

Riferimento dei Menu



# CUBASE ESSENTIAL<sub>5</sub>

Personal Music Production System



Cristina Bachmann, Marion Bröer, Heiko Bischoff, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Traduzione di Filippo Manfredi

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

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista è un marchio registrato o un marchio Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o nelle altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati.

Data di pubblicazione: 30 Giugno 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tutti i diritti riservati.

**Riferimento dei Menu**

## Introduzione

Questo manuale riporta un elenco di tutte le principali voci di menu di Cubase Essential, da usare come riferimento rapido. Per ulteriori informazioni consultare il Manuale Operativo.

## Menu Cubase Essential (solo Mac OS X)

### Info su Cubase Essential

Apri una finestra di dialogo contenente informazioni sulla versione di Cubase Essential ecc.

### Preferenze...

La finestra di dialogo Preferenze contiene diverse pagine, al cui interno si trovano impostazioni e opzioni che agiscono ad esempio sul comportamento generale del programma. Per accedere alle pagine, selezionare le voci nell'elenco sulla sinistra. Per definire le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo, usare il pulsante Applica.

Usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo per ottenere alcune informazioni sugli elementi contenuti nella pagina selezionata.

### Esci

Chiude il programma. Se in un progetto aperto vi sono delle modifiche non salvate, si avrà a disposizione un'opzione che consente di mantenerle o eliminarle prima della chiusura del programma.

## Menu File

### Nuovo Progetto...

Questa voce consente di creare un nuovo progetto senza nome. Compare un elenco che consente di selezionare un progetto vuoto o un modello di progetto. I modelli di fabbrica sono delle configurazioni pre-configurate per adattarsi a diversi tipi di progetto. Un progetto può essere salvato come modello e apparirà quindi in questo elenco.

Dopo avere effettuato una selezione, compare una finestra di dialogo per il file progetto che consente di specificare una cartella in cui verranno salvati tutti i file relativi al progetto. Selezionare una cartella esistente o fare clic sul pulsante Crea per creare una nuova cartella.

### Apri...

Questa voce apre una finestra di dialogo che consente di individuare e aprire dei file di progetto salvati. I file di progetto di Cubase Essential hanno estensione ".cpr". Possono essere aperti più progetti contemporaneamente, ma solo uno di essi può essere attivo. Il progetto attivo è indicato dal pulsante blu nell'angolo in alto a sinistra della Finestra Progetto.

### Chiudi

Chiude la finestra attiva. Se la Finestra Progetto è attiva, il progetto corrispondente verrà chiuso.

### Salva

Salva tutte le modifiche apportate al progetto dall'ultimo salvataggio. Il comando Salva consente di salvare il progetto nella sua stessa posizione e con lo stesso nome.

### Salva Come...

Salva Come consente di specificare un nuovo nome e una nuova cartella per il progetto.

## Backup del Progetto...

Questa voce consente di salvare il progetto in una nuova cartella vuota. Essa contiene alcune funzioni aggiuntive che possono essere usate per scopi di backup.

Quando si va ad eseguire il backup di un progetto, tutti i relativi file con le opzioni che sono state impostate, verranno salvati nella nuova cartella di progetto. I contenuti della cartella di progetto originale non verranno toccati. Se si è assolutamente certi che in futuro non si avrà alcun bisogno dei file non utilizzati e/o dei file video del progetto originale, è possibile escluderli dalla versione di backup.

## Salva Come Modello...

E' possibile salvare qualsiasi progetto come modello (detto anche template). Quando si crea un nuovo progetto, vengono elencati i modelli disponibili, i quali permettono di basare il nuovo progetto sul modello selezionato.

I modelli salvati conterranno tutto ciò che era incluso nel progetto originale, comprese clip ed eventi.

## Ripristina

Questa voce di menu consente di ritornare all'ultima versione salvata di un progetto. Se dall'ultimo salvataggio sono stati registrati dei nuovi file audio, si ha la possibilità di mantenere o cancellare tali file.

## Impostazioni Pagina...

Questa voce apre la finestra di dialogo standard Impostazioni Pagina, usata per definire il formato della carta ecc., prima di stampare una partitura. Questa voce è disponibile solamente quando è aperto l'Editor delle Partiture.

## Stampa...

Apri la finestra di dialogo standard Stampa, che consente di selezionare le pagine da stampare, di definire il numero di copie per ciascuna pagina, ecc. Questa voce è disponibile solamente quando è aperto l'Editor delle Partiture.

## Importa

Opzione	Descrizione
File Audio...	Questo comando consente di importare dei file audio direttamente all'interno di un progetto. Il file importato verrà inserito alla posizione corrente del cursore della traccia audio selezionata.
CD Audio...	Apri la finestra di dialogo Importa da CD Audio, in cui è possibile importare l'audio dai CD. Per i dettagli, usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo.
File Video...	Apri una finestra di dialogo che consente di importare un file video all'interno di una traccia video. Non è necessario creare una traccia video prima dell'importazione: ne verrà automaticamente creata una. Il file video importato verrà inserito alla posizione corrente del cursore.
File MIDI...	E' possibile importare dei File MIDI Standard di Tipo "0" (tutti i dati su una singola traccia) o Tipo "1" (i dati su più tracce). Quando si esegue l'importazione, è possibile decidere se importare il file nel progetto corrente, oppure creare un nuovo progetto.

