo per Cubase SX)

- 150 Questo tutorial
- 150 Preparativi
- 150 Creare un Progetto
- 154 Creare un bus surround
- 156 Impostare un mix surround
- 163 Esportare su un file audio surround

167 Tutorial 5: Editing nella finestra di Progetto

- 168 Questo tutorial
- 168 Preparativi
- 169 Panoramica
- 170 Spostare e copiare eventi
- 172 Mettere in Mute e cancellare gli eventi
- 173 Dividere e ridimensionare gli eventi
- 175 Aggiungere una dissolvenza

177 Tutorial 6: VST Instrument

- 178 Questo tutorial
- 178 Preparativi
- 179 Attivare un VST Instrument
- 181 Assegnazione
- 182 Riproduzione
- 183 Aggiungere un altro strumento
- 185 Suonare un VST Instrument in tempo reale
- 187 Registrazione
- 188 Impostazione dei parametri
- 190 Automazione delle variazioni

191 Tutorial 7: Mettere a tempo i loop audio

- 192 Questo tutorial
- 193 Impostazioni
- 197 Attivare la modalità Musical Mode

201 Tutorial 8: Arrangiare con la nuova funzione "play order"

- 202 Questo tutorial
- 203 Impostazioni
- 204 Creare le parti play order
- 207 Creare una lista di play order

211 Tutorial 9: Editing audio

- 212 Questo tutorial
- 212 L'Editor dei Campioni
- 215 Processamento audio
- 216 Applicare un plug-in (solo per Cubase SX)
- 217 Il riquadro Storia del Processing Offline

219 Tutorial 10: Editing MIDI

- 220 Questo capitolo
- 220 Aprire l'Editor Key
- 221 Disegnare eventi nell'Editor Key
- 222 Selezionare e spostare gli eventi
- 223 La Quantizzazione
- 225 Editing della velocity dal display dei controller

227 Tutorial 11: Personalizzazione

- 228 Questo tutorial
- 229 Impostare le preferenze
- 231 Impostare i comandi da tastiera
- 234 Cambiare l'aspetto della toolbar

- 236 Cambiare l'aspetto del programma
- 237 Applicare i colori alle tracce
- 240 Creare un template
- 243 Impostare i preset di Zoom
- 244 Impostare le aree di lavoro

247 Scorciatoie & comandi da tastiera

- 248 Questo capitolo
- 248 I comandi da tastiera di default

257 Indice Analitico

1

Introduzione

Benvenuto!

Innanzitutto, vogliamo ringraziarti per aver scelto Steinberg Cubase SX/SL. L'anno 2004 ha segnato il ventesimo anniversario della casa madre Steinberg. L'impegno di Steinberg nello sviluppo e nella crescita delle nuove tecnologie applicate alla musica che ha permesso di creare dei potenti strumenti per la composizione e la produzione musicale ha preso il via ed è stato definito al meglio proprio con Cubase. Potresti immaginare un modo migliore per celebrare un anniversario così importante che quello di introdurre una versione completamente nuova di Cubase? Pensiamo proprio di no...:

Cubase SX/SL 3 – la più potente versione di Cubase mai realizzata!

Il team di sviluppo software e di product management di Steinberg hanno passato un intero anno a trasformare un già potente e brillante software in qualcosa di ancora superiore. Abbiamo integrato delle nuove tecnologie per il time stretching e il pitch shifting audio in tempo reale per facilitare l'utilizzo di loop e di frasseggi all'interno dei vostri arrangiamenti. Non si dovrà più perdere tempo a processare i sample offline. Potrete utilizzare le vostre librerie di loop preferite e posizionare gli elementi dei loop nei vostri arrangiamenti senza interrompere il flusso creativo. E' stata anche creata una nuovissima Play Order Track che vi permette di cambiare l'arrangiamento dei vostri brani rapidamente e di provare differenti versioni di una song senza dover cambiare l'arrangiamento originale. Decisamente semplice e intuitivo. Inoltre, abbiamo passato molto tempo a pensare quale potesse essere una migliore integrazione di strumenti hardware e di processori effetti nel mondo dello studio virtuale VST. E' vero, abbiamo inventato la tecnologia dei virtual instrument e la tecnologia dello studio virtuale VST (Virtual Studio Technology), ma non abbiamo mai preteso che si abbandonassero del tutto gli strumenti ed i processori di effetti hardware. Con Cubase SX 3, è possibile ora un'integrazione praticamente totale con tutto l'outboard esterno, tramite i MIDI Device Panels, il supporto Studio Connections ed un comodissimo External FX Plug-in. Ora puoi fare in modo che sia direttamente il tuo orecchio a stabilire quali strumenti o effetti utilizzare. Allo stesso modo, smetterai presto di chiederti se quello che stai utilizzando è un plug-in software o un effetto hardware.

Ma queste sono solo alcune delle nuove funzionalità implementate in Cubase SX/SL 3. Se sei un nuovo utente Cubase potrai trovare moltissimi strumenti unici e potenti che ti permetteranno di velocizzare il tuo workflow ed allo stesso tempo lasciare spazio all'ispirazione ed alla creatività. La produzione musicale diventa in questo modo divertente, così come è divertente per noi realizzare questi strumenti per voi.

Dedica un po' di tempo ad acquisire familiarità con Cubase SX/SL 3. Se sei già un utente Cubase dovresti in particolare prendere in esame i tutorial 7 ed 8 per una breve introduzione alle nuove funzioni Audio Warp e Play Order Track. Se questa invece è la tua prima esperienza in assoluto con Cubase, ti consigliamo di leggere attentamente tutto il manuale e di esercitarti con i tutorial.

Cubase SX/SL non è semplicemente più avanzato rispetto ai suoi potenziali concorrenti: è decisamente migliore. Il team degli sviluppatori di Cubase SX/SL ha sempre potuto beneficiare del feedback proveniente dai singoli utenti Steinberg e continuerà a farlo. Da questa comunicazione diretta con le persone che utilizzano Cubase per scopi professionali o amatoriali, emerge una fotografia molto chiara di quello che sarà lo sviluppo futuro ed in quale direzione andrà Cubase SX/SL.

Ti chiediamo di aiutarci a decidere quale dovrà essere la direzione. Puoi visitare il sito web di Steinberg e darci consigli e suggerimenti.

Allora ci diamo appuntamento direttamente su Internet!

Il team Steinberg di Cubase SX/SL.

I manuali e la guida in linea HTML

La documentazione di Cubase SX/SL è suddivisa in due sezioni principali, come riportato di seguito. La maggior parte dei documenti sono in formato Adobe Acrobat (estensione “.pdf”) e potrai accedere a questi documenti nei seguenti modi:

- Puoi accedere a questi documenti dal menu Aiuto del programma.
- Con Windows puoi aprire questi documenti anche dalla sotto cartella Documentation di Cubase SX/SL dal menu Start di Windows.
- Con Mac OS X i file pdf si trovano nella cartella /Libreria/Documentation/Cubase SX/ (o /Cubase SL, a seconda del programma).
- **Per leggere i documenti pdf devi avere l'applicazione Acrobat Reader installata sul tuo computer.**

Il programma di installazione (Acrobat installer) è contenuto all'interno del DVD di Cubase SX/SL.

La Guida all'Uso

E' Il testo che stai leggendo in questo momento che comprende i seguenti argomenti:

- I requisiti di sistema.
- La procedura di installazione.
- Le impostazioni del sistema per lavorare con l'audio, il MIDI e/o il video.
- Un tour guidato delle funzioni principali di Cubase SX/SL.
- Una guida rapida per gli utenti delle precedenti versioni di Cubase.
- Un'introduzione alle procedure più comuni per la registrazione, riproduzione, missaggio ed editing in Cubase SX/SL.
- I concetti fondamentali e la terminologia.
- Una descrizione dei metodi generali che vengono utilizzati in Cubase SX/SL.

In altre parole, una panoramica completa di tutte le funzioni, finestre o procedure di Cubase SX/SL.

Il Manuale Operativo

Questo documento rappresenta la guida principale di Cubase SX/SL, con descrizioni dettagliate delle operazioni, dei parametri, delle funzioni e delle tecniche di Cubase SX/SL. Ti conviene leggere attentamente il Manuale di Riferimento prima di consultare il Manuale Operativo.

La Guida in Linea

Cubase SX/SL integra una Guida in Linea che vi permette di avere istruzioni dettagliate dall'interno del programma. I contenuti di questa Guida sono principalmente gli stessi del Manuale Operativo completo. La Guida in Linea è leggermente diversa a seconda della piattaforma che stai utilizzando, Windows o Mac OS X:

Aiuto HTML (Windows)

Puoi usare la guida in linea in formato HTML in questo modo:

- Per aprire la guida HTML per una ricerca o semplicemente per sfoglarla, seleziona "Aiuto HTML" dal menu Aiuto del programma.
In questo modo accedi al browser di Aiuto HTML, dal quale puoi vedere l'indice completo ed effettuare qualsiasi tipo di ricerca.
- Per informazioni che riguardano una finestra attiva, premi [F1] dalla tastiera del tuo computer o clicca sul pulsante Aiuto del riquadro.
All'interno di un argomento, gli argomenti correlati sono spesso accessibili direttamente da collegamenti ipertestuali.

Aiuto Mac (Mac OS X)

Puoi usare la guida in linea Aiuto Mac in questo modo:

- Per aprire la guida Aiuto Mac, seleziona "Cubase SX/SL Help" dal menu Aiuto all'interno del programma.
In questo modo accedi al browser di Aiuto Mac, dal quale puoi vedere l'indice completo ed effettuare qualsiasi tipo di ricerca.
- Per informazioni che riguardano una finestra attiva, premi [F1] dalla tastiera del tuo computer o clicca sul pulsante Aiuto del riquadro.
All'interno di un argomento, gli argomenti correlati sono spesso accessibili direttamente tramite collegamenti ipertestuali.

Tieni presente che puoi sempre aprire la Guida in Linea di Cubase SX/SL anche quando il programma non è in esecuzione:

1. Seleziona "Aiuto Mac" dal menu Aiuto nel Finder.
2. Dal browser di Aiuto Mac, accedi a "Centro Aiuti".
3. Clicca sul link "Cubase SX/SL Help" da Centro Aiuti.

Le due versioni del programma

La documentazione fa riferimento alle due versioni del programma; Cubase SX e Cubase SL, ed alle due diverse piattaforme e sistemi operativi, Windows e Mac OS X.

Alcune funzioni descritte nella documentazione si applicano solamente alla versione completa Cubase SX. Quando la documentazione fa riferimento solo alla versione SX, viene chiaramente indicato nell'intestazione del paragrafo.

Allo stesso modo, alcune caratteristiche ed impostazioni sono specifiche per una sola delle due piattaforme, Windows o Mac OS X. Anche in questo caso il tutto viene ben evidenziato. In altre parole:

- Se non altrimenti specificato, tutte le descrizioni e le procedure della documentazione sono valide per Cubase SX e Cubase SL, sia con Windows che con Mac OS X.
Le immagini fanno riferimento sia alla versione Windows che alla versione Mac OS X.

Convenzioni per i comandi da tastiera

Molti comandi da tastiera in Cubase SX/SL usano dei tasti funzione standard, alcuni dei quali variano in base al sistema operativo usato. Ad esempio, il comando da tastiera di default per la funzione Undo é [Ctrl]-[Z] in Windows e [Command]-[Z] con Mac OS X.

Quando vengono descritti in questo manuale dei comandi da tastiera associati a tasti funzione, questi vengono riportati con all'inizio il tasto per Windows, nella forma seguente:

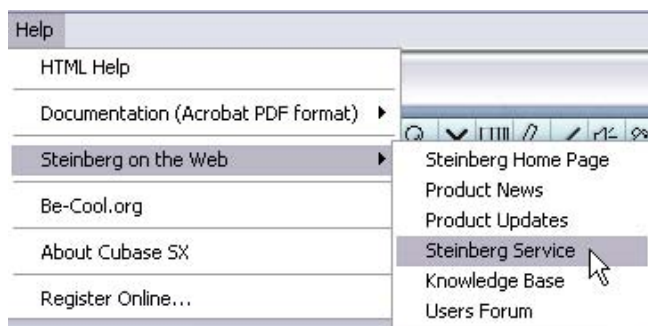
[Tasto Funzione Win]/[Tasto Funzione Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]-[Z] vuol dire “premi [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premi [Z]”.

Allo stesso modo, [Alt]/[Option]-[X] vuol dire “premi [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premi [X]”.

Come contattarci

Dal menu Aiuto di Cubase SX/SL, trovi le singole voci per avere ulteriori informazioni ed assistenza:



- Dal sotto menu “Steinberg sul Web” puoi trovare i collegamenti (link) ai siti web Steinberg. Selezionandone uno potrai automaticamente avviare il tuo browser predefinito ed aprire la pagina. Puoi trovare informazioni su compatibilità, risposte alle domande più comuni, i link per scaricare nuovi driver, ecc. Si presume che tu abbia un’applicazione per navigare in Internet già installata sul tuo computer, ed una connessione attiva.

2

Installazione e Requisiti per Windows

Questo capitolo

Questo capitolo indica i requisiti di sistema e le procedure di installazione di Cubase SX/SL per Windows. L'installazione di Cubase SX/SL per Mac OS X viene descritta [pagina 28](#).

Requisiti

Per utilizzare Cubase SX/SL, hai bisogno delle seguenti cose:

- Un PC con Windows XP installato.
E' richiesta anche una porta USB.

Vedi di seguito per ulteriori dettagli riguardo ai requisiti del computer.

- Hardware audio compatibile.
Per hardware audio intendiamo una scheda in grado di riprodurre e registrare audio digitale utilizzando il tuo disco rigido come supporto. La scheda deve anche avere un driver ASIO appropriato, vedi a pagina 18) o essere compatibile con Windows Multimedia. Inoltre, per trarre il massimo vantaggio dell'architettura multicanale e delle funzioni di surround di Cubase (per il surround solo SX), è richiesto un hardware audio con ingressi e uscite multiple.

Per il MIDI

- Almeno un'interfaccia MIDI.
- Almeno uno strumento MIDI.
- Una qualsiasi periferica audio necessaria per ascoltare il suono che proviene dai tuoi dispositivi MIDI.

Requisiti di sistema

Hardware – PC

I requisiti minimi per utilizzare Cubase SX/SL su piattaforma PC sono:

- Un processore Pentium 800MHz o Athlon e Windows XP.
- 384MB di RAM.
- Una scheda video e un monitor che supportano la risoluzione di 1024 x 768.
- Una porta USB libera per la chiave di protezione hardware.
- Un lettore DVD ROM.

Per le migliori prestazioni vi consigliamo:

- Un processore Pentium o Athlon a 2.8GHz o superiore.
- 512MB di RAM.
- Due Monitor con risoluzione di 1152 x 864 o superiore.

RAM

Lavorare con l'audio richiede molta RAM, difatti, c'è una relazione diretta tra la quantità di RAM a disposizione ed il numero dei canali audio che puoi gestire. Come prima specificato, 384 MB è il requisito minimo ma, come regola generale, "più ce n'è e meglio è..."

Hard disk - Dimensioni

- La dimensione del disco rigido determina quanti minuti di materiale audio puoi registrare.

La registrazione di un minuto di audio stereo con qualità CD, richiede 10 MB di spazio su disco rigido. Quindi, otto tracce stereo in Cubase SX/SL necessitano di almeno 80 MB di spazio sull'hard disk per ogni minuto di registrazione.

Hard disk - Velocità

La velocità del disco rigido determina anch'essa il numero di tracce audio che puoi gestire. Questa è la quantità di informazioni che il disco è in grado di leggere, normalmente indicata come "transfer rate". Ancora una volta si applica la regola del "più ce n'è e meglio è..."

Mouse con rotellina di scorrimento

Anche se qualsiasi mouse funziona perfettamente con Cubase SX/SL, ti consigliamo di utilizzare un mouse con rotellina di scorrimento, che vi consentirà di incrementare considerevolmente la velocità per le operazioni di editing. Vedi a [pagina 69](#) e [pagina 74](#).

Hardware Audio

Cubase SX/SL necessita di un hardware audio che abbia le seguenti caratteristiche:

- Stereo.
- 16 bit.
- Supporto per frequenza di campionamento minima di 44.1kHz.
- ASIO driver specifico, o driver compatibile DirectX o Windows Multimedia.

I driver

Un driver è un componente software che permette ad un programma di comunicare con un determinato componente hardware. In questo caso, il driver consente a Cubase SX/SL di utilizzare l'hardware audio. Per l'hardware audio, esistono tre possibilità, ognuna con una differente configurazione del driver:

L'hardware audio ha un driver ASIO specifico

Le schede audio professionali sono spesso fornite di un driver ASIO realizzato specificatamente per la scheda. In questo modo è garantita una comunicazione diretta tra Cubase SX/SL e la scheda audio. Le schede audio con driver ASIO specifico permettono quindi di avere dei tempi di latenza decisamente più ridotti (il ritardo tra ingresso e uscita), fondamentale quando effettui il monitoring del segnale audio da Cubase SX/SL o utilizzi un VST Instrument. Il driver ASIO permette anche di garantire il supporto per ingressi e uscite multiple, il routing, la sincronizzazione, ecc.

I driver ASIO specifici per le schede audio vengono rilasciati dai produttori delle schede. Controlla sul relativo sito web se è disponibile una versione del driver più aggiornata.

Se il tuo hardware audio è fornito di un driver ASIO specifico, ti consigliamo vivamente di utilizzarlo.

La scheda audio comunica tramite DirectX

DirectX è un “pacchetto” software di Microsoft che permette di gestire la parte multimediale di Windows. Cubase SX/SL supporta DirectX, o meglio DirectSound, la parte delle DirectX che si occupa della riproduzione e della registrazione dell'audio. Questa richiede due tipi di driver:

- Il driver DirectX per la scheda audio, che consente alla scheda di comunicare con DirectX. Se la scheda è compatibile DirectX, il driver viene fornito direttamente dal produttore della scheda. Se così non fosse, consulta il sito web del produttore della tua scheda per maggiori informazioni.
- Il driver ASIO DirectX Full Duplex, che consente a Cubase SX/SL di comunicare con DirectX. Questo driver è incluso in Cubase SX/SL, e non richiede alcuna particolare installazione.

La scheda audio comunica tramite il driver multimediale di Windows

Se la scheda è compatibile con Windows, può sicuramente essere utilizzata con Cubase SX/SL. La scheda comunica tramite il driver multimediale di Windows, che a sua volta comunica con Cubase SX/SL.

Anche in questo caso ci sono due tipi di driver:

- Un driver multimediale per la scheda audio, che consente alla scheda di comunicare con Windows Multimedia. Questo driver viene fornito direttamente dal produttore della scheda audio, e viene di norma installato quando installi la scheda.
- Il driver ASIO multimediale, che consente alla scheda di comunicare con Cubase SX/SL e con il sistema Windows Multimedia. Questo driver è incluso in Cubase SX/SL, e non richiede alcuna particolare installazione.

Installazione dell'hardware

Installare la chiave di protezione – leggi attentamente!

Nuovi utenti

Nella confezione di Cubase SX/SL, troverai una chiave hardware (in inglese “dongle”) che è il componente fondamentale per la protezione della tua copia di Cubase SX/SL. Cubase SX/SL non può essere eseguito se la chiave non è stata installata correttamente.

- La chiave di protezione deve essere inserita nella porta USB del computer dopo che avrai installato Cubase SX/SL e riavviato il computer!
Quando la chiave di protezione è stata inserita nella porta USB, Windows la riconoscerà automaticamente come nuovo dispositivo hardware ed inizierà la ricerca dei driver – questi driver non sarebbero presenti se Cubase SX/SL non fosse stato correttamente installato ed il computer riavviato.

Se hai effettuato l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL

In questo caso hai già la tua chiave di protezione hardware – tutto quello che dovrai fare è autorizzare la tua chiave per poterla utilizzare con la nuova versione di Cubase SX/SL.

Per farlo avrai bisogno del codice di autorizzazione (Authorization Code) incluso nella confezione dell'upgrade, dopo aver installato il programma, vedi a [pagina 25!](#)

Installazione dell'hardware audio e del relativo driver

1. Installa la scheda audio nel computer, seguendo la procedura descritta nella documentazione allegata alla scheda.
2. Installa il driver della scheda.
Ci sono tre diversi tipi di driver che si possono utilizzare: il driver ASIO specifico per la scheda, il driver DirectX ed il driver multimediale di Windows.

Driver ASIO specifico

Se la tua scheda audio ha un driver ASIO specifico, il driver dovrebbe essere incluso con la scheda, ma dovresti sempre verificare sul sito della casa produttrice per un'eventuale versione più aggiornata. Per ulteriori dettagli riguardo all'installazione del driver, fai riferimento alla manualistica allegata alla scheda.

Driver DirectX

Se la tua scheda audio é compatibile DirectX, i suoi driver DirectX verranno nella maggior parte dei casi installati al momento dell'installazione della scheda (come il driver multimediale di Windows). Se hai effettuato un download di un driver DirectX più aggiornato per la scheda audio, dovresti seguire le relative istruzioni di installazione.

Driver multimediale di Windows

Questi driver sono di norma inclusi con tutte le schede audio per PC. Alcuni sono anche integrati in Windows. L'installazione viene fatta in due diversi modi, se la scheda è o meno compatibile "Plug'n'Play":

- Se la scheda é compatibile "Plug'n'Play", Windows rileverà la scheda non appena la inserisci, e ti richiederà il disco del driver.
 - Se non lo é, devi usare la funzione "Installazione guidata hardware" dal Pannello di controllo, per installare la scheda e i suoi driver. Fai sempre riferimento alla documentazione allegata al tuo hardware.
-
- Se non hai un driver per la tua scheda audio, controlla sul sito della casa produttrice o contatta il rivenditore per l'assistenza.
-

Effettuare il test della scheda

Per assicurarti che la scheda audio funzioni al meglio, ti conviene effettuare questi due test:

- Usa il software incluso con la scheda per esser certo di poter registrare e riprodurre audio senza problemi.
- Se utilizzi la scheda con il driver multimediale standard di Windows, prova a mandare in riproduzione l'audio direttamente con il lettore multimediale (Windows Media Player).

Installare un'interfaccia MIDI/scheda sintetizzatore

Le istruzioni per l'installazione di un'interfaccia MIDI dovrebbero essere allegate al prodotto. Ecco comunque i passaggi necessari:

1. Installa l'interfaccia (o una scheda con sintetizzatore MIDI) all'interno del tuo computer o collegala ad una "porta" (connettore) del computer.
La procedura esatta dipende dal tipo di interfaccia che utilizzi.
2. Se l'interfaccia ha un alimentatore e/o un interruttore di alimentazione, attivalo.
3. Installa il driver dell'interfaccia, seguendo le istruzioni allegate al prodotto.
Di norma avrai bisogno di un CD ROM o di un floppy disk, fornito dalla casa produttrice della tua interfaccia MIDI.

Installazione di Cubase SX/SL

Deframmentare il disco rigido

Se intendi registrare audio su un hard disk dove hai già memorizzato altri file, è giunta l'ora di deframmentarlo. Questa operazione permette di riordinare i dati registrati sul disco rigido, rendendo fisicamente contigui gli elementi appartenenti allo stesso file, per ottimizzare le prestazioni. Si utilizza per questo un'applicazione specifica. In Windows XP, ad esempio, hai "Utilità di deframmentazione dischi".

E' fondamentale ottimizzare il tuo disco rigido (deframmentarlo); per aumentare le prestazioni dovresti svolgere quest'operazione regolarmente.

Installazione dei file sul DVD-ROM

La procedura di installazione copia automaticamente tutti i file nella destinazione corretta.

1. Inserisci il DVD-ROM di Cubase SX/SL.
2. Appare automaticamente un riquadro, con tre diverse opzioni: l'installazione, la navigazione del DVD e l'uscita dall'applicazione.
3. Per iniziare il processo di installazione, seleziona "Install".
Si avvia l'installazione partendo dal Syncrosoft License Control Center.
4. Verifica che la chiave di protezione hardware non sia inserita nella porta USB del computer e clicca sul pulsante "Next" per continuare.
5. Ti verrà chiesto di leggere e confermare la licenza d'uso (visualizzata su schermo).
E' un passaggio necessario per la procedura di installazione.
6. Installa i driver per la chiave di protezione hardware e clicca sul pulsante "Next" per continuare.
7. Clicca sul pulsante "Finish" per finire l'installazione del License Control Center.

Ora sarai pronto ad andare avanti con l'installazione di Cubase SX/SL:

1. Dalla finestra di dialogo "Cubase SX/SL 3" che appare, inserisci il tuo nome ed il numero seriale della tua copia di Cubase SX/SL, e clicca su OK.
Troverai il serial number sulla copertina del DVD. Verifica di aver inserito correttamente il nome ed il numero nel riquadro e clicca su "Yes" una volta terminato. Cliccando su "No" ritornerai al riquadro precedente.
2. Ti verrà chiesto di leggere e confermare la licenza d'uso (visualizzata su schermo).
E' un passaggio necessario per la procedura di installazione.
3. Ad un certo punto ti verrà chiesto se Cubase SX/SL deve essere disponibile per tutti gli utenti del computer o solo per te.
Scegli l'opzione che ritieni più adatta nel tuo caso.

4. Infine, una finestra di dialogo ti informa del buon esito dell'installazione e ti consiglia di riavviare il tuo computer.
Rimuovi il DVD-ROM e conservalo in un posto sicuro.

Configurare la chiave di protezione hardware

Se sei un nuovo utente di Cubase SX/SL:

1. Dopo aver riavviato il computer, collega la chiave di protezione hardware nella porta USB.
Consulta la documentazione del tuo computer se hai difficoltà ad individuare la porta.
2. La prima volta che la chiave di protezione hardware viene collegata, viene vista come un nuovo dispositivo hardware, ed appare un riquadro che vi chiede se volete cercare i driver per il dispositivo manualmente o automaticamente.
3. Scegli di trovare i driver automaticamente.
Si chiude il riquadro.
4. Sei ora pronto per riavviare Cubase SX/SL!

Se stai effettuando l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL ed hai una connessione internet attiva:

Prima di avviare il programma dovrai autorizzare la la chiave di protezione hardware per utilizzarla con la nuova versione di Cubase SX/SL.

1. Dopo aver riavviato il computer, collega la chiave di Cubase SX/SL nella porta USB.
2. Verifica che il tuo computer abbia una connessione internet attiva.
3. Individua il codice Authorization Code nella confezione di aggiornamento e tienilo da parte.
4. Avvia l'applicazione "License Control Center" (all'interno del menu "Syncrosoft" del menu Start).
Questa applicazione vi permette di visualizzare le tue chiavi di protezione USB e di autorizzarle per eventuali nuove applicazioni effettuando il download delle licenze.
5. Usa la funzione "Wizard" del License Control Center per il download di una licenza per la nuova versione sulla tua chiave di protezione.
Dovrai inserire il tuo codice Authorization Code – segui semplicemente le istruzioni su schermo. Se non sei sicuro su come procedere, consulta l'help di LCC.

6. Quando l'autorizzazione è completa, sei pronto ad avviare Cubase SX/SL!

Si completa così l'installazione del tuo Cubase SX/SL!

Se stai effettuando l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL e non hai una connessione ad internet attiva:

Prima di avviare il programma dovrai autorizzare la chiave di protezione hardware per utilizzarla con la nuova versione di Cubase SX/SL.

1. Inserisci il DVD del programma in un secondo computer con connessione ad internet attiva o vai in un internet caffè.
2. Apri la cartella "Additional Content/Copy Protection Driver" sul DVD del programma e fai doppio click sul file "Copy Protection Driver Installer.exe".
L'applicazione "License Control Center" viene installata.
3. Collega la tua chiave di Cubase SX/SL nella porta USB e lascia che Windows installi i driver.
4. Collegati ad internet.
5. Avvia l'applicazione "License Control Center".
Questa applicazione vi permette di visualizzare le tue chiavi di protezione USB e di autorizzarle per eventuali nuove applicazioni effettuando il download delle licenze.
6. Usa la funzione "Wizard" del License Control Center per il download di una licenza per la nuova versione sulla tua chiave di protezione.
Dovrai inserire il tuo codice Authorization Code – segui semplicemente le istruzioni su schermo. Se non sei sicuro su come procedere, consulta l'help di LCC.
7. Quando l'autorizzazione è completa, puoi scollegare la tua chiave di protezione hardware e collegarla nella porta USB del tuo computer con cui lavori con l'audio.

Registra il tuo software!

La registrazione del software ti permetterà di avere accesso al servizio di assistenza tecnica e di poter effettuare eventuali futuri aggiornamenti della tua attuale versione di Cubase SX/SL. Per un supporto completo ti sarà sufficiente compilare e spedire la cartolina di registrazione all'indirizzo MidiWare - Via Cassia 1081 - 00189 ROMA.

Le voci del menu Start

Se apri il menu Start di Windows, troverai il gruppo Cubase SX/SL dal sottomenu "Programmi". Questo contiene le voci seguenti:

- **Documentazione.**
Da questo sottomenu puoi accedere alla documentazione in formato Acrobat pdf. Puoi accedere a questi documenti anche all'interno del programma, dal menu Aiuto.
- **ASIO Multimedia Setup.**
Ti permette di aprire un riquadro con le impostazioni del driver ASIO (Audio Stream Input Output) multimediale, che gestisce la riproduzione e la registrazione audio in Cubase SX/SL. Questo riquadro può essere aperto anche all'interno di Cubase SX/SL. Vedi il capitolo "Configurazione del Sistema" di questo manuale.
- **Cubase SX/SL.**
Ti permette di avviare il programma.
- **Cubase SX/SL 3 application data folder.**
Ti permette di aprire la cartella con i dati dell'applicazione, dove vengono memorizzate le impostazioni di Cubase SX/SL.

All'interno del sotto-menu "Programs" troverai anche la voce Syncrosoft (License Control Center) che mostra tutti i dispositivi di protezione Syncrosoft e le licenze valide attualmente installate, consentendovi di effettuare il download di eventuali nuove licenze per la chiave di protezione.

Potrebbero anche esserci all'interno del menu Start delle altre voci disponibili (come i file Readme). Dovresti leggere tutti questi file prima di avviare Cubase SX/SL, perché potrebbero contenere delle informazioni più recenti non incluse nel manuale.

3

**Installazione e Requisiti per
Mac OS X**

Questo capitolo

Questo capitolo indica i requisiti di sistema e le procedure di installazione di Cubase SX/SL per Mac OS X. L'installazione di Cubase SX/SL per Windows viene descritta [pagina 16](#).

Requisiti

Per utilizzare Cubase SX/SL, devi necessariamente avere:

- Un computer Macintosh con Mac OS X 10.3.3 o superiore.
Una porta USB.

Vedi di seguito per ulteriori dettagli riguardo ai requisiti del computer.

- Hardware audio compatibile Mac OS X.
Anche se l'hardware audio integrato nel Macintosh potrebbe essere adeguato per la normale riproduzione del materiale audio, ti consigliamo di utilizzare un hardware audio dedicato, specifico per le applicazioni musicali. Inoltre, per trarre il massimo vantaggio dell'architettura multicanale e delle funzioni di surround di Cubase (per il surround solo SX), è richiesto un hardware audio con ingressi e uscite multiple.

Per il MIDI

- Almeno un'interfaccia MIDI.
- Almeno uno strumento MIDI.
- Una qualsiasi periferica audio necessaria per ascoltare il suono che proviene dai tuoi dispositivi MIDI.

Requisiti di sistema

Hardware – Mac

I requisiti minimi per eseguire Cubase SX/SL su un Macintosh sono:

- G4 867MHz e OS X 10.3.3 o successivo.
- 384MB di RAM.
- Una scheda video e un monitor che supportano la risoluzione di 1024 x 768.
- Una porta USB libera per la chiave di protezione hardware.
- Un lettore DVD ROM.

Per le migliori prestazioni vi consigliamo:

- G5 dual processore con 1.8GHz o superiore.
- 512MB di RAM.
- Due Monitor con risoluzione di 1152 x 864 o superiore.

RAM

Lavorare con l'audio richiede molta RAM, difatti, c'è una relazione diretta tra la quantità di RAM a disposizione ed il numero dei canali audio che puoi gestire. Come prima specificato, 384 MB è il requisito minimo ma, come regola generale, "più ce n'è e meglio è..."

Hard disk - Dimensione

- La dimensione del disco rigido determina quanti minuti di materiale audio puoi registrare.

La registrazione di un minuto di audio stereo con qualità CD, richiede 10 MB di spazio su disco rigido. Quindi, otto tracce stereo in Cubase SX/SL necessitano di almeno 80 MB di spazio sull'hard disk per ogni minuto di registrazione.

Hard disk - Velocità

La velocità del disco rigido determina anch'essa il numero di tracce audio che puoi gestire. Questa è la quantità di informazioni che il disco è in grado di leggere, normalmente indicata come "transfer rate". Ancora una volta si applica la regola del "più ce n'è e meglio è..."

Mouse

Anche se un qualsiasi mouse funziona perfettamente con Cubase SX/SL, ti consigliamo di utilizzare un mouse a due pulsanti con rotellina di scorrimento.

- Un mouse con la rotellina di scorrimento ti consente di incrementare considerevolmente la velocità per le operazioni di editing.
- Se il tuo mouse ha due pulsanti, dovresti programmare il pulsante destro per assegnare la combinazione di tasti [Ctrl]-click (che normalmente è la funzione di default del pulsante destro del mouse).

Questo vi permetterà di aprire menu contestuali cliccando con il pulsante destro (vedi a [pagina 65](#)).

Hardware audio

Cubase SX/SL necessita di un hardware audio che abbia le seguenti caratteristiche:

- Stereo.
- 16 bit.
- Supporto per frequenza di campionamento di 44.1kHz.
- Supporto di driver specifici per Mac OS X (driver Core Audio).

Ecco una regola sempre valida: se il tuo hardware audio funziona correttamente con Mac OS X, funzionerà anche con Cubase SX/SL.

- Cubase SX/SL garantisce anche il supporto per hardware audio con driver ASIO specifici per Mac OS X.

I driver ASIO ti consentono di avere il pieno supporto per il routing, il monitoring, la sincronizzazione, ecc. Tieni presente che i driver ASIO devono essere specifici per Mac OS X - i driver ASIO scritti per Mac 9.X non possono essere usati.

Utilizzare l'hardware audio integrato del Macintosh

Anche se Cubase SX/SL è stato realizzato e pensato per una configurazione di ingressi e uscite multi-canale, è naturalmente possibile utilizzare il programma con ingressi e uscite stereo di base. Allo stato attuale, tutti i modelli Macintosh hanno un hardware audio integrato stereo a 16 bit. A seconda delle tue richieste specifiche, questo può anche essere sufficiente per lavorare con Cubase SX/SL (anche se ti consigliamo di utilizzare un hardware audio con uscite multiple).

L'hardware audio integrato è comunque sempre disponibile all'interno di Cubase SX/SL - non dovrai installare driver aggiuntivi.

Alcuni modelli di Macintosh hanno delle uscite audio ma nessun ingresso. Questo vuol dire che potrai soltanto mandare in riproduzione il materiale audio - non ti sarà quindi possibile registrare, se non con un hardware audio aggiuntivo.

Installazione dell'hardware

Installare la chiave di protezione – leggi attentamente!

Nuovi utenti

Nella confezione di Cubase SX/SL, troverai una chiave hardware (in inglese “dongle”) che è il componente fondamentale per la protezione della tua copia di Cubase SX/SL. Cubase SX/SL non può essere eseguito se la chiave non è stata installata correttamente.

- Dovresti prima installare il programma (ed ogni hardware necessario, vedi in seguito), per poi inserire la chiave di protezione hardware ed infine avviare il programma.

Questo perché i driver necessari per la chiave vengono installati quando installi il programma.

Se hai effettuato l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL

In questo caso hai già la tua chiave di protezione hardware – tutto quello che dovrai fare è autorizzare la tua chiave per poterla utilizzare con la nuova versione di Cubase SX/SL.

Per farlo avrai bisogno del codice di autorizzazione (Authorization Code) incluso nella confezione dell'upgrade, dopo aver installato il programma, vedi a [pagina 35!](#)

Installazione dell'hardware audio e del relativo driver

1. Verifica di avere l'ultima versione disponibile del driver per Mac OS X del tuo hardware audio!
Controlla direttamente al sito della casa produttrice del tuo hardware audio.
2. Installa il driver per l'hardware audio.
Per farlo dovrai avere uno specifico programma di installazione.
3. Installa o collega l'interfaccia audio, come descritto nella documentazione allegata alla scheda.

Installare un'interfaccia MIDI

1. Verifica di avere l'ultima versione disponibile del driver per Mac OS X della tua interfaccia MIDI!
Controlla direttamente al sito della casa produttrice della tua interfaccia.
2. Installa il driver per l'interfaccia MIDI.
Per farlo dovrai avere uno specifico programma di installazione.
3. Collega l'interfaccia, come descritto nella documentazione allegata.

Installazione di Cubase SX/SL

Deframmentare il disco rigido

Se intendi registrare audio su un hard disk dove hai già memorizzato altri file, è giunta l'ora di deframmentarlo. Quest'operazione permette di riordinare i dati registrati sul disco rigido, rendendo fisicamente contigui gli elementi appartenenti allo stesso file, per ottimizzare le prestazioni. Si utilizza per questo un'applicazione specifica.

E' fondamentale ottimizzare il tuo disco rigido (deframmentarlo) per aumentare le prestazioni dovresti svolgere l'operazione con regolarità.

Installazione dei file sul DVD-ROM

La procedura di installazione copia automaticamente tutti i file nella destinazione corretta.

1. Inserisci il DVD-ROM di Cubase SX/SL.
2. Individua il programma di installazione di Cubase SX/SL ed avvialo. Ha inizio la procedura di installazione, che andrà a creare la cartella Cubase SX/SL all'interno della cartella Applications, aggiungendo i file richiesti dal tuo sistema.
3. Durante il processo di installazione ti verrà richiesto di inserire il tuo nome ed il numero di serie della tua copia di Cubase SX/SL. Troverai il serial number sulla copertina del DVD.
4. Ti verrà chiesto di leggere e confermare la licenza d'uso (visualizzata su schermo).
E' un passaggio necessario per la procedura di installazione.

Infine, una finestra di dialogo ti informa del buon esito dell'installazione.

Configurare la chiave di protezione hardware

Se sei un nuovo utente di Cubase SX/SL:

1. Dopo aver riavviato il computer, collega la chiave di protezione hardware nella porta USB.
Consulta la documentazione del tuo computer se hai difficoltà ad individuare la porta.
2. Sei ora pronto per riavviare Cubase SX/SL!

Se stai effettuando l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL ed hai una connessione internet attiva:

Prima di avviare il programma dovrai autorizzare la la chiave di protezione hardware per utilizzarla con la nuova versione di Cubase SX/SL.

1. Dopo aver riavviato il computer, collega la chiave di Cubase SX/SL nella porta USB.
2. Verifica che il tuo computer abbia una connessione internet attiva.
3. Individua il codice Authorization Code nella confezione di aggiornamento e tienilo da parte.

4. Avvia l'applicazione "License Control Center" (all'interno del menu "Syncrosoft" del menu Start).
Questa applicazione vi permette di visualizzare le tue chiavi di protezione USB e di autorizzarle per eventuali nuove applicazioni effettuando il download delle licenze.
5. Usa la funzione "Wizard" del License Control Center per il download di una licenza per la nuova versione sulla tua chiave di protezione.
Dovrai inserire il tuo codice Authorization Code – segui semplicemente le istruzioni su schermo. Se non sei sicuro su come procedere, consulta l'help di LCC.
6. Quando l'autorizzazione è completa, sei pronto ad avviare Cubase SX/SL!

Si completa così l'installazione del tuo Cubase SX/SL!

Se stai effettuando l'aggiornamento da una precedente versione di Cubase SX/SL e non hai una connessione ad internet attiva:

Prima di avviare il programma dovrai autorizzare la la chiave di protezione hardware per utilizzarla con la nuova versione di Cubase SX/SL.

1. Inserisci il DVD del programma in un secondo computer con connessione ad internet attiva o vai in un internet caffè.
2. Apri la cartella "Additional Content/Copy Protection Driver" sul DVD del programma e fai doppio click sul file "Copy Protection Driver Installer.exe".
L'applicazione "License Control Center" viene installata.
3. Collega la tua chiave di Cubase SX/SL nella porta USB e lascia che Windows installi i driver.
4. Collegati ad internet.
5. Avvia l'applicazione "License Control Center".
Questa applicazione vi permette di visualizzare le tue chiavi di protezione USB e di autorizzarle per eventuali nuove applicazioni effettuando il download delle licenze.
6. Usa la funzione "Wizard" del License Control Center per il download di una licenza per la nuova versione sulla tua chiave di protezione.
Dovrai inserire il tuo codice Authorization Code – segui semplicemente le istruzioni su schermo. Se non sei sicuro su come procedere, consulta l'help di LCC.

7. Quando l'autorizzazione è completa, puoi scollegare la tua chiave di protezione hardware e collegarla nella porta USB del tuo computer con cui lavori con l'audio.

Registra il tuo software!

La registrazione del software ti permetterà di avere accesso al servizio di assistenza tecnica e di poter effettuare eventuali futuri aggiornamenti della tua attuale versione di Cubase SX/SL. Per un supporto completo ti sarà sufficiente compilare e spedire la cartolina di registrazione all'indirizzo MidiWare - Via Cassia 1081 - 00189 ROMA.

4

Configurazione del sistema

Configurare l'audio

Fai sempre i collegamenti con tutti i dispositivi spenti!

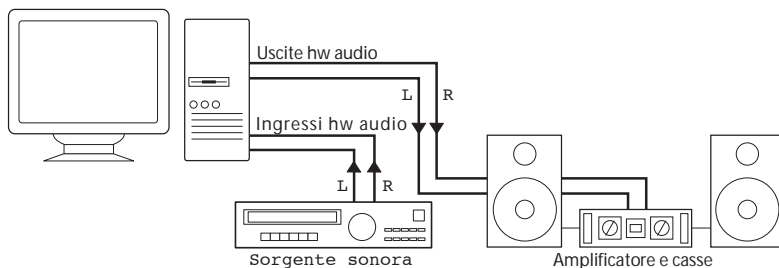
Collegare l'audio

Come configurare in dettaglio il tuo sistema dipende per lo più da te, quelli che seguono sono dei diagrammi puramente esemplificativi.

I collegamenti di seguito riportati possono essere, indifferentemente, sia analogici sia digitali.

Ingresso e uscita stereo – il collegamento più semplice

Se utilizzi un solo ingresso ed una sola uscita stereo da Cubase SX/SL, potresti collegare il tuo hardware audio direttamente alla sorgente di ingresso, ad esempio un mixer, e le uscite ad un amplificatore di potenza collegato ai diffusori.

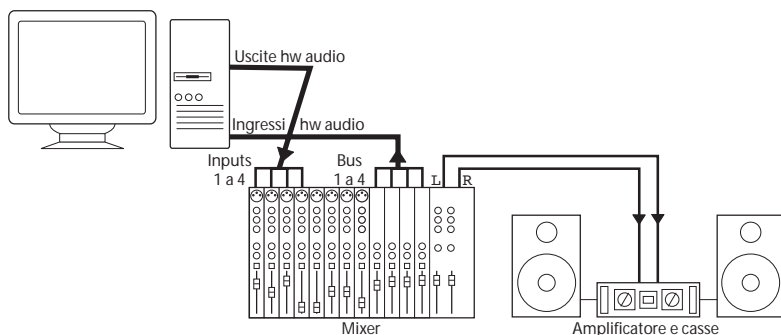


Una semplice configurazione stereo.

Ingresso e uscita multi-canale

Nella maggior parte dei casi, tuttavia, avrai a disposizione altri dispositivi da gestire insieme a Cubase SX/SL. Sarà quindi spesso presente un mixer, preferibilmente con il supporto dei master o dei gruppi, utili per gestire al meglio gli ingressi del tuo hardware audio.

Nell'esempio della figura in basso, vengono usati quattro bus per indirizzare i segnali agli ingressi dei vari dispositivi. Le quattro uscite sono nuovamente collegate al mixer per il monitoring e la riproduzione. I restanti ingressi del mixer possono essere usati per collegare delle sorgenti audio come microfoni, strumenti, ecc.