## Esporta

Opzione	Descrizione
File MIDI...	Permette di esportare tracce MIDI come file MIDI standard.
Loop MIDI...	Permette di esportare "loop MIDI" (estensione file "*.midi-loop") in Cubase Essential. I loop MIDI contengono le informazioni delle parti MIDI oltre a tutte le impostazioni che sono salvate in un preset traccia Instrument.
Mixdown Audio...	Consente di eseguire un mixdown e di esportare un bus di uscita. I mix risultanti vengono salvati come file sull'hard disk, in uno dei diversi formati file, completi di effetti, automazione, EQ ecc.

## Riordina...

La funzione "Riordina" del menu "File" aiuta a risparmiare spazio sull'hard disk, individuando i file audio inutilizzati dalle cartelle di progetto dell'hard disk, e consentendo di eliminarli.

## Preferenze...

⇒ In Mac OS X, si può accedere alla finestra di dialogo Preferenze dal menu Cubase Essential.

La finestra di dialogo Preferenze contiene diverse pagine, al cui interno si trovano impostazioni e opzioni che agiscono ad esempio sul comportamento generale del programma. Per accedere alle pagine, selezionare le voci nell'elenco sulla sinistra. Per definire le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo, usare il pulsante Applica.

Usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo per ottenere alcune informazioni sugli elementi contenuti nella pagina selezionata.

## Comandi da Tastiera...

La finestra di dialogo Comandi da Tastiera consente di specificare dei comandi rapidi da tastiera, virtualmente per tutte le funzioni di Cubase Essential, e di personalizzare i comandi da tastiera esistenti a piacere. Usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo per ottenere alcune informazioni sugli elementi presenti nella finestra di dialogo.

## Progetti Recenti

Questo sotto-menu fornisce delle scorciatoie ai progetti più recenti ai quali si è lavorato. L'elenco è in ordine cronologico, con il progetto più recente posizionato in cima all'elenco.

## Esci

⇒ In Mac OS X, si può accedere a questa voce dal menu Cubase Essential.

Chiude il programma. Se in un progetto aperto vi sono delle modifiche non salvate, si avrà a disposizione un'opzione che consente di mantenerle o eliminarle prima della chiusura del programma.

## Menu Edit

### Undo/Redo

Cubase Essential offre un'ampia gamma di operazioni di Undo, consentendo di annullare virtualmente qualsiasi azione venga eseguita.

- Per annullare l'ultima azione effettuata, selezionare Undo dal menu Edit, oppure usare il comando da tastiera corrispondente (di default [Ctrl]/[Command]-[Z]).

Se si seleziona nuovamente Undo, l'azione eseguita in precedenza verrà annullata, e così via.

- Per ripristinare l'ultima azione annullata, selezionare Redo dal menu Edit, oppure usare il comando da tastiera corrispondente (di default [Ctrl]/[Command]-[Shift]-[Z]).

Le azioni annullate saranno disponibili per il Redo fino a quando si esegue un'altra azione (in quel momento viene pulito l'"Elenco Redo" – vedere "Storia..." più avanti).

⚠ E' possibile specificare il numero di livelli di Undo disponibili, con l'impostazione "Numero Massimo Undo" nella pagina Generale della finestra di dialogo Preferenze.

### Storia...

La finestra Storia di Edit contiene una rappresentazione dell'"Elenco Undo" (le azioni eseguite, con quelle più recenti in cima all'elenco) e del "Elenco Redo" (le azioni annullate, con le azioni di annullamento più recenti in cima all'elenco). I due elenchi sono separati da una linea divisoria.

La finestra di dialogo "Storia di Edit" consente di eseguire "Undo" o "Redo" su numerose azioni in una sola volta, muovendo la linea divisoria tra l'Elenco Undo e l'Elenco Redo (in pratica, muovendo le azioni dall'Elenco Undo all'Elenco Redo, o vice versa).

### Taglia/Copia/Incolla

E' possibile tagliare o copiare gli eventi selezionati (o intervalli di selezione) e incollarli nuovamente alla posizione corrente del cursore nella traccia originale.

### Incolla all'Origine

Incolla un evento alla sua posizione di origine, cioè nel punto da cui era stato originariamente tagliato o copiato.

## Cancella

Elimina tutti gli eventi selezionati.

## Separa al Cursore

Gli eventi selezionati sono separati alla posizione del cursore. Se non ci sono eventi selezionati, sono separati tutti gli eventi su tutte le tracce che sono intersecati dal cursore.

## Separa Loop

Gli eventi sono separati alle posizioni dei locatori sinistro e destro.