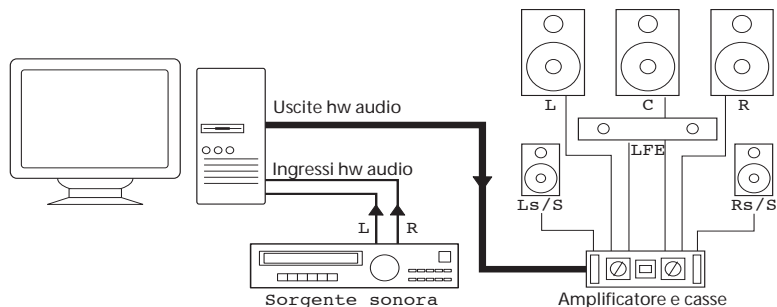


Una configurazione audio multicanale.

- **Quando colleghi una sorgente di ingresso (come un mixer) al tuo hardware audio, dovresti utilizzare un bus per l'uscita separato dall'uscita master del mixer, per evitare di registrare quello che va in riproduzione.**

Collegamenti per il surround (solo per Cubase SX)

Se hai intenzione di fare dei missaggi in surround, puoi collegare le uscite audio ad un amplificatore multi canale, per gestire una configurazione di canali in surround.

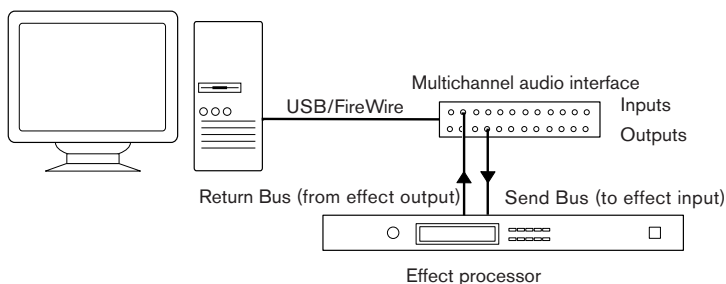


Una configurazione per la riproduzione del suono in surround.

Cubase SX supporta diversi formati di surround. Il collegamento riportato in questo esempio è valido per il missaggio in 5.1

Collegare processori di effetti esterni (solo per Cubase SX)

Puoi collegare degli effetti esterni ed utilizzarli come effetti in Mandata o in Insert in Cubase. Per farlo devi configurare i bus External FX Send/Return nella finestra VST Connections. Gli effetti collegati si possono selezionare dal menu a tendina come gli effetti interni.



Registrare da un lettore CD

La maggior parte dei computer ha un lettore CD-ROM integrato che può essere usato anche come normale lettore CD. Spesso il lettore CD è collegato internamente al tuo hardware audio in modo da poter registrare l'uscita del lettore CD direttamente in Cubase SX/SL (consulta la documentazione allegata al tuo hardware audio per sicurezza)

- Tutto il routing e la regolazione dei livelli viene quindi gestita dal programma per la configurazione dell'hardware audio (vedi a [pagina 40](#)).
- Puoi anche acquisire le tracce audio direttamente da un CD in Cubase SX (vedi il Manuale Operativo).

Connessione Word Clock per la sincronizzazione

Se stai utilizzando dei collegamenti audio digitali, potresti anche aver bisogno di una connessione word clock tra l'hardware audio ed i dispositivi esterni. Fai riferimento alla manualistica allegata al tuo hardware audio per ulteriori dettagli.

E' molto importante che la sincronizzazione word clock avvenga correttamente, in caso contrario potrebbero esserci dei disturbi nella fase di registrazione!

Livelli di registrazione e ingressi

Quando colleghi i tuoi dispositivi, dovresti verificare la corrispondenza tra l'impedenza e i livelli degli ingressi e delle sorgenti audio.

Tipicamente, potrai trovare ingressi microfonicici con livelli di linea "consumer" (-10 dBV) o livelli di linea professionali (+4 dBV), e potrai anche regolare le caratteristiche di ingresso dal tuo hardware audio o dal suo pannello di controllo. Fai riferimento alla documentazione del tuo hardware audio per tutti i dettagli.

E' fondamentale essere certi di utilizzare il tipo corretto di ingresso per il tuo hardware audio, o le tue registrazioni saranno inevitabilmente compromesse e distorte. vedi a [pagina 110](#).

Cubase SX/SL non prevede alcuna regolazione per i livelli di ingresso, essendo questi correlati alle differenti schede. La regolazione dei livelli di ingresso viene fatta di norma da una applicazione specifica per la tua scheda o direttamente dal suo pannello di controllo.

Le impostazioni per l'hardware audio

La maggior parte delle schede audio integra una o più applicazioni che ti permettono di configurare al meglio gli ingressi dell'hardware. Ecco alcune impostazioni tipiche:

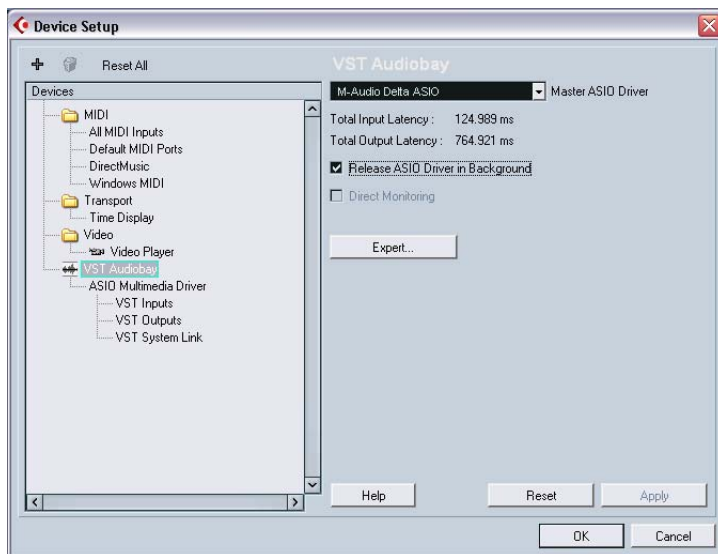
- Selezionare gli ingressi e le uscite attive.
- Configurare la sincronizzazione word clock (se disponibile).
- Attivare o disattivare il monitoring via hardware (vedi a pagina 46).
- Impostare i livelli per ogni ingresso: questo è davvero fondamentale!
- Impostare i livelli per le uscite, in modo che corrispondano al dispositivo che utilizzate per il monitoring.
- Selezionare l'ingresso digitale e i formati di uscita.
- Impostare il buffer audio.

In molti casi tutte le impostazioni disponibili per l'hardware audio hardware sono accessibili da un pannello di controllo, che può essere aperto direttamente da Cubase SX/SL come vedrete in seguito (o aperto separatamente, quando Cubase SX/SL è aperto). In alcuni casi ci potrebbe essere più di un'applicazione, fai riferimento alla documentazione specifica relativa.

Selezione del driver e impostazioni in Cubase SX/SL

La prima cosa da fare è selezionare il driver corretto in Cubase SX/SL per esser certi che il programma possa comunicare con il vostro hardware audio:

1. Avvia Cubase SX/SL, seleziona Device Setup dal menu Devices e clicca su VST Audiobay dall'elenco.



Il pannello VST Audiobay dal riquadro Device Setup.

2. Seleziona il tuo hardware audio dal menu Master ASIO Driver. Potrebbero esserci diverse opzioni che fanno riferimento al medesimo hardware audio. Quando selezioni un driver, questo viene aggiunto all'elenco Devices.

In Windows è strettamente consigliato utilizzare un driver ASIO specifico per il tuo hardware, se disponibile. Se non hai nessun driver ASIO installato, ti consigliamo di controllare direttamente tramite la casa produttrice del tuo hardware audio per verificare se c'è un driver ASIO disponibile (probabilmente scaricabile da Internet).

3. Seleziona il driver dall'elenco Devices per aprire le impostazioni del Driver per il tuo hardware audio.

4. Apri il pannello di controllo e configura le impostazioni seguendo i consigli del produttore del tuo hardware audio.
 - In Windows, puoi aprire il pannello di controllo cliccando sul pulsante Control Panel.

Il pannello di controllo che appare quando clicchi su questo pulsante è stato realizzato dal produttore dell'hardware audio e non è integrato in Cubase SX/SL (a meno che tu non stia utilizzando DirectX o MME, nel qual caso vedi più avanti). Il pannello sarà quindi differente per ogni marca e modello.

I pannelli di controllo per i driver ASIO multimediali e ASIO DirectX costituiscono un'eccezione, e vengono forniti da Steinberg. Ne troverai la descrizione nella Guida in Linea HTML, alla quale puoi accedere cliccando sul pulsante Aiuto del relativo riquadro. Vedi anche in seguito.
 - In Mac OS X, puoi trovare il pannello di controllo per il tuo hardware audio dalle Preferenze di Sistema, che puoi aprire dal menu Apple o direttamente dal Dock.

Se stai utilizzando l'hardware audio del Macintosh, puoi usare il pannello di controllo "Suono" all'interno delle Preferenze di Sistema per impostare i livelli, balance, ecc.

Se stai utilizzando un hardware compatibile ASIO, puoi cliccare sul pulsante Controlli per aprire il suo pannello.
5. Se pensi di utilizzare diverse applicazioni audio simultaneamente, dovresti attivare l'opzione "Rilascia il Driver ASIO in Background" da VST Audiobay. In questo modo sarà possibile attivare la riproduzione da un'altra applicazione anche se Cubase SX/SL è in esecuzione. L'applicazione attiva (vale a dire la finestra in primo piano sullo schermo), avrà accesso diretto all'hardware audio. Assicurati che anche le altre applicazioni che utilizzano l'hardware audio siano impostate per il rilascio del driver ASIO, in modo che Cubase possa accedervi quando torna ad essere nuovamente l'applicazione attiva.
6. Se il tuo hardware audio ed il relativo driver supportano il Monitoring Diretto ASIO, ti conviene attivare l'opzione Monitoring Diretto. Troverai altre informazioni a riguardo più avanti in questo capitolo e nel capitolo Registrazione del Manuale Operativo.
7. Clicca su Applica e quindi su OK per chiudere il riquadro.

Se stai utilizzando l'hardware audio con il driver DirectX (Windows)

Se il tuo hardware audio non ha un driver ASIO specifico, un driver DirectX è l'alternativa migliore.

Cubase SX/SL ha in dotazione il driver ASIO DirectX Full Duplex, disponibile dal menu Master ASIO Driver (pagina VST Audiobay).

- **Per poter trarre il massimo vantaggio dal driver DirectX Full Duplex, l'hardware audio deve supportare lo standard WDM (Windows Driver Model) insieme alle DirectX versione 8.1 o superiore.**

In tutti gli altri casi, gli ingressi audio saranno *emulati* da DirectX (vedi la guida in linea HTML del riquadro ASIO DirectX Full Duplex Setup per ulteriori dettagli). Considerando che con gli ingressi emulati avrai dei tempi di latenza superiori, potresti voler utilizzare in alternativa il driver ASIO Multimediale, che ti permette di avere ulteriori possibilità per regolare al meglio le impostazioni.

- **Durante l'installazione di Cubase SX/SL, verrà installata l'ultima versione delle routine DirectX.**

Se in Impostazioni Periferica è selezionato il driver ASIO DirectX Full Duplex, puoi aprire il pannello dei Controlli ASIO e regolare le seguenti impostazioni (per altri dettagli, clicca sul pulsante Aiuto dal pannello di controllo):

- **Le porte Direct Sound Output e Input**
Nell'elenco sulla sinistra della finestra, sono elencate tutte le porte Direct Sound Output e Input. Nella maggior parte dei casi, troverai una sola Porta in ogni elenco. Per attivare o disattivare una Porta nell'elenco, clicca sul riquadro relativo della colonna di sinistra. Se l'opzione è già abilitata, la porta viene attivata.
- **Puoi modificare le impostazioni del Buffer Size e di Offset da questo elenco, se necessario, facendo doppio click sul valore e digitando il nuovo valore direttamente con la tastiera del tuo computer.**
Nella maggior parte dei casi le impostazioni di default saranno ottimali. Il buffer audio entra in gioco quando i dati audio vengono trasferiti tra Cubase SX/SL e la scheda audio. Un buffer di grandi dimensioni ti consente una riproduzione migliore. Tuttavia, il tempo che intercorre dal momento in cui Cubase SX/SL invia i dati e quando effettivamente sono assegnati all'uscita, vale a dire la "latenza", sarà superiore.
- **Offset**
Se durante la riproduzione delle tue sessioni di registrazione Audio e MIDI hai in ascolto un ritardo costante (offset), puoi regolare la latenza di uscita o di ingresso mediante questo valore.

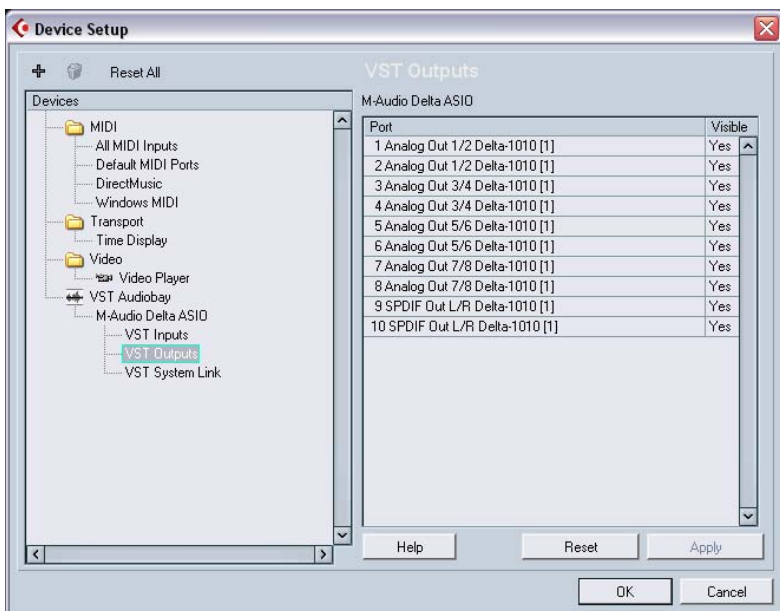
Se utilizzi l'hardware audio con il driver multimediale di Windows (MME)

Quando selezioni per la prima volta il driver ASIO Multimedia, il sistema ti richiede se vuoi effettuare un test per quella configurazione. E' strettamente consigliato effettuare questo test. Se il test non viene superato, o se per qualche altro motivo sono necessarie delle regolazioni alla configurazione multimediale ASIO, clicca sul pulsante Controlli per aprire il pannello di controllo dell' ASIO Multimedia Setup integrato in Cubase SX/SL. Anche questo pannello di controllo é fornito di una guida in linea in formato HTML, con la descrizione delle caratteristiche e delle singole procedure.

Impostare le porte di ingresso e uscita

Una volta selezionato il driver ed effettuate le giuste impostazioni, devi specificare e nominare gli ingressi e le uscite da utilizzare:

1. Dal Device Setup, seleziona VST Outputs dall'elenco a sinistra.



Sono riportate tutte le porte di uscita dell'hardware audio.

2. Per nascondere una porta di uscita, clicca sulla colonna “Visibile” per quella porta (in modo che riporti “No”).

Le porte che non sono visibili non possono essere selezionate dalla finestra VST Connections da dove imposti i bus di ingresso e di uscita – vedi a [pagina 107](#).

Se provi a nascondere una porta che è già usata da un bus ti verrò chiesto di confermare l'operazione – in questo modo andrai infatti a disattivare la porta di uscita!

3. Per rinominare una porta, clicca sul suo nome dall'elenco ed inserisci il nuovo nome.
 - **E' una buona idea dare alle porte dei nomi generici che siano collegati alla configurazione del canale (piuttosto che al modello dell'hardware!)**
Ad esempio, con un setup surround 5.1 (solo Cubase SX), potreste nominare le 6 porte Left, Right, Center, Lfe, Left Surround e Right Surround. In questo modo diventa più semplice trasferire i progetti tra diversi computer, come tra differenti studi – se vengono usati su più computer gli stessi nomi per le porte, Cubase SX andrà a gestire automaticamente le connessioni dei bus quando andrete ad aprire il progetto su un altro computer.
4. Seleziona VST Inputs dall'elenco sulla sinistra ed imposta allo stesso modo le porte di ingresso.
5. Clicca su OK per chiudere il riquadro Device Setup ed applicare le modifiche effettuate.

Il monitoring

In Cubase SX/SL, per monitoring si intende l'ascolto del segnale in ingresso in fase di registrazione, o di preparazione della stessa. Esistono fondamentalmente tre metodi per effettuare il monitoring:

Monitoring esterno

Il monitoring esterno (l'ascolto del segnale di ingresso prima che questo entri in Cubase SX/SL) richiede un mixer per miscelare la riproduzione audio con il segnale in ingresso. Il mixer può essere un banco hardware o un'applicazione software della scheda, se questa supporta una modalità che consenta di reinviare esternamente il segnale audio in ingresso (di solito denominata "Thru" o "Direct Thru").

Tramite Cubase SX/SL

In questo caso, il segnale audio passa direttamente dall'ingresso in Cubase SX/SL, possibilmente attraverso gli effetti e l'equalizzazione di Cubase SX/SL e quindi nuovamente verso l'uscita. Puoi così controllare il monitoring attraverso le impostazioni di Cubase SX/SL.

Diventa quindi utile per monitorare un segnale con l'aggiunta di effetti interni di Cubase SX/SL.

ASIO Direct Monitoring

Se l'hardware audio è compatibile con lo standard ASIO 2.0, può supportare l'ASIO Direct Monitoring. In questa modalità, il monitoring viene effettuato tramite l'hardware audio, inviando il segnale di ingresso di nuovo in uscita. Tuttavia, il monitoring viene *controllato* da Cubase SX/SL. Questo significa che l'opzione di monitoring diretto del tuo hardware può essere attivata o disattivata automaticamente da Cubase SX/SL.

Il monitoring viene analizzato in dettaglio nel capitolo Registrazione del Manuale Operativo. Tuttavia, in fase di configurazione, tieni sempre presente una cosa:

Se vuoi utilizzare il monitoring esterno tramite il tuo hardware audio, assicurati che le funzioni corrispondenti siano attivate dall'applicazione del mixer della scheda.

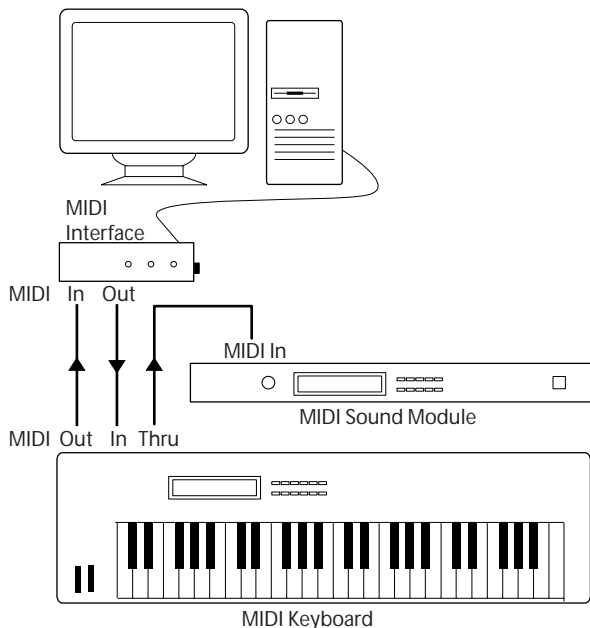
Configurazione MIDI

Effettua sempre i collegamenti con tutti i dispositivi spenti!

Questa sezione ti indica come collegare e configurare le periferiche MIDI. Se non hai alcuna periferica MIDI passa alla sezione successiva.

Collegare i dispositivi MIDI

Di seguito trovi una descrizione di una tipica configurazione di esempio. Sei libero di effettuare le connessioni in maniera diversa! In questo esempio si suppone che tu abbia una tastiera MIDI ed un modulo sonoro esterno. La tastiera viene usata per inviare i messaggi MIDI al computer per la registrazione e per riprodurre le tracce MIDI. Il modulo sonoro viene utilizzato solo per la riproduzione. Utilizzando la funzione MIDI Thru di Cubase SX/SL (descritta in seguito) sarai in grado di sentire il suono corretto dal modulo sonoro mentre registri o suoni la tastiera.



Un tipico setup MIDI.

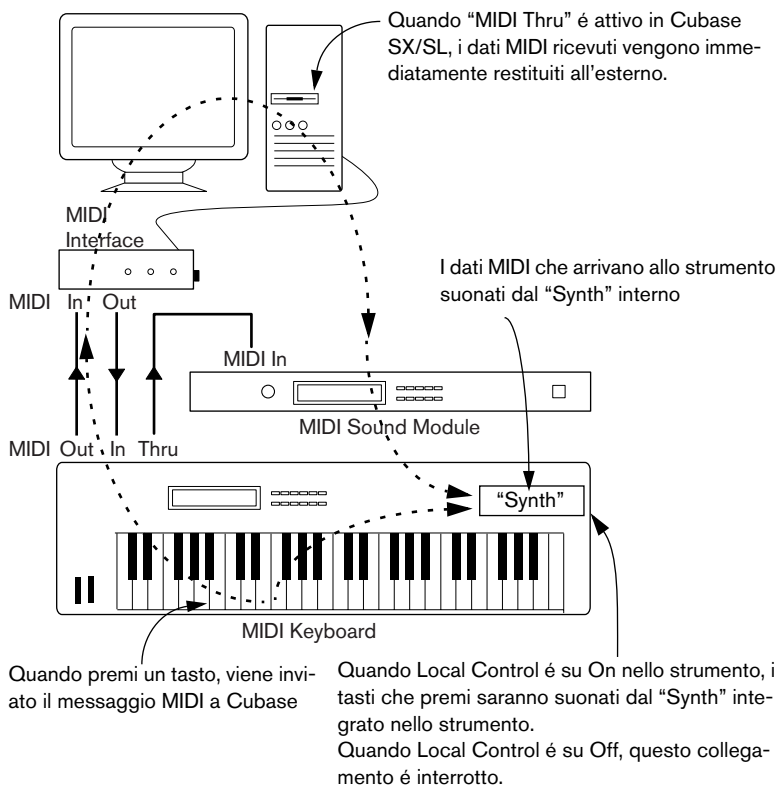
Potresti voler utilizzare anche un numero maggiore di strumenti per la riproduzione. Per farlo, collega semplicemente il MIDI Thru del modulo sonoro al MIDI In dello strumento successivo, e così via. In questo collegamento, in fase di registrazione suonerai sempre la prima tastiera, ma puoi anche utilizzare sempre tutti i tuoi dispositivi per i suoni in riproduzione.

Se intendi utilizzare più di tre sorgenti sonore, ti consigliamo di utilizzare un'interfaccia con più di una uscita, o una MIDI Thru box separata, piuttosto che i connettori Thru su ciascuna unità.

Impostare il MIDI Thru ed il Local On/Off

Nella sezione “MIDI” del riquadro Preferenze (aperto dal menu File, e dal menu Cubase SX/SL su Mac OSX), troverai un'impostazione denominata “MIDI Thru Attivo” che può essere o meno abilitata. Questa è collegata ad un'impostazione sul tuo strumento che si chiama “Local On/Off” o “Local Control On/Off”.

- Se utilizzi una tastiera MIDI, come già visto in questo capitolo, il MIDI Thru dovrebbe essere attivato e lo strumento impostato su Local *Off* (a volte denominato anche Local Control Off – vedi il manuale del tuo dispositivo per i dettagli). In questo modo il segnale MIDI dalla tastiera viene registrato in Cubase SX/SL ed allo stesso tempo re-indirizzato allo strumento in modo che tu possa ascoltare quello che stai suonando, senza che la tastiera vada ad utilizzare i suoi suoni integrati.



- Se utilizzi una tastiera MIDI separata, che non ha suoni integrati, anche il MIDI Thru in Cubase SX/SL dovrebbe essere attivato, e non dovrai controllare le impostazioni di Local On/Off del tuo strumento.
- L'unico caso in cui il MIDI Thru dovrebbe essere *disattivato* è quando utilizzi Cubase SX/SL con un'unica tastiera che non può essere impostata su Local Off.
- Tieni presente che il MIDI Thru sarà attivo soltanto per le tracce MIDI che sono abilitate per la registrazione. Vedi il capitolo Registrazione nel Manuale Operativo per maggiori informazioni.

Impostare le porte MIDI in Cubase SX/SL

Il riquadro Device Setup (Impostazioni Periferiche nella versione localizzata in italiano) ti permette di configurare il tuo sistema MIDI nei seguenti modi:

- **Dopo aver fatto delle modifiche dal riquadro Impostazioni Periferiche, devi cliccare su Applica e quindi cliccare su OK per chiudere il riquadro.**

Mostrare o nascondere le porte MIDI

In Windows, le porte MIDI sono elencate nel riquadro Impostazioni Periferica dalla pagina DirectMusic e/o dalla pagina MIDI di Windows (a seconda del sistema operativo). Cliccando sulla colonna “Mostra” per un ingresso o un’uscita MIDI, puoi specificare se mostrarlo o meno nell’elenco all’interno dei menu a tendina MIDI del programma.

In Mac OS X, puoi nascondere o mostrare le porte MIDI dalla pagina MIDI System del riquadro Impostazioni Periferiche.

- **Nascondendo una porta MIDI, non andrete a disabilitarla se questa è già stata selezionata per una traccia o una periferica MIDI.**

Impostare l’opzione “All MIDI Inputs”

Quando registri il MIDI in Cubase SX/SL, puoi specificare quale ingresso MIDI ogni traccia MIDI dovrà utilizzare per la registrazione. Tuttavia, hai anche la possibilità di selezionare l’opzione “All MIDI Inputs”, che permette di registrare ogni messaggio MIDI da ogni ingresso.

La pagina All MIDI Inputs dalle Impostazioni Periferiche ti permette anche di specificare gli ingressi che devono essere inclusi quando selezioni All MIDI Inputs per una traccia MIDI. Questo diventa molto utile nel caso in cui tu abbia diverse ricorrenze per lo stesso ingresso fisico MIDI - disattivando i duplicati sei certo di registrare i dati MIDI corretti.

- **Se hai un controller MIDI collegato devi anche verificare che sia disattivato il MIDI input dalla pagina All MIDI Inputs.**

Questo per evitare che ci siano delle registrazioni di dati indesiderati dal controller remoto quando l’opzione “All MIDI Inputs” è selezionata come ingresso per una traccia MIDI.

Impostare un ingresso e un'uscita MIDI di default

- La pagina Default MIDI Ports del riquadro Impostazioni Periferiche ti permette di selezionare quali porte MIDI devono essere selezionate di default quando crei una nuova traccia MIDI. In altre parole, le tracce che andrai ad inserire utilizzeranno sempre questo ingresso e questa uscita. Puoi comunque sempre cambiare in seguito questa impostazione per ogni singola traccia della finestra del Progetto.

Collegare un'unità di sincronizzazione

Effettua sempre i collegamenti con tutti i dispositivi spenti!

Quando utilizzi Cubase SX/SL con dei dispositivi esterni a nastro dovresti aggiungere un'unità di sincronizzazione esterna alla tua configurazione. Tutti i collegamenti e le procedure di configurazione per la sincronizzazione vengono descritti nel capitolo Sincronizzazione del Manuale Operativo.

Configurare il video

Effettua sempre i collegamenti con tutti i dispositivi spenti!

Cubase SX/SL riproduce i filmati video nei formati AVI, Quicktime o MPEG. In Windows, si utilizza uno dei tre motori standard per la riproduzione: Video per Windows, DirectShow o Quicktime. In Mac OS X, si usa sempre Quicktime per la riproduzione. In questo modo é garantita la compatibilità con un numero maggiore di hardware video.

Generalmente ci sono due modalità per la riproduzione video:

- Senza hardware specifico, utilizzando il processore del computer.
In questo caso, l'algoritmo di codifica ("codec") é integrato nel software. Anche se può essere perfetto in molti casi, pone comunque un limite sulla dimensione della finestra video e sulla qualità dell'immagine.

- Utilizzando un hardware video specifico che, ad esempio, si collega ad un monitor esterno.

Mac OS X: Tramite la porta FireWire, puoi mandare in riproduzione il video su un monitor esterno usando un convertitore DV-to-analog o una telecamera DV (vedi anche il capitolo Video del Manuale Operativo).

Questo per il video DV con QuickTime usato per il playback.

Windows: Le schede video "Multi-head" che supportano le funzioni di overlay possono essere utilizzate per visualizzare il video su un monitor esterno. Al momento in cui scriviamo, ci sono disponibili soluzioni dai fornitori nVIDIA e Matrox.

Se intendi utilizzare un hardware video specifico, installalo e configuralo seguendo le indicazioni della casa produttrice.

Prima di utilizzare l'hardware video con Cubase SX/SL, ti consigliamo di effettuare un test per l'installazione hardware utilizzando le applicazioni specifiche fornite con il tuo hardware e/o l'applicazione Lettore Multimediale di Windows o Quicktime Player (Mac OS X).

Ottimizzare le prestazioni audio

Questa sezione del capitolo ti fornisce dei consigli per poter ottenere il meglio dal tuo sistema di produzione Cubase SX/SL. Troverai qui anche delle indicazioni riguardanti le specifiche hardware che potrai usare come riferimento quando andrai ad aggiornare il tuo sistema. Per delle informazioni più dettagliate fai riferimento al sito web di Cubase SX/SL (vedi a [pagina 13](#))!

Due aspetti riguardo le prestazioni

Ci sono due aspetti distinti per quanto riguarda le prestazioni in relazione a Cubase SX/SL:

Tracce ed effetti

La regola è semplice: più è veloce il tuo computer, maggiori saranno le tracce, gli effetti e gli equalizzatori che sarai in grado di gestire. Per stabilire poi quale sia un “computer veloce” il discorso è più ampio, qui di seguito trovi alcune utili indicazioni.

Tempi di risposta brevi (latenza)

Un altro aspetto interessante delle prestazioni è dato dai tempi di risposta. La latenza è originata dal fatto che in un computer, il materiale audio deve essere “memorizzato temporaneamente” (in inglese “buffered”) in piccoli blocchi durante le varie fasi del processo di riproduzione e di registrazione. Più i blocchi sono grandi e numerosi, più alta sarà la latenza.

Un’alta latenza diventa un problema quando suoni un VST Instrument e quando effettui il monitoring via computer, vale a dire quando ascolti direttamente una sorgente audio che passa attraverso gli effetti ed il Mixer di Cubase SX/SL. Inoltre, dei tempi di latenza molto lunghi (diverse centinaia di millisecondi) possono ostacolare altri processi come il missaggio, considerando che, ad esempio, il movimento di un cursore con ritardo può influenzare il resto del materiale audio.

Mentre il Monitoring Diretto ed altre tecniche permettono di ridurre i problemi collegati ai tempi di latenza lunghi, un sistema con tempi di risposta rapidi sarà sempre da preferire.

- A seconda del tuo hardware, hai la possibilità di ridurre leggermente il tempo di latenza, diminuendo la dimensione e il numero dei buffer. Per i dettagli, fai riferimento alla documentazione del tuo hardware audio, o, se stai usando un driver DirectX o MME, alla guida in linea in formato HTML.

Fattori che influenzano le prestazioni del sistema

CPU e cache del processore

Non c'è più alcun dubbio oramai sul fatto che è preferibile avere il processore del computer più veloce possibile. Ma c'è una serie di fattori che influisce sulla velocità effettiva di un computer: la velocità e il tipo del bus (PCI strettamente consigliato), la dimensione della cache del processore e, naturalmente, il tipo ed il modello del processore stesso. Cubase SX/SL si appoggia molto sul calcolo in virgola mobile. Al momento di scegliere il processore, punta diretto su un modello che sia particolarmente efficace sotto questo aspetto.

Tieni anche presente che Cubase SX/SL garantisce il supporto totale per i sistemi multi-processore. Quindi se hai un computer che ha in dotazione più di un processore, Cubase SX/SL può trarre vantaggio dalla capacità totale ed eventualmente distribuire il carico di processamento su tutti i processori disponibili. Vedi a pagina 55.

Disco rigido e controller

Il numero di tracce che puoi simultaneamente registrare e mandare a riproduzione, dipende anche dalla velocità del tuo hard disk e del controller. Se utilizzi dischi e controller E-IDE, assicurati che la modalità di trasferimento dati sia del tipo DMA Busmaster. Puoi verificarlo tu stesso dalla Gestione Periferiche di Windows e controllando le proprietà del controller IDE ATA/ATAPI per il canale primario e secondario. La modalità di trasferimento DMA viene attivata di default, ma potrebbe essere disabilitata dal sistema nel caso di problemi specifici.

Hardware audio e driver

L'hardware ed il suo driver possono avere effetto sulle prestazioni. Un driver che non è stato scritto perfettamente per la periferica può causare un notevole decremento delle prestazioni del tuo computer. Ma l'aspetto per il quale è fondamentale che un driver sia scritto bene è la latenza.

Ancora una volta, ti consigliamo di utilizzare assolutamente un hardware audio per il quale sia stato realizzato un driver ASIO specifico!

Questo in particolare quando si usa Cubase SX/SL per Windows:

- In Windows, i driver ASIO scritti appositamente per un hardware specifico sono più efficienti dei driver MME o DirectX e di norma restituiscono dei tempi di latenza più ridotti.
- In Mac OS X, l'hardware audio con driver appositamente scritti per Mac OS X (Core Audio) permette di ottenere tempi di latenza ridottissimi. Inoltre, ci sono caratteristiche aggiuntive che sono ormai disponibili solo con i driver ASIO, come il protocollo di ASIO Positioning.

Effettuare regolazioni che influenzano le prestazioni

Scegliere un driver per il tuo hardware audio

Come già visto a [pagina 41](#), è preferibile installare ed utilizzare un driver ASIO standard se disponibile per il tuo hardware specifico. Controlla il sito web della casa produttrice della scheda per l'ultima versione del driver, ecc.

Impostare il buffer audio

Il buffer audio influenza il modo in cui l'audio viene inviato da e verso l'hardware audio. Le dimensioni dei buffer audio influenzano tanto la latenza quanto le prestazioni generali dell'audio. In genere, per quanto riguarda le dimensioni da assegnare al buffer, a valori minori corrisponde una latenza minore. D'altro canto, lavorare con dei buffer molto piccoli può essere dispendioso per il tuo computer. Se i buffer sono troppo piccoli, l'audio può risultare confuso o distorto.

- In Mac OS X, puoi regolare la dimensione dei buffer dalla pagina VST Audio-bay del riquadro Device Setup. Dovresti anche trovare le impostazioni per il buffer dal pannello di controllo del tuo hardware audio.
- In Windows, puoi regolare le impostazioni del buffer dal pannello di controllo del tuo hardware audio (che si apre cliccando sul pulsante Controlli dalla pagina VST Multitrack del riquadro Impostazioni Periferiche).

Le impostazioni Expert

Dal pannello VST Audiobay troverai il pulsante “Expert...”. Da qui potrai accedere a delle impostazioni avanzate per il motore VST, con anche un selettore per il Multi Processing. Quando questo viene attivato (l'impostazione è quella di default se hai un sistema con hyper-threading o multiprocessore – con un sistema con unica CPU, questa opzione non è selezionabile) e avete un sistema con più di una CPU, il carico di processamento viene distribuito su tutte le CPU disponibili, consentendo a Cubase SX/SL di avere la gestione completa della potenza di calcolo di un sistema multiprocessore.

Attivando l'opzione “Lower Latency” andrai principalmente a disattivare la protezione di sovraccarico della CPU, ma garantendo in questo modo tempi di latenza minori.

Fai riferimento all'Help in linea per i dettagli.

Ottimizzare le priorità di calcolo del processore (Windows)

Per ottenere dei tempi di latenza il più possibile ridotti quando utilizzi il driver ASIO con Windows XP (su un sistema monoprocessore), la “performance del sistema” deve essere ottimizzata per le applicazioni in background:

1. Apri il Pannello di Controllo dalla voce Impostazioni del menu Start e seleziona Sistema.
2. Seleziona la scheda Avanzate e clicca sul pulsante Impostazioni nella sezione Prestazioni.
Appare il riquadro Opzioni prestazioni.
3. Seleziona la scheda Avanzate.
4. Nella sezione Pianificazione processore, seleziona “Regola per ottenere migliori prestazioni di: Servizi in background”
5. Clicca su OK per chiudere i riquadri.

5

Cubase SX/SL: concetti di base

Questo capitolo

Questo capitolo descrive i concetti fondamentali e la terminologia utilizzata in Cubase SX/SL. Cerca di trovare il tempo di leggere attentamente questa sezione prima di proseguire con la lettura del manuale!

Il progetto

Il formato nativo dei documenti gestiti da Cubase SX/SL è denominato “progetto”. Devi sempre creare un nuovo progetto prima di iniziare una registrazione, di avviare la riproduzione o di effettuare delle modifiche, o comunque devi prima aprire un file di un progetto precedentemente salvato sul disco. Puoi aprire contemporaneamente diversi progetti, ma uno solo rimane attivo.



Due finestre di progetto in Cubase SX/SL. La finestra in primo piano rappresenta il progetto attivo, come segnalato dall'indicatore rosso illuminato nell'angolo superiore sinistro della finestra.

La struttura dei file e delle cartelle

Un file di progetto ha l'estensione “.cpr” ed è sempre associato ad una cartella di progetto del tuo hard disk. Più progetti possono condividere la stessa cartella di progetto (molto utile, ad esempio, nel caso in cui ci siano diverse versioni dello stesso progetto)

- La cartella Audio contiene i file audio collegati al progetto. Il progetto può anche far riferimento a file audio che si trovano in altre cartelle, ma conviene sempre mantenere tutti i file audio all'interno della cartella Audio, per poter rendere il progetto più facile da spostare e da archiviare.
- La cartella Edits contiene i file audio automaticamente creati con le operazioni di editing e di processamento in Cubase SX/SL. Normalmente non dovresti toccare i file di questa cartella. Per rimuovere i file inutilizzati, è preferibile utilizzare la funzione Riordina, come descritto nel Manuale Operativo.
- La cartella Fades contiene i file audio creati dalle operazioni di fade e di crossfade in Cubase SX/SL.
- La cartella Images contiene le immagini delle forme d'onda per i file audio del progetto.
- La cartella Freeze contiene dei file audio generati dalla funzione Freeze della Traccia e dell'Instrument. Questa funzione (descritta nel Manuale Operativo) permette di “renderizzare” l'uscita delle tracce audio e dei VST Instruments in file audio temporanei, consentendovi di preservare le risorse di calcolo del processore. Non dovrete modificare questi file.
- Il file del progetto contiene tutti i riferimenti ai file audio e video, le informazioni riguardanti la riproduzione, i dati MIDI e le impostazioni del progetto (come la frequenza di campionamento, la risoluzione, ecc.).
- I file Video non sono automaticamente copiati nella cartella progetto. Questo perché i file video sono spesso di grandi dimensioni, e non ha molto senso copiarli in diverse cartelle di progetto. Tuttavia, nulla ti impedisce di creare una cartella Video all'interno della cartella di progetto per conservare i tuoi file video.
- Potresti anche trovare altri file all'interno della cartella di progetto. Ad esempio, la funzione Salvataggio Automatico di Cubase SX/SL effettua delle copie di backup del file di progetto e le conserva all'interno della sua cartella progetto.

Terminologia audio

Ecco cosa succede quando andate a registrare materiale audio con Cubase SX/SL:

- Un file audio viene creato sul disco rigido.
- In Cubase SX/SL, viene creata una clip audio. La clip audio fa sempre riferimento al file audio sul disco rigido.
- Viene anche creato un evento audio in Cubase SX/SL. Questo permette la riproduzione della clip audio.

Esistono dei validi motivi che giustificano questa lunga catena di riferimenti incrociati:

- L'evento audio é l'oggetto che si va a collocare in una posizione temporale in Cubase SX/SL. Se fai delle copie di un evento audio e le sposti in posizioni differenti nel progetto, queste faranno sempre riferimento alla stessa clip audio.

In aggiunta, ogni evento audio ha un suo valore di Offset e di Lunghezza. Questi determinano le posizioni nella clip alle quali l'evento inizia e finisce, vale a dire quale sezione della clip audio verrà riprodotta dall'evento audio. Ad esempio, se ridimensioni l'evento audio, andrai semplicemente a cambiare la sua posizione iniziale e/o finale nella clip audio – ma la clip non verrà modificata.

- La clip audio non si riferisce necessariamente ad un solo file registrato!

Ad esempio, se applichi dei processamenti ad una sezione di una clip audio, crei un nuovo file che contiene soltanto la sezione in questione. Il processamento verrà quindi applicato soltanto al nuovo file audio, lasciando invariato il file originale. Infine, la clip audio viene automaticamente impostata, in modo che faccia riferimento sia al file originale che al nuovo file processato. Durante la riproduzione, il programma passa dal file originale al file processato nelle posizioni corrette. Tu potrai ascoltarlo come singola registrazione, con il processamento applicato solo ad una sezione.

Questa caratteristica rende possibile un eventuale annullamento successivo del processamento, consentendo di applicare diversi processamenti a diverse clip audio che si riferiscono allo stesso file originale.

Tracce audio, parti e canali

Affinché un evento audio possa essere riprodotto in Cubase SX/SL, questo deve essere collocato su una traccia audio. Il concetto è simile a quello di un registratore a nastro multitraccia, consentendoti di visualizzare l'evento e di spostarlo lungo la linea del tempo. Puoi collocare un numero qualsiasi di eventi audio su una traccia, ma soltanto uno alla volta può andare in riproduzione. Hai a disposizione un numero virtualmente illimitato di tracce audio, anche se il numero di tracce che puoi mandare contemporaneamente in riproduzione dipende dalle prestazioni del tuo computer.

Anche se gli eventi audio possono essere direttamente collocati sulle tracce audio, a volte può essere utile far confluire diversi eventi audio in una parte audio. Questo è semplicemente un "contenitore", che ti permette di spostare e duplicare diversi eventi audio in contemporanea.



Un evento ed una parte.

Ogni traccia audio ha un canale audio corrispondente all'interno del Mixer. Questo si presenta proprio come un canale su un normale banco di regia e ti permette di impostare i livelli e le variazioni di pan, di aggiungere effetti ed equalizzazione, ecc.

Terminologia MIDI

Quando registri degli eventi MIDI (o inserisci i messaggi MIDI manualmente in un editor), vengono creati degli eventi MIDI. Ad esempio, ogni nota che registri rappresenta un singolo evento MIDI e, se registri le variazioni di una modulation wheel o di un altro controller, viene creato un gran numero di eventi più ravvicinati.

Gli eventi MIDI vengono sempre collocati all'interno di parti MIDI. Queste non sono altro che dei "contenitori", che ti permettono di spostare o copiare una serie di eventi MIDI (ad esempio una linea melodica MIDI preregistrata) come se fosse un unico evento.

Le parti MIDI sono collocate all'interno delle tracce MIDI. Per ogni traccia MIDI puoi sempre specificare su quale uscita e su quale canale MIDI dovranno andare in riproduzione i suoi eventi MIDI. In questo modo puoi avere delle tracce differenti che mandano in riproduzione dei suoni differenti, con gli stessi o con differenti strumenti MIDI.



Una parte MIDI all'interno di una traccia MIDI. Le linee nere nella parte rappresentano gli eventi MIDI.

Terminologia Video

- Quando importi un file video all'interno di un progetto di Cubase SX/SL, viene creata una clip video che fa riferimento al file.
- Viene quindi creato un evento video, che si riferisce alla clip video. Gli eventi video possono essere spostati, copiati e ridimensionati senza alcuna modifica delle clip video a loro collegate.
- Per poter riprodurre un evento video, questo dovrà necessariamente essere collocato all'interno di una traccia video. Puoi utilizzare un'unica traccia video in un progetto di Cubase SX/SL.

Il supporto per il video di Cubase SX/SL viene descritto nel capitolo specifico all'interno del Manuale Operativo.

6

Metodi di base

Questo capitolo

Questo capitolo descrive i metodi e le procedure generali utilizzate in Cubase SX/SL. Leggi attentamente questa parte prima di proseguire con il Manuale Operativo, poiché queste informazioni si applicano a tutte le parti del programma e a tutto il suo funzionamento.

Utilizzare i menu

Menu principali

I menu della relativa barra di Cubase SX/SL sono sempre disponibili, a prescindere da quale sia la finestra attiva. Tuttavia, le voci dei menu che non sono fondamentali nella finestra correntemente in uso, potrebbero essere non accessibili (in grigio). Puoi selezionare le voci dai menu seguendo la procedura standard utilizzata dal sistema operativo.

I menu a tendina

Puoi trovare diversi menu a tendina all'interno del programma, utilizzati spesso per selezionare dei valori o delle opzioni. Un menu a tendina è indicato da una piccola freccia in un campo, ad indicare il valore o l'opzione correntemente selezionata.