## Intervallo

Le voci nel sotto-menu Intervallo possiedono le seguenti funzionalità:

Opzione	Descrizione
Copia Globale	Copia tutto ciò che si trova nell'intervallo di selezione.
Taglia Tempo	Taglia l'intervallo di selezione e lo colloca nel clipboard. Gli eventi a destra dell'intervallo rimosso si spostano a sinistra per riempire il vuoto.
Elimina Tempo	L'intervallo di selezione viene eliminato e gli eventi a destra dell'intervallo rimosso si spostano a sinistra per riempire il vuoto.
Incolla Tempo	Incolla i dati della clipboard alla posizione d'inizio nella traccia della selezione corrente. Gli eventi esistenti si spostano per far spazio ai dati incollati.
Incolla Tempo all'Origine	Incolla i dati della clipboard alle loro posizioni originali. Gli eventi esistenti si spostano per far spazio ai dati incollati.
Separa	Separa tutti gli eventi o le parti che sono intersecati dall'intervallo di selezione, alle posizioni degli estremi dell'intervallo di selezione.
Ritaglia	Tutti gli eventi o le parti che si trovano parzialmente nell'intervallo di selezione vengono ritagliati e le sezioni al di fuori di esso vengono eliminate, lasciando solo gli eventi che si trovano interamente all'interno o al di fuori dell'intervallo di selezione.
Inserisci Silenzio	Inserisce spazi vuoti nella traccia, dall'inizio dell'intervallo di selezione. La durata del silenzio inserito equivale a quella dell'intervallo di selezione. Gli eventi a destra della posizione d'inizio dell'intervallo di selezione si spostano a sinistra per fare spazio. Gli eventi intersecati dall'inizio dell'intervallo di selezione sono separati e la sezione di destra si sposta verso destra.

## Selezione

Le voci in questo sotto-menu presentano diverse funzioni, a seconda che sia stato selezionato il regolare strumento di selezione eventi (strumento Freccia) o lo strumento Selezione Intervallo:

### Selezione eventi

Opzione	Descrizione
Tutto	Seleziona tutti gli eventi nella finestra.
Niente	Toglie la selezione a tutti gli eventi.
Contenuto nel Loop	Seleziona tutti gli eventi parzialmente o completamente compresi tra i locatori sinistro e destro.
Dall'Inizio al Cursore	Seleziona tutti gli eventi che iniziano a sinistra del cursore di progetto.
Dal Cursore alla Fine	Seleziona tutti gli eventi che terminano a destra del cursore di progetto.
Tutto sulle Tracce Selezionate	Seleziona tutti gli eventi sulla traccia selezionata.

### Selezione Intervallo

Opzione	Descrizione
Tutto	Nella Finestra Progetto, questa opzione definisce una selezione che include tutte le tracce, dall'inizio del progetto fino alla fine. Nell'Editor dei Campioni, seleziona l'intera clip.
Niente	Rimuove la selezione dell'intervallo corrente.
Contenuto nel Loop	Definisce una selezione tra i locatori sinistro e destro. Nella Finestra Progetto la selezione avrà la stessa estensione di tutte le tracce.
Dall'Inizio al Cursore	Esegue una selezione dall'inizio del progetto alla posizione del cursore di progetto. Nella Finestra Progetto la selezione avrà la stessa estensione di tutte le tracce.
Dal Cursore alla Fine	Esegue una selezione dal cursore di progetto alla fine del progetto. Nella Finestra Progetto la selezione avrà la stessa estensione di tutte le tracce.
Seleziona Evento	Questa voce (disponibile solamente nell'Editor dei Campioni) seleziona l'audio che è incluso solamente nell'evento editato.
Tutto sulle Tracce Selezionate	Seleziona tutti gli eventi sulla traccia selezionata.
Lato Sinistro della Selezione sul Cursore	Sposta il lato sinistro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto.
Lato Destro della Selezione al Cursore	Sposta il lato destro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto.

## Duplica/Ripeti...

▪ Il comando Duplica crea una copia dell'evento selezionato, la quale viene collocata subito dopo l'evento originale. Se sono selezionati più eventi, questi vengono tutti copiati come un'unica entità e sono mantenute le distanze relative tra gli eventi.

▪ Selezionando "Ripeti..." dal menu Edit si apre una finestra di dialogo che consente di creare una serie di copie (normali o condivise) degli eventi selezionati.

E' come la funzione Duplica, eccetto per il fatto che si può specificare il numero di copie.

## Riempi Loop

Questa funzione crea una serie di copie che inizia al locatore sinistro e termina al locatore destro. L'ultima copia viene automaticamente accorciata in modo che termini alla posizione del locatore destro.