- Per aprire un menu a tendina, clicca sulla freccia. La selezione viene fatta come per qualsiasi normale menu.



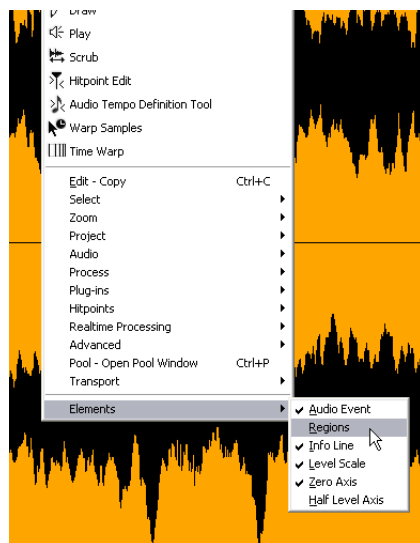
Selezionare dal menu a tendina Snap.

Il menu rapido contestuale

In Cubase SX/SL, cliccando con il pulsante destro del mouse puoi aprire un menu contestuale a tendina. Alcune aree del programma hanno dei particolari menu contestuali con opzioni ed impostazioni che fanno riferimento esclusivamente a delle funzioni riguardanti quell'area specifica (ad esempio, cliccando con il pulsante destro del mouse su un righello, otterrai un menu a tendina che riporta le opzioni per il formato di visualizzazione).

In ogni caso, cliccando con il pulsante destro del mouse sull'area principale di una finestra, otterrai sempre il menu Rapido. Di norma, il menu Rapido contiene:

- Gli strumenti (dando per scontato che la finestra abbia dei tool) vedi a [pagina 66](#).
 - Le voci più rilevanti dei menu principali di Cubase SX/SL:
 - Le impostazioni specifiche per quella finestra.
- Ad esempio, nell'Editor dei Campioni il menu Rapido contiene le impostazioni per gli elementi che vengono visualizzati all'interno della finestra con la forma d'onda.



Il menu Rapido nell'Editor dei Campioni.

- Se l'opzione "Popup toolbox on right click" viene attivata dal riquadro delle Preferenze (pagina Editing), cliccando con il tasto destro del mouse (o [Ctrl]-click su Mac OS X) aprirete una toolbox dedicata, che contiene solo gli strumenti.

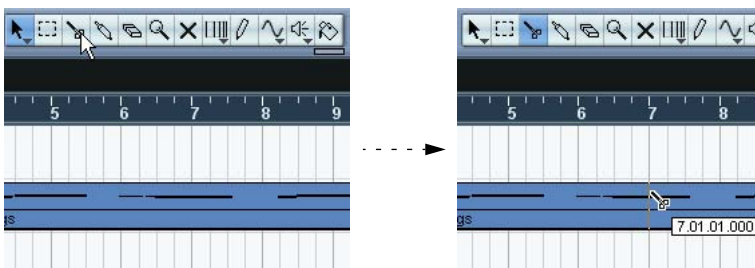
In questo caso potete aprire il menu contestuale premendo un tasto modificatore (come [Shift]) e facendo click con il tasto destro del mouse/[Ctrl]-click.

Utilizzare gli strumenti

Le operazioni di editing in Cubase SX/SL vengono svolte in gran parte tramite i singoli strumenti. Esempi classici sono la selezione e lo spostamento di eventi con lo strumento Freccia, disegnare con lo strumento Matita, ecc. I singoli strumenti sono associati alle diverse finestre.

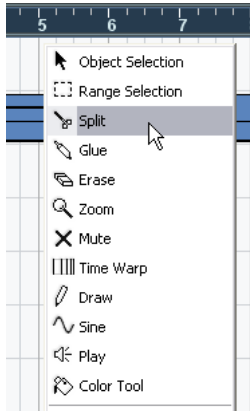
Gli strumenti possono essere selezionati in tre diversi modi:

- Cliccando sull'icona dello strumento nella relativa barra. Quando clicchi sull'icona, il puntatore assume la forma del corrispettivo strumento.



- Utilizzando il menu Rapido.

Come visto a [pagina 65](#), cliccando con il pulsante destro del mouse sull'area principale di una finestra, otterrai sempre il menu Rapido. Gli strumenti vengono elencati all'inizio del menu (con le rispettive icone).



- Usando la toolbox dedicata.

Se l'opzione "Popup toolbox on right click" è attivata dal riquadro Preferenze (pagina Editing), facendo click con il tasto destro del mouse (o [Ctrl]-click su Mac OS X) farà aprire la toolbox. Questa mostra solo gli strumenti che potete selezionare come in un normale menu.



Osservate che allo stesso modo potete sempre aprire il menu Rapido usando un tasto modificatore (come [Shift]) e click con il destro/[Ctrl]-click. In modo simile, se l'opzione non è attivata nel riquadro Preferenze, potete aprire la toolbox in questo modo.

- Utilizzando i comandi da tastiera.

Di default, si utilizzano i tasti [1] - [0] nella parte alfanumerica della tastiera, quindi premendo [1] selezioni il tool più a sinistra, e così via. Puoi utilizzare i comandi da tastiera anche per passare da uno strumento all'altro nella barra degli strumenti. Di default, premendo [F9] selezioni il tool precedente, premendo [F10] selezioni il tool successivo.

L'utilizzo e la funzione dei differenti strumenti all'interno delle finestre viene descritto nei relativi capitoli del Manuale Operativo.

I suggerimenti per gli strumenti

Se posizioni il puntatore del mouse sull'icona di uno strumento (o su qualsiasi altra icona o pulsante di Cubase SX/SL), ti appare dopo qualche istante un piccolo riquadro, ad informarti della funzione specifica di quell'icona o di quel pulsante.

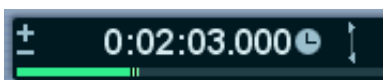
- Se preferisci non vedere questi suggerimenti, puoi disattivare l'opzione "Mostra Consigli" dalla scheda Interfaccia Utente all'interno del riquadro Preferenze (accessibile dal menu File in Windows e dal menu Cubase SX/SL in Mac OS X).

Modificare i valori

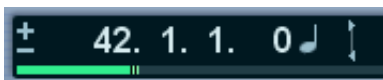
Utilizzando il programma troverai diversi campi di valori che possono essere modificati. Questi si possono suddividere in tre categorie: i valori di posizione, i normali valori numerici ed i nomi.

Modificare i valori di posizione

A seconda del formato di visualizzazione selezionato (vedi il Manuale Operativo), i valori di posizione in Cubase SX/SL sono suddivisi in diversi "campi" (con un'unica eccezione costituita dal formato di visualizzazione in campioni, per il quale i valori vengono modificati come i normali valori numerici). Ecco due esempi:



Se è selezionato il formato di visualizzazione "Secondi", le posizioni vengono mostrate nel formato "ore:minuti:secondi.millisecondi"



Se è selezionato il formato di visualizzazione "Misure", le posizioni vengono mostrate nel formato "battute.battiti.sedicesimi.tick" (con 120 tick per sedicesimo)

Ogni campo del valore può essere modificato separatamente, in uno dei seguenti modi:

- Punta all'estremità superiore o inferiore del campo e clicca.
Cliccando sulla parte superiore il valore del campo aumenta di un'unità, su quella inferiore diminuisce.
- Punta e clicca direttamente sul campo, inserisci un nuovo valore e premi [Invio].
- Se stai utilizzando un mouse con la rotellina di scorrimento, punta al campo del valore e usa la rotellina per aumentare o diminuire il valore stesso.
Generalmente, ti consigliamo di utilizzare sempre un mouse con rotellina di scorrimento, che ti permette di velocizzare molte operazioni di editing in Cubase SX/SL.
Puoi anche modificare il valore completo (tutti i campi) facendo doppio click ed inserendo un nuovo valore. Tieni presente che:
 - Per separare i campi del valore, puoi usare gli spazi, il punto, i due punti o qualsiasi altro carattere che non sia un numero.
 - Se è selezionato il formato di visualizzazione "Misure", ed inserisci un valore con meno di quattro campi, vengono influenzati i campi dei valori di posizione più grandi, ed il programma imposterà i campi più piccoli ad i valori più bassi.
Ad esempio, se inserisci "5.3", la posizione sarà impostata su "5.3.1.0".
 - Se è inserito uno dei formati di visualizzazione basato su frame ed inserisci un valore con meno di quattro segmenti, la posizione minore dei segmenti di valore verrà coinvolta ed il programma imposterà i segmenti più grandi per i valori più bassi.
Ad esempio, se inserisci "5.3", la posizione sarà impostata a "5.3.1.0".
 - Se è selezionato il formato di visualizzazione "Secondi", l'editing dei valori si comporta come per i formati basati sul fotogramma, con un'unica differenza: il campo del valore più piccolo (millisecondi) viene considerato come la parte decimale del campo dei secondi.
Questo vuol dire che se inserisci "2:50", la posizione viene impostata su "0:0:2:500", e non su "0:0:2:050".

Editing dei normali valori numerici

I valori numerici, che non rappresentano delle locazioni, si possono modificare cliccando direttamente sul valore ed inserendo il nuovo dalla tastiera del computer.

Dal riquadro Preferenze del menu File o dal menu Cubase SX/SL in Mac OS X (Interfaccia Utente – pagina Controlli) puoi specificare l'effetto che deve avere l'operazione del click con il mouse su un campo di valore. La voce “Modo Riquadro Valori/TimeControl” contiene le seguenti opzioni:

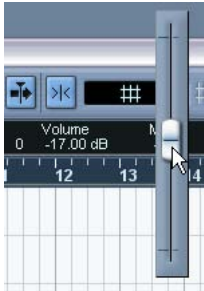
Opzione	Descrizione
Inserimento Testo dopo Clic-Sinistro	In questa modalità, cliccando su un campo di valore potrai accedervi per modificarlo con la semplice digitazione.
Incremento/Decremento con Clic-Sinistro e Clic-Destro	In questa modalità puoi cliccare con il pulsante sinistro o destro del mouse, rispettivamente, per diminuire o incrementare il valore. Per modificare i valori in questa modalità, fai semplicemente doppio click.
Incremento/Decremento con Clic-Sinistro/Trascina	In questa modalità, puoi cliccare e trascinare verso l'alto o verso il basso per regolare il valore (come faresti con un qualsiasi cursore di livello). Per modificare i valori in questa modalità, fai semplicemente doppio click.

- Nell'Inspector ed in altri punti del programma potrai incontrare dei cursori di valore di colore blu – clicca e trascina per impostare il valore.



- In alcuni casi, puoi tenere premuto [Alt]/[Option], cliccare sul valore e tenere premuto il pulsante del mouse per visualizzare un cursore di valore.

In questo modo puoi scorrere verso l'alto o verso il basso per scegliere il valore tenendo premuto il pulsante del mouse. Se rilasci il pulsante, il cursore scompare.



Regolazione dell'evento volume impostando la Info Line.

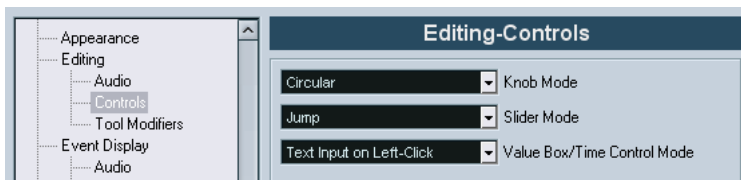
- Questi valori possono anche essere modificati utilizzando un mouse con rotellina di scorrimento: punta al valore e usa la rotellina per aumentare o diminuire il valore.

Modificare i nomi

Per modificare un nome, clicca sul nome, digita il nuovo e premi [Invio] (o clicca al di fuori del campo del nome).

Usare manopole e cursori

Nelle finestre audio VST, la maggior parte dei parametri viene mostrata sotto forma di potenziometri (manopole), cursori e pulsanti, ad emulare interfacce hardware reali. Per le manopole e i cursori, puoi selezionare il modo con il quale devono essere effettuate le regolazioni dal riquadro Preferenze (Interfaccia Utente – pagina Controlli):



Potenziometri

Il menu a tendina Modalità Potenzimetri contiene le seguenti opzioni

Opzione	Descrizione
Circolare	Per muovere una manopola, clicca sulla manopola e trascina con un movimento circolare, come se fosse “reale”. Quando clicchi su un qualsiasi punto lungo il margine esterno della manopola, l’impostazione viene immediatamente cambiata.
Circolare Relativo	E’ come l’opzione “Circolare”, ma il semplice click non cambia automaticamente l’impostazione. Questo vuol dire che puoi variare l’impostazione corrente cliccando su un qualsiasi punto della manopola, senza necessariamente dover cliccare su un punto esatto.
Lineare	Per muovere una manopola, puoi cliccare su una manopola e trascinare verso l’alto o verso il basso tenendo premuto il pulsante del mouse – come se la manopola fosse un cursore verticale.

Cursori

Il menu a tendina Modalità Cursori contiene le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Salto	In questa modalità, cliccando su un qualsiasi punto del cursore, farai raggiungere istantaneamente al cursore la posizione prescelta.
Tocca	In questa modalità, devi cliccare sulla posizione corrente del cursore per variarne la posizione. In questo modo puoi ridurre il rischio di spostamenti accidentali dei cursori.

Opzione	Descrizione
Rampa	In questa modalità, cliccando su un qualsiasi punto del cursore (ma non sulla posizione corrente) e tenendo premuto il pulsante, potrai facilmente spostare la posizione sul nuovo punto.

Selezionare oggetti

La selezione degli oggetti in Cubase SX/SL, oggetti come eventi audio e MIDI, si effettua generalmente tramite lo strumento **Selezione Oggetto** (la Freccia), secondo le regole standard per la selezione.

- Puoi cliccare su un oggetto per selezionarlo (andando così a deselectionare qualsiasi oggetto selezionato in precedenza).
- Puoi tenere premuto [Shift] e cliccare su un oggetto per selezionarlo, senza deselectionare altri eventuali oggetti.
- Puoi anche creare un rettangolo di selezione cliccando su un'area vuota e trascinando con il pulsante del mouse sempre premuto. Vengono così selezionati tutti gli oggetti parzialmente o completamente racchiusi all'interno del rettangolo di selezione.
- Se un oggetto è già stato selezionato, puoi usare i tasti delle frecce sinistra e destra della tastiera del tuo computer, per selezionare rispettivamente l'oggetto precedente o successivo.
Tenendo premuto [Shift] ed utilizzando i tasti delle frecce, puoi selezionare l'oggetto precedente o successivo, senza dover deselectionare l'oggetto corrente.

Esistono molti altri metodi alternativi per fare delle selezioni nelle diverse finestre di Cubase SX/SL. Di volta in volta potrai trovare le loro descrizioni nei corrispettivi capitoli del Manuale Operativo.

Visualizzazione e ingrandimento

Scorrimento della visualizzazione

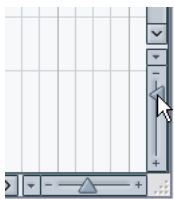
Se la finestra attiva non é sufficientemente grande, puoi ampliare la visualizzazione con le barre di scorrimento standard. Inoltre, se stai usando un mouse con la rotellina di scorrimento, hai altre due possibilità:

- Facendo scorrere la rotellina, farai scorrere la visualizzazione verticale. Se tieni premuto [Shift] e usi la rotellina, la visualizzazione scorre in orizzontale. Fai attenzione a non puntare ad un campo di valore, andresti a modificare il valore stesso.
- Se stai puntando sull'area principale di una finestra, clicca sulla rotellina tenendola premuta: il puntatore diventa una mano. Ora puoi scorrere la visualizzazione, trascinando in orizzontale e/o in verticale.

Ingrandimento e zoom

Tutte le finestre che contengono una visualizzazione grafica, possono essere ingrandite in orizzontale o in verticale. Alcune finestre hanno funzioni specifiche per l'ingrandimento (fai riferimento ai rispettivi capitoli del Manuale Operativo), ma alcuni metodi sono sempre validi:

Usare le barre di ingrandimento



In corrispondenza dell'angolo inferiore destro di tutte le finestre che si possono ingrandire, troverai due cursori di ingrandimento.

- Per ingrandire in orizzontale, trascina il cursore di ingrandimento orizzontale verso destra

- Per ingrandire verticalmente, trascina il cursore verticale verso l'alto. C'è un'unica eccezione: nella finestra del Progetto, trascinando il cursore di ingrandimento verticale verso l'alto, diminuirà l'altezza delle Tracce (andando di fatto a rimpicciolirle). Vedi il capitolo "La finestra del Progetto" del Manuale Operativo.
- Cliccando su un cursore di ingrandimento farai spostare la "maniglia" sulla posizione prescelta, cambiando così il fattore di zoom.

Se il cursore del progetto è ben visibile quando vai a "zoommare" in orizzontale, l'ingrandimento viene sempre centrato "in base al cursore". In altre parole: quando è possibile, il cursore del progetto resterà sullo schermo nella medesima posizione.

Utilizzare lo strumento Ingrandimento



Puoi utilizzare lo strumento Ingrandimento per ingrandire e rimpicciolire in orizzontale, in questo modo:

- Con un semplice click puoi ingrandire di un solo step. L'ingrandimento verrà sempre centrato in base al punto sul quale hai cliccato.
- Fai doppio click (o premi [Alt]/[Option] e click) per rimpicciolire (sempre di un gradino).
- Disegna un'area di selezione di ingrandimento premendo il pulsante del mouse, trascinando il puntatore e rilasciando poi il pulsante. La visualizzazione viene ingrandita in orizzontale, in modo che sia visibile soltanto l'area compresa all'interno del rettangolo di selezione.

Utilizzare il sottomenu Ingrandimento

Alla fine del menu Edit, puoi trovare il sottomenu Ingrandimento che ti mette a disposizione diverse funzioni. Le voci che puoi trovare dipendono dalla finestra attiva in quel momento.

- Il sottomenu Ingrandimento è accessibile anche come voce di menu separata dal menu Rapido.

- Come per qualsiasi altra voce di menu, puoi sempre specificare i comandi da tastiera per le funzioni del sottomenu **Ingrandimento**. I comandi da tastiera vengono configurati dal riquadro **Comandi via Tastiera** del menu **File**, trattato in un capitolo separato del **Manuale Operativo**.

Ingrandire dal righello

Se l'opzione "Ingrandisci Durante lo Spostamento nel Righello" è abilitata nel riquadro **Preferenze** (pagina **Trasporto**), puoi utilizzare i righelli per ingrandire. In questo modo puoi ingrandire o rimpicciolire rapidamente un'area prestabilita, senza utilizzare un tool specifico:

1. Clicca sul righello e tieni premuto il pulsante del mouse. Il cursore di progetto si va automaticamente a spostare sulla posizione dove hai cliccato. Se non vuoi spostare il cursore, premi [Shift] e clicca direttamente sul righello.
2. Puoi trascinare verso il basso per ingrandire (in orizzontale). L'ingrandimento viene centrato in base al cursore di progetto.

Ingrandire dalla Vista d'Insieme

Cliccando sul pulsante **Mostra Vista d'Insieme** nella barra degli strumenti, un pannello aggiuntivo appare al di sotto della barra degli strumenti: la linea con la panoramica globale del progetto.



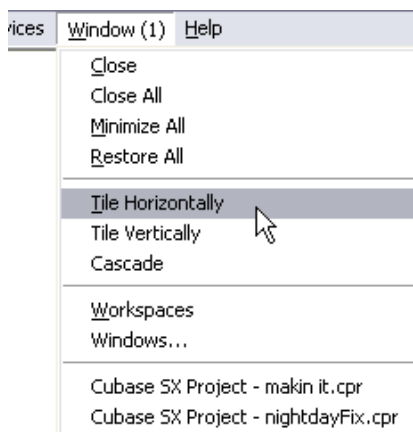
Il pulsante **Mostra Vista d'Insieme**.

Nella finestra della **Vista d'Insieme**, gli eventi e le parti su tutte le tracce sono visualizzati come riquadri. Puoi usare la finestra di **Vista d'Insieme** per ingrandire e rimpicciolire, o per passare ad altre sezioni del progetto. Per farlo è sufficiente spostare e ridimensionare il rettangolo con la visualizzazione della traccia dalla linea:

- Il rettangolo con la visualizzazione della traccia indica la sezione del progetto correntemente visualizzata nel display dell'evento.
- Puoi ingrandire o rimpicciolire in verticale semplicemente ridimensionando il rettangolo con la visualizzazione della traccia.
- Puoi trascinare il rettangolo con la visualizzazione della traccia per vedere le altre sezioni del progetto. Il numero delle tracce visualizzate rimane invariato.

Gestione delle finestre

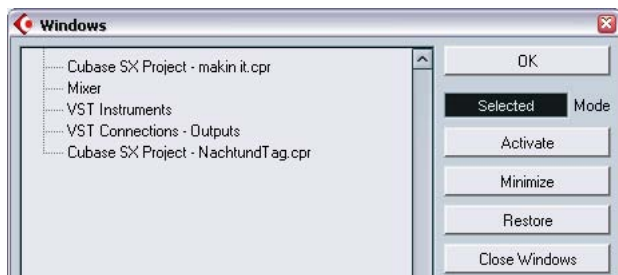
Generalmente, le finestre di Cubase SX/SL vengono gestite secondo le normali procedure standard. Tuttavia il menu Finestra integra alcune funzioni che ti permettono di semplificare e velocizzare il lavoro:



Menu item	Description
Chiudi	Chiude la finestra in quel momento attiva. Se si tratta di una finestra di Project, chiude l'intero progetto.
Chiudi Tutto	Chiude tutte le finestre, compresi tutti i progetti aperti.
Minimizza Tutto	Riduce a icona tutte le finestre.
Ripristina Tutto	Ripristina tutte le finestre di Cubase SX/SL ridotte a icona.
Impila in Orizzontale (ed in Verticale) - Solo Windows	Impila le finestre aperte sullo schermo affiancandole.
Riorganizza in Cascata (solo versione Windows)	Affianca le finestre aperte sullo schermo ponendole in cascata.
AreeLavoro (Workspace)	Vi permette di impostare differenti combinazioni di finestre conservandole per richiamarle istantaneamente. Vedi a pagina 246 e sul Manuale Operativo.
Finestre...	Vedi sopra.
Elenco finestre aperte	Permette di portare in primo piano una finestra, selezionandola dall'elenco in fondo al menu.

Il riquadro Finestre

Selezionando “Finestre...” dal menu Finestra, aprirai il riquadro Finestre. In questo modo puoi gestire in svariati modi i riquadri.



Sulla parte sinistra del riquadro trovi elencate tutte le finestre aperte, disposte secondo una gerarchia ben precisa (in modo che tutti gli editor e le altre finestre appartenenti ad un certo progetto vengano elencati in corrispondenza della finestra di Progetto relativa). Sulla destra trovi svariate funzioni collegate alle finestre. Per usare una di queste funzioni, procedi in questo modo:

1. Clicca sul campo al di sotto del pulsante OK per impostare una delle modalità di selezione

Modalità	Descrizione
Selezionato	Verranno interessate soltanto le finestre riportate nell'elenco.
In fila	Verranno interessate le finestre selezionate, con tutte le relative “sotto finestre”. Di norma, se una finestra di Progetto é selezionata nell'elenco, tutte le finestre aperte relative a quel progetto verranno incluse nella selezione.
Tutto	Verranno interessate tutte le finestre, a prescindere dalla selezione.

2. Se hai scelto la modalità “Selezionato” o “In fila”, seleziona le finestre desiderate cliccando nell'elenco.
Come di consueto, puoi selezionare delle voci multiple tenendo premuto [Shift] o [Ctrl] e cliccando.
3. Usate i pulsanti sulla destra per attivare (portare in primo piano), ridurre a icona, ripristinare o chiudere la finestra(e) specificata
Chiudendo una finestra andrai anche a rimuoverla dall'elenco.

4. Una volta che avrai finito, clicca su OK per chiudere il riquadro.

Il pannello Periferiche

Se lo desideri, puoi gestire tutti i singoli dispositivi direttamente dal pannello generale Periferiche:

1. Apri il menu a tendina Periferiche e seleziona “Mostra Pannelli”. Apparirà il pannello Periferiche.



2. Per visualizzare una finestra chiusa o nascosta, clicca sul pulsante relativo nel pannello Periferiche
3. Cliccando di nuovo sul pulsante andrai a chiudere la finestra.

Undo

Esistono due metodi per annullare (undo) le operazioni in Cubase SX/SL: utilizzando il “normale” Undo ed utilizzando la Storia del Processing Offline.

- Il normale Undo può essere applicato praticamente a tutte le azioni che potrai svolgere, su livelli multipli.
Vi puoi accedere utilizzando le voci “Undo”, “Ripristina” e “Storia” del menu Edit, come descritto in seguito.
- La Storia del Processing Offline ti permette di rimuovere e modificare dei processamenti già applicati, ed é differente dal “normale” Undo, poiché non devi necessariamente annullare le funzioni di processamento seguendo l'ordine con il quale queste sono state applicate. La Storia del Processing Offline viene descritta nel capitolo “Funzioni e Processamento Audio” del Manuale Operativo.

I comandi Undo e Ripristina (Redo)

Cubase SX/SL offre gli Undo multipli illimitati, permettendoti di annullare praticamente qualsiasi operazione che andrai ad applicare.

- Per annullare l'ultima azione applicata, seleziona Undo dal menu Edit, o utilizza il comando da tastiera corrispondente (di default [Ctrl]-[Z]).
Se selezioni di nuovo Undo, l'azione applicata in precedenza verrà annullata, e così via
- Per rieseguire l'ultima azione annullata, seleziona Ripristina dal menu Edit o utilizza il corrispettivo comando da tastiera (di default [Ctrl]-[Shift]-[Z]).
Le azioni di Undo saranno nuovamente disponibili per il Redo fino a quando non applicherai un'altra operazione (quando l'"elenco Redo" viene ripristinato – vedi più sotto).

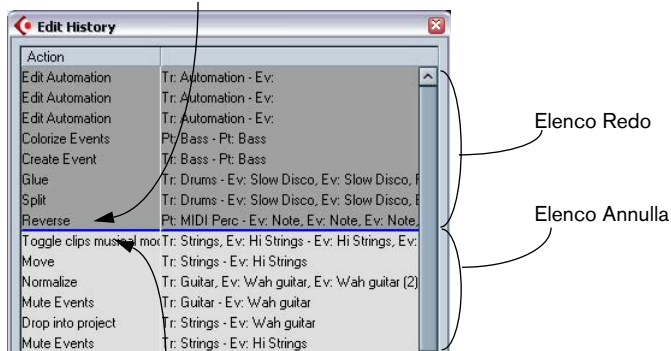
Puoi specificare quanti livelli di Undo potrai avere a disposizione tramite l'impostazione “Numero Massimo Annulla” dalla pagina Interfaccia Utente del riquadro Preferenze dal menu File (Windows) o dal menu Cubase SX/SL (Mac OS X).

La finestra Storia di Edit



Selezionando “Storia...” dal menu Edit potrai aprire la finestra Storia di Edit. Questa contiene una rappresentazione grafica dell’“Elenco Annulla” (tutte le azioni applicate, con le più recenti riportate all’inizio dell’elenco) e l’“Elenco Redo” (le azioni annullate, con le azioni annullate più di recente alla fine dell’elenco). I due elenchi sono separati da una linea divisoria.

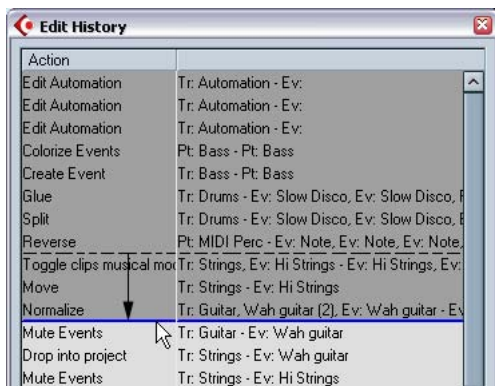
Le azioni recentemente annullate.



Le azioni recentemente applicate.

Il riquadro Storia di Edit ti permette di annullare o riapplicare diverse azioni in una sola volta, spostando la linea divisoria tra l'Elenco Annulla e l'Elenco Redo (all'atto pratico, spostando azioni dall'Elenco Annulla all'Elenco Redo, e vice versa):

1. Clicca sulla linea divisoria e trascinala verso l'alto o verso il basso. Trascina verso l'alto per riapplicare le azioni, verso il basso per annullarle.



In questo caso, le azioni Cancella e Separa verranno annullate (e spostate all'interno dell'Elenco Redo).

- Puoi anche cliccare direttamente tra le due voci nell'elenco, spostando istantaneamente la linea divisoria.
 - Quando sposti la linea divisoria trascinando o cliccando, le azioni vengono immediatamente annullate o ripristinate. Le modifiche saranno applicate a tutte le finestre di Cubase SX/SL.
2. Una volta ultimato, clicca su OK per chiudere il riquadro.

Gli elenchi di Annulla e di Redo vengono ripristinati ogni volta che chiudi un progetto.

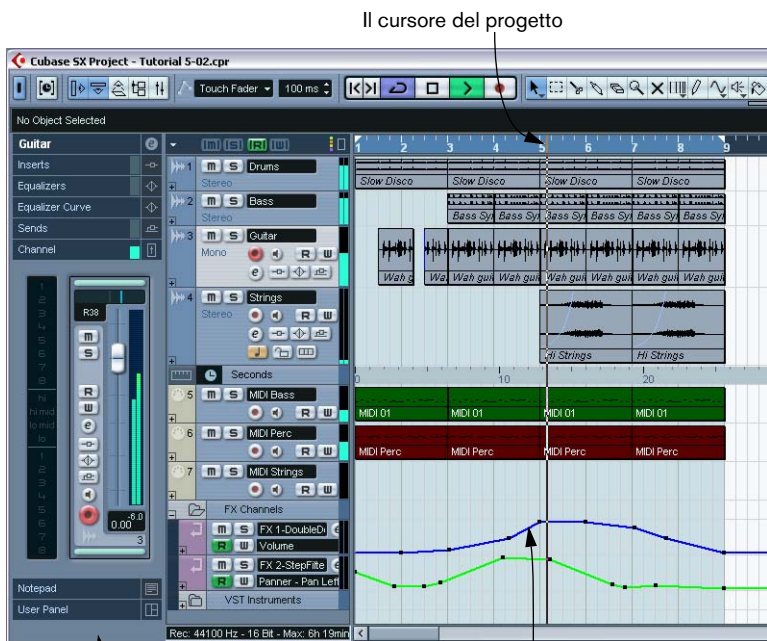
7

Tour Guidato

Le finestre principali in Cubase SX/SL

La finestra del Progetto

La finestra del Progetto è la finestra principale di Cubase SX/SL. Ti offre una panoramica con la visualizzazione grafica di tutto il progetto, consentendo una rapida navigazione e la possibilità di effettuare operazioni di editing avanzato. La finestra del Progetto è strutturata con le tracce in senso verticale e la linea del tempo in orizzontale da sinistra a destra. Ogni progetto ha la sua finestra di Progetto.



Il cursore del progetto

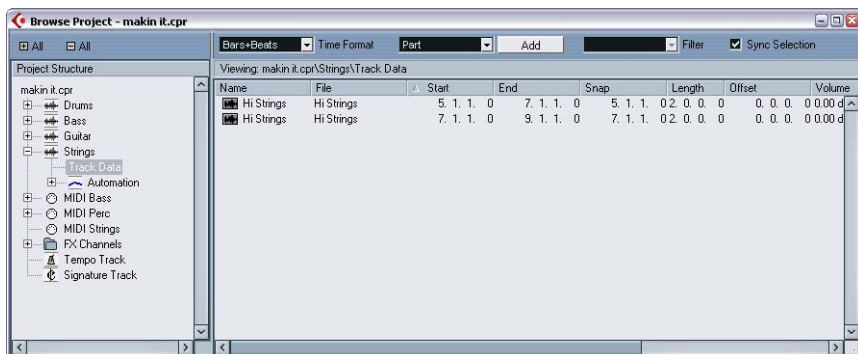
L'area a sinistra con le impostazioni per la traccia denominata Inspector.

L'elenco delle tracce.

L'area sulla destra della finestra denominata Visualizzazione Eventi. Da qui puoi vedere e modificare gli eventi audio e MIDI, le curve di automazione,...

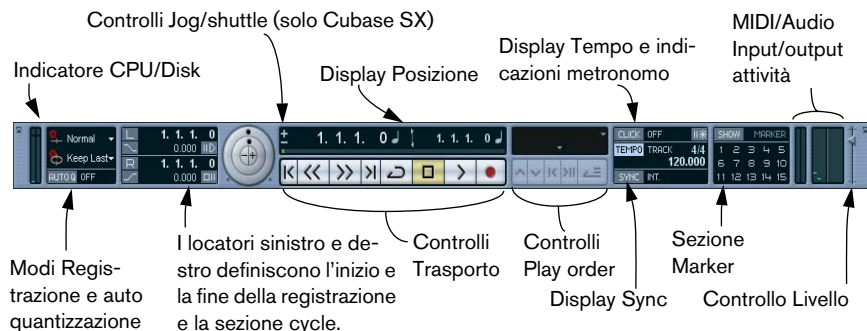
Navigazione Progetto (Project browser)

La Navigazione Progetto fornisce una rappresentazione del progetto sotto forma di elenco. Puoi così visualizzare e modificare tutti gli eventi su tutte le tracce con normali operazioni di editing dei valori.



La Barra di Trasporto

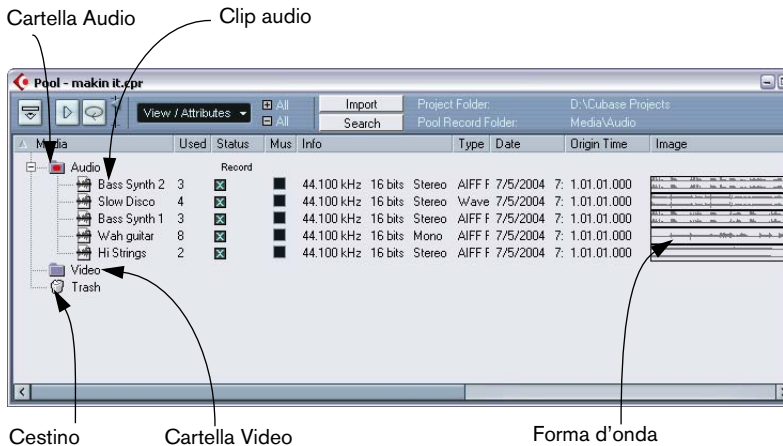
La Barra di Trasporto contiene i controlli per il trasporto, che potresti trovare su un qualsiasi registratore a nastro. Può essere usato anche per impostare l'indicazione metronomica, il tempo, ecc.



- Tieni presente che puoi personalizzare della Barra di Trasporto! Puoi rimuovere i controlli che non devi usare o anche cambiare le posizioni di differenti sezioni sul pannello. Per una descrizione dettagliata vedi anche il capitolo Personalizzazione del Manuale Operativo.

Il Pool

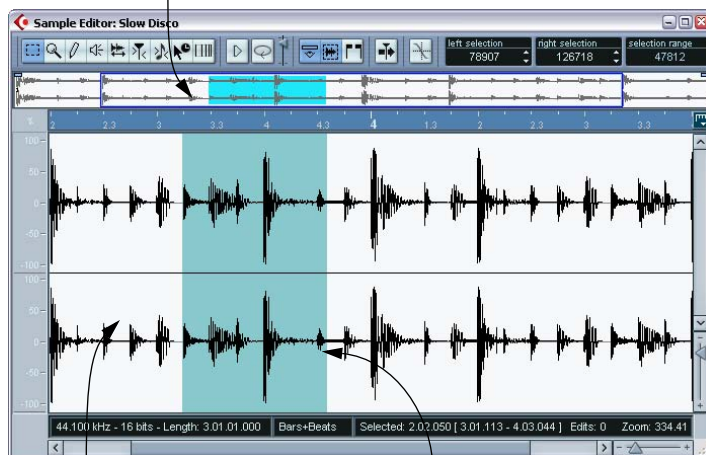
Tutti i file, audio o video, che appartengono ad un progetto sono riportati nel Pool. Per ogni progetto esiste un Pool separato. Dal Pool hai la possibilità, tra le altre cose, di organizzare, convertire ed ascoltare tutte le clip audio utilizzate.



L'Editor dei Campioni

Dall' Editor dei Campioni puoi visualizzare e modificare il materiale audio, con il taglia e incolla, rimuovendo o disegnando i dati audio. Tramite la Storia del Processing Offline, puoi annullare le modifiche o tornare alle versioni originali in qualsiasi punto.

Panoramica in piccolo.



Vista della forma d'onda.

Un range selezionato.

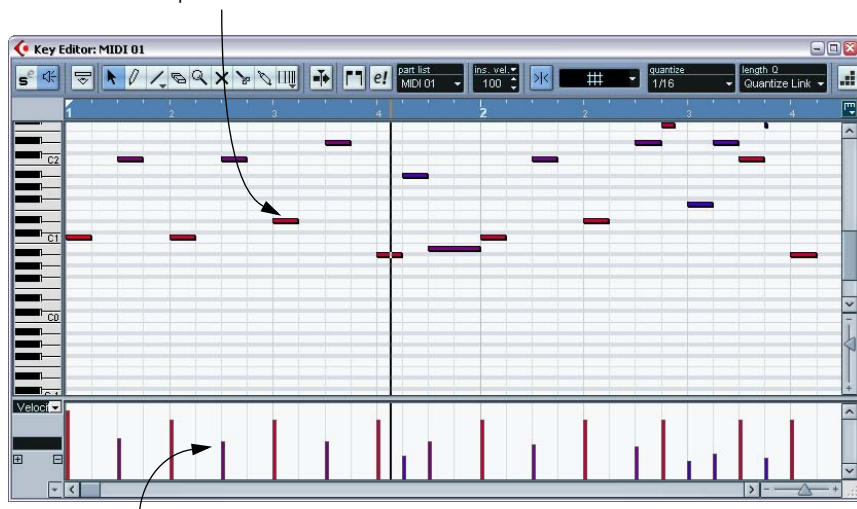
Gli editor MIDI

Per modificare i dati MIDI si utilizzano gli editor MIDI. Questi sono gli editor che hai a disposizione:

Editor Key

L'Editor Key mostra il contenuto di una singola parte MIDI. Le note MIDI sono rappresentate da "rettangoli", la cui posizione verticale corrisponde all'altezza di nota.

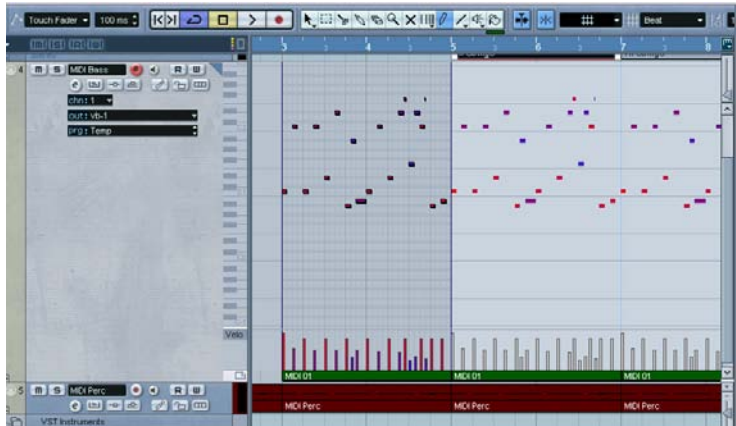
This box represents a MIDI note.



Questa sezione permette la visualizzazione dei controlli. Mostra gli eventi MIDI "continui" o, come nell'esempio, i valori di velocity delle note.

Editing In-Place

La funzione di editing In-Place ti permette di modificare eventi e parti direttamente nella finestra del Progetto, contestualmente alle altre tracce. E' molto simile all'Editor Key.



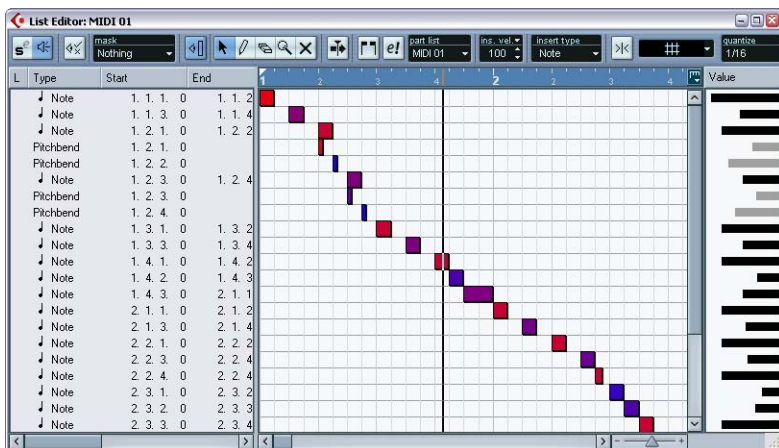
Score Editor (Editor Partiture)



Lo Score Editor mostra le note MIDI sotto forma di partitura musicale.

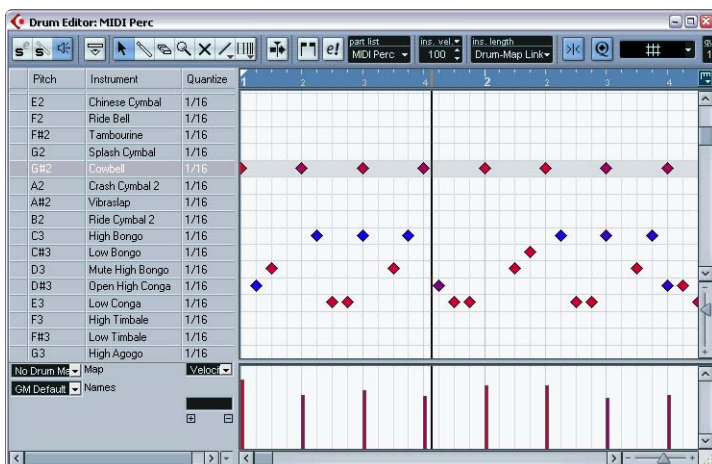
- Cubase SL ha un editor della partitura di base che viene descritto in dettaglio nel Manuale Operativo.
- Cubase SX ha uno Score Editor completo, con strumenti avanzati e funzioni per la notazione, il layout e la stampa.

List Editor (Editor Elenco)



Il List Editor mostra gli eventi MIDI sotto forma di elenco, consentendovi di visualizzare e modificare numericamente le loro proprietà.

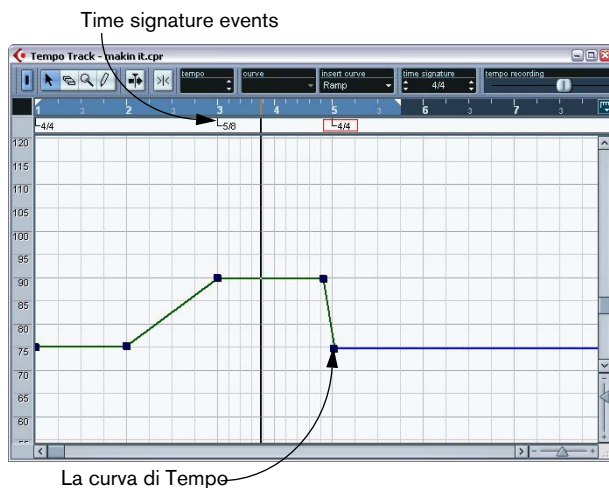
Drum Editor (Editor Percussioni)



L'Editor Percussioni é simile all'Editor Key, ma trae vantaggio del fatto che per le parti di batteria, ogni tasto corrisponde ad un suono percussivo differente.

Editor Traccia Tempo

Per ogni traccia audio e MIDI, puoi specificare se utilizzare un'unità di tempo lineare o musicale. Le tracce basate sul tempo possono seguire un tempo che può essere prefissato per l'intero progetto o seguire la Traccia Tempo. Dall'Editor Traccia Tempo puoi disegnare delle curve che determinano le singole variazioni temporali.



Il Mixer

Dal Mixer puoi miscelare i tuoi canali audio e MIDI, andando a regolare i livelli (volume), la posizione panoramica stereo, gli effetti, EQ, ecc. Troverai anche le strisce di canale per i bus di uscita (così come i bus di ingresso ed un bus dedicato per le funzioni di pre-ascolto – solo in Cubase SX).



- Ci sono 3 differenti finestre del mixer (2 in Cubase SL) che possono essere configurate per mostrare delle differenti visuali del mixer. Questo ti permette, ad esempio, di controllare tutti i canali con le tracce audio in una finestra, e i canali dei VST Instrument in un'altra.
- In Cubase SX, ogni canale audio nel mixer può prevedere fino a 6 canali per gli altoparlanti. Il suono in surround è totalmente supportato in Cubase SX; dai bus di ingresso attraverso i canali audio del mixer verso i bus di uscita.

Impostazione Canale VST - Channel Settings

La finestra Impostazione Canale VST ti serve per aggiungere effetti e EQ ai singoli canali audio. Ogni canale audio ha la sua finestra di Impostazione Canale.



VST Connections

Da qui puoi impostare i bus di ingresso e di uscita – le connessioni audio tra Cubase SX/SL e gli ingressi e le uscite del tuo hardware audio.



8

**Per chi già conosce
Cubase**

Introduzione

Questo capitolo è una guida rapida per gli utenti che già hanno familiarità con le precedenti versioni di Cubase.

Innanzitutto, sottolineeremo alcune delle principali differenze sostanziali tra Cubase SX/SL e le più recenti versioni di Cubase, per aiutare gli utenti navigati di Cubase a trovarsi subito a loro agio nel nuovo ambiente! Di seguito, descriveremo alcune delle nuove caratteristiche principali del programma.

-
- ❑ Puoi importare le Song e gli Arrangement creati con le precedenti versioni di Cubase in Cubase SX/SL. Prima di provare a farlo, dovresti leggere la sezione “Importare i file di precedenti versioni di Cubase” del capitolo Gestione dei File del Manuale Operativo.
-

Qual è la differenza fondamentale?

Fondamentalmente in Cubase SX/SL è tutto nuovo. Cubase SX/SL non è una versione aggiornata di Cubase - il programma è stato infatti completamente riscritto. Pur essendo molto chiaro per chi andrà ad utilizzarlo – le sezioni principali del programma sono rimaste molto simili – ci sono delle modifiche piuttosto nette per quanto riguarda la gestione dei file in registrazione, la terminologia utilizzata, la struttura dei menu principali, ecc.

Anche se il tutto potrebbe risultare all'inizio un po' complicato per gli utenti delle precedenti versioni di Cubase, i vantaggi saranno presto molto chiari. Una volta superati gli ostacoli iniziali, siamo certi che non soffrirete di nostalgia!

Song e Arrangement

I concetti di Song e Arrangement non sono più validi.

Adesso, il formato nativo per i documenti di Cubase SX/SL è il progetto (estensione “.cpr”). Tutte le impostazioni, i riferimenti ai file, ecc. vengono memorizzati nella cartella del progetto che definite al momento di creare un progetto. Potete avere diversi progetti aperti, ma soltanto uno per volta attivo.

Posso lavorare con Arrangement multipli nel solito modo?

Naturalmente sì. In quanto diversi progetti possono condividere la stessa cartella di progetto, e mantenere diversi formati per Song e Arrangement è un po' eccessivo. Create semplicemente dei nuovi progetti ed assegnateli alla stessa cartella di progetto.

Per informazioni riguardo la creazione di progetti e la struttura dei file e delle cartelle di progetto, vedi a pagina 58.

Finestra del Progetto e Finestra di Arrange

L'area principale di lavoro di Cubase SX/SL, la Finestra del Progetto, è paragonabile alla finestra di 'Arrange' delle ultime versioni di Cubase. Permette di disporre in tempo reale le parti audio, video e MIDI e permette anche di effettuare la maggior parte delle operazioni primarie di editing, compresa l'automazione, oltre a darvi una panoramica completa dell'intero progetto. Leggi il capitolo “Tutorial 5: Editing nella finestra del Progetto” per un'introduzione dettagliata alle procedure fondamentali di editing nella finestra di Progetto.

Differenze specifiche Audio

File e segmenti

Cubase SX/SL usa una terminologia differente per i riferimenti ai file audio di un progetto. Leggi la sezione Terminologia Audio a pagina 56 per prendere confidenza con i termini principali usati in Cubase SX/SL.

I canali audio

- Non dovrai specificare il numero di canali audio da utilizzare in un progetto nè dovrai stabilire un canale audio sul quale registrare in Cubase SX/SL.
Puoi semplicemente creare le tracce audio che ti servono in qualsiasi progetto (con l'unico limite delle prestazioni del tuo computer).
- In Cubase SX/SL, una traccia audio ed un canale audio sono equivalenti.
Tutte le tracce audio avranno una striscia di canale corrispondente nel Mixer.

I bus

Nelle prime versioni di Cubase, il numero dei bus di uscita era direttamente correlato al numero delle uscite fisiche del vostro hardware audio. In Cubase SX/SL puoi creare e configurare qualsiasi numero di bus in uscita con differenti configurazioni di canali (particolarmente utile quando lavori con i differenti formati surround in Cubase SX). In modo simile, tutti l'audio in ingresso passa attraverso i bus di input – di nuovo puoi creare e configurarne qualsiasi numero. In Cubase SX, puoi anche aggiungere EQ o effetti ai bus di ingresso ed anche registrarli.

Registrazione audio

Nelle precedenti versioni di Cubase, la registrazione avveniva normalmente sulla traccia selezionata.

- In Cubase SX/SL, devi semplicemente attivare il pulsante “Abilita la Registrazione” per ogni traccia sulla quale vuoi registrare. Il numero di tracce sulle quali puoi registrare contemporaneamente, dipende dal numero di ingressi attivi sul tuo hardware audio.
Puoi anche fare in modo che le tracce selezionate siano automaticamente abilitate per la registrazione.

Eventi/parti

In Cubase SX, gli eventi audio possono apparire direttamente sulle tracce audio della finestra del Progetto, senza bisogno di parti audio. Puoi anche inserire uno o più eventi audio in una parte audio – particolarmente utile per raggruppare insieme degli eventi e, ad esempio, spostarli insieme come se fossero un'unità.

Eventi di Dinamica

Non esistono eventi di dinamica per gli eventi audio. Al loro posto, puoi usare il tool matita per disegnare una curva di volume direttamente nella parte o puoi usare le funzioni di automazione per gestire il pan (puoi anche fare in modo che l'automazione segua gli spostamenti e le modifiche degli eventi). I Match Point delle precedenti versioni sono stati sostituiti da una funzione più completa di editing degli Hitpoint. Per far corrispondere le posizioni di tempo e di metronomo – fai anche riferimento ai tool Time Warp e Warp Samples. Questi tool e gli Hitpoint sono ampiamente descritti nel Manuale Operativo.

Applicare il processamento (solo per SX)

In Cubase SX/SL puoi naturalmente utilizzare i plug-in degli effetti in tempo reale, come hai sempre fatto. Ma in Cubase SX puoi anche applicare il processamento di effetti in modo permanente a degli eventi audio selezionati, che può risultare molto utile. Per i dettagli, vedi il capitolo del Manuale Operativo “Funzioni e processamento Audio”.

Differenze specifiche MIDI

Registrazione MIDI

Nelle precedenti versioni di Cubase, la registrazione avveniva normalmente sulla traccia selezionata.

- In Cubase SX/SL, la registrazione avviene su tutte le tracce che sono state abilitate appositamente per la registrazione.
Le tracce selezionate le puoi anche abilitare automaticamente per la registrazione.
- L'ingresso MIDI può essere impostato separatamente per ogni traccia MIDI in Cubase SX/SL.
Nelle precedenti versioni di Cubase l'ingresso MIDI era globale per tutte le tracce.

Impostazione del MIDI Thru

Per poter suonare uno strumento MIDI collegato, il MIDI Thru deve essere abilitato. Per attivarlo è sufficiente abilitare in registrazione la traccia o cliccare sul pulsante Monitor per quella traccia.

Play Parameters

Le caratteristiche di Cubase SX/SL offrono nuove potenzialità per il processamento in tempo reale dei dati MIDI. Cubase SX/SL integra una serie di plug in di effetti per il MIDI, in grado di trasformare l'uscita MIDI da un'uscita in diversi modi. Gli effetti MIDI vengono descritti nel capitolo del Manuale Operativo "Parametri ed effetti MIDI in tempo reale".

Tuttavia, come per Play Parameters delle precedenti versioni di Cubase, i parametri per le tracce in Cubase SX non possono essere applicati a parti MIDI individuali. Al contrario, sono sempre impostati per le tracce MIDI complete (con due eccezioni: puoi regolare i cambi di velocity e di transpose per parti MIDI singole usando la info line nella finestra del Progetto).

Tracce di percussioni (Drum track)

Non esiste una specifica classe per le tracce di percussioni. Puoi, invece, assegnare una drum map a una qualsiasi traccia MIDI – potendo così avere le stesse funzioni di editing delle precedenti versioni di Cubase.

Che fine ha fatto il MIDI Track Mixer?

Il messaggio MIDI viene fatto nel Mixer delle Tracce insieme ai canali audio. Le strisce di canale MIDI sono simili alle strisce di canale del Mixer delle Tracce MIDI, consentendovi di impostare i livelli, il pan e gli altri parametri per le tue tracce MIDI.

Differenze generali

Undo/Redo Multipli

Cubase SX/SL offre la possibilità di effettuare Undo pressoché illimitati, permettendoti di annullare virtualmente ogni azione. Vedi a [pagina 80](#).

Storia di Edit

Il riquadro Storia di Edit ti permette di annullare o ripristinare una serie di azioni in una sola volta. Trovi la sua descrizione a [pagina 81](#).

Storia del Processing Offline

La Storia del Processing Offline ti permette di rimuovere e modificare un processamento già applicato, ed è diverso dal “normale” Undo, perché non devi annullare le azioni nell’ordine in cui le hai applicate.

La Storia del Processing Offline viene trattata nel capitolo “Funzioni e Processamento Audio” nel Manuale Operativo.

Editing grafico degli eventi di automazione

La gestione dell’automazione è stata perfezionata in Cubase SX/SL. Gli eventi di automazione possono essere disegnati graficamente nella finestra del Progetto. Ogni traccia audio e MIDI nella lista delle Tracce ha una traccia di automazione che contiene tutti i parametri della traccia. Puoi selezionare quali parametri visualizzare e modificare, aprendo delle sottotracce per la traccia di automazione.

- Puoi naturalmente anche usare la normale automazione “Leggi/Scrivi” per registrare ogni tua azione, come nelle precedenti versioni di Cubase.
- Anche i pannelli di controllo degli effetti hanno dei pulsanti di Lettura/Scrittura. Ogni effetto e VST Instrument avrà la sua traccia di automazione nella lista delle Tracce, con delle sottotracce per ogni parametro.

Vedi il capitolo “Automazione” nel Manuale Operativo.

Suono in Surround (solo per SX)

Cubase SX integra delle funzioni avanzate per il suono in surround, con il pieno supporto di diversi formati. Vedi il capitolo del Manuale Operativo “Suono in Surround” per i dettagli.

Integrazione

Il nuovo aspetto grafico di Cubase SX/SL integra le diverse finestre in modo molto più chiaro. Ad esempio, l'Inspector, la lista delle Tracce e il Mixer delle Tracce hanno molti parametri condivisi, che hanno tutti pulsanti con lo stesso stile. In questo modo potrai regolare le impostazioni in modo rapido e intuitivo, in qualsiasi finestra attiva.

Personalizzazione

Puoi personalizzare il programma in diversi modi, dalla definizione di nuovi comandi da tastiera alla modifica delle toolbar, della barra di trasporto e dell'elenco tracce. Troverai un'ampia descrizione di tutte queste possibilità all'interno del capitolo Personalizzazione a [pagina 227](#).

9

**Tutorial 1: Registrazione e
riproduzione audio**

Questo capitolo

Questo capitolo contiene una descrizione passo passo di come effettuare una semplice registrazione e riproduzione audio. L'obiettivo è quello di farti sperimentare alcune delle più tipiche funzioni di registrazione e di riproduzione. Tuttavia, dovresti prima leggere il capitolo Registrazione nel Manuale Operativo prima di fare delle registrazioni più "serie", essendoci molte impostazioni, opzioni e procedure che qui non sono riportate.

Prima di iniziare

Questo capitolo presume le seguenti cose:

- Hai installato e configurato il tuo hardware audio.
- La tua sorgente audio (un mixer o un registratore a nastro, ad esempio) è ben collegata agli ingressi del tuo hardware audio.
- Le uscite dell'hardware audio sono collegate ad un dispositivo di riproduzione, consentendoti di ascoltare il materiale audio registrato durante la fase di riproduzione.
- Stai effettuando il monitoring della tua sorgente audio attraverso Cubase SX/SL.

Questo vuol dire che, mentre stai registrando, la sorgente audio viene inviata in Cubase SX/SL e poi verso i vostri dispositivi per l'ascolto. Questo metodo di monitoring vi permette di regolare i livelli di monitoring dall'interno del programma, aggiungere effetti al segnale monitorato, ecc. Tuttavia, richiede anche dell'hardware audio a bassa latenza – altrimenti il segnale monitorato sarà notevolmente ritardato.

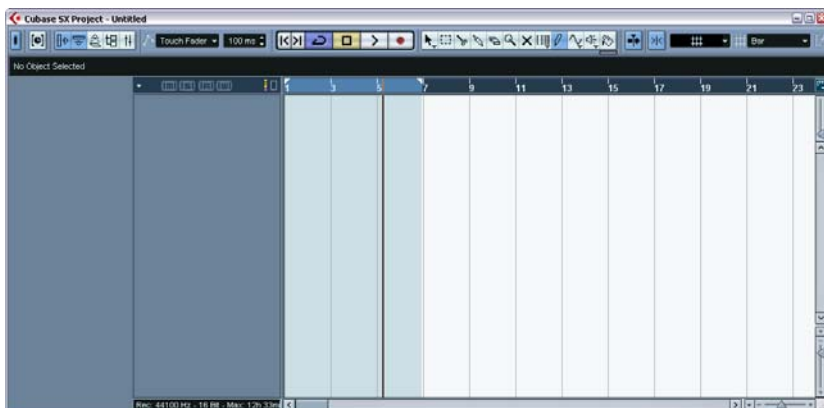
Anche se la latenza dovesse essere troppo alta per avere il monitoring attraverso Cubase SX/SL – seguite comunque questo tutorial! Nel Manuale Operativo troverete altri metodi per il monitoring che potrebbero essere ancora più adatti.

- Hai avviato Cubase SX/SL.

Creare un nuovo progetto

Prima di iniziare la registrazione, hai bisogno di un ambiente di lavoro, un progetto:

1. Apri il menu File e seleziona “Nuovo Progetto”.
Appare un riquadro, con una serie di modelli preimpostati di progetti.
2. Verifica che la voce “Vuoto” sia selezionata nell’elenco e clicca su OK.
Appare un riquadro, che ti permette di specificare una collocazione per la cartella di progetto. Questa conterrà tutti i file collegati al progetto.
3. Vai alla locazione desiderata per la cartella di progetto, e selezionala cliccando su OK, o cliccando su “Crea” per creare e dare il nome ad una nuova cartella (“New Folder”).
La cartella di progetto viene creata sul disco, ed appare una finestra di Progetto.

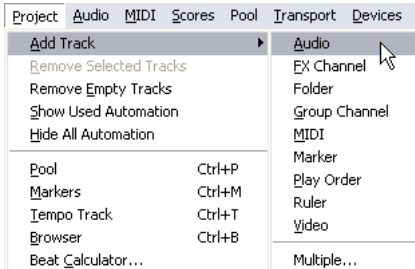


A questo punto, puoi regolare le impostazioni per il tuo progetto, come la frequenza di campionamento, la risoluzione, ecc. Tuttavia, per rendere il tutto più semplice utilizzeremo per ora le impostazioni di default.

Il passo successivo é di creare una traccia audio sulla quale registrare:

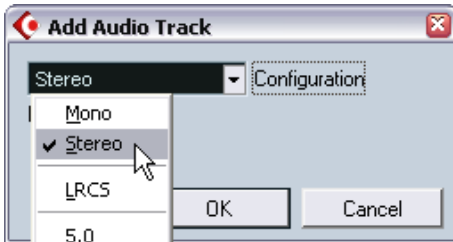
4. Apri il menu Progetto e seleziona “Aggiungi Traccia”.

Appare un sottomenu, con l'elenco dei vari tipi di tracce disponibili in Cubase SX/SL.



5. Seleziona “Audio”.

Dal riquadro che appare puoi selezionare se la traccia deve essere mono o stereo. Se stai usando Cubase SX, puoi selezionare anche una delle diverse configurazioni surround.



6. In questo esempio, imposta la traccia su stereo selezionando Stereo dal menu a tendina e cliccando su “OK”.

Appare una traccia audio vuota nella finestra del Progetto.

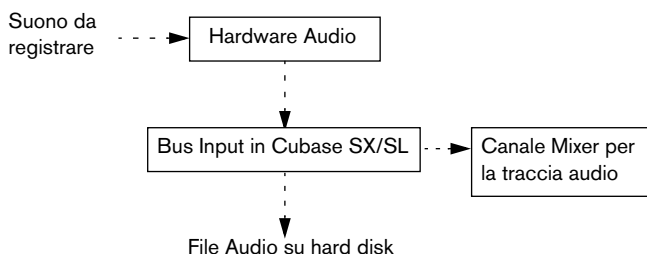


Preparare una registrazione

Prima di iniziare una registrazione ci sono alcune considerazioni da fare:

Impostare I bus di ingresso e di uscita

Quando registri in Cubase SX/SL, il segnale passa dagli ingressi del tuo hardware audio su un bus di ingresso del programma. Da qui verifichi i livelli e regoli il suono da registrare. Dal bus di ingresso il segnale viene scritto su un file audio del tuo hard disk, ed inviato al canale della traccia del mixer per il monitoring, ecc.



Puoi avere quanti bus di ingresso desideri, ma per quest'esempio abbiamo bisogno solo di una coppia di ingressi stereo:

1. Apri il menu Devices e seleziona "VST Connections". Appare la finestra VST Connections. Da qui visualizzi, aggiungi e configuri i bus di ingresso e di uscita.



2. Seleziona la scheda “Inputs” cliccandoci sopra.
Di default, è presente un bus stereo – se non dovesse esserci potresti aggiungerne uno facilmente cliccando sul pulsante Add Bus.
3. Clicca sul pulsante “+” sulla sinistra in modo che vengano mostrati gli ingressi individuali del bus.
La colonna Device Port mostra gli ingressi fisici sul tuo hardware audio che viene utilizzato dal bus.



4. Clicca sulla colonna Device Port per il canale “Left”.
Appare un menu a tendina che elenca tutti gli ingressi del tuo hardware audio.
5. Seleziona l’ingresso che vuoi utilizzare per il canale sinistro del bus stereo.
6. Seleziona allo stesso modo l’ingresso per il canale destro.
7. Clicca sulla scheda “Outputs” ed imposta un bus di uscita stereo con la medesima procedura.
Non è strettamente necessario per la registrazione – ma è necessario per il monitoring e per mandare in riproduzione la registrazione successivamente.
8. Chiudi la finestra VST Connections ed aprila dal Mixer dal menu Devices.
Questa è la finestra del Mixer di Cubase SX/SL, usata per impostare i livelli, ecc. Il mixer contiene le strisce di canale per tutte le tracce del progetto e per tutti i bus (i bus di ingresso non sono mostrati in Cubase SL).

- In aggiunta c'è anche un bus di uscita "Audition" (solo in SX). Questo è un bus di uscita dedicato esclusivamente per il monitoring quando si fa un'anteprima, uno scrubbing o editing dal Sample editor. Il bus Audition è impostabile dalla scheda "Studio" nella finestra VST Connections, ed è descritto nel Manuale Operativo.



- Per ora il mixer dovrebbe contenere un bus di ingresso (solo in Cubase SX), un canale audio stereo e un bus di uscita (a parte il bus Audition) – proprio come l'immagine qui in alto. Se così non fosse, verifica i pulsanti Hide sulla sinistra. Se nessuno di questi è illuminato (in arancione), clicca su di essi in modo che diventino di colore grigio.



Quando questo pulsante è illuminato, i bus di uscita sono nascosti.

9. Sulla parte alta della striscia di canale per la traccia audio, trovi un menu a tendina Input Routing. Clicca su questa e verifica che il bus di ingresso stereo sia selezionato.
Il bus di ingresso viene ora assegnato alla traccia audio.



Lascia per ora la finestra del Mixer aperta.

Verificare il livello di ingresso

Quando registri in digitale, è importante impostare il livello di ingresso correttamente. Innanzitutto, dovrete fare in modo che il segnale non sia troppo dimensionato, potendo in questo caso causare fenomeni di clipping, distorsione digitale.

Il clipping di norma avviene nell'hardware audio, quando un segnale analogico troppo dimensionato viene convertito in digitale dai convertitori A/D dell'hardware.

- Se utilizzi Cubase SX il clipping potrebbe anche verificarsi quando il segnale dal bus in ingresso viene scritto su un file del tuo hard disk. Questo potrebbe accadere se rendete il segnale troppo dimensionato dal bus di ingresso (aumentando il livello del bus, aggiungendo effetti o EQ, ecc.).

La verifica del livello di ingresso viene fatta in diversi modi a seconda che tu stia lavorando con Cubase SX o Cubase SL:

Cubase SX

1. Individua il tuo bus di ingresso stereo sulla sinistra della finestra del mixer.

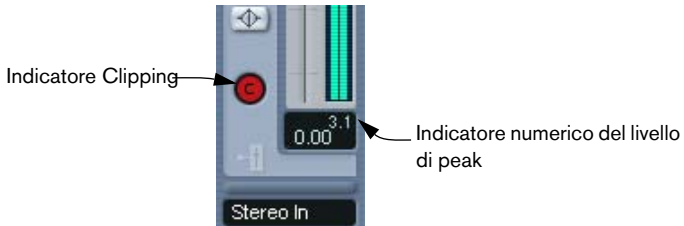


The input bus.

2. Fai click con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) in qualsiasi punto della finestra del Mixer per aprire il menu contestuale del Mixer.
3. Seleziona il sotto-menu VU-Meter Settings e verifica che "Input VU" sia attivo.
Ora l'indicatore del bus di ingresso visualizza il segnale in ingresso verso il tuo hardware – osserva che questo livello non può essere regolato direttamente dall'interno del programma!

4. Manda in riproduzione la sorgente audio che vuoi registrare e verifica l'indicatore di livello per il bus di ingresso.

Il segnale dovrebbe essere il più forte possibile senza però superare la soglia di 0 dB (l'indicatore di Clipping per il bus di ingresso non deve illuminarsi).



5. Regola il livello di uscita della tua sorgente audio in modo che gli indicatori vadano il più in alto possibile senza superare 0.0 dB.

Verifica l'indicatore numerico del livello di peak al di sotto dell'indicatore della striscia di canale. Per ripristinare l'indicatore di Clipping e l'indicatore del livello di peak, clicca su un altro punto.

Ora ti sei accertato che non ci sono clipping nell'hardware audio.

6. Apri di nuovo il menu contestuale del Mixer e seleziona "Post-Fader VU" o "Post-Panner VU" dal sotto-menu VU-Meter Settings. Queste modalità di metering mostrano i livelli dopo i fader del canale. Il "Post Panner VU" tiene conto anche delle impostazioni di pan.

7. Se ora mandi in riproduzione la sorgente audio puoi verificare il livello di uscita del bus di ingresso – il segnale che deve essere registrato sul tuo hard disk.

Non avendo ancora fatto nessuna regolazione nel bus di ingresso non dovrebbe sussistere alcun rischio di clipping. Se hai effettuato delle regolazioni del livello nel bus di ingresso e l'indicatore Clipping si illumina, potresti semplicemente abbassare il fader del bus di ingresso, ripristinare gli indicatori e riprovare.

Cubase SL

In Cubase SL, i bus di ingresso non vengono visualizzati nel mixer. Dovrai invece verificare il livello della striscia di canale per la traccia sulla quale stai registrando:

1. Fai click con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) su un qualsiasi punto della finestra del Mixer per avere il menu contestuale del Mixer.
2. Seleziona il sotto-menu VU-Meter Settings e verifica che "Input VU" sia attivato.
In questo modo, gli indicatori di livello mostrano i livelli "pre-fader" – quindi, non influenzati dalle eventuali modifiche dei cursori di livello, ecc.
3. Individua la striscia di canale per la traccia sulla quale stai per registrare.
4. Attiva il monitoring per il canale cliccando sul pulsante con l'altoparlante a fianco al fader.
Quando il monitoring viene attivato, l'indicatore mostra il livello del segnale audio in entrata.



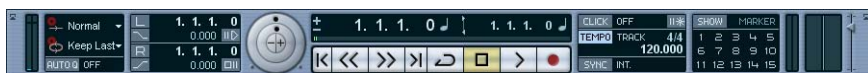
5. Manda in riproduzione la sorgente audio che vuoi registrare e verifica l'indicatore di livello per il canale.
 6. Regola il livello di uscita della tua sorgente audio in modo che gli indicatori vadano ben in alto ma senza raggiungere la soglia di 0.0 dB. Verifica l'indicatore numerico del livello di peak al di sotto dell'indicatore della striscia di canale del bus. Per ripristinare l'indicatore del livello di peak, clicca su di esso.
- **Devi regolare il livello di uscita della sorgente audio – non puoi utilizzare i fader in Cubase SL per regolare il livello di ingresso!**
 - **Un metodo alternativo per verificare i livelli di ingresso potrebbe essere quello di usare il pannello di controllo del tuo hardware audio (se ha in dotazione degli indicatori del livello di ingresso).**
Per i dettagli fai riferimento alla documentazione del tuo hardware audio.

Regolazione della traccia per la registrazione

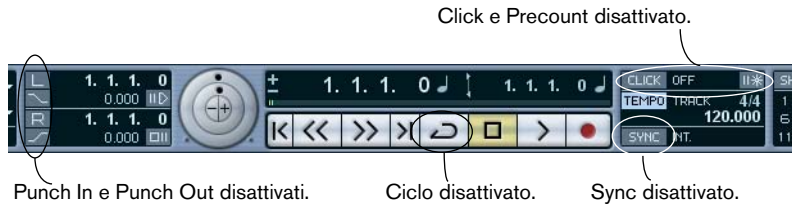
1. Se il pulsante “Record Enable” a fianco al cursore di livello sulla striscia di canale del mixer non è già rosso, clicca su di esso per attivarlo.



2. Verifica che la barra di Trasporto sia ben visibile.
Se non lo fosse, dal menu Trasporto seleziona la voce “Barra di Trasporto” in alto.



- La barra di Trasporto contiene una serie di opzioni che influenzano la registrazione – in questo esempio facciamo in modo che la maggior parte siano disattivate. Verifica che i seguenti pulsanti siano spenti:



- Clicca sul righello (la scala di tempo nella parte alta della finestra del Progetto), sulla posizione dalla quale vuoi iniziare la registrazione. Quando clicchi, il cursore di progetto (la linea nera verticale) si sposta automaticamente sulla posizione del click. Nel nostro esempio, la registrazione avrà inizio dalla posizione del cursore di progetto.



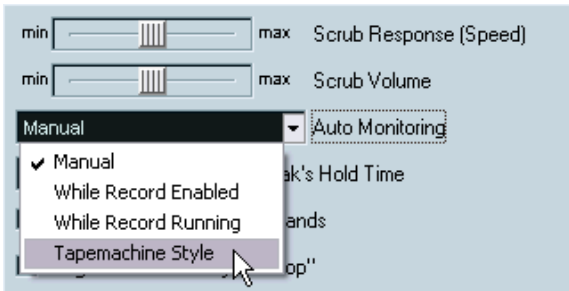
Impostazione della posizione del cursore di progetto dal righello.

- Per fare in modo che la registrazione abbia inizio alla posizione del cursore, apri il menu Trasporto e verifica che la voce “Avvia Registrazione dal Locatore Sinistro” sia disattivata.

Impostazione del monitoring

Quando effettui il monitoring attraverso Cubase SX/SL, puoi scegliere se attivare il monitoring manualmente o automaticamente, in diversi modi. In questo esempio scegliamo la modalità di monitoring “Tape-machine Style”, nella quale il segnale in ingresso viene automaticamente monitorato in modalità Stop e durante la registrazione – ma non durante la riproduzione. Questa è particolarmente utile consentendovi di ascoltare in riproduzione la registrazione senza dover prima disattivare il monitoring.

1. Apri il menu File (Win) o il menu Cubase SX/SL (Mac) e seleziona "Preferences...".
2. Dal riquadro Preferences, clicca sulla voce VST a sinistra.
3. Apri il menu a tendina Auto Monitoring e verifica che sia selezionato "Tapemachine Style".

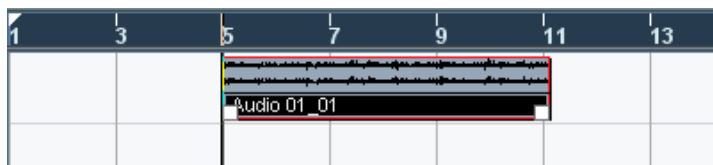


4. Clicca su OK per chiudere il riquadro Preferences.
5. Apri il Mixer e individua la striscia di canale per la traccia audio.
Essendo la traccia abilitata per la registrazione (il pulsante rosso è illuminato) e Cubase SX/SL in modalità Stop, il monitoring dovrebbe essere ora attivo.
6. Verifica il monitoring mandando in riproduzione la tua sorgente audio ed ascoltando dai tuoi dispositivi per il monitoring.
Dovresti vedere gli indicatori di livello muoversi sulla striscia di canale per la traccia audio e sul bus di uscita a destra.
7. Se vuoi puoi regolare il livello di monitoring con il fader della traccia audio.
Questo non andrà ad influenzare il livello nel file audio registrato.

Sei pronto per la registrazione!

Registrazione

1. Avvia la registrazione cliccando sul pulsante Registra dalla barra di Trasporto.
Il cursore del progetto inizierà a muoversi.
2. Suona il tuo strumento, ecc.
Durante la registrazione, appare un rettangolo, che ricopre l'area appena registrata. Questo è l'evento audio registrato.
3. Una volta fatto, clicca sul pulsante Stop della barra di Trasporto.
La registrazione si interrompe. Cubase SX/SL calcolerà un'immagine della forma d'onda della tua registrazione visualizzandola nell'evento audio.



4. Se hai finito la registrazione, clicca sul pulsante Abilita la Registrazione nella parte a sinistra della traccia, in modo che diventi più scura

Riprodurre quello che hai appena registrato

1. Sposta il cursore del progetto all'inizio dell'evento audio che hai registrato.
Puoi farlo cliccando direttamente sul righello, o utilizzando il pulsante Riavvolgi dalla Barra di Trasporto.
2. Clicca sul pulsante Play dalla barra di Trasporto.
La tua registrazione viene ora riprodotta.
3. Una volta che hai terminato, interrompi la registrazione cliccando sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto.

Registrare una serie di eventi

A questo punto, puoi anche continuare a registrare materiale audio, sulla stessa o su una nuova traccia.

Registrare sulla stessa traccia

Per continuare a registrare audio sulla stessa traccia, sposta il cursore di progetto su una nuova posizione iniziale e procedi come se stessi registrando per la prima volta.

Si possono anche registrare eventi audio sovrapposti, ma potrai ascoltare in riproduzione soltanto gli eventi visibili (quelli in primo piano).

Registrare su una nuova traccia audio

Questo esempio mostra la procedura per registrare una nuova traccia audio, mentre ascolti la prima registrazione.

1. Crea una nuova traccia audio, "Aggiungi Traccia" dal menu Progetto.
2. Decidi se vuoi che la nuova traccia sia stereo o mono con il selettore Stereo/Mono nell'area a sinistra della traccia.
3. Dal menu Periferiche apri il Mixer.
Come puoi vedere, una nuova striscia di canale viene aggiunta al Mixer.
4. Dal menu a tendina Input nella parte alta della striscia di canale, verifica che sia selezionato l'ingresso audio corretto per la nuova traccia. Se la sorgente audio è diversa da quella che hai registrato in precedenza, devi controllare il livello di ingresso nuovamente – vedi a pagina 110.
5. Dalla finestra di Progetto, abilita alla registrazione la nuova traccia cliccando sul relativo pulsante **Abilita la Registrazione**.
Controlla che il pulsante per la prima traccia sia disabilitato – altrimenti andrai a registrare contemporaneamente su entrambe le tracce.
6. Sposta il cursore di progetto alla posizione iniziale desiderata.
7. Attiva la registrazione dalla barra di Trasporto.
In fase di registrazione, sentirai in riproduzione la prima traccia audio.

Una volta terminato, clicca sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto

Riproduzione in ciclo

Potresti continuare ad avviare e ad interrompere la riproduzione in questo modo, spostando ogni volta il cursore di progetto manualmente. Tuttavia, se vuoi provare alcune funzioni di missaggio (vedi il capitolo “Missaggio”), è molto utile poter fare in modo che Cubase SX/SL mandi in riproduzione ciclica il materiale audio che hai registrato, ripetendolo anche diverse volte:

1. Clicca sull'evento audio registrato per verificare che sia selezionato. Un evento audio selezionato è contraddistinto da un bordo rosso e da delle maniglie bianche e blu all'inizio e alla fine.
2. Apri il menu Trasporto e seleziona “Locatori sulla Selezione”. In questo modo sposti i locatori sinistro e destro (i due marker principali di Cubase SX/SL) rispettivamente all'inizio e alla fine dell'evento audio selezionato. Nel righello, l'area compresa tra il locatore sinistro e destro è indicata da una linea verde.



3. Clicca sul pulsante Ciclo dalla barra di Trasporto per attivarlo.



4. Sposta il cursore di progetto all'inizio della registrazione e clicca su Play. La riproduzione ha inizio. Quando il cursore di progetto raggiunge la fine della registrazione (il locatore destro), torna immediatamente al locatore sinistro continuando la riproduzione. Quando avrai concluso, clicca sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto.

10

**Tutorial 2: Registrazione e
riproduzione MIDI**

Questo capitolo

Questo capitolo descrive le operazioni principali per la registrazione e la riproduzione dei dati MIDI. Per un'analisi più dettagliata della registrazione MIDI fai riferimento al capitolo "Registrazione" del Manuale Operativo.

Prima di iniziare

Questo capitolo presume che tu abbia collegato correttamente i tuoi dispositivi MIDI seguendo le istruzioni che riporta the chapter "[Configurazione del sistema](#)" di questo manuale.

Questo tutorial si ricollega al capitolo precedente, quindi se hai seguito tutte le indicazioni, ti dovresti ritrovare con due tracce audio registrate.

Il MIDI Thru

Il modo più consueto per lavorare con il MIDI é di avere il MIDI Thru attivo in Cubase SX/SL, ed il Local Off selezionato nel tuo strumento(i) MIDI. In questa modalità, quando suoni, in fase di registrazione, la parte suonata verrà "inviata" nuovamente indietro all'uscita MIDI ed al canale selezionato per la traccia di registrazione.

1. Apri il riquadro Preferenze e seleziona la pagina MIDI.
Il riquadro Preferenze si trova nel menu File in Windows e nel menu Cubase SX/SL in Mac OS X.
2. Verifica che l'opzione "MIDI Thru Attivo" sia abilitata, e segui quindi i passaggi successivi.
3. Clicca su OK per chiudere il riquadro Preferenze.

Impostare una registrazione MIDI

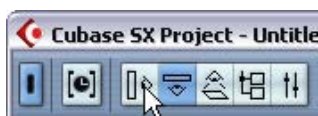
Creare una traccia MIDI

Per creare una traccia MIDI, procedi in questo modo:

1. Apri il menu Progetto, e seleziona "Aggiungi Traccia".
Appare un sottomenu.
2. Seleziona la voce MIDI dal sottomenu.
Una traccia MIDI viene aggiunta alla lista delle Tracce.

Impostare l'ingresso MIDI

1. Verifica che sia presente l'Inspector a sinistra della finestra Progetto.
L'Inspector mostra le impostazioni per la traccia selezionata. Lo puoi mostrare o nascondere tramite il pulsante Show Inspector sulla toolbar.



Clicca qui per visualizzare l'Inspector.

2. Per impostare l'ingresso MIDI per una traccia, apri il menu a tendina "in:" dall'Inspector e seleziona un ingresso.

Vengono mostrati gli ingressi MIDI. Le voci del menu dipendono dal tipo di interfaccia MIDI che stai utilizzando. Puoi impostare l'ingresso MIDI per ogni singola traccia.



Clicca qui per impostare l'ingresso MIDI.

3. Abilita per la registrazione la traccia MIDI cliccando sul pulsante corrispondente nella lista delle Tracce.

Il MIDI Thru viene attivato automaticamente quando la traccia viene abilitata per la registrazione.



L'abilitazione della traccia per la registrazione dall'elenco delle tracce. Puoi effettuare questa operazione anche dall'Inspector a sinistra.

4. Suona alcune note sul tuo strumento MIDI, e controlla l'indicatore di livello dall'elenco delle tracce per verificare che la presenza del segnale MIDI in ricezione.

Se non dovesse esserci, controlla la configurazione del tuo sistema MIDI, come descritto a pagina 47.

Impostare il canale e l'uscita MIDI

1. Per impostare l'uscita MIDI di una traccia, apri il menu a tendina "out:" dall'Inspector e seleziona l'uscita alla quale hai collegato il tuo dispositivo MIDI.

Vengono mostrate tutte le uscite MIDI disponibili. Le voci del menu dipendono dal tipo di interfaccia MIDI che stai utilizzando, ecc.



Clicca qui per impostare l'uscita MIDI.

2. Per impostare il canale MIDI di una traccia, usa il menu a tendina “chn:” MIDI dall’Inspector.

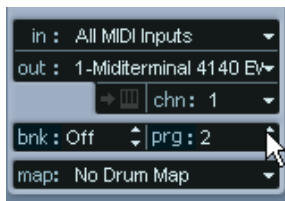
Se imposti la traccia sul canale MIDI “ANY”, i dati MIDI verranno trasmessi sul canale usato dalla periferica MIDI di ingresso (lo strumento MIDI che suoni in registrazione).



Clicca qui per impostare il canale MIDI.

Selezionare un suono

- Per selezionare suoni differenti, puoi inviare messaggi di Program Change alla tua periferica MIDI usando il campo di valore “prg:” direttamente dall’Inspector.



Clicca qui per selezionare il numero di Program.

I messaggi di Program Change ti danno accesso a 128 locazioni di program. Se i tuoi strumenti MIDI hanno più di 128 program, i messaggi di Bank Select (impostati dal campo di valore “bnk:”) ti permettono di selezionare diversi banchi con in ognuno una serie di program.

- Suona alcune note sul tuo strumento MIDI per verificare che il programma selezionato corrisponda al suono corretto.

Registrazione MIDI

1. Verifica che la traccia sia abilitata per la registrazione e che sia ben configurata, come descritto nella sezione precedente.
2. Verifica che Ciclo e Punch In/Out siano disattivati nella barra di Trasporto.
3. Per fare in modo che la registrazione abbia inizio alla posizione del cursore, apri il menu Trasporto e verifica che la voce “Avvia Registrazione dal Locatore Sinistro” sia disattivata.
4. Posiziona il cursore del progetto alla posizione dalla quale vuoi iniziare la registrazione.
Ad esempio, potresti provare a registrare una parte MIDI insieme alle tracce audio che hai registrato nel corso del precedente tutorial.
5. Abilita la registrazione dalla barra di Trasporto, e suona alcune note sul tuo strumento MIDI.
Quando hai finito la registrazione, viene creata nella finestra di Progetto una parte MIDI contenente i singoli eventi MIDI.
6. Una volta terminata la registrazione, clicca sul pulsante che abilita la registrazione nell’area a sinistra della traccia, facendola diventare più scura.

Riprodurre quello che hai appena registrato

1. Sposta il cursore del progetto all’inizio della parte MIDI appena registrata.
Per fare questo puoi cliccare direttamente sul righello, o usare il pulsante Riavvolgi dalla barra di Trasporto.
2. Clicca sul pulsante Play dalla barra di Trasporto.
La tua registrazione andrà ora in riproduzione.
3. Una volta terminato, interrompi la riproduzione cliccando sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto.

Riproduzione in ciclo

Potresti continuare ad avviare e ad interrompere la riproduzione in questo modo, spostando ogni volta il cursore di progetto manualmente. Tuttavia, è molto più utile fare in modo che Cubase SX/SL mandi in riproduzione ciclica le parti che hai registrato, ripetendole anche diverse volte:

1. Clicca sulla parte MIDI registrata per verificare che sia selezionata. Una parte MIDI selezionata è contraddistinta da un bordo rosso e da delle maniglie bianche e blu all'inizio e alla fine.
2. Apri il menu Trasporto e seleziona "Locatori sulla Selezione". In questo modo sposti i locatori sinistro e destro (i due marker principali di Cubase SX/SL) rispettivamente all'inizio e alla fine dell'evento audio selezionato. Nel righello, l'area compresa tra il locatore sinistro e destro è indicata da una linea blu.
3. Clicca sul pulsante Ciclo dalla barra di Trasporto per attivarlo.

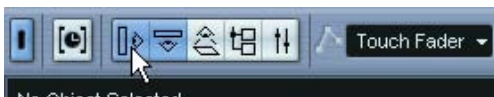


4. Sposta il cursore di progetto all'inizio della parte registrata e clicca su Play. La riproduzione ha inizio. Quando il cursore di progetto raggiunge la fine della registrazione (il locatore destro), torna immediatamente al locatore sinistro continuando la riproduzione. Quando avrai concluso, clicca sul pulsante Stop dalla barra di Trasporto.

Trasposizione di una traccia MIDI

Proviamo a trasporre una traccia MIDI, utilizzando i Parametri Traccia dall'Inspector:

1. Verifica che il pulsante Mostra Inspector sulla barra degli strumenti sia attivato.



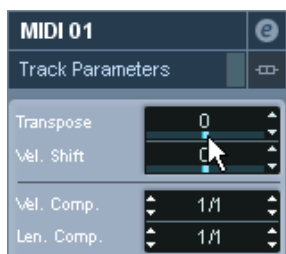
2. Seleziona la traccia MIDI cliccandoci dall'elenco delle tracce. I parametri per la traccia MIDI sono ora visualizzati nella parte dell'Inspector a sinistra.
3. Clicca sulla scheda Parametri Traccia dall'Inspector.



Clicca qui...

... per aprire le impostazioni dei Parametri Traccia dall'Inspector.

4. Clicca sulla linea di valore blu nel campo Trasposizione dell'Inspector. Appare un cursore, che ti permette di trasporre la parte MIDI verso l'alto o verso il basso in semitoni. Puoi anche utilizzare le frecce alto /basso sulla destra nel campo di valore per impostare i valori di trasposizione.



Clicca qui...



...per impostare un valore di trasposizione per la parte MIDI.

5. Avvia la riproduzione per ascoltare la parte MIDI trasposta.

11

Tutorial 3: Missaggio

Questo capitolo

Questo capitolo contiene le descrizioni fondamentali del Mixer, e di come usare gli effetti e le automazioni in Cubase SX/SL. L'intento è di introdurre gli elementi principali che intervengono nella fase di missaggio dell'audio. Tuttavia, per una descrizione completa di questi passaggi, dovresti far riferimento ai capitoli "Il Mixer", "Gli Effetti Audio" e "Automazione" del Manuale Operativo, essendoci molte impostazioni, opzioni e procedure che non troverai qui menzionate.

- **In questo tutorial faremo dei mix in stereo. Se stai lavorando con Cubase SX è possibile anche fare dei mix in surround – vedi anche [pagina 149](#).**
Ti consigliamo di acquisire prima familiarità con le procedure riportate in questo capitolo prima di passare al tutorial sul missaggio in surround.

Prima di iniziare

Questo tutorial si basa su un file incluso nel DVD di Cubase SX/SL. Procedi in questo modo:

1. Inserisci il DVD di Cubase SX/SL e sfogliale il contenuto.
2. Sul DVD, individua all'interno della cartella "Additional Content" la cartella "Tutorial Projects".
3. Copia questa cartella sull'hard disk del tuo computer (ad esempio nella cartella "Documenti" di Windows).
4. Apri la cartella "Tutorial Projects" sul tuo hard disk e fai doppio click sul file "Tutorial 3.cpr".