## Sposta in

Le funzioni seguenti sono disponibili da questo sottomenu:

Opzione	Descrizione
Cursore	Sposta l'evento selezionato alla posizione del cursore di progetto. Se vi sono più eventi selezionati sulla stessa traccia, il primo evento inizia in corrispondenza del cursore e quelli successivi sono allineati inizio/fine dopo il primo.
Origine	Sposta gli eventi selezionati alle loro posizioni di origine, cioè a quelle posizioni alle quali sono stati registrati.
Primo Piano/In Fondo	Questa funzione in realtà non cambia la posizione degli eventi, ma sposta gli eventi selezionati rispettivamente in primo o secondo piano. E' utile se sono presenti eventi sovrapposti e si desidera vederne uno parzialmente coperto. Per gli eventi audio questa è una funzione molto importante, poiché sono riprodotte solo le sezioni visibili degli eventi. Spostando un evento audio coperto in primo piano (o portando sullo sfondo un evento che lo copre) si può sentire l'intero evento in riproduzione. Si noti che è possibile anche usare la funzione "In Primo Piano" nel menu contestuale dell'evento (sebbene questa operi in modo diverso).

## Converti in Copia Reale

Si crea una nuova versione di una clip (che può essere editata in modo indipendente) che viene aggiunta nel Pool.

## Raggruppa/Separa

E' possibile raggruppare diversi eventi in modo che questi vengano trattati come un'unità singola, nel senso che se si edita uno degli eventi raggruppati, anche tutti gli altri eventi nel gruppo ne vengono influenzati.

Analogamente, è possibile separare gli eventi selezionando "Separa".

## Blocca.../Sblocca

Per non editare o spostare accidentalmente un evento, si può bloccarlo. Il blocco può riguardare una (o una qualsiasi combinazione) delle seguenti proprietà:

Opzione	Descrizione
Posizione	Se viene applicato il comando "Blocca", l'evento non può essere mosso.
Formato	Se viene applicato il comando "Blocca", l'evento non può essere ridimensionato.
Altro	Se viene applicato il comando "Blocca", tutte le altre azioni di editing dell'evento vengono disabilite. Ciò include anche le modifiche al volume delle dissolvenze e degli eventi, il processing, ecc.

Per specificare quali sono le proprietà influenzate dalla funzione Blocca usare il menu a tendina "Blocca Attributi degli Eventi" nella finestra Preferenze (pagina Editing).

Selezionando degli eventi bloccati e scegliendo "Sblocca", gli eventi vengono sbloccati.

## Mute/Togli Mute

Si possono silenziare gli eventi selezionandoli e scegliendo "Mute".

Analogamente, si possono togliere dal mute gli eventi selezionati tramite il comando "Togli Mute".

## Automazione segue Eventi

Questa opzione si può attivare nella finestra Preferenze (pagina Editing-Audio). Tuttavia, è disponibile nel menu Edit per l'attivazione e disattivazione rapida. Se attiva, gli eventi di automazione seguiranno automaticamente quando si sposta un evento o una parte in una traccia che contiene delle automazioni riferite allo stesso evento o parte. Ciò significa che gli eventi di automazione che agiscono su un evento verranno spostati insieme ad esso, anziché rimanere in una posizione specifica del progetto.



# Seleziona Automaticamente gli Eventi sotto al Cursore

Questa opzione si può attivare nella finestra Preferenze (pagina Editing–Audio). Tuttavia, è disponibile nel menu Edit per l'attivazione e disattivazione rapida. Se attiva, tutti gli eventi nelle tracce selezionate che vengono “toccati” dal cursore di progetto vengono selezionati automaticamente.

# Allarga Traccia Selezionata

Questa opzione si può attivare nella finestra Preferenze (pagina Editing–Progetto&Mixer). Se attiva, le tracce selezionate nella Finestra Progetto vengono automaticamente ampliate in altezza.

# Ingrandimento

Nel sotto-menu Ingrandimento del menu Edit sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Aumenta Ingrandimento	Aumenta l'ingrandimento di uno step, centrato sulla posizione del cursore.
Riduci Ingrandimento	Diminuisce l'ingrandimento di uno step, centrato sulla posizione del cursore.
Massimo Ingrandimento	Riduce l'immagine rendendo visibile l'intero progetto. Con “intero progetto” si intende la timeline dall'inizio del progetto per la durata definita nella Finestra Impostazioni Progetto.
Ingrandisci Selezione	Ingrandisce l'immagine in orizzontale e verticale in modo che la selezione corrente occupi tutto lo schermo.
Zoom su Selezione (Oriz.)	Ingrandisce l'immagine in orizzontale in modo che la selezione corrente occupi tutto lo schermo.
Ingrandisci sull'Evento	Questa opzione è disponibile solo nell'Editor dei Campioni.
Aumenta Ingrandimento Verticale	Ingrandisce l'immagine di uno step in verticale.
Riduci Ingrandimento Verticale	Riduce l'immagine di uno step in verticale.
Aumenta Ingrandimento Tracce	Ingrandisce l'immagine delle tracce selezionate di uno step in verticale.
Riduci Ingrandimento Tracce	Riduce l'immagine delle tracce selezionate di uno step in verticale.
Ingrandisci Tracce Selezionate	Ingrandisce in verticale l'immagine delle tracce selezionate e minimizza l'altezza delle altre tracce.

# Macro

Se sono state create delle Macro, queste saranno disponibili nel sotto-menu Macro. Una Macro è una combinazione di più funzioni o comandi, da eseguire con una sola operazione. Le Macro vengono configurate nella finestra di dialogo Comandi da Tastiera.

# Menu Progetto

## Aggiungi Traccia

Selezionare un tipo di traccia dal sotto-menu Aggiungi Traccia per aggiungere una nuova traccia. L'opzione “Sfoglia Suoni...” apre una finestra di dialogo in cui è possibile cercare un preset traccia o un preset VST.

## Duplica Tracce

Crea un duplicato (copia) della traccia selezionata.

## Rimuovi Tracce Selezionate

Elimina tutte le tracce selezionate e tutte le parti o eventi al loro interno, dalla Finestra Progetto.

## Mostra Tutta l'Automazione

Apri le automazioni utilizzate, per tutte le tracce.

## Nascondi Tutte le Automazioni

Chiude tutte le tracce di automazione aperte.

## Pool

Apri il Pool audio, che contiene tutte le clip (audio e video) appartenenti a un progetto.

## Marker

Apri la finestra Marker. I marker salvano le posizioni per facilitare una rapida navigazione alle più importanti posizioni di un progetto.

## Traccia Tempo

Questa voce di menu apre l'Editor Traccia Tempo. Per tracce con base tempo musicale, il tempo può seguire la Traccia Tempo (attivata con il pulsante Tempo nella Barra di Trasporto), la quale può contenere modifiche di tempo.

## Calcolatore Tempo...

Apri la finestra Calcolatore del Tempo. Il Calcolatore del Tempo è uno strumento che consente di calcolare il tempo di materiale audio o MIDI registrato.

## Impostazioni Progetto...

Questa finestra di dialogo contiene le impostazioni relative a un progetto. Vedere la finestra di dialogo Aiuto per i dettagli.

## Impostazioni Dissolvenze automatiche...

Apri la finestra di dialogo Dissolvenze Automatiche in cui è possibile specificare diverse opzioni relative alle dissolvenze. Usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo per i dettagli.

## Menu Audio

### Processa

Come regola base, si applica un processo eseguendo una selezione e scegliendo una funzione dal sotto-menu Processa. Per maggiori dettagli circa le funzioni e i parametri nelle diverse finestre di dialogo dei diversi tipi di processi, usare il pulsante Aiuto nelle finestre di dialogo corrispondenti.

Opzione	Descrizione
Inviluppo	La funzione Inviluppo applica un inviluppo di volume all'audio selezionato.
Fade In/Out	Consente di impostare dei fade-in e fade-out.
Gain	Consente di modificare il guadagno (livello) dell'audio selezionato.
Fondi Clipboard con Selezione	Questa funzione missa l'audio prelevato dalla clipboard con l'audio selezionato per il processo, iniziando dall'inizio della selezione. Affinché questa funzione sia disponibile, bisogna prima aver tagliato o copiato un intervallo di audio nell'Editor dei Campioni.
Noise Gate	Scansiona l'audio alla ricerca delle sezioni più deboli rispetto a una soglia di livello e le silenzia.

Opzione	Descrizione
Normalizza	La funzione Normalizza permette di specificare il livello audio massimo desiderato, analizzando l'audio selezionato e individuando il livello massimo corrente. Viene infine sottratto il massimo livello corrente dal livello specificato e quindi aumentato il guadagno audio della quantità risultante (se il livello massimo specificato è inferiore a quello massimo corrente, il guadagno è ridotto). Un impiego comune della normalizzazione consiste nell'aumentare il livello di materiale audio che è stato registrato a un livello troppo basso.
Inversione di Fase	Inverte la fase dell'audio selezionato capovolgendo la forma d'onda.
Rimuovi Rumore Massa	Questa funzione rimuove un eventuale DC offset (rumore di massa) dalla selezione audio. Un DC offset si ha quando nel segnale audio è presente una componente di corrente continua (DC) troppo elevata (talvolta si può notare perché il segnale audio non appare perfettamente centrato a zero sull'asse x). I vari DC offset non influenzano ciò che si sente, ma ostacolano la rilevazione del punto di zero crossing e alcuni processi audio; è meglio quindi rimuoverli. Si raccomanda di applicare questa funzione a clip audio complete, poiché normalmente il DC offset (se c'è) è presente lungo tutta la registrazione.
Invertire	Inverte la selezione audio (come quando un nastro gira al contrario).
Silenzio	Sostituisce la selezione audio con il silenzio.
Inversione Stereo	Questa funzione lavora solo con selezioni audio stereo. Consente di manipolare i canali sinistro e destro in vari modi.
Modifica della durata	Questa funzione consente di cambiare la lunghezza e il "tempo" dell'audio selezionato, senza avere effetti sull'altezza.

## Hitpoint

Questo sotto-menu è relativo alla funzione speciale di Cubase Essential di individuazione degli Hitpoint. Si tratta di una particolare funzionalità che individua i transienti di attacco di materiale audio e aggiunge una sorta di marker, un "hitpoint" appunto, a ciascun attacco. Una volta che gli hitpoint sono stati impostati correttamente, è possibile tagliare il file; tra le altre cose, ciò consente di modificare il tempo senza che venga influenzata l'altezza note.