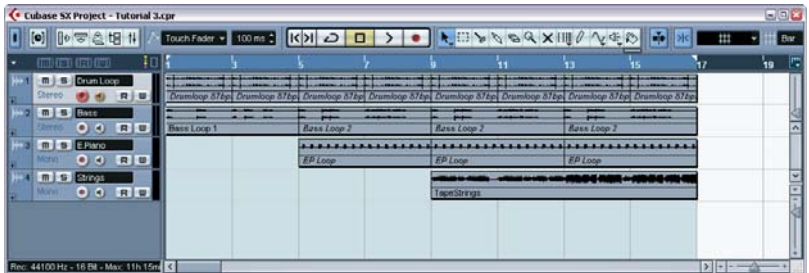
La visualizzazione delle estensioni dei file dipende dalle impostazioni del tuo sistema operativo.

Il progetto "Tutorial 3" viene aperto in Cubase SX/SL. Si tratta di una semplice "song" di 16 misure che contiene quattro tracce audio.

- **Osserva che quando apri un progetto tutorial, potrebbe apparire un riquadro che vi chiede di risolvere eventuali connessioni mancanti ("pending connections").**

Questo perché probabilmente non utilizzi la stessa configurazione di chi ha creato il progetto. Usa la finestra di dialogo per scegliere la porta desiderata e clicca su OK per chiudere la finestra.

- Il progetto non contiene tracce MIDI, andremo quindi a fare un missaggio audio in questo tutorial.
Se hai in un progetto delle tracce MIDI, queste saranno mostrate anche nel mixer.
Molte procedure (impostazione dei livelli, pan, mute, ecc.) sono le stesse dei canali del mixer MIDI – vedi il Manuale Operativo.



Il progetto Tutorial 3.

- Se hai un altro progetto aperto, verifica che il nuovo progetto sia in primo piano e clicca sul pulsante **Attivate** nell'angolo superiore sinistro della finestra di Progetto in modo che sia illuminato (in blu).
Questo pulsante indica quale progetto sia attivo quando sono aperti diversi progetti.



5. Clicca su **Play** per mandare in riproduzione il progetto.

Come puoi ascoltare, questo è un tempo piuttosto rallentato, un brano funky che si basa su una traccia di batteria, una di basso, piano elettrico e archi. Il Ciclo viene attivato sulla barra di Trasporto, quindi le 16 misure di musica andranno in riproduzione ripetutamente. Il balance, il pan e il suono generale non è il massimo – è per questo che proveremo a fare alcune modifiche nelle prossime pagine.

- **Se non ascolti tutte le quattro tracce, verifica di aver impostato un bus in uscita stereo (dalla finestra VST Connections – vedi a [pagina 107](#)) e che le quattro tracce siano tutte assegnate a questo bus nel mixer.**

Per fare le impostazioni del routing in uscita per le tracce, usa il pannello con le impostazioni per l'ingresso/uscita sulla parte alte delle strisce di canale del Mixer (o i menu a tendina "out" dell'Inspector).



Le quattro tracce assegnate al bus di uscita stereo.

Impostare i livelli

Se ascolti il progetto, puoi notare che il livello di balance è quasi OK fino a quando gli archi partono nella misura 9. Gli archi sono troppo presenti e tendono a sovrastare le altre tracce. Procedi in questo modo:

1. Apri il Mixer selezionandolo dal menu Devices (o tramite il comando da tastiera, di default [F3]).

La finestra del Mixer si apre con le strisce di canale per le quattro tracce audio. Se il progetto avesse avuto altre tracce (tracce MIDI, tracce con effetti, ecc.) o VST instrument, ci sarebbero anche delle strisce di canale per queste altre tracce.



2. Avvia la riproduzione e individua la striscia di canale per la traccia Strings.
I nomi delle tracce vengono mostrati alla fine di ogni striscia di canale.
3. Clicca sulla maniglia del cursore di livello nella striscia di canale e abbassa il fader fino a quando non senti che il livello della traccia Strings sia OK.
Come puoi vedere, gli indicatori di livello riflettono il livello del segnale di ogni traccia – l'indicatore per la traccia Strings rifletterà le modifiche che andrai a fare.
 - Se devi ripristinare un cursore di livello a ± 0.00 , premi [Ctrl]/[Command] e clicca su di esso.
Puoi utilizzare questo metodo per ripristinare la maggior parte dei parametri ai loro valori di default.
4. Se vuoi, regola anche i livelli delle altre tracce.
Puoi lasciare il progetto in riproduzione per i prossimi passaggi di questo tutorial.

Impostazione del pan

Il Pan imposta le posizioni rispetto alla collocazione nel panorama stereofonico.

Per ora, tutte le tracce sono impostate su una posizione centrale di pan. Questo probabilmente è ottimo per la batteria e il basso, ma potrebbe essere un'ottima idea per variare il pan delle tracce di piano e di archi su parti opposte:

1. Nella striscia di canale "E.Piano", clicca sulla linea blu nel riquadro di controllo Pan al di sopra del cursore di livello, e trascinalo leggermente verso sinistra.
La traccia di piano elettrico viene 'pan-pottata' sulla sinistra.



2. Sposta il pan per la traccia degli archi leggermente verso destra con la medesima procedura.

Queste sono tracce mono, quindi il controllo di pan semplicemente sposta il segnale mono tra il canale sinistro e destro nel bus di uscita. Per le tracce stereo, il controllo di pan ha la funzione di controllo di balance stereo (in Cubase SX ci sono anche altre due modalità di panning disponibili – vedi per i dettagli il Manuale Operativo).

Utilizzare il Mute e il Solo

Ogni striscia di canale ha un pulsante di Mute e di Solo, che ti permettono di silenziare uno o più canali.

1. Clicca sul pulsante M per la traccia di basso.
Il pulsante si illumina e il suono del basso viene messo in mute.



2. Potete mettere in mute allo stesso modo la traccia di piano elettrico.
Si possono mettere in mute contemporaneamente diversi canali.

Per togliere il mute di un canale puoi cliccare di nuovo sul suo pulsante M. Puoi anche togliere il mute di tutti i canali in mute con un'unica azione:

3. Clicca sul pulsante M illuminato dal pannello comune – l'area sulla parte sinistra della finestra del Mixer.
Questo pulsante si illumina quando uno o più canali vengono messi in mute – cliccando su questo si toglie il mute di tutte le tracce in mute.



4. Ora clicca sul pulsante S per mettere in solo la traccia di batteria.
In questo modo vengono messi in mute gli altri canali.
 5. Per disattivare il solo del canale, clicca di nuovo sul pulsante S...
...o clicca sul pulsante S illuminato del pannello comune, disattivando il solo globale.
- Puoi mettere in solo diversi canali contemporaneamente.
Se invece premi [Ctrl]/[Command] e clicchi sul pulsante S, quel canale viene messo in solo e tutti gli altri canali in mute. Questa funzione è nota come 'solo esclusivo'.

Equalizzazione di un canale audio

L'equalizzazione altera la timbrica di un segnale amplificando o attenuando determinate frequenze. Ogni canale audio nel mixer ha un equalizzatore integrato con quattro moduli parametrici.

Quando e dove applicare l'EQ è naturalmente molto soggettivo. Di seguito applicheremo l'EQ a due canali, per conseguire i seguenti obiettivi:

- Tagliare una banda di frequenza molto stretta nella traccia di batteria per ridurre l'intensità del rimshot.
- Enfatizzare leggermente le frequenze medie del piano elettrico per poterlo avere più in primo piano.
- **Di seguito andremo a mostrare come fare impostazioni di EQ nella finestra Channel Settings.**

Se lavori con Cubase SX ti potrebbe essere più utile usare il pannello EQ del mixer – esteso, che è descritto nel Manuale Operativo.

Iniziamo con il rimshot che entra nel messaggio piuttosto potente nella traccia di batteria. Sfortunatamente non possiamo cambiare molto ma potremmo intervenire in una banda stretta delle frequenze medio-alte.

1. Se vuoi, metti in solo la traccia di batteria come buon riferimento.
2. Clicca sul pulsante “e” nella striscia di canale della traccia di batteria (a fianco al cursore di livello).

Questo apre la finestra VST Audio Channel Settings per la traccia.



Questa finestra vi permette di fare delle impostazioni avanzate per il canale del mixer selezionato. La sezione EQ viene individuata al centro della finestra con i controlli dei parametri per i quattro moduli di EQ ed un display grafico che mostra la curva di intervento sulle frequenze.

I tre parametri per ogni modulo di EQ sono:

- Guadagno (quadrante interno) – regola quanto un range di frequenza debba essere tagliato o enfatizzato.
 - Frequenza (quadrante esterno) – la frequenza media per il range da tagliare o enfatizzare.
 - Q (quadrante inferiore) – l'ampiezza del range di frequenze sulle quali intervenire.
3. Clicca sul pulsante on/off per il modulo “hi mid” EQ per attivarlo. Puoi attivare fino a quattro moduli per canale, ma in questo caso ne serve solo uno.



4. Imposta il guadagno per un taglio piuttosto drastico, intorno a -10 dB. Per farlo è sufficiente cliccare e trascinare sul potenziometro (o inserendo un valore numerico nel campo più in alto).
5. Aumenta il valore Q (il quadrante inferiore) fino a 12.0 – il valore massimo. Questo vuol dire che il range di frequenze sarà il più stretto possibile.
6. Fai delle prove con il parametro della frequenza (il quadrante esterno) e prova a trovare la frequenza sulla quale ridurre l'intensità del rimshot senza interferire troppo con gli altri suoni della batteria e del charleston. Per delle impostazioni più avanzate, premi [Shift] e trascina il quadrante. Puoi anche cliccare sul valore numerico al di sotto ed inserire direttamente la frequenza.



Questa impostazione dovrebbe riuscire a produrre un buon risultato.

7. Disattiva il solo per sentire come il suono della batteria va a coesistere con le altre tracce.

Quando attivi un modulo di EQ, l'indicatore EQ nella striscia di canale diventa verde ad indicare che uno o più moduli di EQ sono attivi per quel canale e può servire anche come pulsante di bypass:



8. Per confrontare il suono con e senza EQ, clicca sul pulsante dell'indicatore EQ/Bypass nella striscia di canale.

Il pulsante diventa giallo quando viene attivato il Bypass – questo vuol dire che la sezione EQ viene “bypassata”. Naturalmente, in questo caso si potrebbe semplicemente disattivare il modulo di EQ con il suo pulsante on/off, ma il pulsante bypass è molto comodo quando avete più di un modulo di EQ attivo.

Ora andremo ad intervenire sulla traccia di piano elettrico, per provare un approccio leggermente diverso:

9. Clicca sul pulsante con la piccola freccia nell'angolo inferiore sinistro della finestra Channel Settings e seleziona "E.Piano" dal menu a tendina che appare.

Questa selezione il canale del mixer E.Piano – la finestra Channel Settings mostrerà ora le impostazioni per quel canale.

Questa volta proveremo a regolare l'EQ dal display della curva:

10. Clicca sul display della curva e tiene il pulsante del mouse premuto. Appare una curva con un punto, e viene attivato uno dei moduli di EQ in basso. Il numero a fianco al punto della curva corrisponde al numero del modulo di EQ



11. Mentre ascolti il suono del piano elettrico, trascina il punto della curva per cambiare il guadagno e la frequenza.

Q è impostato di default su un valore basso – probabilmente l'ideale in questo caso. Altrimenti, puoi cambiare il valore Q premendo [Shift] e trascinandolo nel display (o usando la manopola Q nel modulo EQ in basso).

- Cliccando su un qualsiasi altro punto nel display della curve attiverai un altro modulo di EQ per avere una curva più complessa. Puoi rimuovere i punti della curva di EQ cliccando e trascinandoli al di fuori del display.

12. Una volta impostato l'EQ come desideravi, chiudi la finestra Channel Settings.

Questi erano due metodi per effettuare impostazioni di EQ. Puoi anche variare l'EQ direttamente dall'Inspector nella finestra del Progetto o utilizzare uno qualsiasi dei pannelli EQ del mixer esteso (solo per Cubase SX).

Effetti Audio

Cubase SX/SL ha in dotazione un gran numero di plug-in di effetti (plug-in VST). Li potrai utilizzare come effetti in mandata, effetti in insert o per il processamento offline (solo in Cubase SX, come descritto in un altro tutorial di questo manuale).

Aggiungere effetti in mandata

Gli effetti in mandata di Cubase SX/SL utilizzano le tracce canale FX – tracce di “ritorni effetti”, ognuna contenente un plug-in di effetto (o diversi, in serie). Ogni traccia audio ha otto diversi effetti in mandata, ognuno assegnabile a una qualsiasi traccia canale FX. In questo modo avrai una gestione estremamente flessibile.

In breve, questo è quello che devi fare per aggiungere un effetto in mandata ad una traccia audio:

- Crea una traccia canale FX e seleziona per questa un plug-in di effetto.
- Attiva una mandata per la traccia audio ed assegnala alla traccia canale FX.
- Regola l'intensità dell'effetto (amount) per la traccia con l'effetto in mandata.
- Regola l'intensità del segnale di ritorno effetto impostando il livello della traccia canale FX.

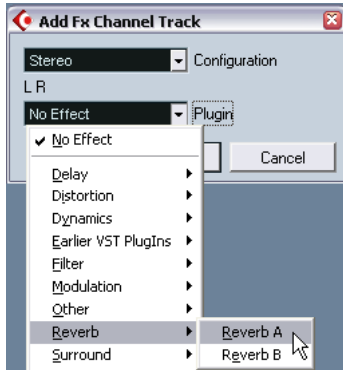
In questo progetto, abbiamo visto che la traccia degli archi avrebbe bisogno di un po' di riverbero. Procediamo in questo modo:

Aggiungere ed impostare un effetto

1. Apri il menu Progetto e seleziona “FX Channel” dal sotto-menu “Add Track” (Aggiungi Traccia nella versione localizzata in italiano).
Appare una finestra di dialogo.
2. Imposta il menu a tendina Configuration su “Stereo”.

3. Apri il menu a tendina Plugin.

Gli effetti inclusi in Cubase SX/SL sono organizzati in sotto-cartelle in base al tipo di effetto. Gli effetti in mandata classici sono il riverbero ed il delay, tutti effetti che ti permettono di variare il segnale originale “dry”.



4. Seleziona “Reverb A” dal sotto-menu Reverb e clicca su OK.

Appare il pannello di controllo dell'effetto “Reverb A”. Daremo uno sguardo più approfondito al pannello di controllo più avanti – prima diamo un'occhiata all'elenco Tracce:



Una traccia canale FX viene aggiunta all'elenco delle tracce. Come puoi vedere dalla Track list, viene illuminato per la traccia il pulsante per l'effetto insert, ad indicare che un effetto è stato caricato ed attivato per quella traccia.

5. Torna sul mixer: come puoi vedere, è stata aggiunta una striscia di canale per la traccia canale FX.

Questa ha la funzione di controllo per il ritorno effetto.

- Clicca sul pulsante “e” per la striscia di canale FX.
Appare la finestra Channel Settings (Impostazioni canale).



Il primo slot per l'effetto insert contiene il plug-in Reverb A.

- OK, passiamo al pannello di controllo dell'effetto. Se è nascosto dalle altre finestre, puoi cliccare due volte sul pulsante “e” dello slot con il Reverb A per portare il pannello in primo piano.



- Usa il menu a tendina per selezionare il preset “Large”.
- Volendo usare questo come effetto in mandata, non abbiamo bisogno che il segnale “dry” (non processato) passi attraverso l'effetto: trascina il cursore Mix completamente verso il basso (wet 100, dry 0).

Setting up a send

1. Torna al mixer ed individua la striscia di canale per la traccia Strings.
2. Clicca sul pulsante “e” nella striscia di canale Strings per aprire la sua finestra Channel Settings.
Gli effetti in mandata sono sulla destra della sezione EQ – attualmente sono tutti inutilizzati (visualizzati come slot vuoti).



3. Clicca sul primo slot vuoto degli effetti send e seleziona il tuo canale FX dal menu a tendina che appare.
4. Clicca sul pulsante di alimentazione del primo slot per attivare la mandata.



5. Ascolta la traccia degli archi mentre aumenti il cursore send nella parte bassa dello slot.
Potrai ascoltare il riverbero che viene aggiunto al suono.
 6. Se vuoi, puoi regolare il livello del ritorno effetto con il cursore di livello per la striscia di canale FX.
Puoi anche aggiungere l'EQ al canale FX, cambiare il balance stereo, ecc., proprio come per una qualsiasi normale traccia audio.
- Osserva che puoi attivare allo stesso modo le mandate per le altre tracce, assegnandole anche allo stesso effetto di riverbero.

- Se stai lavorando con Cubase SX, puoi anche visualizzare e impostare le mandate direttamente nel mixer esteso – vedi il Manuale Operativo.

Aggiungere un effetto in insert

Un effetto in insert si va a collocare nella catena del segnale di un canale audio, quindi l'intero segnale di quel canale passa attraverso l'effetto. Questo vuol dire che solo una traccia o un canale userà l'effetto in insert – a differenza degli effetti in mandata, con segnali da diversi canali che possono essere mandati solo sullo stesso effetto.

Nel nostro tutorial, andremo ad aggiungere del chorus alla traccia di piano elettrico.

1. Clicca sul pulsante “e” per la striscia di canale “E.Piano” (o usa il menu a tendina per la selezione del canale nella parte in basso a sinistra della finestra Channel Settings).

In altri termini, appare la finestra Channel Settings per la traccia E.Piano.



Gli slot per gli effetti in insert sono collocati sulla sinistra della sezione EQ. In Cubase SX ci sono 8 slot insert per canale; in Cubase SL sono 5.

2. Clicca sul campo vuoto del primo slot di insert.
Si aprirà il menu a tendina per l'effetto.

3. Seleziona “Chorus” dal sotto-menu Modulation.

L'effetto viene caricato ed attivato automaticamente ed appare il suo pannello di controllo.



4. Manda in riproduzione il progetto e prova a selezionare diversi preset di chorus.

- **In questo caso abbiamo inserito un effetto su una traccia mono – quindi l'uscita dell'effetto resterà sempre in mono.**

Per ottenere un chorus stereo, avremo bisogno di aggiungere il chorus come effetto in mandata.

Automazione

Tutti i parametri del mixer possono essere automatizzati in Cubase SX/SL. Nell'esempio finale di questo capitolo realizzeremo una semplice dissolvenza in ingresso (fade-in) per la traccia di piano elettrico, in modo che inizi ad un livello bassissimo e raggiunga il livello completo su misura 9, dove iniziano gli archi:

1. Disponi le finestre in modo che si possano vedere sia gli eventi nella finestra di Progetto sia nel Mixer.
Questo non è strettamente necessario ma permette di rendere più semplice la visualizzazione dell'inizio del piano elettrico.
2. Disattiva la riproduzione ciclica (Cycle) dalla barra di Trasporto.
Questa è una misura di sicurezza per evitare di sovrascrivere accidentalmente la vostra automazione.
3. Sposta il cursore "song position" all'inizio del progetto.
Per farlo puoi cliccare sul righello all'inizio del progetto, o cliccare sul pulsante "Goto Zero" della barra di Trasporto (a sinistra del pulsante Rewind).
4. Nel mixer, clicca sul pulsante W per il canale "E.Piano".
Questo permette di attivare la modalità di automazione "write".



5. Avvia la riproduzione.
6. Trascina completamente verso il basso il cursore di livello per il canale "E.Piano".
7. Quando il cursore "song position" raggiunge l'evento del piano elettrico, inizia lentamente ad aumentare il fader di livello, in modo che raggiunga il valore massimo (0.00) quasi all'inizio di misura 9.

8. Interrompi la riproduzione.
9. Clicca sul pulsante W per disattivarlo.
10. Clicca sul pulsante R per il canale.
In questo modo si attiva la modalità di automazione read.



11. Avvia la riproduzione del progetto dall'inizio.
Potrai vedere il movimento automatizzato del fader ed ascoltare la dissolvenza in entrata del pianoforte elettrico.

Si conclude così questo tutorial! Se sei soddisfatto del risultato, potrai salvare il progetto con un nome differente, selezionando "Save As..." dal menu File.

12

**Tutorial 4: Creare un mix in
surround (solo per Cubase SX)**

Questo tutorial

Se siete possessori di Cubase SL, potete anche saltare questo capitolo e passare direttamente al prossimo tutorial.

Questo tutorial descrive le impostazioni di Cubase SX per il lavoro con il formato surround 5.1, per aggiungere dei file audio da una libreria, creare un semplice mix surround con anche automazioni del mixer ed infine esportare questo come file audio multi-canale interlacciato.

Per una completa descrizione di tutte le funzioni di surround in Cubase SX, fate riferimento al capitolo Surround del Manuale Operativo.

- **Per poter avere un riscontro da questo tutorial, dovete necessariamente avere un hardware audio con sei (o più) uscite.**

Preferibilmente, queste uscite dovrebbero essere collegate ad un sistema di casse surround con una configurazione in 5.1.

Preparativi

Questo tutorial si basa su un file già esistente, incluso nel DVD di Cubase SX.

- **Di seguito, daremo per scontato che abbiate seguito i precedenti tutorial e copiato la cartella “Tutorial Projects” nel vostro hard disk.**

Se così non fosse, andate a [pagina 132](#).

Prima di iniziare, chiudete ogni eventuale progetto aperto, attivando le singole finestre di Progetto e selezionando “Close” dal menu File.

Questo solo per avere tutto ben chiaro ed evitare confusione – naturalmente potete sempre avere diversi progetti aperti in Cubase SX.

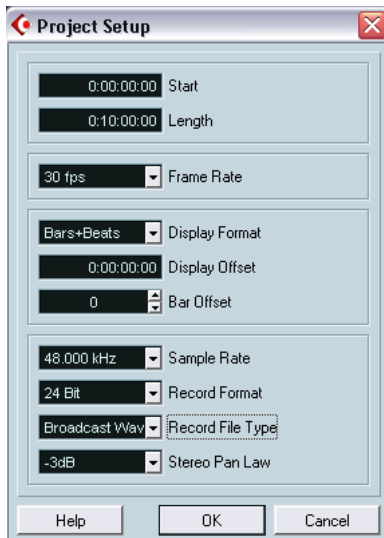
Creare un Progetto

Prima di tutto, dobbiamo creare un nuovo progetto.

1. Dal menu File selezionate “New Project”.

Appare un riquadro, con un elenco di una serie di modelli di progetto per vari scopi.

2. Verificate che sia selezionata la voce “Empty” dall’elenco e cliccate su OK.
Appare un riquadro, che vi permette di specificare una destinazione per la cartella di progetto. Questa conterrà tutti i file correlati al progetto.
3. Navigate sulla destinazione prescelta per la cartella del progetto, e selezionatela cliccando su OK, o cliccate su “Create” per creare e nominare una nuova cartella.
La cartella del progetto viene creata sul disco, ed appare una cartella vuota del Progetto.
4. Aprite il menu Project e selezionate Project Setup.
Appare il riquadro Project Setup. Da qui potete fare le impostazioni di base per il progetto.



5. Impostate la frequenza di campionamento (Sample Rate) su 48.000 kHz e la risoluzione Record Format su 24 bit.
Questo per avere una corrispondenza con i file audio che andremo ad utilizzare.
6. Cliccate su OK per chiudere il riquadro Project Setup.
Il progetto è ora vuoto e dobbiamo quindi aggiungere delle tracce:
7. Selezionate “Add Track” dal menu Project e “Audio” dal sotto-menu che appare.

8. Verificate che sia selezionato Stereo dal riquadro che appare e cliccate su OK.

Viene creata una traccia audio stereo. Una volta creata una traccia, potrete aggiungerne di altre dello stesso tipo con un semplice doppio click:

9. Fate doppio click nella parte vuota dell'elenco delle tracce.
Di nuovo, selezionate Stereo dal riquadro che appare.

10. Create con la medesima procedura due tracce mono.

Usate lo stesso metodo, selezionate semplicemente Mono dal riquadro che appare.

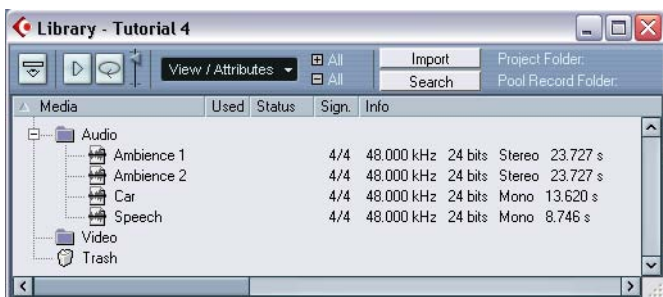


Ora abbiamo due tracce stereo e due mono, quello che ci serve!

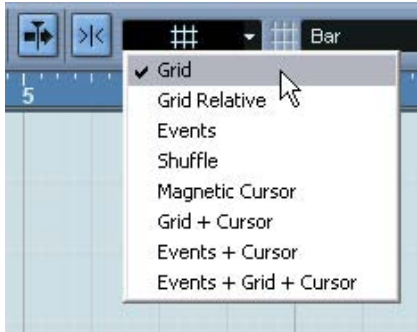
11. Aprite il menu File e selezionate “Open Library”.

12. Navigate sulla cartella “Tutorial Projects” del vostro hard disk e aprite il file “Tutorial 4.npl”.

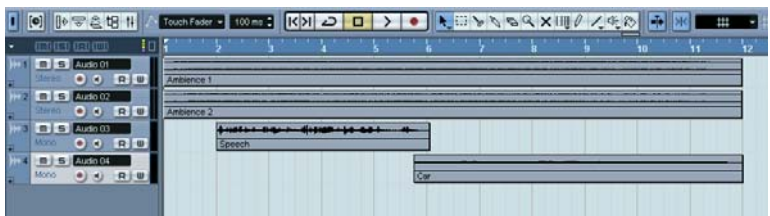
Questa è a libreria – un Pool stand-alone con riferimenti ai file con media (in questo caso, la libreria contiene quattro clips audio). Di norma, si creano librerie con clip audio e/o video che si possono usare in più progetti – librerie di effetti sonori, ecc.



13. Posizionate le finestre in modo che possiate vedere la finestra del Progetto e la finestra Library contemporaneamente.
14. Attivate lo Snap dalla finestra del Progetto e verificate che l'opzione Grid sia selezionata sulla destra. Questo rende più semplice l'allineamento degli eventi alla stessa posizione iniziale.



15. Trascinate la clip "Ambience 1" dalla libreria sulla prima traccia stereo e posizionatela all'inizio del progetto. Vi verrà chiesto di copiare il file sulla directory di lavoro, ecc. – non è comunque necessario.
16. Procedete allo stesso modo con le clip "Ambience 2" (sulla seconda traccia stereo), "Speech" e "Car" (ciascuna su una traccia mono). Posizionate le clips più o meno come nell'immagine qui in basso:

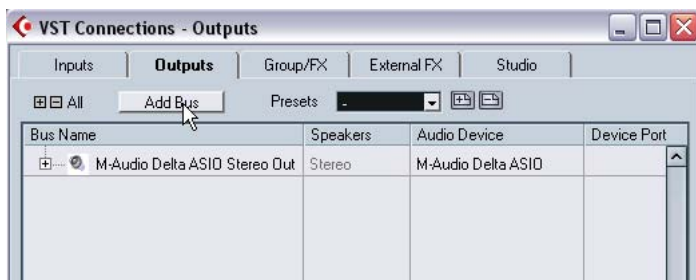


17. Ora, cambiate i nomi delle tracce di conseguenza: dall'elenco delle tracce, fate un doppio click sul campo con il nome ed inserite il nome corrispondente ("Ambience 1", "Ambience 2", ecc.).

Se doveste mandare in riproduzione il progetto da questo punto, tutte le quattro tracce manderebbero in play back soltanto attraverso il bus di uscita stereo di default. E' ora di impostare un bus surround.

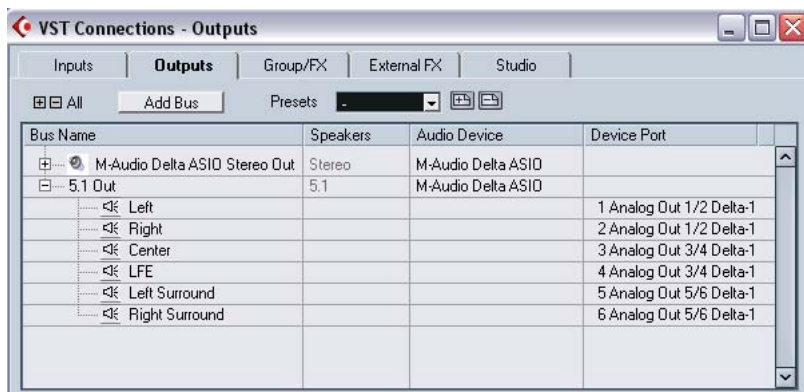
Creare un bus surround

1. Selezionate “VST Connections” dal menu Devices.
2. Dalla finestra VST Connections, verificate che la scheda Outputs sia selezionata e cliccate sul pulsante Add Bus.



3. Dal riquadro che appare, selezionate l'opzione 5.1 e cliccate su OK. Il menu a tendina del riquadro riporta tutti i formati più comuni – per vedere tutti i formati surround supportati da Cubase SX, andate al sotto-menu “More...”.

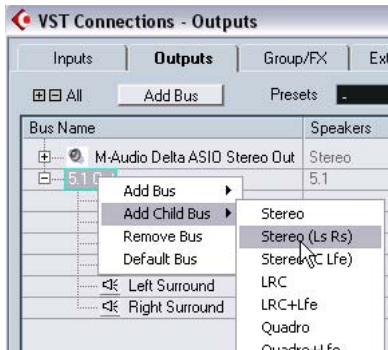
Viene visualizzato il nuovo bus.



4. Cliccate sulla colonna Device Port per ogni canale del bus e selezionate le uscite del vostro hardware audio. Se avete seguito i consigli a [pagina 45](#), le vostre porte di uscita saranno già nominate in base ai canali presenti nella vostra configurazione surround – in questo modo dovrete selezionare “Left” per l'uscita sul canale sinistro, l'uscita “Right” per il canale destro e così via.

Abbiamo così creato un bus di uscita 5.1. Come vedremo, potete assegnare una traccia mono direttamente su un canale del bus surround bus o assegnare una traccia (mono o stereo) all'intero bus surround ed utilizzare il Surround panner per posizionarlo come volete. Ma nel caso in cui abbiate del materiale stereo che volete semplicemente inviare ad una coppia di canali stereo nel bus (Left and Right o Left Surround e Right Surround)? In questo caso dovrete creare un child bus:

5. Selezionate il nuovo bus 5.1 dall'elenco e fate click-tasto destro (Win) o [Ctrl]-click (Mac) su di esso.



Appare un menu a tendina.

6. Selezionate “Add Child Bus” e dal sotto-menu che appare l'opzione “Stereo (Ls Rs)”.
Questa crea un child bus stereo all'interno del bus 5.1, diretto agli altoparlanti sinistro e destro. In un normale “progetto” avrete più probabilmente bisogno di un child bus diretto agli altoparlanti sinistro e destro frontali, ma in questo tutorial dobbiamo utilizzare “Stereo (Ls Rs)”.
7. Chiudete la finestra VST Connections.

Impostare un mix surround

Se avete già ascoltato le clip audio, avrete notato che c'è una clip stereo con rumore di fondo di una stazione di servizio (Ambience 1), una clip stereo (Ambience 2), una parte parlata in mono ed il suono di un'auto che parte, sempre in mono.

- Questi file audio sono basati (ad eccezione della clip con il parlato) su degli estratti della libreria "Urban Atmospheres" di Steinberg con registrazioni in formato surround 5.1.

Su www.steinberg.net trovate altre informazioni sulla libreria Urban Atmospheres!

L'obiettivo ora è fare in modo che:

- La traccia con il parlato vada solo sul canale centrale Center.
- La traccia Ambience 1 vada sui canali Left e Right.
- La traccia Ambience 2 vada solo sugli altoparlanti surround.
- Il suono dell'automobile vada in panning sugli altoparlanti surround, con anche una parte che va sul canale LFE.

Procedete in questo modo:

1. Aprite il mixer.



Il mixer contiene le strisce di canale per le tracce audio così come le strisce di canale per i bus di ingresso e di uscita— con anche il bus di uscita 5.1 appena creato.

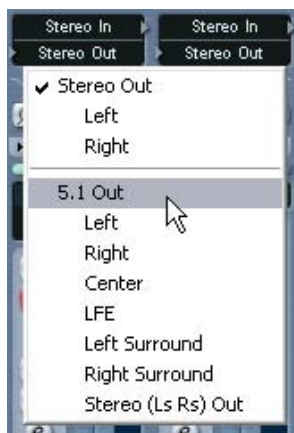
2. Verificate che il pannello con le impostazioni di ingresso e di uscita siano visibili nella parte alta delle strisce di canale. Se non lo sono, cliccate sulla parte superiore del simbolo relativo nell'angolo inferiore sinistro del mixer.



Surround panning in stereo

Iniziamo ora con la traccia Ambiente 1 (la prima traccia stereo). Vogliamo che questa venga assegnata solo agli altoparlanti frontali stereo. Per capire meglio come funziona andremo ad utilizzare il surround panner:

1. Individuate il canale per la traccia Ambiente 1 e mettetelo in solo cliccando sul pulsante "S".
In questo modo potrete ascoltare solo questa traccia.
2. Aprite il menu a tendina Output Routing per la traccia.

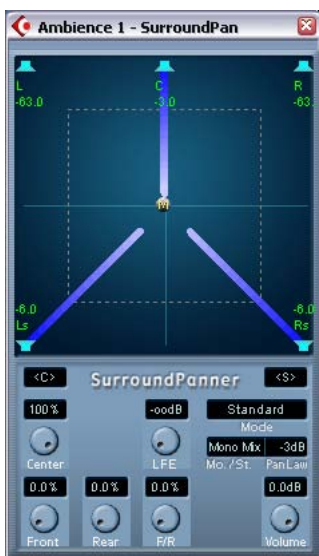


3. Selezionate il bus 5.1 (“5.1 Out”).

In questo modo si assegna la traccia all'intero bus 5.1, per il surround panning. Come potete vedere, il normale controllo di pan sulla striscia di canale viene sostituito da una griglia quadrata con un punto.



4. Fate doppio click sulla griglia per aprire il pannello del panner surround.

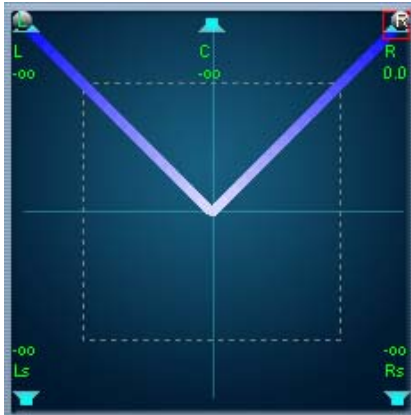


La pallina grigia nel centro del display indica la posizione del segnale nell'immagine sonora in surround.

5. Cliccate sul menu a tendina “Mo./St.” e selezionate “Y-Mirror”.

In questo modo, i canali sinistro e destro del materiale stereo verranno “mirrorati” lungo l'asse Y. Quindi lo stesso quantitativo di segnale verrà inviato ai canali surround per entrambi i canali.

- Cliccate e trascinate la pallina sull'angolo superiore destro del display.
Come potete vedere state trascinando la palla "R" – il canale destro (Right). Il canale sinistro viene automaticamente "mirrorato" e quindi posizionato sull'angolo superiore sinistro.

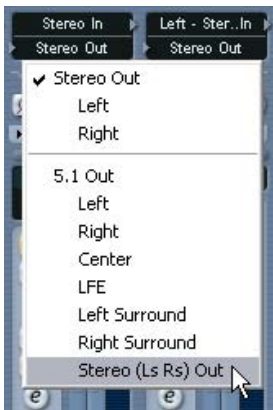


- Aviate la riproduzione dall'inizio del progetto.
- Cliccate sulla pallina "R" e trascinatela lentamente verso il basso – verso gli altoparlanti posteriori del surround.
Ascolterete il suono che gradualmente va indietro verso gli altoparlanti surround.
- Posizionate la pallina di nuovo verso gli angoli superiori, come nell'immagine in alto.
Questo è quello che vogliamo in questo caso specifico – i canali sinistro e destro assegnati rispettivamente agli altoparlanti sinistro e destro.
- Tornate al mixer.
Potete anche chiudere il surround panner se volete.

Routing su un child bus stereo

La prossima è la traccia stereo Ambiente 2, che va assegnata agli altoparlanti surround. Potremmo utilizzare di nuovo il surround panner, ma avendo creato un child bus per gli altoparlanti surround sinistro e destro, abbiamo sicuramente un metodo più rapido:

1. Togliete il mute al canale Ambiente 2.
2. Aprite il menu a tendina Output Routing per il canale.
3. Selezionate il child bus “Stereo (Ls Rs) out”.
Assegnerete così la traccia direttamente agli altoparlanti stereo surround.

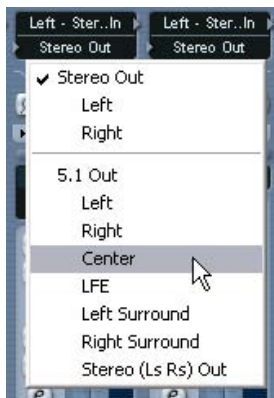


4. Mandate nuovamente in riproduzione il progetto.
Dovreste ascoltare una registrazione dei rumori ambientali di una stazione di servizio, con gli altoparlanti posteriori che danno profondità e realismo tipico del surround.

Routing su un canale separato nel bus

La traccia con il parlato dovrebbe essere assegnata in questo tutorial solo al canale centrale. Si può fare molto semplicemente:

1. Togliete il mute al canale con il parlato ed aprite il relativo menu a tendina Output Routing.
2. Selezionate il canale centrale “Center” per l’uscita 5.1 Out.



3. Mandate in riproduzione il progetto e verificate che si abbia il parlato in ascolto dall’altoparlante centrale.

LFE e surround panning dinamico

Per la traccia finale, il suono di automobile, vogliamo avere una sensazione di movimento lungo tutta l’immagine del suono surround. Possiamo farlo semplicemente automatizzando il surround panner.

1. Togliete il mute al canale con il suono dell’automobile e aprite il relativo menu a tendina Output Routing.
2. Selezionate l’opzione con l’uscita 5.1 Out.
Questa assegna la traccia sull’intero bus 5.1, per il surround panning.
3. Fate doppio click sulla griglia per avere il pannello surround panner.
Questa volta stiamo lavorando su una traccia mono, possiamo quindi mantenere il parametro “Mo./St.” impostato su “Mono Mix”. Ci sarà quindi un’unica pallina, ad indicare la posizione della sorgente sonora.

Prima di impostare il surround panning, proviamo ad inviare il suono al canale LFE (low frequency effects):

4. Cliccate sulla manopola LFE del pannello surround panner e ruotatela su un livello moderato.

Questa manopola controlla il quantitativo di segnale inviato dal canale con il suono dell'automobile sul canale LFE. Se lo desiderate, mandate in riproduzione il progetto e regolate il quantitativo LFE.



Ora sul surround panning:

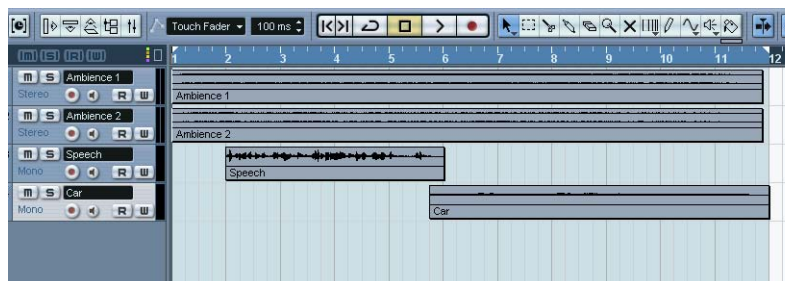
5. Posizionate la pallina su "dove volete che parta l'automobile".
6. Avviate la riproduzione.
7. Mentre il suono dell'automobile è in riproduzione, provate a trascinare la pallina per avere una sensazione naturale di movimento. Potreste ad esempio voler iniziare da una parte e trascinare la pallina con un movimento semi-circolare lungo la parte bassa del display. Fate un po' di pratica per trovare il miglior "panning sweep".
8. Dal mixer, cliccate sul pulsante "W" per il canale dell'automobile per attivare la scrittura dell'automazione.
9. Mandate in riproduzione il progetto e provate il panning sweep nel surround panner.
10. Quando avrete finito, cliccate su Stop, disattivate il pulsante "W" ed attivate il pulsante "R".
11. Mandate nuovamente in riproduzione il progetto. Ora dovrete ascoltare il mix surround completo, compreso il panning sweep automatizzato.
12. Se vi piace quello che state ascoltando, salvate il progetto.

Esportare su un file audio surround

Cubase SX può esportare (fare il mix down) di tracce audio su un file dell'hard disk in un'ampia gamma di formati. Nella maggior parte dei casi dovrete esportare su file stereo o mono, ma è possibile anche creare un file multi-canale interlacciato, che contenga tutti i canali surround in un unico file:

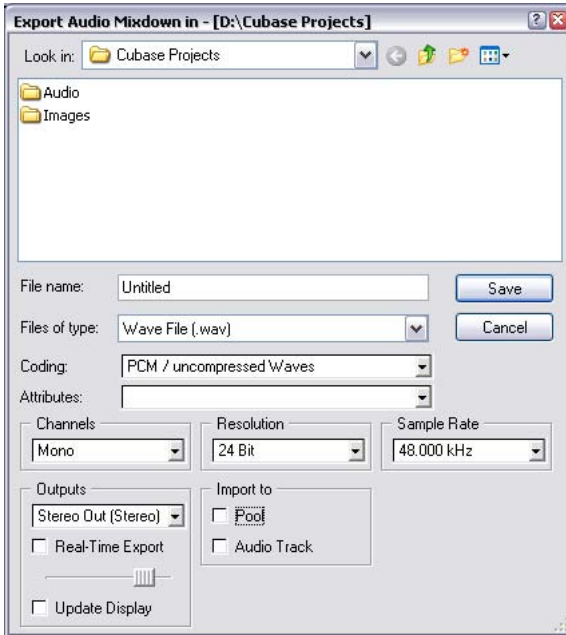
Inizialmente dovrete impostare locatori sinistro e destro per comprendere tutti i file audio nel progetto. Ecco un modo per farlo:

1. Cliccate sulla metà superiore del righello proprio all'inizio del progetto e trascinate verso destra con il pulsante del mouse premuto.
2. Rilasciate il pulsante del mouse alla fine dell'ultimo evento. Verificate che tutti gli eventi siano compresi all'interno dell'area tra i locatori (indicati con un colore blu che li evidenzia nel righello).



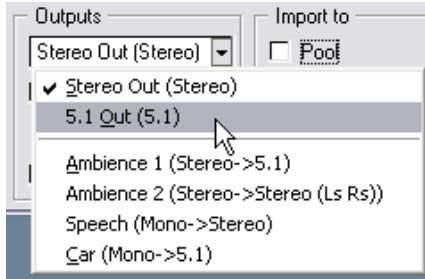
- Potete anche fare la stessa cosa selezionando dapprima tutti gli eventi (vale a dire premendo [Ctrl]/[Command]-[A]) e quindi usando la funzione "Locators to Selection" sul menu Transport (comanda da tastiera di default [P]).

3. Aprite il menu File, selezionate “Export” e quindi “Audio Mixdown” dal sotto-menu che appare.
Appare il riquadro Export Audio Mixdown.



4. Inserite un nome per il file di mixdown dal campo con il nome File.
5. Verificate che sia selezionato un tipo di file non compresso.
Potete solo creare dei file multi-canale interlacciati in formati non compressi. Questi includono Wave, Wave 64 e Broadcast Wave (codifica PCM) così come AIFF.
6. Selezionate 48kHz dal campo Sample Rate – lo stesso del progetto.
Questo è necessario solo perché andremo ad importare il file risultante di nuovo nel progetto. L'impostazione Resolution non è così importante, ma per mantenere l'alta qualità dovrete impostarla su 24 Bit.
7. Selezionate “N. Chan. Interleaved” dal menu a tendina Channels.
Questa opzione è per creare un file multi-canale interlacciato. Notate che è anche possibile esportare in formato Split, nel qual caso ogni canale nel bus surround diventerà un file mono separato.

8. Aprite il menu a tendina Outputs e selezionate il bus di uscita 5.1.
Da qui selezionate quale bus di uscita debba essere esportato. Come potete vedere, si possono esportare da qui anche delle tracce audio separate (così come dei canali con VST Instrument, tracce di ritorni effetti, ecc.).



9. Disattivate le opzioni Real-Time Export e Update Display.
10. Verificate che le opzioni "Import to" siano attive.
In questo modo il file di mixdown risultante verrà importato nuovamente nel progetto, su una nuova traccia audio.
11. Cliccate su Save.

Ora Cubase SX effettua il "rendering" del bus di uscita su un file, cosa che potrebbe richiedere alcuni secondi. Quindi il file verrà importato nel progetto.

- Una finestra di dialogo vi richiederà se volete copiare il file all'interno della directory di lavoro, ecc. cosa per ora non necessaria – disattivate tutti i riquadri di attivazione (checkbox) e cliccate su OK.

Se guardate ora la finestra del Progetto, vedrete che è stata aggiunta una nuova traccia. Mentre le altre tracce sono in formati stereo o mono, questa è una traccia 5.1, che contiene sei canali. La traccia contiene un evento audio con il file esportato in surround.

12. Aprite il mixer e verificate che la nuova traccia 5.1 sia assegnata al bus 5.1 Out.
13. Mettete in solo il canale 5.1 e mandate in riproduzione il progetto.

Ascolterete di nuovo il mix in surround, anche se ora è in un file audio multicanale.

Si conclude così questo tutorial! Nel Manuale Operativo potete avere altre informazioni sulle funzioni di Surround in Cubase SX.

13

**Tutorial 5: Editing nella finestra
del Progetto**

Questo tutorial

Questo tutorial descrive alcune procedure di editing nella finestra del Progetto. Di norma, é da qui che farai le operazioni di editing meno dettagliate ed andrai a disporre meglio gli eventi. Ancora una volta, tieni presente che questo tutorial descrive soltanto alcune delle molte funzioni della finestra di Progetto – per i dettagli e per delle descrizioni complete, vedi il Manuale Operativo.

Preparativi

Questo tutorial é basato su un file già esistente, incluso nel DVD di Cubase SX/SL.

- **Di seguito, si presume che tu abbia seguito il precedente tutorial e copiato la cartella “Tutorial Projects” nel tuo disco rigido.**

Se così non fosse, vedi a [pagina 132](#).

1. Chiudi ogni eventuale progetto aperto, attivando la relativa finestra di Progetto e selezionando “Close” dal menu File.

Questo solo per rendere le cose più semplici ed evitare confusione – potete naturalmente avere diversi progetti aperti in Cubase SX/SL se necessario.

2. Apri il menu File e seleziona Open.
3. Dal riquadro di file che appare, localizza la cartella Tutorial sul tuo disco rigido, seleziona il file “Tutorial 5.cpr” e clicca su Open.

Ora si apre il progetto “Tutorial 5” in Cubase SX/SL.

Panoramica



Come puoi vedere, questo progetto contiene quattro tracce audio (batteria, basso, chitarra e archi) con alcuni eventi. Prova a mandare in riproduzione il progetto dall'inizio!

Bene, sembra piuttosto chiaro che ci sia qualcosa che non quadra; gli eventi audio non sono in grande armonia tra loro. L'obiettivo di questo tutorial è di dare un senso a tutto questo, con delle semplici operazioni di editing nella finestra del Progetto.

Anche se questo tutorial descrive le operazioni di editing sugli eventi audio, la maggior parte di queste procedure può essere usata anche per le operazioni di editing sulle parte MIDI nella finestra di Progetto. Vedi il Manuale Operativo per i dettagli.

Spostare e copiare eventi

Cominciamo facendo in modo che gli eventi inizino in contemporanea:

1. Seleziona lo strumento Selezione cliccando sull'icona nella toolbar.



2. Assicurati che il pulsante Snap sia attivato e che l'opzione Griglia sia selezionata dal menu a tendina Snap.

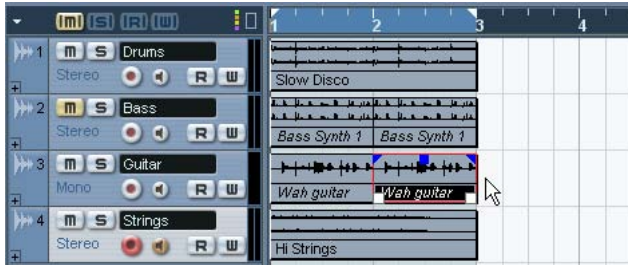


Lo Snap ti aiuta a trovare le posizioni corrette quando sposti o modifichi gli eventi, rendendo gli oggetti “magnetici” a determinate posizioni (o ad altri oggetti). Quando l'opzione Griglia è selezionata ed il menu a tendina Griglia sulla destra è impostato su “Misura”, come nella figura in alto, puoi soltanto spostare gli oggetti all'inizio delle misure.

3. Clicca sul primo evento Bass Synth, e trascinalo verso sinistra. Ora questo avrà inizio contemporaneamente all'evento ritmico “Slow Disco”.
4. Trascina l'evento successivo Bass Synth in modo che abbia inizio dove termina il primo.
5. Allo stesso modo, trascina l'evento Guitar e l'evento Strings in modo che comincino sempre all'inizio.
6. Sposta il cursore del progetto all'inizio ed avvia la riproduzione.

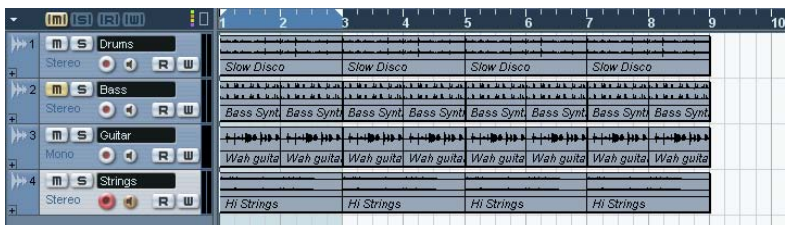
OK, ora è molto meglio, ma c'è ancora qualche cosa da correggere. Ad esempio, la chitarra Wah termina dopo una battuta, mentre gli altri eventi durano due battute. Andiamo ad aggiungere una copia dell'evento chitarra:

7. Premi [Alt]/[Option], clicca sull'evento "Wah guitar" e trascinalo verso destra di una misura.
Viene creata una copia dell'evento.



Abbiamo quindi ora una ritmica da discoteca su due battute. Ora potremmo semplicemente attivare la riproduzione in Ciclo ed ascoltare queste due battute all'infinito. Ma utilizzeremo la funzione Ripeti:

8. Seleziona tutti gli eventi premendo [Ctrl]/[Command]-[A] dalla tastiera del computer.
Questo equivale ad utilizzare la funzione Seleziona Tutto dal menu Edit. Puoi anche selezionare eventi multipli facendo [Shift]-click su ogni evento a turno o trascinando un rettangolo di selezione intorno ad essi con lo strumento Selezione Oggetto.
9. Apri il menu Edit e seleziona "Ripeti...".
Appare un riquadro.
10. Imposta il parametro "Numero" su 3 e clicca su OK.
Tutti gli eventi vengono ripetuti tre volte, per un totale di quattro pattern di due misure. Questo equivale a copiare trascinando con [Alt]/[Option] premuto, ma è molto più rapido, specialmente se hai bisogno di molte copie una di seguito all'altra.



Ora il nostro brano é diventato di otto battute, un po' noioso però!

Mettere in Mute e cancellare gli eventi

Un semplice modo per aggiungere delle variazioni é eliminare qualcosa. Si potrebbe, ad esempio, fare in modo che gli strumenti entrino gradualmente, e non tutti in contemporanea:

1. Seleziona lo strumento Mute dalla barra degli strumenti.



2. Clicca sui primi due eventi Bass Synth, e quindi sui primi due eventi Hi Strings.

Vengono ora visualizzati in grigio, ad indicare che sono in mute.

3. Avvia la riproduzione dall'inizio.

Bene, ora il basso parte a battuta 3 e gli archi a battuta 5.

Lo strumento Mute é molto utile per sperimentare delle variazioni, ecc. Tuttavia, ora che siamo certi di voler rimuovere questi eventi, possiamo anche cancellarli del tutto:

4. Seleziona lo strumento Eraser dalla barra degli strumenti.



5. Clicca sui quattro eventi in mute.

Questi vengono rimossi.

- Già che ci sei, rimuovi anche i primi due eventi Wah guitar.



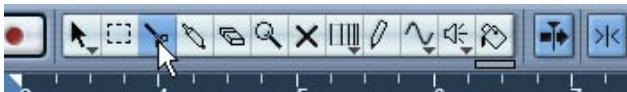
Dividere e ridimensionare gli eventi

Beh, dopotutto forse non é stata una grande idea – quella chitarra all'inizio non era poi così male, magari con l'aggiunta di qualche variazione... Ecco un'idea:

- Apri il menu Edit e seleziona Undo.
L'ultimo evento della chitarra cancellato riappare.
- Seleziona di nuovo Undo.
Appare il primo evento della chitarra.

Cubase SX/SL ha gli undo illimitati – potresti anche tornare indietro annullando tutte le operazioni che hai svolto in questo tutorial, se necessario. Tuttavia, avremo bisogno di un solo evento di chitarra:

- Seleziona Ripristina dal menu Edit.
Il primo evento della chitarra viene nuovamente rimosso.
- Seleziona lo strumento Separa dalla barra degli strumenti.

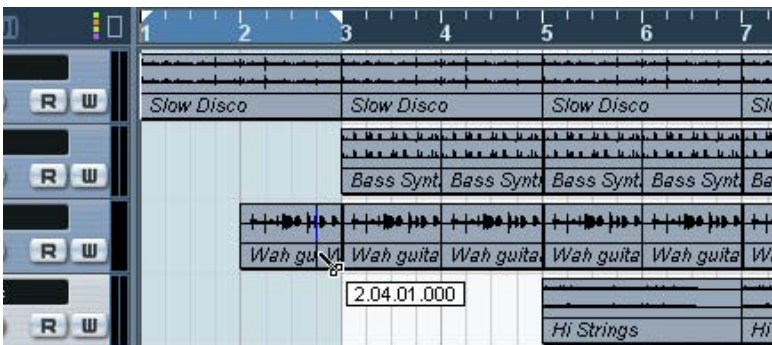


Ora, l'idea é di dividere l'evento Wah guitar in sezioni più piccole, per variarle. Tuttavia, attualmente puoi soltanto fare delle modifiche su posizioni di misure intere, essendo la griglia di Snap impostata su "Bar"

5. Apri il menu a tendina Griglia dalla toolbar e seleziona “Quarti”.
Ora potrai dividere o collocare gli eventi ad ogni posizione suddivisa in quarti.



6. Clicca con lo strumento Separa sul quarto battito dell'evento Wah guitar (sul battito che precede l'inizio della battuta 3).
L'evento viene diviso in due; uno di tre battute ed un altro di una sola misura. Se mandi in riproduzione adesso questa sezione, non sentirai comunque alcuna differenza.



7. Seleziona di nuovo lo strumento Separa.
8. Trascina il primo evento della chitarra due misure a sinistra e manda in riproduzione.
Non male, ma potremmo avere ancora più chitarra nella seconda misura:
9. Posiziona il puntatore nell'angolo inferiore sinistro del secondo evento di chitarra (l'evento di una battuta).
Il puntatore è indicato da una doppia freccia, a segnalare che puoi ridimensionare l'evento trascinandolo.

10. Clicca e trascina di un battito verso sinistra.

Hai semplicemente ridimensionato l'evento. In effetti, hai fatto in modo che l'evento iniziasse la riproduzione prima nella clip audio. Gli eventi, puoi considerarli come “finestre” sulla clip audio – ridimensionando un evento riesci a visualizzare una parte minore o maggiore della sua clip associata.



OK, siamo riusciti a variare l'inizio della “canzone”.

Aggiungere una dissolvenza

Gli archi della misura 5 si possono migliorare – proviamo ad aggiungere una dissolvenza in entrata. Nell'altro tutorial avevamo creato una dissolvenza automatizzando un fader: ora usiamo un altro metodo:

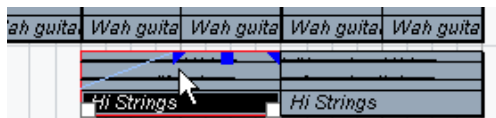
1. Clicca sul primo evento Hi Strings con lo strumento Separa.

L'evento viene selezionato. Le maniglie blu in alto regolano il volume e le dissolvenze.



2. Clicca sulla maniglia in alto a sinistra e trascinala verso destra.

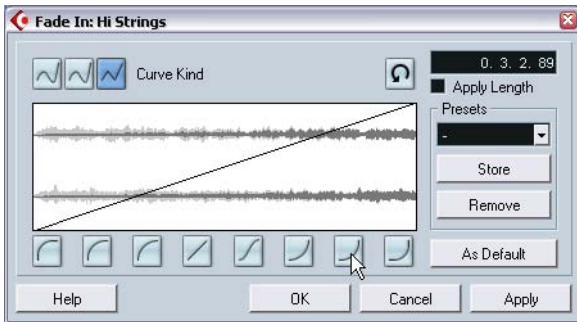
Una sottile linea blu indica la dissolvenza in entrata.



3. Manda in riproduzione per ascoltare la dissolvenza.
Puoi regolare la lunghezza della dissolvenza trascinando la maniglia.

Non é niente male, ma potrebbe essere ancora meglio se la dissolvenza in entrata fosse più graduale all'inizio e più rapida alla fine.

4. Per cambiare il tipo di dissolvenza, fai doppio click sulla sua linea.
In questo modo si apre un riquadro dal quale puoi impostare la dissolvenza:



5. Clicca su uno dei pulsanti a destra sotto la visualizzazione della curva per avere una curva più esponenziale.
6. Clicca su OK per chiudere il riquadro e mandare in riproduzione nuovamente la sezione.

Ora potremmo fare in modo che la stessa dissolvenza venga applicata al secondo evento degli archi. Anche se si può sempre ripetere l'impostazione manualmente, é assai più semplice copiare l'evento:

7. Rimuovi l'evento degli archi cliccandoci con lo strumento Elimina.
8. Seleziona di nuovo lo strumento Selezione, premi [Alt]/[Option] e trascina il primo evento degli archi di due misure sulla destra.
Come puoi vedere, l'evento copiato mantiene la dissolvenza da te creata.



Con questo abbiamo concluso il nostro tutorial!

Ora hai sperimentato alcune delle tante funzioni di editing applicabili dalla finestra del Progetto di Cubase SX/SL. Se vuoi, puoi metterti alla prova andando a cambiare la fine del brano di otto misure, che termina in maniera un po' troppo netta. Ad esempio, potresti applicare delle dissolvenze in uscita e ridimensionare eventi per fare in modo che i diversi strumenti terminino uno per uno, o creare ulteriori copie per rendere il brano più lungo. Altrimenti, puoi passare al capitolo successivo, nel quale prendiamo in esame i VST Instrument.

14

Tutorial 6: VST Instrument

Questo tutorial

Questo tutorial ti mostra come impostare ed utilizzare gli strumenti virtuali VST Instrument – dei sintetizzatori software (o altre generatori di suono) che sono inclusi in Cubase SX/SL. Per delle descrizioni dettagliate delle procedure e dei parametri dei VST Instrument inclusi, vedi il Manuale Operativo.

Preparativi

Come nel capitolo precedente, anche questo tutorial é basato su un file già esistente, incluso nel DVD di Cubase SX/SL.

- **Diamo per scontato che tu abbia seguito il precedente tutorial e copiato la cartella “Tutorial Projects” sul tuo disco rigido.**

Se così non fosse, vedi a [pagina 132](#).

1. Chiudi ogni eventuale progetto aperto, rendendo le finestre di Progetto attive e selezionando “Chiudi” dal menu File.
Questo per rendere le cose più semplici ed evitare confusione – puoi anche avere una serie di progetti aperti in Cubase SX/SL se necessario.
 2. Apri il menu File e seleziona Apri.
 3. Dal riquadro che appare, vai alla cartella Tutorial sul tuo disco rigido, seleziona il file “Tutorial 6.cpr” e clicca su Apri.
- **A questo punto, potrebbe apparire un riquadro con la richiesta di trovare le uscite MIDI mancanti.**
Questo perché probabilmente non hai la stessa configurazione di uscite MIDI di chi ha realizzato quel progetto. Per adesso, clicca comunque semplicemente su OK per chiudere questo riquadro.

Si apre il progetto “Tutorial 6”. Se hai seguito il precedente tutorial, questo ti sembrerà piuttosto familiare... Si tratta dello stesso brano di otto misure che avevi creato nel tutorial 5, ma con tre tracce in più.



Attivare un VST Instrument

Le tre tracce alla fine dell'elenco delle tracce sono tracce MIDI, come indicato dal simbolo del connettore MIDI nell'elenco delle tracce. Come puoi vedere, una delle tracce si chiama “MIDI Bass” – il nostro primo obiettivo in questo tutorial è di sostituire la traccia audio “Bass” con un suono di basso di un VST Instrument

1. Apri il menu Periferiche e seleziona VST Instrument.
Il “rack” che appare può contenere fino a 64 VST Instrument (32 se utilizzate Cubase SL). Tuttavia, il numero massimo di strumenti dipende dalle prestazioni del tuo computer e dalla complessità degli strumenti.

2. Clicca sul primo slot dei VST Instrument.
Appare un menu a tendina, con l'elenco dei VST Instrument inclusi.



3. Seleziona "vb-1" dal sotto-menu Synths.
L'unità di basso virtuale VB-1 viene caricata, ed appare il suo pannello di controllo.



4. Verifica che l' "interruttore di alimentazione" nello slot a sinistra sia attivato.
Esiste un pulsante alternativo sullo slot dei VST Instrument.
5. Puoi tenere il pannello di controllo aperto o chiuso – non importa, l'importante é che il VST Instrument sia attivato (il pulsante di attivazione deve essere acceso).
Non potendo ancora ascoltare lo strumento, non ha molto senso per adesso andare a cambiare delle impostazioni. Se chiudi il pannello di controllo dell'instrument, puoi cliccare sul pulsante Edit ("e") sullo slot per riaprirlo.

OK, abbiamo quindi attivato un VST Instrument. Ora devi soltanto assegnare una traccia MIDI allo strumento.

Assegnazione

1. Torna alla finestra di Progetto e seleziona la traccia “MIDI Bass” cliccando sull'elenco delle tracce

Noterai che è stato aggiunto un set di tracce per il vb-1 alla fine dell'elenco tracce, all'interno della cartella “VST Instruments”. Queste tracce servono per visualizzare e modificare l'automazione del vb-1 ed il relativo canale del mixer.

2. Verifica che l'Inspector sia aperto.

L' Inspector è la parte a sinistra dell'elenco delle tracce. Se non è visibile, clicca sul pulsante Mostra Inspector nella barra degli strumenti.



3. Verifica che la sezione in alto dell'Inspector sia visibile.

Altrimenti, clicca sull'angolo superiore destro dell'Inspector:



L'Inspector mostra le impostazioni per la traccia selezionata – in questo caso, la traccia MIDI Bass.

4. Apri il menu a tendina “out:” dall'Inspector.

Da qui puoi vedere tutte le uscite MIDI disponibili, inclusa ogni eventuale interfaccia MIDI installata, scheda audio con sintetizzatore interno e tutti i VST Instrument attivi.

5. Seleziona il VB-1 dal menu a tendina.

Ora la traccia è assegnata al VB-1. Questo VST Instrument riceve dati MIDI su qualsiasi canale, quindi non devi preoccuparti delle impostazioni per il canale MIDI. Tuttavia, alcuni VST Instrument sono multitimbrici e possono ricevere differenti dati MIDI su diversi canali – in quel caso dovrai regolare le impostazioni del canale correttamente.

Riproduzione

Ora dobbiamo sostituire il basso con il VB-1:

1. Clicca sul pulsante Mute (“M”) nell’elenco delle tracce in corrispondenza della traccia “Bass”.
2. Clicca sul pulsante illuminato Mute nell’elenco delle tracce in corrispondenza della traccia “MIDI Bass” per riattivarla.
Ora hai tolto il mute dalla traccia MIDI Bass.
3. Avvia la riproduzione dall’inizio del brano.

Ora dovresti sentire il VB-1 che suona la linea di basso. Potresti dover regolare il volume in modo che il VST Instrument si adatti al resto delle tracce audio:

4. Apri il menu Periferiche e seleziona il Mixer.
Si apre la finestra del Mixer. Come puoi vedere, ci sono delle strisce di canale separate per le quattro tracce audio, le tre tracce MIDI ed il VB-1.



La striscia di canale per il VST Instrument indicata da un fader verde chiaro.

5. Usa il cursore di volume nella striscia di canale VB-1 per regolare il livello della linea di basso.

Aggiungere un altro strumento

La traccia MIDI successiva si chiama “MIDI Perc” e contiene una parte MIDI di percussioni. Questa é un’ottima opportunità per provare un altro VST Instrument integrato, la batteria elettronica LM-7:

1. Apri la finestra VST Instrument dal menu Periferiche.
2. Apri il menu a tendina dello slot successivo e seleziona “lm-7” dal sotto-menu Drums.
Verifica che il suo pulsante On sia attivato.
3. Nella finestra di Progetto, clicca sul pulsante Mute (“M”) della traccia MIDI Perc in rendendola di colore grigio chiaro.
4. Seleziona la traccia cliccando nell’elenco delle tracce.
5. Usa il menu a tendina “out:” dall’Inspector per assegnare la traccia a LM-7.

Non appena attivi un nuovo VST Instrument, questo viene aggiunto all’elenco delle uscite MIDI disponibili in Cubase SX/SL.

Ora, andiamo ad ascoltare la traccia di percussioni da sola:

6. Clicca sul pulsante Solo (“S”) dall’elenco delle tracce per la traccia MIDI Perc.

Tutte le altre tracce vengono messe in mute (il loro pulsante di Mute si attiva).

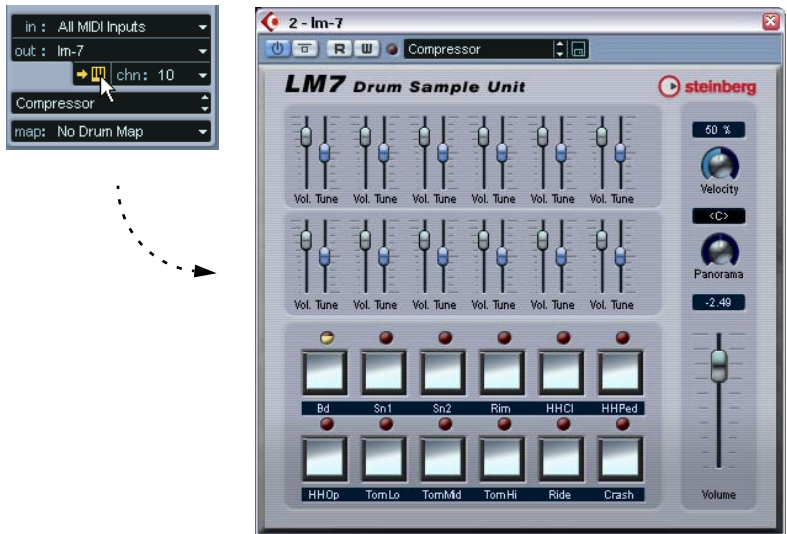


7. Avvia la riproduzione.

Hmmm, non sembra uscire alcun suono – ma l'indicatore nell'elenco delle tracce mostra che vengono suonate molte più note MIDI! Il problema è che ora non è selezionato il program (drum set) corretto per la LM-7. Per fare in modo che la traccia venga riprodotta correttamente, dovremo scegliere un set di percussioni. Puoi farlo direttamente dall'Inspector o dalla finestra del VST Instrument, ma proviamo a farlo dal pannello di controllo di LM-7:

8. Clicca sul pulsante Instruments Settings per la traccia dall'Inspector (vicino al menu a tendina “chn:”).

Essendo la traccia assegnata ad un VST Instrument, in questo modo si apre il pannello di controllo per lo strumento. Così, non dovrai passare dalla finestra del VST Instrument per regolare le impostazioni del VST Instrument stesso.



Il pannello della LM-7. Le voci al di sotto dei singoli pulsanti mostrano i suoni disponibili per il program selezionato – non ci sono molti suoni percussivi in questo caso specifico.

9. Apri il menu a tendina nella parte alta del pannello e seleziona “Percussion”.

In Windows, il menu a tendina è nella parte alta del pannello; su Mac nella parte bassa.

10. Avvia di nuovo la riproduzione.

Ecco, ora ci sembra un pochino meglio.

1. Torna alla finestra del Progetto e clicca sul pulsante illuminato Solo per quella traccia in modo da disattivare la funzione di Solo. Per tutte le tracce viene disattivato il mute – ad eccezione di quelle tracce che erano già state silenziate dall'inizio (Basso e Archi MIDI).

Di nuovo, potresti voler regolare il volume della LM-7. Se apri il Mixer, vedrai una nuova striscia di canale – usa anche in questo caso il cursore, come hai fatto in precedenza.

Suonare un VST Instrument in tempo reale

La parte seguente di questo tutorial richiede le seguenti cose:

- **Che tu abbia una tastiera MIDI o un'altra periferica di ingresso MIDI collegata ad una porta della tua interfaccia MIDI.**
- **Che tu stia utilizzando un hardware audio con bassa latenza (vedi a pagina 53).**

Se la latenza è troppo alta, sarà quasi impossibile tentare di suonare un VST Instrument in tempo reale – il tempo di ritardo tra il momento in cui premi il tasto e quando ascolti effettivamente il suono sarà troppo ampio. Se non sai esattamente che tempo di latenza puoi avere, procedi con i passaggi che seguono – saprai con certezza se è o meno adeguato.

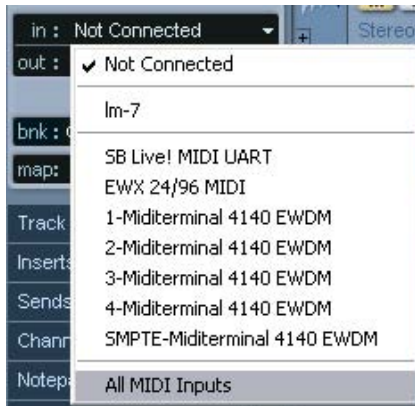
Ora andremo ad utilizzare il terzo VST Instrument integrato: il sintetizzatore a1. Adesso, useremo un suono di archi (sostituendo la traccia audio "Strings") ma puoi ovviamente scegliere anche un altro suono.

1. Apri la finestra VST Instrument dal menu Periferiche.
2. Apri il menu a tendina per il terzo slot dei VST Instrument e seleziona "a1" dal sotto-menu Synths.
Verifica che il suo pulsante di alimentazione sia attivato.
3. Dalla finestra di Progetto, metti in mute la traccia "Strings" e disattiva il mute per la traccia "MIDI Strings", cliccando sui loro rispettivi pulsanti di Mute dall'elenco delle tracce.
4. Seleziona la traccia MIDI Strings.
5. Dall'Inspector, apri il menu a tendina "out:" e seleziona "a1".

In questo modo hai assegnato la traccia al sintetizzatore a1. Tuttavia, abbiamo anche bisogno di un ingresso MIDI, dovendo suonare il VST instrument “dal vivo”:

6. Apri il menu a tendina “in:” e verifica che sia selezionato l’ingresso MIDI corretto.

Questo dovrebbe essere l’ingresso MIDI al quale la tua tastiera (o un altro controller) é collegato. Se hai qualche dubbio, puoi selezionare l’opzione “All MIDI Inputs”, nel qual caso la traccia accetterà dati MIDI da tutti gli ingressi disponibili.



7. Clicca sul pulsante monitor dall’elenco delle tracce per la traccia MIDI Strings, in modo che si illumini.

Quando il pulsante monitor é attivato, i dati MIDI in ingresso vengono inviati direttamente all’uscita selezionata – in questo caso il sintetizzatore a1.

8. Prova a suonare la tua tastiera MIDI.

Dovresti ascoltare il suono del synth a1. Tuttavia, potresti non voler utilizzare il primo suono di default:

9. Usa il menu a tendina sotto all’impostazione “chn:” dall’Inspector per selezionare un suono adatto del synth.

Avendo deciso di sostituire la parte degli archi, potresti ad esempio provare la patch “Solina WMF” (sotto la voce PAD).

10. Avvia la riproduzione e suona quanto vuoi!

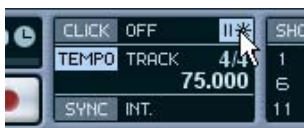
Registrazione

Una volta che hai trovato la parte da suonare, è ora di registrarla. La registrazione di un VST Instrument si svolge proprio come una “normale” registrazione MIDI:

1. Clicca sul pulsante che abilita la registrazione per la traccia MIDI Strings.

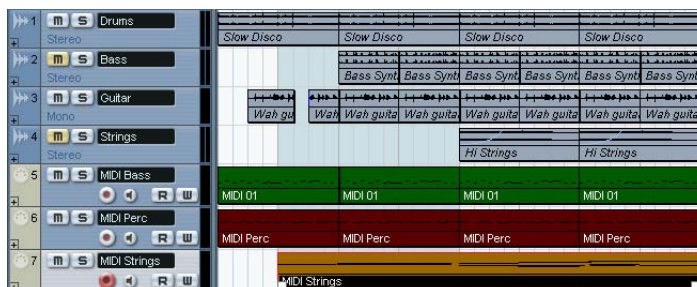
Nei precedenti tutorial registravamo dalla posizione del cursore del progetto – ora inizieremo la registrazione dal locatore sinistro con un precount.

2. Apri il menu Trasporto e verifica che l'impostazione “Avvia Registrazione dal Locatore Sinistro” sia disattivata.
3. Sposta il cursore di progetto dove vuoi che abbia inizio la registrazione.
Puoi trascinare la flag del locatore dal righello, modificare la posizione numerica dalla barra di Trasporto o premere [Ctrl]/[Command] e cliccare sul righello.
4. Sposta il locatore destro su una qualsiasi posizione a destra del locatore sinistro.
Puoi semplicemente premere [Alt]/[Option] e cliccare sul righello.
5. Attiva il Precount dalla barra di trasporto.



6. Clicca sul pulsante Record della barra di trasporto per avviare la registrazione.
Ascolterai un count-in di due misure e poi avrà inizio la registrazione.
7. Suona insieme alle tracce già presenti in background.

- Una volta terminato, clicca su Stop.
Una parte MIDI è stata creata sulla traccia MIDI Strings.



- Manda in riproduzione per ascoltare la tua registrazione.
Se vuoi provare di nuovo, seleziona Undo dal menu Edit e procedi a partire dal passo 3 poco più sopra.
- Una volta terminato, clicca sul pulsante che abilita la registrazione per quella traccia, per disattivarla.

Impostazione dei parametri

Una volta che avrai registrato la tua parte di synth o di archi (e possibilmente regolato il suo volume dal Mixer) potresti voler regolare anche il suono. Per farlo puoi selezionare un'altra patch dall'Inspector o dalla finestra VST Instrument, utilizzando i parametri del synth dal pannello di controllo di a 1.

Innanzitutto, potresti voler fare in modo che l'intero brano vada in riproduzione continua e ripetuta.

- Dalla finestra di Progetto, premi [Ctrl]-[A] per selezionare tutti gli eventi e le parti.
- Apri il menu Trasporto e seleziona "Locatori sulla Selezione".
In questo modo sposti il locatore sinistro all'inizio del primo evento ed il locatore destro alla fine dell'ultimo.

3. Con Ciclo attivo dalla barra di Trasporto, avvia la riproduzione. L'intera "canzone" verrà ora riprodotta ripetutamente.



La riproduzione a Ciclo abilitata dalla barra di Trasporto.

4. Clicca sul pulsante Instrument Settings dall'Inspector (a sinistra del menu a tendina "chn:") per la traccia MIDI Strings, per aprire il pannello di controllo di a1.



5. Mentre la musica é in riproduzione, prova a regolare i parametri cliccando e trascinando i controlli nel pannello. Il synth a1 viene gestito come un tradizionale sintetizzatore analogico. Potresti, ad esempio, voler regolare il Cutoff e la Resonance dalla sezione Filter.

Automazione delle variazioni

Come le altre impostazioni del Track Mixer e degli effetti in Cubase SX/SL, anche le variazioni dei parametri per i VST Instrument possono essere automatizzati. Procedi in questo modo:

1. Interrompi la riproduzione e sposta il cursore di progetto all'inizio.
2. Disattiva il pulsante Ciclo sulla barra di Trasporto.
Questa è semplicemente una "misura di sicurezza" – se registri l'automazione in modalità Ciclo, potresti sovrascrivere accidentalmente le variazioni ai parametri che hai fatto nella sessione precedente di Ciclo.
3. Clicca sul pulsante Write ("W") nella parte alta del pannello di controllo a1.
4. Avvia la riproduzione.
5. Regola i parametri a tua scelta – crea delle modulazioni dei filtri, ecc.
6. Una volta terminato, clicca su Stop.
7. Disattiva il pulsante Write ("W") nella parte alta del pannello di a1.
8. Clicca sul pulsante Read ("R") di fianco.
In questo modo il VST Instrument "legge" in fase di riproduzione l'automazione registrata.
9. Avvia la riproduzione dall'inizio del progetto.
Vedrai ora i controlli muoversi, replicando le regolazioni che hai fatto ai parametri.

Eccoci giunti alla fine del tutorial per i VST Instrument! Se sei soddisfatto del materiale che hai registrato, puoi anche salvare il progetto selezionando Salva dal menu File.

15

**Tutorial 7: Mettere a tempo i
loop audio**

Questo tutorial

Questo tutorial introduce una delle più semplici ma probabilmente una delle più utili funzioni di Cubase SX/SL: l'Audio Warp. Audio Warp è un termine generico che indica una serie di strumenti e di funzioni che (tra le altre cose) vi consentono di far corrispondere a tempo i loop audio usando algoritmi di time stretch in tempo reale.

In questo capitolo vedremo come utilizzare il tool per la definizione del tempo audio (Audio Tempo Definition) per calcolare il tempo dei loop utilizzati nel progetto e come accedere alla modalità Musical Mode. Una volta impostati, i loop audio seguiranno tutte le variazioni di tempo in real time, come se fossero degli eventi MIDI!

I loop, vale a dire delle frasi musicali campionate o delle battute di una specifica durata (numero preciso di misure ad un tempo specifico), sono naturalmente molto diffusi ed utilizzati già da molto tempo.

Lavorare con i loop porta diversi vantaggi: stabilendo un set di base di blocchi prefissati, come una parte di batteria, una linea di basso e alcuni loop di musica o di parti vocali, potete realizzare un brano in modo rapido, senza alcuna perdita di tempo. Qui avete degli esempi con parti estrapolate da normali CD che potreste trovare sul mercato, di vari generi e stili musicale.

Con le funzioni di Audio Warp di Cubase SX/SL potete integrare alla perfezione i loop nei vostri progetti, facendo corrispondere qualsiasi loop al tempo del progetto in tempo reale!

Impostazioni

Questo tutorial si basa anche di un file che potete trovare nel DVD di Cubase SX/SL.

- **Di seguito, presumiamo che abbiate seguito i precedenti tutorial e copiato la cartella “Tutorial Projects” nel vostro hard disk.**
Se così non fosse, andate a [pagina 132](#).
- **Aprirete la cartella “Tutorial Projects” sul vostro hard disk e fate doppio click sul file “Tutorial 7.cpr”.**
Se le estensioni dei file sono o meno mostrate dipende dalle impostazioni del vostro sistema operativo.

Il progetto “Tutorial 7” viene aperto in Cubase SX/SL. Il progetto si basa sulle stesse parti audio e MIDI usate nei precedenti tutorial. Il Progetto contiene tre tracce audio e due tracce MIDI collegate a dei VST Instruments.



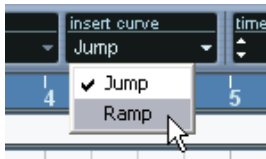
Le tracce audio contengono dei loop, di 1 o 2 misure. La traccia Drums contiene un loop di 2 misure ripetuto 4 volte, il loop “Wah guitar” nella traccia Guitar è di una misura ed è ripetuto 6 volte, mentre gli eventi sulla traccia Strings sono di 2 battute ripetuti due volte. Il tempo è impostato a 75 bpm.

Andremo ora ad incrementare il tempo gradualmente da 75 bpm a 90 bpm usando una curva a rampa nell’editor della traccia Tempo. Procedete in questo modo:

1. Aprite l'editor della traccia Tempo dal menu del Progetto.
Il tempo è ora impostato su 75 bpm come mostrato nell'asse verticale a sinistra.



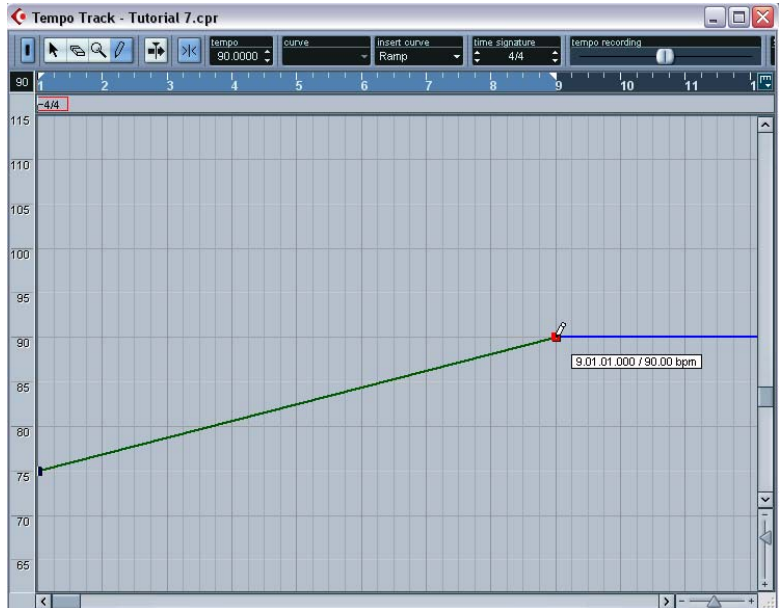
2. Aprite dalla barra degli strumenti il menu a tendina Insert curve e selezionate "Ramp" come tipo di curva.



3. Selezionate il tool Matita sulla sinistra della toolbar.



4. Con il righello e l'asse del tempo come guide, posizionate il cursore nella posizione orizzontale della figura (fine misura 8) e la posizione verticale a circa 90 bpm, poi cliccate per aggiungere un punto. Quando puntate nella Tempo Track il tempo viene mostrato nel riquadro al di sotto dell'asse del tempo nell'angolo in alto a sinistra.

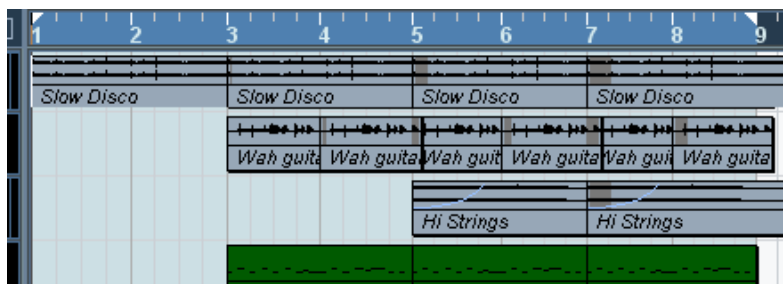


Il tempo verrà incrementato gradualmente da 75 bpm a 90 bpm per le 8 misure.

5. Quando avrete terminato, chiudete l'editor della Tempo Track.
6. Avviate la riproduzione e poi premete su stop quando ne avrete avuto abbastanza!

Come potete ascoltare, le tracce audio e MIDI vanno fuori sync quasi subito. Gli eventi MIDI vengono sempre adattati automaticamente in base al tempo del progetto, considerando che gli eventi audio hanno un tempo prefissato e rimangono quindi invariati. Questo vuol dire che aumentando il tempo gli eventi audio in loop contigui andranno a sovrapporsi, in modo che la fine del loop venga tagliata.

Nella finestra del Progetto, questa sovrapposizione viene indicata da un'area più scura all'inizio degli eventi audio. Come il tempo va ad aumentare gradualmente le sovrapposizioni diventano sempre maggiori.



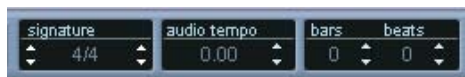
Nella sezione seguente faremo in modo che i loop seguano le variazioni di tempo come le tracce MIDI attivando la modalità Musical Mode!

Attivare la modalità Musical Mode

In questo caso particolare possiamo vedere come i loop del brano abbiano un tempo metronomico di 75 bpm. Tuttavia, si può sempre usare il metodo visto in precedenza per far corrispondere i loop ad un qualsiasi tempo anche se non si hanno informazioni sul tempo o se i loop hanno dei tempi non fissi.

Il primo passo è quello di calcolare il tempo originale in base alla durata del loop. Procedete in questo modo:

1. Fate doppio click una sola volta sugli eventi “Slow Disco” della traccia Drums dalla finestra del Progetto.
 - Si aprirà in questo modo il Sample Editor. Sulla barra degli strumenti del Sample Editor potete trovare tre campi di inserimento numerici per impostare le indicazioni di tempo, metronomo, misure e battiti. Per ora, questi campi sono in grigio e non possono essere modificati. Se non vedete questi campi nella barra degli strumenti del Sample Editor, provate a reimpostare gli elementi della toolbar, come descritto a [pagina 234](#).



2. Selezionate lo strumento Audio Tempo Definition (il pulsante con il simbolo di nota).

Osservate che esiste anche un pulsante simile con un simbolo di nota sulla barra degli strumenti. Questo si usa per attivare la modalità Musical Mode descritta in seguito.



3. Ora i campi con le indicazioni di tempo, di metronomo, di misure e battiti diventano attivi e vengono visualizzati i valori suggeriti. La durata (visualizzata nella infoline) ed i valori di tempo audio sono stati calcolati automaticamente, in base alla durata del loop comparata a 120 bpm.



Qui, il numero di battute è stato calcolato in 3 misure. Ma come sappiamo il loop è in effetti lungo due battute, dobbiamo cambiarlo:

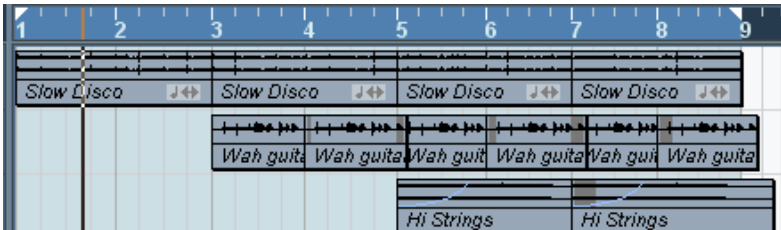
4. Usate le frecce in alto/basso nei campi di editing delle misure per impostare la durata su 2 misure.

Il tempo viene automaticamente ricalcolato in 75 bpm.

5. Cliccate sul pulsante Musical Mode in modo che si illumini. Poiché gli eventi del loop sulla traccia Drums si riferiscono alla stessa clip vengono tutti adattati su 2 misure (con la Musical Mode attiva) a prescindere dal tempo!



Attivate la modalità Musical Mode...

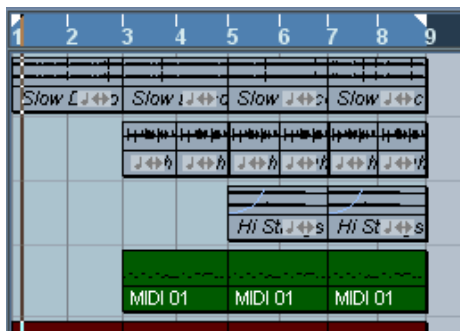


...per regolare automaticamente gli eventi audio "Slow Disco". Quando la modalità Musical Mode viene attivata per un loop audio, l'icona di una nota e due frecce vengono visualizzate nell'angolo inferiore destro dell'evento audio.

Sull'estrema destra della barra degli strumenti del Sample Editor, trovate una serie di controlli che regolano la qualità audio del time stretching in tempo reale. Ci sono diversi preset con nomi molto chiari ed intuitivi come Vocals, Mix, ecc., ed un'opzione Advanced tramite la quale potete impostare diversi parametri (che sono descritti nel Manuale Operativo).

6. Selezionate il preset "Drums" di warp per il loop Slow Disco.
7. Fate doppio-click su uno degli eventi "Wah guitar", e ripetete i passaggi da 2 a 6, ma impostate la durata su 1 misura e selezionate il preset di warp "Mix".

8. Infine, ripetete questa procedura per uno degli eventi Hi Strings, impostando la durata su 2 battute e il preset "Mix" di warp. Ora tutti gli eventi audio sono in Musical Mode, e non sono più sovrapposti.



9. Avviate la riproduzione.

Gli eventi audio seguono ora esattamente il tempo, proprio come se fossero delle tracce MIDI!