Nel sotto-menu sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Calcola Hitpoint	Attiva il calcolo degli hitpoint nell'Editor dei Campioni.
Crea Slice Audio da Hitpoint	Divide l'evento in base agli hitpoint e adatta il tempo del loop al tempo corrente del progetto.
Crea Marker da Hitpoint	Crea dei marker (nella traccia Marker) in base agli hitpoint.

Opzione	Descrizione
Dividi Eventi Audio su Hitpoint	Divide l'evento in più eventi, in base agli hitpoint.
Rimuovi Hitpoint	Elimina tutti gli hitpoint.

## Avanzato

Nel sotto-menu Avanzato sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Tempo da Evento	Adatta il tempo del progetto al tempo individuato nel loop editato.
Chiudi Spazi	Applica una modifica di durata in modo da chiudere gli spazi tra le diverse parti (slice); in genere il tempo del progetto è inferiore rispetto al tempo del loop.
Modifica durata su Tempo Progetto	Stira/comprime (timestretch) gli eventi audio selezionati in modo da farli coincidere con il tempo del progetto. E' necessario che per gli eventi siano stati calcolati gli hitpoint.
Elimina Sovrapposizioni	Questa opzione viene usata quando si registra l'audio in modalità Registrazione in Ciclo. Alla fine della parte, l'ultimo valore del controller viene mantenuto finché non si raggiunge un punto di interruzione dell'automazione nella traccia di automazione.

## Converti Eventi in Parte

Consente di creare una parte da eventi audio selezionati.

## Dissolvi Parte

Questa voce di menu dissolve una parte audio selezionata e fa in modo che tutti gli eventi audio in essa contenuti appaiano come oggetti indipendenti nella traccia.

## Punto di Snap sul cursore

Consente di impostare il punto di snap alla posizione del cursore corrente.

## Esporta Selezione

Consente di creare una nuova clip o un nuovo file audio da una selezione.

## Trova nel Pool l'elemento selezionato

Può essere usata per trovare rapidamente le clip nel Pool per gli eventi selezionati nella Finestra Progetto. Quando viene selezionata questa voce di menu, si apre il Pool con la clip (o le clip) corrispondente evidenziata.

## Aggiorna originale

La posizione di inizio originale in cui una clip è stata registrata nel progetto viene visualizzata nella colonna "Tempo di Origine" del Progetto. Questo valore può essere usato come base per la voce del menu Media "Inserisci nel Progetto" (e altre funzioni) ed è possibile modificarlo se desiderato. Ciò può essere effettuato selezionando la clip corrispondente nel Pool, spostando il cursore di progetto in una nuova posizione e selezionando questa voce di menu.

## Dissolvenza Incrociata

Consente di creare una dissolvenza incrociata tra due eventi audio selezionati consecutivi.

- Se i due eventi si sovrappongono, la dissolvenza incrociata verrà applicata all'area di sovrapposizione.
- Se non si sovrappongono (ma si sovrappongono le rispettive clip audio), gli eventi vengono ridimensionati e viene applicata una dissolvenza incrociata nell'intervallo di sovrapposizione.

## Rimuovi Dissolvenze

Elimina tutte le dissolvenze o le dissolvenze incrociate da un evento selezionato.

## Apri Editor delle Dissolvenze

Apri la finestra di dialogo Dissolvenza per un evento selezionato. Si noti che se l'evento presenta sia curve di fade-in che di fade-out, verranno aperte due finestre di dialogo.

## Adatta Dissolvenza a Intervallo

Consente di regolare un'area di dissolvenza in base all'intervallo selezionato.

## Storia del Processing Offline...

Apri la finestra di dialogo Storia del Processing Offline, nella quale è possibile eliminare alcune o tutte le operazioni di processing applicate in precedenza a una clip. Vedere la finestra di dialogo Aiuto per i dettagli.

## Freeze delle Modifiche...

Consente di rendere permanenti tutte le operazioni di processing o gli effetti applicati per una clip.

## Menu MIDI

### Apri Editor dei Tasti

Apri l'Editor dei Tasti per le parti o le tracce MIDI selezionate. Questo editor consiste in un'interfaccia grafica in stile piano-roll, con le note visualizzate come dei box in una griglia.

### Partiture

Apri un sotto-menu che consente di lanciare l'Editor delle Partiture e in cui sono contenute numerose funzioni relative allo stesso editor. L'Editor delle Partiture visualizza le note MIDI sottoforma di partitura musicale.

### Apri Editor delle Percussioni

Apri l'Editor delle Percussioni, disegnato in modo particolare per editare tracce di batteria o di percussioni.

### Apri Editor Elenco

Apri l'Editor Elenco. In questo editor, le note MIDI, i controller e altri eventi vengono visualizzati in un elenco.

### Quantizzazione

La quantizzazione è una funzione che sposta automaticamente le note registrate, collocandole a valori nota esatti. Sono quantizzate le parti o note MIDI selezionate, in base all'impostazione corrente del menu a tendina quantizza.