- Lo stesso criterio generale si può applicare per qualsiasi altro loop con tempo fisso. Inserite semplicemente la durata del loop ed attivate la modalità Musical Mode.

In alternativa, potete regolare il valore del tempo audio, se conoscete il tempo originale del vostro loop.

Potete anche far corrispondere al tempo o al groove i file audio con tempo variabile usando i Warp Tabs, si possono quantizzare i file audio e molto altro ancora. Le principali funzioni di Audio Warp sono descritte nel capitolo "Processamento Audio Warp in tempo reale" del Manuale Operativo.

16

**Tutorial 8: Arrangiare con la
nuova funzione “play order”**

Questo tutorial

Questo tutorial descrive come sia possibile con semplicità arrangiare i vostri brani usando la nuova funzione Play Order. La funzione Play order vi consente di lavorare con le parti e con gli eventi con una nuova struttura non-lineare. Invece di spostare, copiare e incollare gli eventi nella finestra del Progetto per creare un brano lineare, potete definire quali dovranno essere le sezioni da mandare in riproduzione, come una vera e propria “playlist”.

Si inizia creando una traccia di play order. Su questa traccia potete disegnare le parti che definiscono le singole regioni in base alla linea di tempo, delle “zone” nel vostro progetto. Le parti possono essere aggiunte ad una lista di play order dove potete specificare quante volte un evento deve essere ripetuto e in quale ordine gli eventi devono andare in esecuzione.

In questo modo si ha un nuovo metodo “pattern-oriented” per lavorare in modo complementare rispetto ai normali metodi lineari utilizzati nella finestra del Progetto. Quando avete creato una lista di play order che vi piace, avete la possibilità di fissare (“flattening”) la lista, creando un normale progetto lineare in base alla lista di play order e rimuovendo la traccia play order.

Impostazioni

Questo tutorial si basa anche di un file che potete trovare nel DVD di Cubase SX/SL.

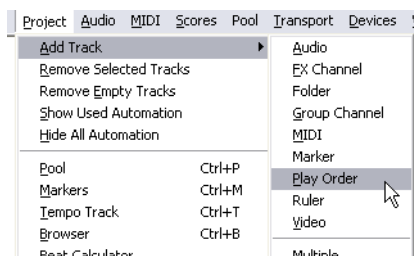
- **Di seguito, presumiamo che abbiate seguito i precedenti tutorial e copiato la cartella “Tutorial Projects” nel vostro hard disk.**
Se così non fosse, andate a [pagina 132](#).
- Aprite la cartella “Tutorial Projects” sul vostro hard disk e fate doppio click sul file “Tutorial 8.cpr”.
Se le estensioni dei file sono o meno mostrate dipende dalle impostazioni del vostro sistema operativo.

Il progetto “Tutorial 8” viene aperto in Cubase SX/SL. Il progetto si basa sulle stesse parti audio e MIDI usate nei precedenti tutorial. Il Progetto contiene quattro tracce audio e una traccia MIDI collegata al VST Instrument LM-7.

Aggiungere la traccia Play Order

Il primo passo è quello di creare una traccia play order:

1. Seleziona “Play Order” dal sottomenu “Add Track” del menu Project. La traccia play order viene aggiunta. Se ne può avere solo una in un progetto.



2. Dalla barra degli strumenti della finestra del Progetto, verificate che lo Snap sia attivo, con la risoluzione della Griglia impostata su Misure. Questo significa che potete creare degli eventi dell'esatta durata di una misura.



Creare le parti play order

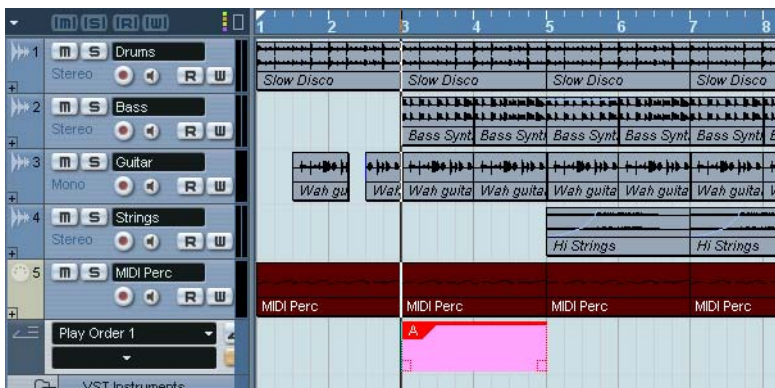
In questa sezione andremo a disegnare alcune parti play order sulla traccia play order.

1. Selezionate il tool Matita dalla toolbar.



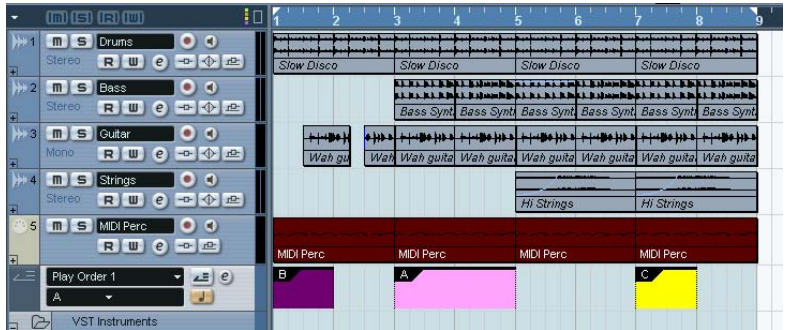
Definiamo una “zona” di due battute disegnando una parte play order.

2. Sulla traccia play order, usate il tool Matita per disegnare una parte di 2 misure dall’inizio della misura 3 fino alla fine della misura 4.
Una parte play order viene aggiunta, di default viene nominata “A”. Ogni parte consecutiva che aggiungete verrà nominata in ordine alfabetico. Potete anche rinominare le parti play order ma per ora manteniamo i nomi di default.



- **Non fate doppio click ora sulle parti play order. Andreste ad aggiungere la parte alla lista play order, come vedremo in seguito.**

- Con lo stesso metodo, disegnate prima una parte di una misura tra l'inizio e la fine della misura 1, quindi una seconda parte di una misura tra l'inizio e la fine della misura 7.
Avrete ora tre parti play order: A, B e C. Sulla linea di tempo B è il primo, A il secondo e C è l'ultimo.

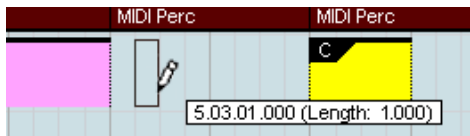


Fino ad ora abbiamo aggiunto parti play order di misure esatte. Andremo ora ad aggiungere tre nuove parti più brevi di una misura:

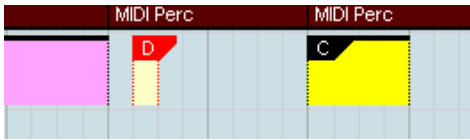
- Dalla toolbar del Progetto, impostate la risoluzione della Griglia su "Beats".
Questo vuol dire che potete disegnare le parti con incrementi in beat. Con l'indicazione di tempo in 4/4, ci sono naturalmente 4 battiti (beat) per misura.



- Cliccate e tenete premuto su un qualsiasi punto della traccia play order con il tool Matita.
Dovrete vedere visualizzato un riquadro rettangolare. Questa volta, vogliamo creare una parte lunga esattamente 1 battito. Potete vedere esattamente quanti beat sulla nuova parte dal riquadro che appare.



6. Rilasciate il pulsante del mouse per creare la nuova parte.



7. Create una nuova parte con lo stesso procedimento, ma questa volta di 3 battiti.

Come nel caso precedente, non importa dove disegnate la parte, perché comunque la andremo a spostare in seguito.

8. Infine, create un'altra nuova parte, di un solo beat.

Dovreste avere ora 6 parti, da "A" a "F". Andremo ora a spostare le tre nuove parti da "D" a "F".

9. Selezionate il tool Freccia.

Verificate che lo Snap sia attivo e che la risoluzione della griglia sia impostata su Beat.

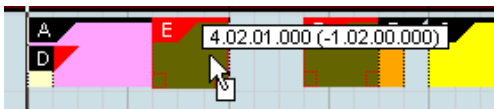
10. Cliccate e trascinate la parte "D" all'inizio della misura 3 (sulla stessa posizione dove inizia la parte "A").

Le parti di Play order si possono tranquillamente sovrapporre.



11. Allo stesso modo, spostate la parte "E" alla posizione 4.02.01, vale a dire il secondo battito della quarta misura.

La posizione viene visualizzata dal riquadro che appare quando spostate la parte.



12. Infine, spostate la parte "F" sul secondo beat della prima misura.



Ora, andiamo a vedere cosa si può fare con le parti dal Play Order Editor!

Creare una lista di play order

Dal Play Order Editor potete assegnare le parti ad una lista di play order. In questa lista potete decidere quante volte una parte deve ripetersi ed in quale ordine deve andare in play. Procedete così:

1. Dalla lista tracce cliccate sul pulsante “E” della traccia play order. Si apre l’editor.



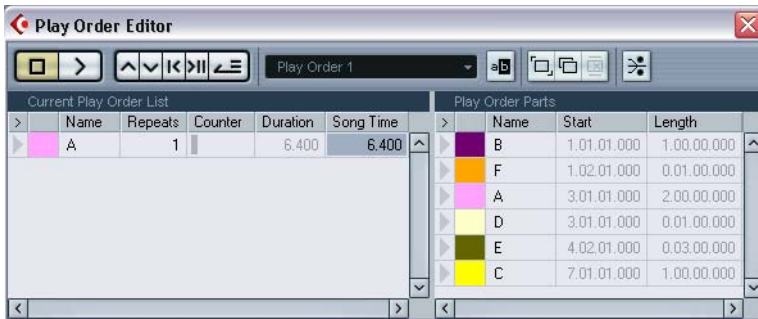
Sulla destra sono riportate tutte le parti che abbiamo creato, in ordine temporale. Sulla sinistra trovate l’elenco play order attualmente vuoto (a meno che non abbiate accidentalmente fatto doppio-click su una parte play order dalla visualizzazione degli eventi - vedete in seguito).

Aggiungendo parti a questa lista create degli “step” di play order. L’ordine delle parti aggiunte a questa lista è dall’alto verso il basso.

Andiamo ora ad aggiungere le parti all’elenco play order. In questo tutorial il primo step sarà mandare in riproduzione la parte “A”:

2. Nella sezione con le Parti di play order, fate doppio click sulla parte "A" nella colonna con il nome (Name).

La parte viene aggiunta all'inizio della lista play order sulla sinistra. Potete anche trascinare le parti dalla finestra Parts nella lista play order o fare doppio click sulle parti play order dalla visualizzazione eventi per aggiungerle nell'elenco play order.



Attivate la funzione Activate Play Order e cliccate sul pulsante Start. La regione o zona definita come parte "A" andrà in ripetizione fino a quando non cliccate sul pulsante Stop.

Vogliamo che questa parte si ripeta per 4 volte. In questo modo:

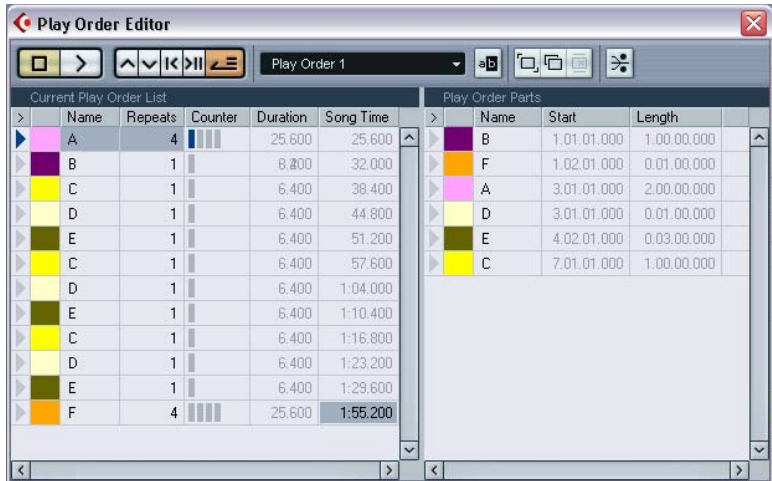
3. Cliccate sul campo Repeats, digitate 4 e premete [Invio].
Dovrebbero esserci 4 misure nella colonna Counter ad indicare che questa parte si ripeterà 4 volte prima di spostarsi sullo step successivo del play order.
4. Verificate che la parte "A" non sia selezionata nella lista play order cliccando in qualsiasi punto al di fuori della lista (le colonne Name e Repeats devono essere in grigio).
Il motivo è che se una parte è selezionata nell'elenco play order, la prossima parte che andrete ad aggiungere (facendo doppio click sulla finestra Parts) verrà posizionata al di sotto della parte selezionata. Se per errore dovesse accadere, potrete semplicemente cambiare l'ordine spostando manualmente le parti nella lista.
5. Come prossimo step andiamo ad aggiungere la parte "B".
Viene aggiunta la parte "A". Vogliamo in questo caso che si ripeta una sola volta, quindi potete anche lasciare la colonna Counter invariata.
6. Usando la medesima procedura, aggiungete le parti seguenti (in quest'ordine): parte "C", parte "D" e parte "E".
Ogni parte dovrebbe andare in play una sola volta quindi la colonna Repeats dovrebbe mantenere il valore 1 per queste parti.

7. Ripetete il passo 6 due volte.

L'ordine degli step delle parti dall'alto verso il basso dovrà essere ora "A/B/C/D/E/C/D/E/C/D/E".

8. Infine, aggiungete la parte F alla fine della lista, e fate in modo che si ripeta 4 volte.

La lista dovrà avere ora l'aspetto della figura che segue.



9. Cliccate sulla colonna con le frecce per la parte A all'inizio della lista in modo che la freccia diventi blu.

10. Controllate che la modalità Play Order sia attivata cliccando sul pulsante Activate Play Order.



Questo pulsante deve essere attivato.

11. Posizionate la finestra Play Order Editor in modo che possiate vedere la traccia play order nella finestra del progetto.

12. Attivate la riproduzione, dal Play Order Editor o dalla barra di trasporto.

Si verificherà quanto segue:

- La prima parte A viene ripetuta 4 volte.
La freccia blu nella colonna di sinistra indica quale parte play order sia attualmente in riproduzione.
- Dopo la quarta ripetizione, il cursore del progetto passa sulla parte B e manda in play la prima misura con solo batteria e percussioni.
- Di seguito la parte C che manda in riproduzione la misura 1 con una nota di archi che aumenta di volume. Questa si interrompe non appena il cursore passa di nuovo sulla misura 3 dove la parte D manda in riproduzione un beat prima di saltare in avanti alla parte E che ha la durata di 3 beat (partendo dal secondo battito della quarta misura). Questa si ripete per altre 2 volte.
- Infine, la parte F che manda in riproduzione una breve figurazione ritmica, si ripete 4 volte prima che il play order ricominci dalla parte A.

Dovreste ora avere già chiare le operazioni di base della funzione play order! E' davvero molto semplice da usare ed è particolarmente utile se volete riarrangiare la struttura dei vostri brani.

Molti generi musicali moderni di musica dance ed elettronica si basano su sezioni ripetute con delle lievi variazioni e in questi casi specifici la funzione play order è l'ideale. Se volete lavorare su una nuova struttura creata tramite la funzione play order, potete rendere l'attuale arrangiamento in un progetto lineare in qualsiasi momento usando la funzione "Flatten Play Order".

Per una descrizione completa della funzione play order fate riferimento al capitolo "La traccia Play Order" del Manuale Operativo.

17

Tutorial 9: Editing audio

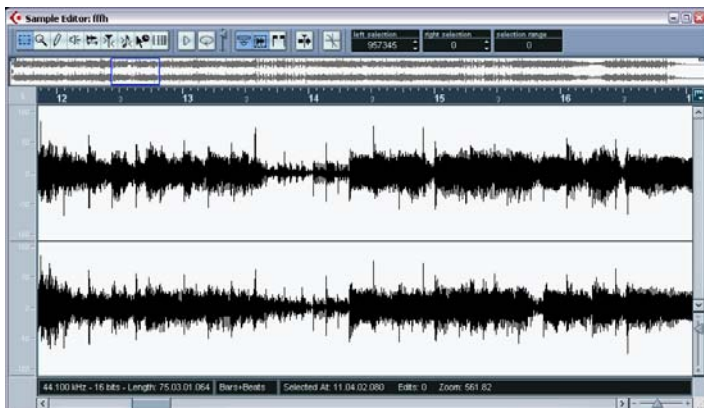
Questo tutorial

Questo capitolo descrive le operazioni di base per l'editing audio nella finestra di Editor dei Campioni e l'utilizzo delle funzioni del menu Processa. Per una descrizione completa di tutte le impostazioni, opzioni e operazioni disponibili, fai riferimento ai capitoli "L'Editor dei Campioni" e "Funzioni e Processamento Audio" del Manuale Operativo.

Il Sample Editor (Editor dei Campioni)

L' Editor dei Campioni ti permette di modificare il materiale audio, tagliare e incollare, rimuovere, disegnare o processare i dati audio. Tutte modifiche "non distruttive", sarà sempre possibile annullare ogni cambiamento fatto, ripristinando la versione originale in qualsiasi momento, tramite la Storia del Processing Offline (vedi a [pagina 218](#)).

Cosa viene mostrato nel Sample Editor?



Come descritto a [pagina 60](#), un evento audio riproduce una clip audio. quando apri l'Editor dei Campioni relativo ad un evento audio, questo mostrerà l'immagine della forma d'onda della corrispondente clip audio. Sopra la finestra con la forma d'onda c'è la stessa in miniatura, utile per visualizzare l'intera clip, con un rettangolo blu corrispon-

dente alla sezione mostrata attualmente nella finestra con la forma d'onda. Puoi spostarti attraverso questa, trascinando o ridimensionando il rettangolo blu lungo la sezione con la forma d'onda in miniatura.

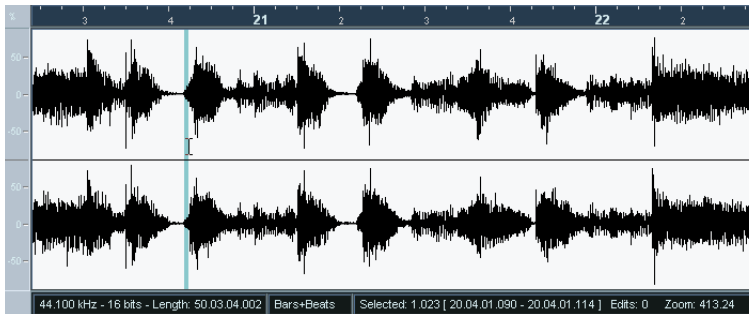
Editing audio nel Sample Editor – un esempio

Questo esempio mostra come rimuovere una sezione di audio e inserirla in un'altra posizione, tramite i comandi taglia e incolla nell'Editor dei Campioni:

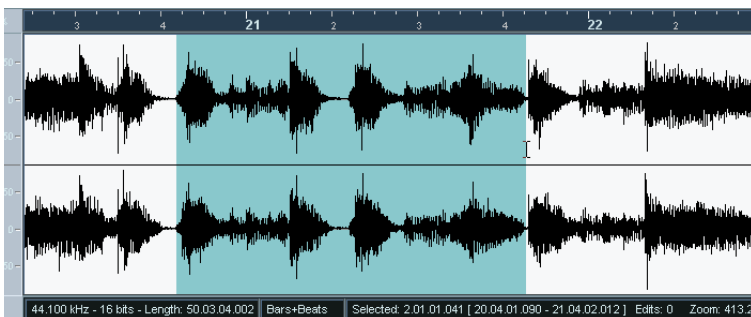
1. Apri l'Editor dei Campioni facendo doppio click su un evento audio nella finestra di Progetto.
2. Seleziona lo strumento Selezione e Intervallo cliccando sulla relativa icona della barra degli strumenti.



3. Per selezionare una sezione della clip, cliccate e trascinate sulla forma d'onda.



Clicca sulla posizione dalla quale vuoi far iniziare la selezione e trascina..

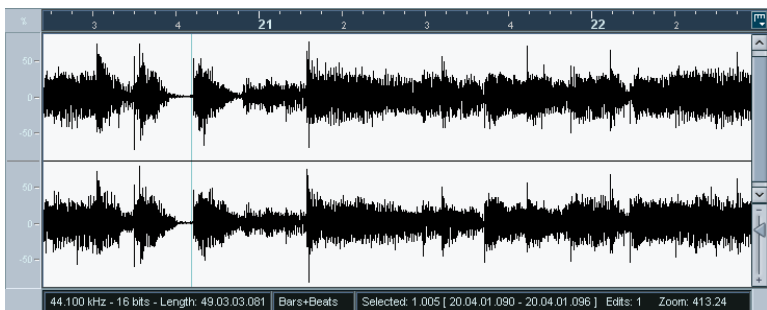


...per estendere la selezione.

4. Rilascia il pulsante del mouse una volta completata la selezione.
Puoi anche ridimensionare la selezione trascinandone le estremità.

5. Seleziona “Taglia” dal menu Edit.

La selezione viene rimossa dalla clip e viene spostata nella Cartella Appunti (Clipboard). La rimanente sezione a destra della selezione viene spostata a sinistra per riempire lo spazio vuoto.



Selezionando “Incolla” dal menu Edit, i dati della Clipboard verranno copiati all’interno della clip, tenendo conto delle seguenti regole:

- Se nell’editor esiste già una selezione, questa verrà sostituita dai dati da incollare.
- Se non c’è nulla selezionato (vale a dire se la lunghezza della selezione è pari a “0”), i dati da incollare saranno inseriti a partire dalla linea grigia di selezione. Puoi spostare la linea di selezione in qualunque punto dell’evento con un click del mouse. La sezione di clip a destra viene spostata per fare spazio ai dati da incollare

6. In questo esempio, visualizza la parte finale dell'evento, utilizzando la barra di scorrimento o spostando il rettangolo blu sul display in miniatura, quindi clicca per posizionare la linea di selezione alla fine dell'evento.
7. Ora seleziona "Paste" (Incolla) dal menu Edit.
La sezione precedentemente tagliata dall'evento viene inserita in corrispondenza della linea di selezione.



Processamento audio

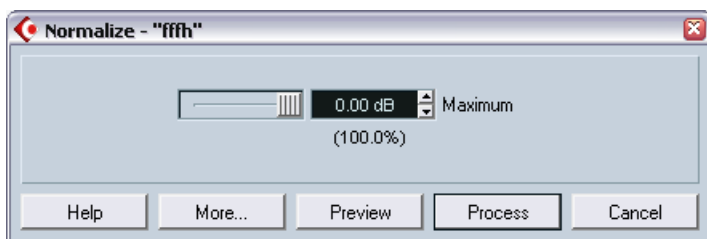
All'interno del menu Audio il sottomenu Processa dispone di alcune funzioni per il processamento audio. Le funzioni si possono applicare ad una clip o ad un evento audio, ma anche ad un campo selezionato.

In questo esempio, applicheremo la funzione di normalizzazione all'evento audio selezionato. Un uso tipico di questa funzione, che permette di specificare il livello massimo dell'audio, è di aumentare il livello del materiale registrato con guadagno in ingresso troppo basso.

Procedi in questo modo:

Seleziona un evento audio cliccandovi sopra con lo strumento Freccia nella finestra di Progetto.

8. Apri il menu Audio e seleziona la funzione Processa.
Appare un sottomenu con tutte le funzioni di processamento disponibili.
9. Seleziona ora "Normalizza" dal sottomenu.
Viene aperta la finestra di dialogo Normalizza.



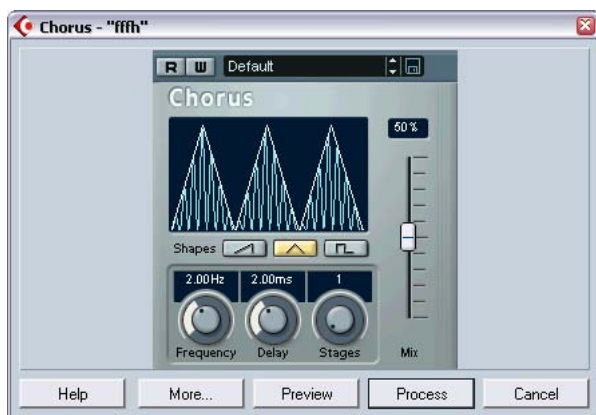
10. Usiamo il valore di default per il parametro "Massimo" di 0.00 dB.

- Il tasto "Anteprima" ti permette di ascoltare il risultato del processamento in corso.
Tale processamento non viene applicato, ma semplicemente ascoltato.
11. Clicca su "Processo" per applicare il processamento.
L'evento audio viene normalizzato.

Applicare un plug-in (solo per Cubase SX)

Come descritto a [pagina 142](#), puoi aggiungere effetti in tempo reale direttamente dal Mixer. A volte però risulta utile applicare un effetto direttamente su una clip o su evento audio: puoi farlo dal sottomenu Plug-in all'interno del menu Audio:

1. Seleziona un evento audio nella finestra di Progetto.
In questo esempio, selezioniamo l'evento normalizzato nell'esempio precedente.
2. Dal menu Audio seleziona Plug-in.
Appare un sottomenu con l'elenco di tutti i plug-in installati. I vari effetti sono divisi in cartelle, secondo la categoria alla quale appartengono.
3. Seleziona l'effetto "Chorus" dalla cartella Modulation.
Appare la finestra di dialogo del Chorus.



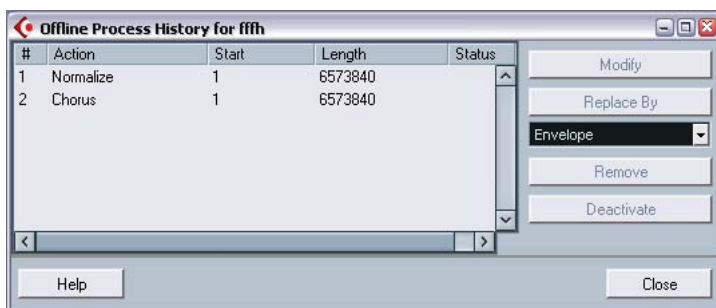
4. Utilizza i parametri nella parte alta della finestra per impostare l'effetto nella maniera desiderata.
Con il tasto Anteprima puoi ascoltare l'effetto prima che questo venga effettivamente applicato.
5. Clicca sul tasto "Processo" per applicare l'effetto.

Il riquadro Offline Process History

La finestra di dialogo della Storia del Processing Offline ti permette di cancellare e modificare un processamento audio in qualsiasi momento. Puoi anche effettuare le modifiche nel corso del Processing Offline, mantenendo intatti i processamenti successivi! Questa possibilità dipende dal tipo di processamento, come descritto nel capitolo “Processamento e Funzioni Audio” del Manuale Operativo.

In questo esempio, rimuoveremo la funzione Normalizza, mantenendo l'effetto Chorus applicato:

1. Seleziona l'evento audio nella finestra del Progetto.
2. Dal menu Audio scegli “Storia del Processing Offline”.
Appare la finestra di dialogo della Storia del Processing Offline con l'elenco di tutti i processi applicati alla clip audio, e l'ultimo processo alla fine della lista



3. Seleziona “Normalizza” cliccando sulla voce dell'elenco.
4. Clicca sul tasto “Elimina”.
Ti verrà chiesto se hai veramente intenzione di rimuovere il processo.
5. Clicca su “Elimina”.
Il processo di Normalizzazione viene rimosso, ma l'effetto Chorus rimane invariato.

18

Tutorial 10: Editing MIDI

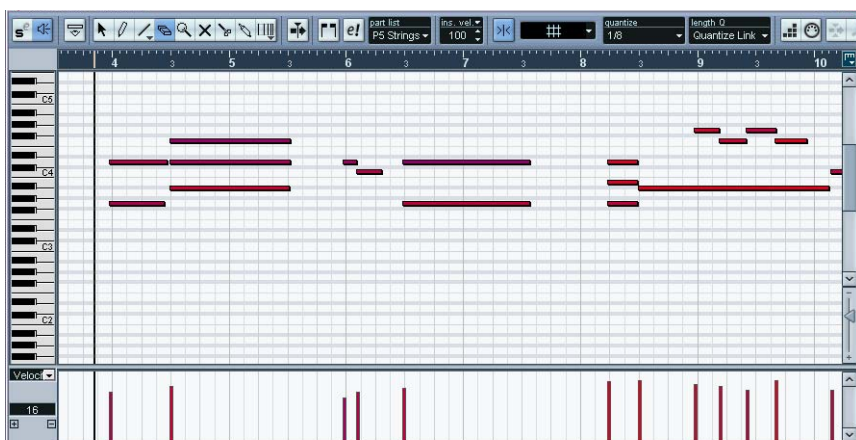
Questo tutorial

In questo capitolo vengono descritte le operazioni per l'editing MIDI all'interno dell'Editor Key. Per una descrizione completa di tutte le funzioni, vedi il capitolo "Gli editor MIDI" del Manuale Operativo.

Questo capitolo presume che tu abbia già letto quanto riportato nel capitolo "Registrazione e riproduzione MIDI", e che tu abbia modo di accedere ad una parte MIDI già registrata.

Aprire l'Editor Key

Di default, puoi aprire l'Editor Key facendo doppio click su una parte MIDI nella finestra del Progetto.

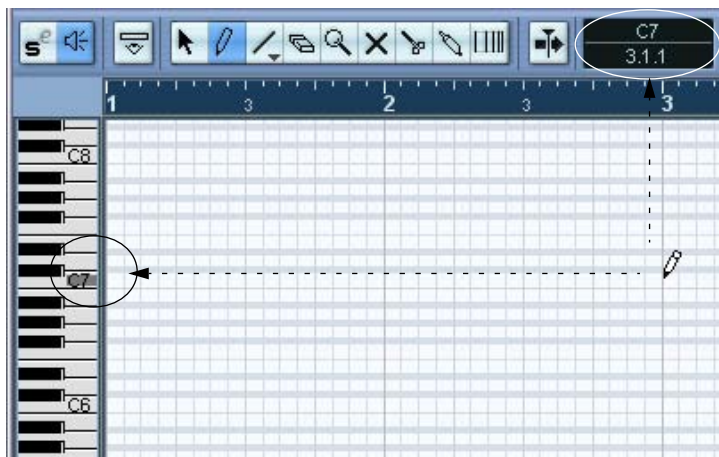


La finestra Editor Key mostra il contenuto di una singola parte. Puoi anche avere in contemporanea diversi editor aperti.

- La parte principale dell'Editor Key è la finestra per la visualizzazione delle note. Questa contiene una griglia, all'interno della quale le note MIDI vengono rappresentate con dei rettangoli. La larghezza di un rettangolo è proporzionale alla lunghezza di nota, e la sua posizione verticale corrisponde all'altezza di nota, con le più alte nella parte alta della griglia.
- La tastiera sulla sinistra ti permette di trovare il numero di nota esatto.
- La parte in basso è la finestra dei controller, per visualizzare e modificare diversi valori ed eventi, come la velocity (vedi a [pagina 225](#)).

Disegnare eventi nel Key Editor

Quando sposti il puntatore all'interno della finestra di visualizzazione delle note, la sua posizione di battuta viene indicata nella barra degli strumenti, e l'altezza di nota è indicata sia nella barra degli strumenti che nella tastiera di pianoforte a sinistra. Questo rende semplice trovare la nota corretta e la posizione di inserimento.



Per inserire nuove note nell'Editor Key, procedi in questo modo:

1. Seleziona lo strumento Matita.
2. Clicca sulla posizione di tempo e sull'altezza di nota desiderata.

Una nota viene inserita con le seguenti proprietà supplementari:

- Se clicchi solo una volta, la nota inserita avrà la lunghezza impostata dal menu a tendina Quant. Lungh. sulla barra degli strumenti. Puoi inserire una nota più lunga cliccando e trascinando il puntatore verso destra e tenendo premuto il pulsante del mouse. La lunghezza della nota inserita sarà sempre un multiplo del valore Quanti. Lungh. (Quantizza Lunghezza).
- Le note avranno il valore di Velocity impostato nel menu Ins. Velocity dalla barra degli strumenti. I valori di Velocity vengono visualizzati e modificati dalla finestra di visualizzazione del controller, vedi a [pagina 225](#).

Lo Snap



Lo Snap attivato dalla barra degli strumenti.

La funzione Snap ti aiuta a trovare le posizioni esatte quando effettui le operazioni di editing dall'Editor Key. Ti permette di farlo andando a restringere il movimento orizzontale e approssimando il posizionamento su determinate locazioni. Le operazioni interessate dallo snap includono lo spostamento, la duplicazione, il dimensionamento, ecc.

- Quando è selezionato il formato di visualizzazione “Misure”, il valore Quantizza sulla barra degli strumenti determina il valore di snap.
- Quando qualsiasi formato di visualizzazione basato sul tempo è selezionato nel righello, le operazioni di editing sono approssimate alla griglia visualizzata.

Selezionare e spostare gli eventi

Per selezionare eventi nell'Editor Key, procedete in questo modo:

1. Assicurati che sia selezionato lo strumento Selezione Oggetto.
Se non è selezionato, clicca sull'icona con la Freccia nella barra degli strumenti.
2. Clicca su un singolo evento per selezionarlo.
Per selezionare diversi eventi, utilizza [Shift]-click oppure clicca e trascina per fare una selezione rettangolare. Per spostare gli eventi nella finestra dell'Editor Key, procedi in questo modo:
 1. Se vuoi spostare più eventi, selezionali seguendo la procedura descritta in precedenza. Se dovrai spostare un singolo evento, non avrai bisogno di selezionarlo.
 2. Clicca su un evento con lo strumento Selezione Oggetto e trascinalo nella posizione desiderata.
Se nella barra degli strumenti avrai attivato lo snap, sarà il valore impostato a determinare la posizione esatta per gli eventi che andrai a spostare.

La quantizzazione

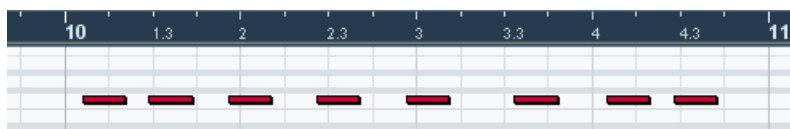
La quantizzazione è una funzione che permette di spostare automaticamente le note registrate, posizionandole in corrispondenza del valore di nota corretto.

- La quantizzazione si può applicare soltanto alle note MIDI (e non ad altri tipi di eventi).
- Nella finestra del Progetto, la quantizzazione si applica a tutte le parti selezionate, interessando tutte le note al loro interno.
- All'interno dell'Editor Key, la quantizzazione si applica a tutte le note selezionate. Se non ci sono note selezionate, tutte le note verranno interessate.

Questo è un semplice esempio che permette di seguire passo passo l'utilizzo della funzione di quantizzazione:

1. Poniamo che tu abbia registrato una serie di note dal valore di un ottavo, e che tu abbia successivamente aperto l'Editor Key per la visualizzazione.

Come mostrato in questa illustrazione, alcune note terminano leggermente al di là delle posizioni della griglia in ottavi.

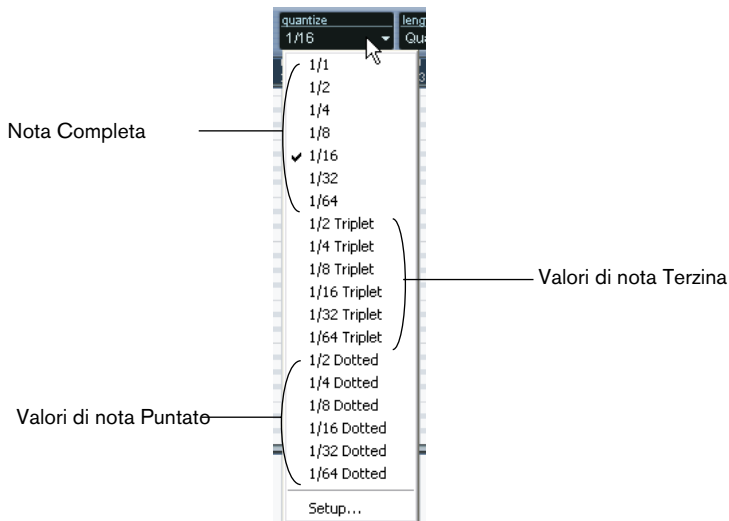


Ora hai fondamentalmente due metodi che puoi seguire:

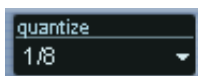
- Per quantizzare tutte le note all'interno della parte, non dovrai selezionare alcuna nota.
- Per quantizzare delle note separate all'interno della parte, dovrai selezionarle. Soltanto le note selezionate saranno quantizzate.

In questo esempio, abbiamo scelto di lasciare deselezionati tutti gli eventi di nota all'interno della parte.

2. Apri il menu a tendina Quantizza dalla barra degli strumenti. Il menu contiene tre categorie principali di valori di nota: Piena, Terzina e Puntato.

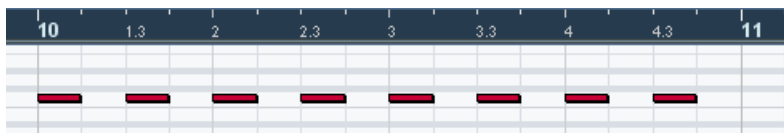


3. Per questo esempio, seleziona 1/8 di Nota Completa dal menu Quantizza.



4. Seleziona "Quantizzazione" dal menu MIDI.

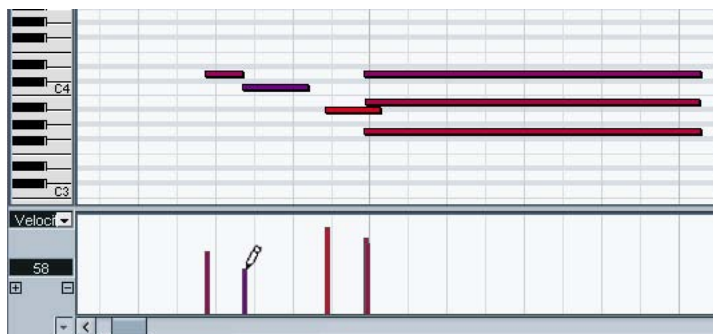
In questo modo puoi quantizzare le note MIDI in base alle impostazioni del menu a tendina Quantizza.



Editing della velocity dal display dei controller

La visualizzazione dei controller nell'Editor Key viene utilizzata per vedere e modificare i singoli valori e gli eventi. La visualizzazione del controller ti mostra un singolo evento alla volta.

- Se non vedete visualizzati i controller, cliccate con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) su qualsiasi punto dell'editor e selezionate "Create New Controller Lane" dal menu a tendina. Questo visualizza il controller alla fine della finestra Key Editor.
- Se clicchi sulla freccia a sinistra del riquadro di controller, appare un menu a tendina che ti permette di selezionare il tipo di evento da visualizzare. Per questo esempio, seleziona "Velocity".
- Quando "Velocity" è selezionato per la visualizzazione, il riquadro di controller mostra la velocity di ciascuna nota sotto forma di barra verticale.



Gli eventi di Velocity dal riquadro di visualizzazione del controller.

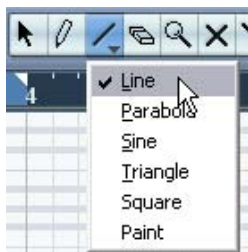
- Per cambiare la velocity di una singola nota, clicca sulla barra relativa con lo strumento Disegna, e trascina la barra verso l'alto o verso il basso. Se ci sono diverse note sulla medesima posizione, viene modificato soltanto il valore di velocity della nota selezionata. Se non è selezionata alcuna nota, verranno modificati i valori di velocity per tutte le note su quella posizione. Mentre effettui il trascinamento, il valore di velocity correntemente in uso viene mostrato sulla parte sinistra del riquadro.

- Per cambiare i valori di velocity di una serie di note, puoi disegnare direttamente una “curva di velocity” con lo strumento Disegna o utilizzare lo strumento Linea per creare una rampa di velocity.

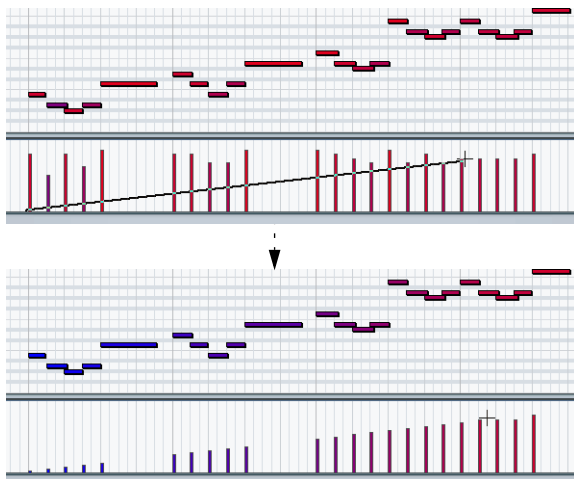
Un esempio

Nel seguente esempio andremo ad inserire una rampa di velocity utilizzando lo strumento Linea:

1. Aggiungi alcune note nel riquadro specifico con lo strumento Disegna.
2. Seleziona lo strumento Linea dal menu a tendina che appare cliccando sull'icona dello strumento Disegna.
Gli altri strumenti di questo menu vengono visti in dettaglio nel Manuale Operativo.



3. Clicca sul punto dove vuoi far iniziare la rampa, sposta il puntatore sul punto dove vuoi che la rampa termini e rilascia il pulsante del mouse. Una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato, i valori di velocity verranno scalati in base alla curva della rampa.



19

Tutorial 11: Personalizzazione

Questo tutorial

Questo capitolo vi permette di capire meglio come configurare e personalizzare Cubase SX/SL in diversi modi sulla base delle vostre preferenze personali.

Buona parte degli aspetti di Cubase SX/SL può essere personalizzata a vostro piacimento: i comandi da tastiera possono essere ridefiniti ed assegnati alle singole funzioni, l'aspetto generale del programma può essere cambiato, le singole voci possono essere nascoste nelle barre degli strumenti, così come l'elenco delle tracce e la barra di trasporto, ecc.

Questo tutorial cerca di aiutarvi nella definizione di un ambiente di lavoro adatto alle vostre esigenze. Andremo a vedere come configurare le preferenze, i comandi da tastiera, le aree di lavoro (workspace), la definizione dei modelli (template), ecc.

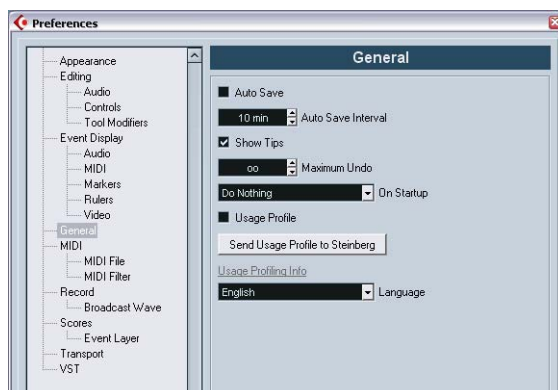
In questo modo si potrà capire quali sono i metodi migliori per adattare Cubase SX/SL alla vostra modalità di lavoro. Tuttavia, dovrete anche leggere il capitolo "Personalizzazione" del Manuale Operativo che prevede l'analisi di altre impostazioni e di altri parametri avanzati.

Impostare le preferenze

La maggior parte delle impostazioni che regolano il modo in cui il programma si adatta alle vostre esigenze si trovano nel menu Preferenze:

1. Aprite il menu File (o, se lavorate con Mac OS X, il menu Cubase SX/SL) e selezionate Preferences.

Appare il riquadro Preferences, suddiviso in una serie di pagine selezionabili dall'elenco sulla sinistra.

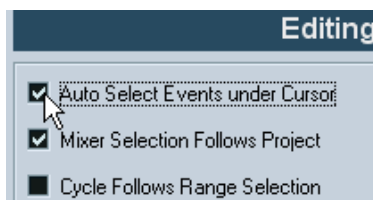


2. Selezionate la voce “Editing” dall'elenco sulla sinistra.

La voce editing contiene delle opzioni sul funzionamento del programma.

3. Attivate l'opzione “Auto Select Events under Cursor” cliccando sul suo riquadro.

Con l'opzione attivata, tutti gli eventi “toccati” dal cursore del progetto vengono selezionati automaticamente. Può essere particolarmente utile in fase di arrangiamento di un progetto, consentendovi di selezionare intere sezioni (su tutte le tracce) semplicemente spostando il cursore del progetto.