### Quantizzazione Iterativa

Invece di spostare una nota alla posizione di quantizzazione in griglia più vicina, la funzione Quantizzazione Iterativa la sposta solo un po'. Si specifica di quanto le note si debbano spostare verso la griglia con il valore "Iteratività – Livello" nella finestra di dialogo Impostazioni Quantizzazione.

### Impostazioni Quantizzazione...

Nella finestra di dialogo Impostazioni Quantizzazione è possibile configurare diverse impostazioni di quantizzazione.

## Quantizzazione Avanzata

Opzione	Descrizione
Quantizza Lunghezza	Quantizza la lunghezza delle note senza modificarne le posizioni d'inizio. Al suo livello più elementare, questa funzione imposta la durata delle note al valore Durata Quantizzazione della toolbar negli editor MIDI.
Quantizza Fine	La funzione Quantizza Estremi nel sotto-menu Quantizzazione influenza solo le posizioni di fine nota. A parte questo, funziona come la normale quantizzazione, tenendo conto dell'impostazione del menu a tendina Quantizza.
Undo Quantizzazione	E' possibile invertire le note MIDI selezionate al loro stato originale non quantizzato, in qualsiasi momento. Essa è indipendente dalla normale funzione Storia di Undo.
Freeze Quantizzazione	Ci sono situazioni nelle quali si devono rendere permanenti le posizioni quantizzate. Per esempio, può essere necessario quantizzare le note una seconda volta, partendo dalle posizioni quantizzate correnti, piuttosto che da quelle originali. Per rendere ciò possibile, selezionare le note in questione e usare questa funzione.

## Trasposizione...

Apri la finestra di dialogo Trasposizione, in cui è possibile configurare le impostazioni di trasposizione per le note selezionate.

### Freeze Parametri MIDI

Questa funzione applica tutte le parametri MIDI in maniera permanente alle rispettive tracce.

### Dissolvi Parte

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile separare (dissolvere) gli eventi MIDI in base ai canali o alle altezze note:

- Quando si lavora con delle parti MIDI (sul canale MIDI "Qualsiasi") contenenti eventi su diversi canali MIDI, attivare l'opzione "Separa i Canali".
- Per separare gli eventi MIDI in base all'altezza note, attivare l'opzione "Separa le Altezze".

Un esempio tipico sono le tracce di batteria e di percussioni, ove in genere a diverse altezze corrispondono suoni di batteria separati.

La finestra di dialogo contiene anche l'opzione Display Ottimizzato. Se attiva, le aree silenziose (vuote) delle parti risultanti vengono automaticamente eliminate.

## Conversione Nota-O

Questa funzione (disponibile solamente se è stata assegnata una drum map per la traccia MIDI) attraversa la parte MIDI e imposta l'altezza note effettiva di ciascuna nota in base alla relativa impostazione Nota-O. E' utile per convertire la traccia in una traccia MIDI "regolare" (senza drum map) e avere le note che riproducono comunque il giusto suono di batteria.

## Funzioni

Opzione	Descrizione
Legato	Allunga ciascuna nota selezionata in modo che raggiunga quella successiva. Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Editing) è possibile specificare lo spazio vuoto o la sovrapposizione desiderati, tramite l'opzione "Sovrapposizione Legato".
Lunghezze prefissate	Ridimensiona tutte le note selezionate alla durata impostata nel menu a tendina Durata Quantizzazione nella toolbar dell'editor MIDI.
Elimina Doppie	Rimuove le doppie note, cioè le note della stessa altezza che si trovano esattamente alla medesima posizione. Le doppie note ci possono essere quando si registra in modalità Ciclo, dopo una quantizzazione, ecc. Questa funzione influenza sempre intere parti MIDI.
Elimina Controller	Rimuove tutti gli eventi controller MIDI dalle parti MIDI selezionate. Questa funzione influenza sempre intere parti MIDI.
Elimina Controller Continui	Rimuove tutti gli eventi controller "continui" MIDI dalle parti MIDI selezionate. Non sono rimossi quindi eventi "On/Off" (ad esempio, gli eventi sustain pedal). Questa funzione influenza sempre intere parti MIDI.
Elimina Note...	Permette di eliminare note molto brevi o deboli. E' utile per rimuovere automaticamente "note fantasma" indesiderate dopo una registrazione. Selezionando "Elimina Note..." si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile definire i criteri della funzione:
Riduci la Polifonia	Selezionando questa opzione, si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare quante "voci" devono essere usate (per le note o parti selezionate). Restringere la polifonia in questo modo è utile quando si ha uno strumento dalla polifonia limitata e si vuole essere sicuri che tutte le note siano riprodotte. L'effetto si ottiene accorciando opportunamente le note, in modo che finiscano prima che inizi la nota successiva.
Pedali sulla Lunghezza delle Note	Questa funzione cerca gli eventi Sustain pedal On/Off, allunga le note interessate fino a farle corrispondere alla posizione Sustain pedal Off e poi rimuove gli eventi Sustain Controller On/Off.
Elimina Sovrapposizioni (mono)	Questa funzione evita che note alla stessa altezza si sovrappongano (cioè che una inizi prima che l'altra finisca). Note sovrapposte alla stessa altezza possono confondere alcuni strumenti MIDI (viene trasmesso un nuovo evento Note On prima che sia trasmesso l'evento Note Off); questa funzione risolve il problema.

Opzione	Descrizione
Elimina Sovrapposizioni (poly)	Questa funzione accorcia le note ove necessario, in modo che nessuna nota inizi prima che un'altra finisca. Ciò avviene indipendentemente dall'altezza delle note.
Velocity...	Apri una finestra di dialogo che permette di manipolare in vari modi la velocity delle note.
Velocity prefissata	Imposta la velocity di tutte le note selezionate al valore Ins. Velocity definito nella toolbar degli editor MIDI.
Ottimizza dati MIDI	Questa opzione ottimizza i propri dati MIDI. Usarla per ridurre il carico sulle periferiche MIDI se sono state registrate delle curve dei controller molto dense, ecc.
Estrai Automazione MIDI	Questa opzione consente di convertire automaticamente i dati dei controller continui di una parte MIDI in dati d'automazione traccia MIDI.
Invertire	Inverte l'ordine degli eventi selezionati (o di tutti gli eventi nelle parti selezionate), riproducendo all'indietro il MIDI. Si noti che l'effetto è diverso dall'inversione di una registrazione audio. Con il MIDI, le singole note suonano come al solito nello strumento MIDI – è solo l'ordine di riproduzione che cambia.

## Preset Logici

Questo sotto-menu contiene diversi preset che consentono di effettuare operazioni di "trova e sostituisci" avanzate sui dati MIDI.

## Impostazioni Drum Map...

Si possono qui caricare, creare, modificare e salvare le drum map. L'elenco a sinistra mostra le drum map correntemente caricate; selezionando una drum map dall'elenco, i relativi suoni e impostazioni sono visualizzati a destra.

## Velocity...

Tutti gli editor MIDI contengono un menu a tendina Ins. Vel., in cui è possibile selezionare uno tra cinque diversi valori di velocity quando si inseriscono le note. Questa voce di menu consente di specificare quali dei cinque valori di velocity sono resi disponibili nel menu a tendina Ins. Velocity.

## Ripristina

Questa funzione trasmette messaggi Note Off e resetta i controller su tutti i canali MIDI. E' possibile usarla in caso di note sospese o controller bloccati, ecc.

## Menu Media

### Apri Finestra Pool

Apri il Pool.

### Apri MediaBay

Apri MediaBay.

### Apri Loop Browser

Apri il Loop Browser.

### Apri Sound Browser

Apri il Sound Browser.

### Importa Media...

La finestra di dialogo Importa Media si usa per importare i file direttamente nel Pool.

### Importa CD Audio...

Apri una finestra di dialogo che consente di importare l'audio dai CD audio.

### Trova File Mancanti...

Apri la finestra di dialogo Trova File Mancanti che può essere usata per trovare i file di riferimento che sono stati spostati o rinominati, ecc.

Nella finestra che si apre, si può decidere se il programma deve tentare di trovare il file (Cerca), se si intende farlo da soli (Individua), oppure è possibile specificare in quale directory il programma deve cercare il file (Cartella).

### Rimuovi File Mancanti

Se il Pool contiene file audio che non si possono trovare o ricostruire, è meglio rimuoverli:

Selezionare questa voce per eliminare i file dal Pool (ed eliminare gli eventi corrispondenti dalla Finestra Progetto).

## Ricostruisci

Se non si trova un file mancante (perché è stato eliminato per sbaglio dall'hard-disk, ad esempio), normalmente esso è indicato con un punto interrogativo nella colonna Stato del Pool. Tuttavia, se il file mancante è un file di editing (cioè un file creato durante un processo audio e memorizzato nella cartella Edits all'interno della cartella di progetto), il programma può ricostruirlo ricreando il processo di editing eseguito sul file originale:

### Converti File...

Apri la finestra di dialogo Opzioni di Conversione che agisce sui file selezionati. Usare i menu a tendina per specificare quali attributi del file audio conservare e quali convertire.

### Conforma File...

Con questo comando si modificano tutti i file selezionati con attributi diversi da quelli specificati per il progetto in modo da conformarli a tale standard.

### Genera File Cache delle miniature

Genera una cache delle miniature del video, usata in caso di eccessivo carico sulle risorse del computer.

### Crea Cartella

Consente di creare una nuova sotto-cartella audio o video.

### Svuota il Cestino

Per eliminare definitivamente un file dall'hard-disk, tale file deve prima essere spostato nella cartella Cestino. Quando le clip si trovano nella cartella Cestino, è possibile eliminarle in maniera permanente tramite questo comando.

### Rimuovi Media Inutilizzati

Questa funzione trova tutte le clip nel Pool che non sono utilizzate nel progetto e le sposta nella cartella Cestino del Pool, da dove possono quindi essere eliminate in maniera permanente, oppure le elimina dal Pool.

## **Prepara