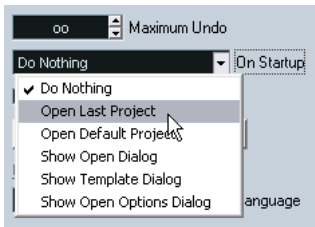
Ora, proviamo ad attivare un'altra utile opzione. Se normalmente lavorate con progetti singoli per un lungo periodo di tempo, vi potrebbe risultare utile avere un progetto che si apre automaticamente all'avvio di Cubase SX/SL:

4. Dall'elenco sulla sinistra del riquadro selezionate "General".

Le impostazioni General vengono visualizzate sulla destra. Tra le altre cose, trovate il menu a tendina "On Startup", che vi consente di specificare tutto quello che deve accadere ogni volta che avviate Cubase SX/SL.

5. Aprite il menu a tendina "On Startup" e selezionate l'opzione "Open Last Project".

Ora, avete istruito Cubase SX/SL in modo che apra l'ultimo progetto salvato ogni volta che avviate il programma.



6. Se lo desiderate, variate le altre impostazioni dal riquadro Preferences.

Per avere una descrizione delle opzioni e delle impostazioni delle pagine Preference, cliccate sul pulsante Help.

7. Una volta che avrete finito, cliccate su OK per chiudere il riquadro ed applicare le modifiche.

Le modifiche verranno salvate per tutti i progetti sui quali state lavorando.

Impostare i Comandi da tastiera

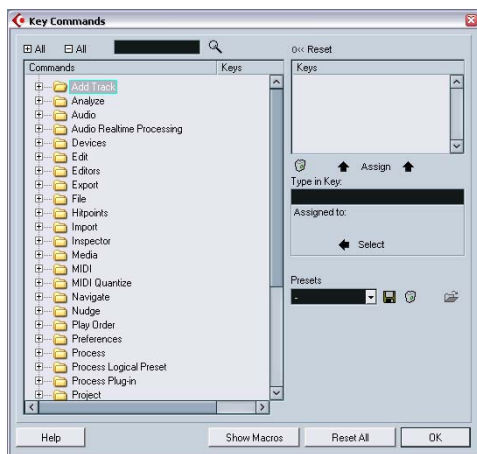
Ora, andremo ad impostare alcuni comandi da tastiera. Si tratta di scorciatoie da tastiera per le voci dei menu e per le singole funzioni, che vi permettono di richiamare determinate voci o funzioni semplicemente premendo un tasto o una combinazione di tasti. I comandi da tastiera possono essere impostati in base alle vostre esigenze, quindi se utilizzate spesso una determinata funzione vi può essere molto utile assegnare ad essa un tasto specifico. Se invece ha già un tasto assegnato di default, lo potrete cambiare a vostro piacimento.

- I comandi da tastiera di default in Cubase SX/SL sono a [pagina 247](#).

Poniamo ad esempio che utilizzate spesso il comando “Audio File” dal sotto-menu Import, e volete assegnare un comando da tastiera:

1. Dal menu File, selezionate “Key Commands...”.

Si apre il riquadro Key Commands. Sulla parte sinistra del riquadro, sono suddivise in un elenco in base alle categorie tutta una serie di funzioni, visualizzate sotto forma di cartelle. Ogni cartella contiene una serie di comandi, di voci di menu e di funzioni.

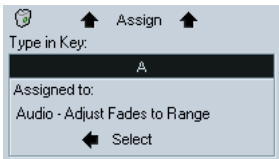


2. Volendo assegnare un comando da tastiera per “Audio File” del sotto-menu Import, e sapendo che questa voce è contenuta nel menu File, navigate sulla cartella denominata “File”.
3. Cliccate sul pulsante “+” sulla sinistra della cartella per aprirla. Potete ora vedere un elenco di voci e di funzioni contenute in essa.

- Da questo elenco, selezionate la voce “Import Audio File”.
Come potete vedere, questa funzione non ha alcun comando da tastiera assegnato di default, come evidenziato dalla colonna “Keys” vuota e dalla sezione “Keys” sull’angolo in alto a destra.

Ora, come possiamo fare per scegliere il comando da tastiera da utilizzare, che non sia quindi già utilizzato per altre funzioni? Ecco come fare:

- Cliccate sul campo “Type in Key” sulla destra.
Ora avete un cursore lampeggiante, ad indicare che potete inserire il testo.
- Provate con [A], premendo il tasto A.
Non è andata bene. Come potete vedere il testo che appare al di sotto di questo campo, il tasto A è già assegnato alla funzione “Adjust Fades to Range”.



- OK, proviamo allora con una combinazione di tasti – come [Shift]-[A]
Bene! Non è comparso il testo al di sotto del campo, quindi il comando da tastiera non è assegnato ad alcuna funzione. Ora possiamo procedere con l’assegnazione di questo comando da tastiera alla funzione “Import Audio File”.
- Di nuovo, verificate che “Import Audio File” sia selezionato nell’elenco a sinistra.
- Ora cliccate sul pulsante “Assign” al di sopra del campo di testo.
Il comando da tastiera Shift+A appare nella sezione Keys.



Abbiamo ora impostato un comando da tastiera che sarà disponibile nel programma dopo la chiusura del riquadro Key Commands.

Tuttavia, non abbiamo ancora finito, quindi aspettate a chiudere il riquadro.

Impostare una macro

Proveremo anche ad impostare una funzione macro con comandi da tastiera. Una macro è una combinazione preimpostata di diverse funzioni o comandi. Richiamando la macro potete avviare queste funzioni o comandi in una sola volta, piuttosto che avviarle manualmente una alla volta.

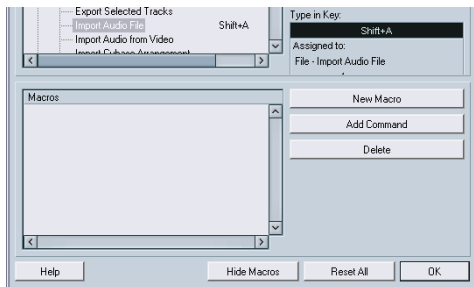
In questo esempio, andremo a creare una macro che potrà:

- Selezionare tutti gli eventi nella finestra del progetto
- Posizionare i locatori sinistro e destro in modo da comprendere la selezione.

Per farlo andremo a combinare i comandi “Select All” del menu Edit ed il comando “Locators to Selection” dal menu Transport:

1. Dal riquadro Key Commands, cliccate sul pulsante “Show Macros” sulla parte bassa del riquadro.

Le impostazioni macro vengono visualizzate ora nella parte bassa del riquadro ed il pulsante Show Macros viene rinominato in Hide Macros, ad indicare che potete chiudere la sezione macros semplicemente cliccando di nuovo sul pulsante.



2. Cliccate sul pulsante “New Macro”.
Appare una nuova macro senza nome (che potete rinominare) nell'elenco a sinistra.

Ora dobbiamo selezionare il primo comando che dovrebbe essere eseguito nella macro – il comando “Select All”:

3. Sapendo che il comando “Select All” fa parte del menu Edit, aprite la cartella Edit dall'elenco dei Commands, localizzate la voce “Select All” e cliccate su questa per selezionarla.

4. Cliccate sul pulsante “Add Command” della sezione macros.
Come potete vedere, il comando “Select All” viene aggiunto alla macro dell’elenco.
5. Ora ripetete questa procedura per selezionare la voce “Locators to Selection” dalla cartella Transport ed aggiungetela alla macro.

Ecco fatto, abbiamo ora creato una macro con due comandi. La macro sarà disponibile per una selezione immediata e per essere eseguita dal sotto-menu delle macro alla fine del menu Edit.

Se lo desiderate, potete anche assegnare un comando da tastiera alla macro, selezionando la macro nell’elenco Commands ed assegnando un comando da tastiera come visto in precedenza. Ma non subito! Quello che faremo ora è salvare le impostazioni dei comandi da tastiera modificati, con anche le impostazioni macro, come preset per un eventuale “recall” istantaneo successivo.

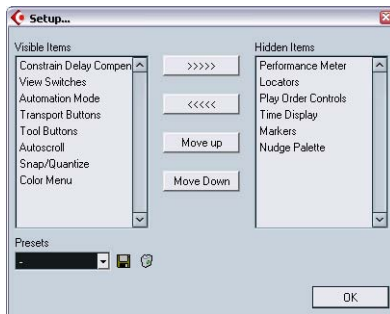
Cambiare l’aspetto della toolbar

In Cubase SX/SL potete cambiare i contenuti e l’aspetto di diverse sezioni e pannelli, compresa la barra di Trasporto, le barre degli strumenti della finestra di Progetto, gli editor, ed i controlli di traccia dalla lista delle Tracce. Le modifiche che potete fare includono la possibilità di nascondere dalla visualizzazione dei controlli indesiderati e le impostazioni, così come la possibilità di variare l’ordine delle voci sui pannelli.

Di seguito proveremo a personalizzare la barra degli strumenti nella finestra del Progetto. Come potrete vedere, questa può mostrare una serie di impostazioni e di controlli – potreste non aver bisogno di tutte le voci mostrate di default, o potreste aver bisogno di nuove voci non presenti di default. Proveremo anche a cambiare le posizioni delle voci sulla barra degli strumenti.

1. Verificate che la finestra del Progetto sia visibile – potreste voler massimizzare la finestra in modo che sia possibile visualizzare tutte le voci presenti sulla toolbar.
2. Fate click con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) su un qualsiasi punto della toolbar.
Appare un menu a tendina. La metà superiore del menu riporta tutti gli elementi che possono essere mostrati o nascosti sulla toolbar.

3. Provate ad attivare la voce “Performance Meter”.
Il segno di spunta a fianco di un elemento significa che questo è visibile sulla toolbar. Come potete vedere, il menu si chiude ed un indicatore di performance in miniatura appare sulla sinistra della toolbar.
4. Aprite nuovamente il menu a tendina.
Le voci sulla metà bassa del menu sono dei preset, che vi consentono di selezionare rapidamente dei setup di toolbar alternativi. E' possibile anche memorizzare i vostri preset personali, per un recall istantaneo:
5. Selezionate “Setup...” dal menu a tendina.
Si apre un riquadro.



In questo riquadro potete decidere quali elementi devono essere mostrati e nascosti, selezionandoli e spostandoli da colonna a colonna usando i pulsanti delle frecce. La colonna di sinistra mostra le voci attualmente visibili, e la colonna di destra le voci attualmente nascoste sulla toolbar. Come potete vedere, diverse voci sono nascoste di default (elencate nella colonna di destra).

Potete anche configurare da qui il layout della toolbar, spostando elementi con i pulsanti Move Up e Move Down. Proviamo a spostare i pulsanti di tool sulla sinistra della barra degli strumenti:

6. Cliccate sulla voce Tool Buttons per selezionarla nell'elenco a sinistra.
7. Cliccate sul pulsante Move Up.
La voce Tool Buttons viene spostata verso l'alto nell'elenco ed i pulsanti tool vengono spostati a sinistra sulla toolbar. Appaiono ora sulla sinistra dei pulsanti transport.

Memorizziamo questo setup come preset:

8. Cliccate sul pulsante del disco dal menu a tendina Presets.
Appare un riquadro di testo, che vi consente di rinominare la configurazione attuale.

9. Inserite il nome e cliccate su OK.

Il preset salvato appare nel campo Presets. Potrete ora selezionare questa configurazione salvata in qualsiasi momento dal menu a tendina Presets di questo riquadro, o direttamente dal menu a tendina ottenuto facendo click con il tasto destro del mouse o [Ctrl]-click (Mac) sulla barra degli strumenti.

- Potete personalizzare le barre degli strumenti presenti negli editor così come la barra di Trasporto e l'elenco delle tracce con una procedura simile.

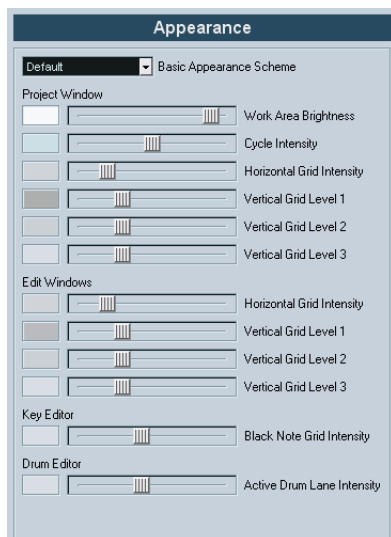
Fate riferimento al Manuale Operativo.

Ora abbiamo terminato, quindi chiudete pure il riquadro ed andiamo avanti.

Cambiare l'aspetto del programma

Non soltanto potete riordinare i singoli elementi ed i controlli, potete anche modificare l'aspetto globale del programma a vostro piacimento:

1. Aprite il riquadro Preferences dal menu File (Windows) o Cubase SX/SL (Mac OS X).
2. Selezionate la pagina Appearance.



3. Provate a selezionare un altro schema Basic Appearance Scheme dal menu a tendina nella parte alta della pagina.
4. Cliccate su Apply per applicare le modifiche.
5. Provate a variare i cursori intensity.
Questi determinano la luminosità e il contrasto della griglia nella finestra del Progetto e negli editor. Di nuovo, dovrete cliccare su Apply per applicare le modifiche.
6. Quando avrete scelto un aspetto di vostro gusto, cliccate su OK per chiudere il riquadro ed applicare le modifiche.

Applicare i colori alle tracce

Potete utilizzare degli schemi di colori per una panoramica semplificata di alcune tracce ed eventi nella finestra del Progetto. L'applicazione dei colori è suddivisa in due modalità: i colori delle tracce ed i colori degli eventi.

- Il colore di una traccia si riflette sull'Inspector, sull'elenco delle tracce, sul canale corrispondente del Mixer ed in tutte le parti e tutti gli eventi per la traccia nella visualizzazione dell'evento. I colori della traccia possono essere attivati o disattivati globalmente.
- I colori dell'evento si riflettono sulle parti e sugli eventi nella visualizzazione dell'evento e sono indipendenti dai colori della traccia. Un evento colore applicato "sovrascrive" il colore della traccia, se vengono usati entrambi.

Per applicare un colore ad una traccia, procedete in questo modo:

1. Verificate che l'Inspector sia visibile sulla sinistra dell'elenco delle tracce.



Cliccate qui per mostrare l'Inspector.

2. Potete attivare i colori delle tracce cliccando sulla striscia di colore sulla parte alta dell'elenco delle tracce.



Nell'Inspector, la barra con il nome della traccia sulla parte alta diventa grigio chiaro e viene aggiunto nell'elenco delle tracce un campo (grigio chiaro) sulla sinistra degli indicatori di attività in uscita. Appare una piccola freccia sulla destra della barra con il nome della traccia.

Cliccate qui per la palette dei colori.



3. Cliccate sulla freccia per aprire la palette dei colori.
Questa palette di colore può essere modificata dal riquadro Event Color.



4. Prendete un colore per applicarlo sulla traccia selezionata.



- Come potete vedere, il colore scelto per la traccia si riflette sulla barra del titolo dell'Inspector, nel campo vicino all'indicatore di attività in uscita dell'elenco tracce ed in qualsiasi parte o evento sulla traccia selezionato.

- Se aprite il Mixer, il colore della traccia si riflette sul campo al di sotto dell'indicatore per il canale corrispondente.
Potete anche impostare il colore della traccia dal Mixer cliccando in questo campo.



Colorare le parti e gli eventi

Esiste uno strumento Colore (l'icona con il barattolo di vernice) sulla toolbar della finestra del progetto, che può essere usato per colorare le parti e gli eventi.

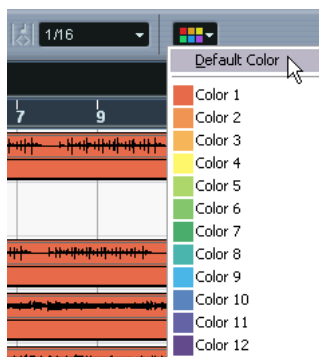


Lo strumento Colore.

Al di sotto del tool Colore c'è una piccola striscia. Cliccate su questa per aprire la palette di colori standard. Se fate doppio click su questa striscia si apre il riquadro Event Color, da dove potete definire dei nuovi colori per la palette standard, aggiungere altri colori, ecc.

- Per colorare uno o più eventi selezionati, selezionate lo strumento Colore, scegliete un colore dalla palette e cliccate su un evento.
Il colore viene applicato a tutti gli eventi selezionati e sovrascrive il colore della traccia (se utilizzato).

- Se premete [Alt]/[Option] il cursore del tool Colore diventa una pipetta, che può essere usata per selezionare un colore cliccando su una parte/evento.
- Un modo alternativo per colorare delle parti o degli eventi è quello di selezionarli, e quindi prendere un colore dal selettore Color sulla toolbar.



Creare un template

Se lavorate spesso su Progetti dello stesso tipo, potrebbe essere una buona idea quella di impostare un layout di tracce e salvarlo come template. In questo modo, potete selezionare il template salvato dal riquadro New Project ogni volta che create un nuovo progetto, e partire con il vostro layout e le vostre impostazioni preferite.

Poniamo ad esempio che vogliate di norma 16 tracce audio e 16 tracce MIDI a vostra disposizione, e che utilizzate un'interfaccia audio con 4 ingressi e 4 uscite, che utilizzate come coppia di ingressi/uscite stereo. Potreste impostare le cose in questo modo:

Creare un nuovo progetto vuoto

1. Selezionate New Project dal menu File.
Non importa quale cartella di Progetto selezionate.
2. Dal menu Project selezionate "Project Setup...".
Si apre il riquadro Project Setup.

3. Variate le impostazioni in base alle vostre esigenze e cliccate su OK. Queste impostazioni includono la frequenza di campionamento, il formato di registrazione (risoluzione), il formato di visualizzazione, il frame rate, ecc.

Impostare una tipica configurazione di bus

1. Aprite la finestra VST Connections dal menu Devices.
2. Selezionate la scheda Outputs e cliccate sul pulsante Add Bus. Appare un riquadro.
3. Selezionate "Stereo" e cliccate su OK. Dovreste avere ora due bus di uscite stereo separate.
4. Usate la colonna ASIO Device Port per selezionare le uscite audio desiderate per il vostro hardware audio per i due bus stereo di uscita.
5. Cliccate sulla scheda Inputs ed impostate allo stesso modo i bus di ingresso.
6. Chiudete la finestra VST Connections.

Aggiungere tracce

Iniziate con le tracce audio – poniamo ad esempio che abbiate bisogno di 8 tracce stereo e di 8 tracce mono:

1. Fate click con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) su un qualsiasi punto dell'elenco delle tracce e selezionate "Add Multiple Tracks..." dal menu a tendina che appare. Appare un riquadro, che vi consente di specificare il tipo delle tracce, la configurazione ed una serie di tracce.
2. Impostate "Track" su Audio, "Configuration" su Stereo e "Count" su 8. Cliccate su OK. Vengono aggiunte in questo modo otto tracce audio stereo al progetto.
3. Ripetete questa procedura ma impostate "Configuration" su Mono. Vengono aggiunte otto tracce audio mono.
 - Di default, tutte le tracce audio sono assegnate da/verso il primo bus di uscite/ingressi – se volete cambiare l'assegnazione potete farlo dai menu a tendina "in:" e "out:" dell'Inspector o del Mixer. Per cambiare l'ingresso o l'uscita di una serie di tracce in una sola volta, selezionate le tracce con [Shift]-click sull'elenco delle tracce, premete [Alt]/[Option] e cambiate l'assegnazione dall'Inspector. Così cambiate l'impostazione per tutte le tracce selezionate.

Ora è il turno delle tracce MIDI.

4. Usate di nuovo la funzione “Add Multiple Tracks”, ma impostate “Track” su MIDI e “Count” su 16.
5. Se dovete cambiare l’assegnazione di uscita per le tracce MIDI, usate la colonna “out:” dall’elenco delle Tracce o dall’Inspector.
Per cambiare l’assegnazione per tutte le tracce MIDI, premete [Ctrl]/[Command] e cambiate l’impostazione per una traccia.

C’è ora una serie di tracce nella finestra del Progetto – vi può essere utile per mettere tutte le tracce MIDI in una cartella:
6. Fate click con il tasto destro del mouse (Win) o [Ctrl]-click (Mac) sull’elenco delle tracce e selezionate “Add Folder Track”.
Appare una nuova traccia folder. Questo tipo di traccia è semplicemente un “contenitore” per altre tracce, che vi aiuta a gestire e ad organizzare l’elenco delle tracce.
7. Selezionate tutte le tracce MIDI facendo [Shift]-click.
8. Cliccate su una delle tracce MIDI e trascinatela nella traccia Folder.
Una freccia verde indica che state per spostare la (o le) tracce nella cartella.
9. Rilasciate il pulsante del mouse.
Ora tutte le tracce MIDI vengono posizionate all’interno della cartella.
10. Se lo desiderate, “chiudete” la cartella cliccando sul segno meno sulla parte sinistra dell’elenco delle tracce.
In questo modo nascondete dalla visualizzazione tutte le tracce MIDI.

Potreste aggiungere altre tracce ed effettuare delle impostazioni per queste allo stesso modo – potreste ad esempio volere una traccia Marker, delle tracce Gruppo per i canali o una traccia per alcuni effetti in mandata (le tracce FX Channel).

Impostare il vostro ambiente di lavoro

Prima di salvare il template, dovrete posizionare le finestre nel modo da voi preferito. Potreste voler nascondere dalla vista delle finestre che non volete visualizzare, posizionare la barra di Trasporto, massimizzare la finestra del Progetto, ecc. Le finestre aperte e le loro posizioni verranno incluse nel template.

Salvare il template

Per creare il template, aprite il menu File e selezionate “Save as Template...”. Appare un riquadro, che vi chiede di dare un nome al template. Questo può essere un nome descrittivo come “Produzione Audio/MIDI”.

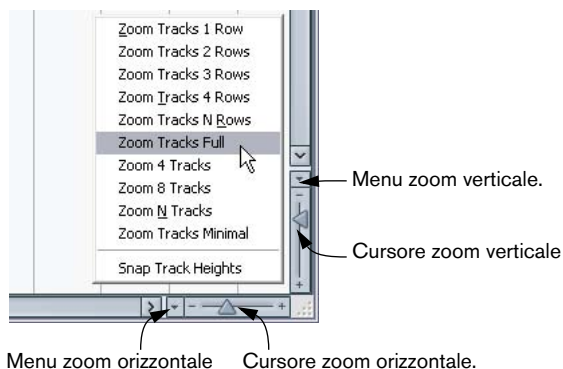
- Se ora selezionate “New Project” dal menu File, il vostro template sarà elencato nel riquadro che appare. Selezionandolo creerete un nuovo progetto con il layout di traccia che avete creato.

Impostate i preset di Zoom

Quando lavorate nella finestra del Progetto e con gli editor, avrete normalmente bisogno di effettuare degli ingrandimenti con zoom in e zoom out. Dalla finestra del progetto, l'ingrandimento può essere fatto con i cursori di ingrandimento sulla destra, con il sotto-menu Zoom del menu Edit o con lo tool lente di ingrandimento (vedete a [pagina 74](#) per ulteriori informazioni sulla funzione di ingrandimento).

I preset di ingrandimento sono molto utili per passare tra differenti impostazioni di zoom. In questo esempio imposteremo due preset: uno che visualizza l'intero progetto per avere una buona panoramica, e uno con un fattore di zoom elevato per un editing dettagliato. Continueremo a lavorare con il layout di traccia impostato per il template.

1. Localizzate il cursore di zoom verticale nell'angolo in basso a sinistra della finestra del progetto.
Sotto al cursore c'è un piccolo pulsante con una freccia che apre il menu relativo.



2. Aprite il menu di zoom verticale e selezionate l'opzione "Zoom Tracks Full".
Il progetto viene ingrandito verticalmente in modo che le otto tracce aggiunte in precedenza occupino ora l'intera finestra del progetto. In questo modo, abbiamo ottenuto un layout particolarmente compatto.
3. Usate il cursore di zoom orizzontale per impostare un ingrandimento orizzontale adatto.
Controllate in base alle impostazioni dei righelli quanta parte del progetto resti visibile in base ai differenti fattori di zoom.

4. Quando avrete trovato un'impostazione di vostro piacimento, aprite il menu di zoom orizzontale e selezionate "Add".
Appare un riquadro che vi consente di inserire un nome per il preset, ad esempio "Panoramica".
5. Cliccate su OK per salvare il preset di zoom.
Questo sarà ora disponibile sul menu di zoom orizzontale, dal quale potrete successivamente selezionarlo ed applicarlo.
6. Usate i cursori di ingrandimento verticale e orizzontale per avere una visualizzazione più dettagliata, e ripetete la procedura di salvataggio del fattore di zoom come preset.
Il preset potrebbe essere nominato ora "In dettaglio".

Ora vi sarà possibile passare tra questi due fattori di zoom semplicemente selezionando il preset corrispondente dal menu zoom.

Impostare le aree di lavoro

L'ultimo obiettivo di questo tutorial è quello di definire delle aree lavoro (workspace). Un'area lavoro è una particolare configurazione di finestre con le loro proprietà specifiche: dimensioni, posizioni, ecc. In questo modo è possibile passare rapidamente tra diverse modalità di lavoro.

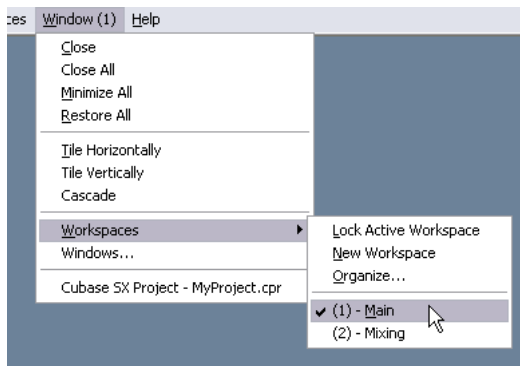
Nell'esempio che segue, lavoreremo con due aree lavoro: la principale (Main) di default, con la finestra e il browser del progetto visualizzati, e l'area di lavoro per il missaggio, con il Mixer e la finestra VST Performance visualizzate.

1. Iniziamo ad aprire il browser del progetto, che vi permette di visualizzare e modificare gli eventi di un progetto sotto forma di elenco.
Si può aprire dal menu Progetto.
2. Ora affiancate la finestra del progetto e il browser, in modo che occupino tutta la schermata senza sovrapporsi.
Se utilizzate Cubase SX/SL per Windows, potete farlo direttamente dal menu Window con la voce relativa "Tile Horizontally" ("Affianca le finestre orizzontalmente").

Probabilmente vorrete anche spostare la barra di trasporto in modo che non vada ad inficiare su una corretta visualizzazione globale.

OK, in questo modo abbiamo creato il workspace principale per le fasi di editing. Andiamo ora a creare un'area lavoro per il missaggio:

3. Dal sotto-menu Workspaces del menu Window, selezionate "New Workspace" ed inserite il nome prescelto per il workspace (Mix, ecc.). Il numero tra parentesi visualizzato a fianco del nome di menu Window indica che è attivo attualmente un Workspace differente.
4. Chiudete il browser del progetto, riducete al minimo la finestra del progetto ed aprite il Mixer e la finestra VST Performance dal menu Devices.
5. Ridimensionate le finestre come preferite ed adattandole al meglio.
Ora vi sarà possibile passare rapidamente tra i due workspace:
6. Aprite il menu Window e visualizzate il sotto-menu Workspaces. Entrambi i workspace sono elencati alla fine del menu.



7. Selezionate "Main".

Il mixer e la finestra VST Performance sono chiusi, il browser del progetto viene aperto e la finestra del progetto visualizzata con le finestre che istantaneamente vengono collocate nel modo in cui le avevate impostate. E' possibile anche passare tra i diversi workspace usando i comandi da tastiera.

Si conclude così questo tutorial!

20

**Scorciatoie & comandi da
tastiera**

Questo capitolo

La maggior parte dei menu di Cubase SX/SL ha delle scorciatoie da tastiera per accedere rapidamente ad alcune voci degli stessi menu. In aggiunta, ci sono molte altre funzioni di Cubase SX/SL che possono essere effettuate tramite i comandi da tastiera. Questi sono tutti predefiniti, ma puoi ridefinirli a tuo piacimento (vedi il capitolo “Comandi da tastiera” nel Manuale Operativo).

I comandi da tastiera di default

Di seguito, trovi l'elenco dei comandi da tastiera suddiviso per categoria.

- Come già visto a pagina 12, i tasti funzione sono riportati come: [Tasto Funzione Win]/[Tasto Funzione Mac]. Ad esempio, “[Ctrl]/[Command]+N” nell'elenco di seguito riportato, vuol dire “premi [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premi N”.

Categoria Audio

Funzione	Comandi da tastiera
Sposta i Cursori nella Selezione	[A]
Dissolvenza incrociata	[X]
Trova nel Pool l'elemento selezionato	[Ctrl]/[Command]+[F]

Categoria Dispositivi (Device)

Funzione	Comandi da tastiera
Mixer	[F3]
Video	[F8]
VST Connections	[F4]
VST Instruments	[F11]
VST Performance	[F12]

Categoria Edit

Funzione	Comandi da tastiera
Autoscroll	[F]
Copia	[Ctrl]/[Command]+[C]
Taglia	[Ctrl]/[Command]+[X]
Taglia Tempo	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[X]
Cancella	[Canc] o [Backspace]
Elimina Tempo	[Shift]+[Backspace]
Duplica	[Ctrl]/[Command]+[D]
Edit In-place	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[I]
Gruppo	[Ctrl]/[Command]+[G]
Inserisci Silenzio	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[E]
Lato Sinistro della Selezione sul cursore	[E]
Blocca	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[L]
Sposta cursore di inserzione a inizio parte	[O]
Sposta sul cursore	[Ctrl]/[Command]+[L]
Mute	[M]
Mute Eventi	[Shift]+[M]
Mute/Unmute Oggetti	[Alt]/[Option]+[M]
Apri Editor di Default	[Ctrl]/[Command]+[E]
Apri Score Editor	[Ctrl]/[Command]+[R]
Apri/Chiudi Editor	[Invio]
Incolla	[Ctrl]/[Command]+[V]
Incolla all'Origine	[Alt]/[Option]+[V]
Incolla Tempo	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[V]
Abilita la Registrazione	[R]
Redo	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[Z]
Ripeti	[Ctrl]/[Command]+[K]
Lato Destro della Selezione sul cursore	[D]

Funzione	Comandi da tastiera
Seleziona Tutto	[Ctrl]/[Command]+[A]
Annulla Selezione	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[A]
Snap On/Off	[J]
Solo	[S]
Dividi al Cursore	[Alt]/[Option]+[X]
Separa Intervallo	[Shift]+[X]
Undo	[Ctrl]/[Command]+[Z]
Rimuovi Gruppo	[Ctrl]/[Command]+[U]
Sblocca	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[U]
Togli gli Oggetti in Mute	[Shift]+[U]

Categoria Editor

Funzione	Comandi da tastiera
Mostra/Nascondi Informazioni	[Ctrl]/[Command]+[I]
Mostra/Nascondi Inspector	[Alt]/[Option]+[I]
Mostra/Nascondi Vista d'Insieme	[Alt]/[Option]+[O]

Categoria File

Funzione	Comandi da tastiera
Chiudi	[Ctrl]/[Command]+[W]
Nuovo Progetto	[Ctrl]/[Command]+[N]
Apri	[Ctrl]/[Command]+[O]
Esci	[Ctrl]/[Command]+[Q]
Salva	[Ctrl]/[Command]+[S]
Salva Come	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[S]
Salva Nuova Versione	[Ctrl]/[Command]+[Alt]/[Option]+[S]

Categoria MIDI

Funzione	Comandi da tastiera
Quantizza	[Q]

Categoria Macro

Funzione	Comandi da tastiera
Esporta Eventi (Bounce)	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[B]
Esporta selezione su traccia(e) selezionate	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[T]
Render VSTi	[Ctrl]/[Command]+[Shift]+[R]
Skip range playback	[Ctrl]/[Command]+[Enter]

Categoria Navigazione

Funzione	Comandi da tastiera
Espandi/Annulla la selezione nel Progetto finestra in basso	[Shift]+[Freccia Giù]
Sposta evento selezionato nel Key Editor 1 ottava sotto	
Espandi/Annulla la selezione nel Progetto finestra/Key Editor a sinistra	[Shift]+[Freccia Sinistra]
Espandi/Annulla la selezione nel Progetto finestra/Key Editor a destra	[Shift]+[Freccia Destra]
Espandi/Annulla la selezione nel Progetto finestra in alto	[Shift]+[Freccia Su]
Sposta evento selezionato nel Key Editor 1 ottava sopra	
Seleziona il prossimo nella finestra di Pro-getto (Giù) Sposta evento selezionato nel Key Editor 1 semitono sotto	[Freccia Giù]
Seleziona il prossimo nella finestra di Pro-getto /Key Editor (Sinistra)	[Freccia Sinistra]
Seleziona il prossimo nella finestra di Pro-getto/Key Editor (Destra)	[Freccia Destra]

Funzione	Comandi da tastiera
Seleziona il prossimo nella finestra di Pro- getto (Su)	[Freccia Su]
Sposta evento selezionato nel Key Editor 1 semitono sopra	

Categoria Nudge (Smussa)

Funzione	Comandi da tastiera
Smussa Fine a sinistra	[Alt]/[Option]+[Shift]+[Freccia Sinistra]
Smussa Fine a destra	[Alt]/[Option]+[Shift]+[Freccia Destra]
Smussa Sinistra	[Ctrl]/[Command]+[Freccia Sinistra]
Smussa Destra	[Ctrl]/[Command]+[Freccia Destra]
Smussa Inizio a sinistra	[Alt]/[Option]+[Freccia Sinistra]
Smussa Inizio a destra	[Alt]/[Option]+[Freccia Destra]

Categoria Progetto

Funzione	Comandi da tastiera
Apri Browser	[Ctrl]/[Command]+[B]
Apri Markers	[Ctrl]/[Command]+[M]
Apri Traccia Tempo	[Ctrl]/[Command]+[T]
Apri Pool	[Ctrl]/[Command]+[P]
Setup	[Shift]+[S]
Mostra/Nascondi Colori Traccia	[Shift]+[C]

Categoria Strumenti (Tool)

Funzione	Comandi da tastiera
Strumento Elimina	[5]
Strumento Disegna	[8]
Strumento Incolla	[4]
Strumento Mute	[7]
Strumento Successivo	[F10]
Strumento Riproduzione	[9]
Strumento Precedente	[F9]
Strumento Intervallo	[2]
Strumento Selezione	[1]
Strumento Separa	[3]

Funzione	Comandi da tastiera
Seleziona Info Strumento	[Alt]/[Option]+[1]
Strumento Ingrandimento	[6]

Categoria Trasporto

Funzione	Comandi da tastiera
AutoPunch In	[I]
AutoPunch Out	[O]
Ciclo	Tastierino [/]
Avanti Veloce	[Shift]+Tastierino [+]
Riavvolgi veloce	[Shift]+Tastierino [-]
Avanti	Tastierino [+]
Inserisci Locatore Sinistro	[Shift]+[L]
Inserisci Position	[Shift]+[P]
Inserisci Locatore Destro	[Shift]+[R]
Inserisci Tempo	[Shift]+[T]
Inserisci Marker	[Insert]/[Help]
Individua Evento Successivo	[N]
Individua Marker Successivo	[Shift]+[N]
Individua Evento Precedente	[B]
Individua Marker Precedente	[Shift]+[B]
Individua Selezione	[L]
Locatori sulla Selezione	[P]
Selezione in Loop	[Shift]+[G]
Metronomo Attivo	[C]
Sposta in Basso	[Ctrl]/[Command]+Tastierino [-]
Sposta in Alto	[Ctrl]/[Command]+Tastierino [+]
Barra di Trasporto	[F2]
Riproduci Selezione	[Alt]/[Option]+[Spazio]

Funzione	Comandi da tastiera
Richiamare Marker Ciclo da 1 a 9	[Shift]+Tastierino [1] fino a Tastierino [9]
Registra	Tastierino [*]
Registrazione Retrospettiva	[Shift]+Tastierino [*]
Ritorna a Zero	Tastierino [.] o Tastierino [,]
Riavvolgi	Tastierino [-]
Imposta Locatore Sinistro	[Ctrl]/[Command]+Tastierino [1]
Imposta Marker 1	[Ctrl]/[Command]+[1]
Imposta Marker 2	[Ctrl]/[Command]+[2]
Imposta Marker da 3 a 9	[Ctrl]/[Command]+Tastierino [3] fino a [9] o [Ctrl]/[Command]+ [3] fino a [9]
Imposta Locatore Destro	[Ctrl]/[Command]+Tastierino [2]
Start	[Invio]
Start/Stop	[Spazio]
Stop	Tastierino [0]
Sync Online	[T]
Sul Locatore Sinistro	Tastierino [1]
Su Marker 1	[Shift]+[1]
Su Marker 2	[Shift]+[2]
Su Marker da 3 a 9	Tastierino [3] fino a [9] o [Shift]+[3] to [9]
Su Locatore Destro	Tastierino [2]

Categoria Ingrandimento (Zoom)

Funzione	Comandi da tastiera
Massimo Ingrandimento - Zoom Full	[Shift]+[F]
Aumenta Ingrandimento - Zoom In	[H]
Aumenta Ingrandimento Tracce	[Alt]/[Option]+[Freccia Giù]
Riduci Ingrandimento - Zoom Out	[G]
Riduci Ingrandimento Tracce	[Alt]/[Option]+[Freccia Su] o [Ctrl]/[Command]+[Freccia Su]
Ingrandisci sull'Evento	[Shift]+[E]
Ingrandisci Selezione	[Alt]/[Option]+[S]
Ingrandimento Tracce Selezionate	[Z] o [Ctrl]/[Command]+[Freccia Giù]

Indice Analitico

A

- Aggiungi Bus 154
- Aggiungi Child Bus 155
- Aggiungi Tracce Multiple 241
- Aggiungi Traccia 106
- All MIDI Inputs 50
- Alt/Option - Tasto 13
- Apple Help 12
- ASIO 2.0 46
- ASIO Device Port 154
- ASIO Direct Monitoring 46
- ASIO DirectX driver
 - Impostazioni 43
 - Info 19
- ASIO driver
 - Info 18
 - Installazione 20
- ASIO Multimedia driver
 - Impostazioni 44
 - Info 19
- Attiva Progetto - pulsante 133
- Audio
 - Canali 61
 - Clip 60
 - Eventi 60
 - Parti 61
 - Tracce 61
- Audio - Dimensioni Buffer 55
- Audio - Cartella 59
- Audio Hardware
 - Connessioni 36
 - Installazione (Mac) 31
 - Installazione (Windows) 20
 - Requisiti (Mac) 30
 - Requisiti (Windows) 18
 - Setup applicazione 40
- Audio - Ingressi 107
- Audition Bus 109
- Automazione 147

C

- Canali 61
- Chiave di protezione hardware
 - Mac 31
 - Windows 20
- Child Bus 155
- chn - impostazioni 124
- Clipping - Indicatore 112
- Clip
 - Audio 60
 - Video 62
- Comandi da tastiera - Convenzioni 13
- Comandi da tastiera
 - Assegnazione 231
 - Elenco comandi di default 248
 - Macro 233
- Computer - Requisiti
 - Mac 29
 - Windows 17
- Connessioni
 - Audio 36
 - MIDI 47
- Core Audio - Driver 30
- cpr file 59
- Ctrl/Command - Tasto 13
- Cut - Taglia 214
- Cycle - Ciclo 119

D

- Default MIDI input/output 51
- Deframmentazione
 - Mac 32
 - Windows 22
- Device - Pannello 78
- DirectX driver 19

E

- Edit History - Finestra Storia di

- Edit80
- Edits - Cartella 59
- Effetti
 - Applicazione 216
 - Effetti in Insert (Audio) 145
 - Effetti in Send (Audio) 141
- EQ 137
- Eraser - Strumento Cancella 172
- Eventi
 - Audio 60
 - Cancellare 172
 - Copiare 171
 - Dividere 173
 - MIDI 62
 - Mute 172
 - Ridimensionare 174
 - Spostare 170
- Expert Settings - Impostazioni
 - Avanzate 55
- Export Audio Mixdown 163
- External Effects - Impostazioni 38

F

- Fade-in 175
- Forbici - Strumento 173
- Freccia - Strumento 170

G

- Griglia 170

H

- Hard disk
 - Considerazioni 54
 - Mac 29
 - Windows 17
- Help - Aiuto 12
- History - Storia 80
- HTML Help - Guida in linea 12

I

- Images - Cartella 59
- Ingrandimento - Strumento 74
- Input bus 107
- Input - Livello 39, 110
- Input - Porte 44
- Insert - Effetti (Audio) 145
- Installazione
 - Mac 32
 - Windows 22

K

- Key Editor
 - Apertura 220
 - Disegnare eventi 221
 - Spostare eventi 222
 - Selezionare eventi 222

L

- Latenza 53
- Livello - Indicatori 111
- LFE 161
- Libreria 152
- Local On/Off 48

M

- Mac OS X driver 30
- Macro 233
- Maximum Undo 79
- Memoria - Requisiti
 - Mac 29
 - Windows 17
- Menu 64
- MIDI - Canale 124
- MIDI - Eventi 62
- MIDI input
 - Impostazione di default 51
 - Selezione per tracce 123

- MIDI - Interfaccia
 - Connessione 47
 - Installazione (Mac) 31
 - Installazione (Windows) 22
- MIDI - Parti 62
- MIDI - Porte
 - Default 51
 - Impostazione 50
- MIDI - Registrazione 126
- MIDI Thru 122
- MIDI Thru Attivo 48
- MIDI - Uscita 124
- Mixer 134
- Monitor (Tracce MIDI) 186
- Monitoring
 - Impostazioni 115
 - Info 46
- Mostra Pannello 78
- Mouse a due tasti (Mac) 30
- Mouse - Suggerimenti 30
- Multimedia - Driver 19
- Musical mode
 - Impostare i loop su 197
- Mute 136
- Mute - Strumento 172

N

- npl file 152

O

- Offline Process History - Storia del Processing Offline 79, 217
- Option/Alt - Tasto 13
- Ottimizzazione dell'Hard Disk
 - Mac 32
 - Windows 22
- Output - Bus 107
- Output - Porte 44

P

- Pan
 - Impostazione nel mixer 135
 - Surround 157
- Parti
 - Audio 61
 - MIDI 62
- Paste - Incolla 214
- Play Order List
 - Creazione 207
- Play Order - Parti
 - Creazione 204
- Play Order - Traccia
 - Aggiungere 203
- Plug-in - Tracce automazione 190
- Plug-in
 - Applicare 216
 - Effetti Insert (Audio) 145
 - Effetti Send (Audio) 141
- Pop-up - Menu a tendina 64
- Posizione - Valori 68
- Processamento - Funzioni 215
- Program Change 125
- Progetto
 - Creare nuovo 105
 - Formato 58
- Progetto - Cartella 59

Q

- Quantizzazione 223
- Quick menu - Menu rapido 65

R

- RAM
 - Mac 29
 - Windows 17
- Range Selection - Strumento 213
- Record Enable - Abilita Registrazione 114

Registrazione - Livelli 39
Redo - Ripristina 79, 173
Righello - Ingrandimento 75
Rilascia ASIO Driver in
 Background 42
Ripeti 171

S

Salva come Modello 240
Scorrimento - Barre 73
Seleziona Tutto 171
Selezione Oggetti 72
Send - Mandate Effetti (Audio)
 141
Show Tips 67
Slider mode 71
Snap
 Editor MIDI 222
 Finestra del Progetto 170
Solo
 Mixer 136
 Elenco Tracce 183
Surround - Impostazioni 38
Surround - Missaggio 150
Surround Pan 157

T

Template - Modelli 240
Tips 67
Toolbox 67
Tool 66
Traccia - Parametri 128
Tracce
 Audio 61
 MIDI 62
 Video 62
Transport Bar - Barra di Trasporto
 Definizione 234
 Panoramica 85

Trasposizione 128

U

Undo 79, 173

V

Velocity 225
Video
 Clip 62
 Eventi 62
 Traccia 62
Video - Impostazioni 52
VST Audiobay 41
VST Connections
 Input 107
 Output 154
VST porte input 44
VST Instrument
 Assegnare tracce a 181
 Attivazione 179
 Automazione 190
 Editing 188
 Riproduzione 185
VST Porte di Uscita 44
VU meter 111

W

Window - Menu 76
Workspaces - AreeLavoro 244

Z

Zoom - cursori 73
Zoom - preset 243
Zoom - sottomenu 74

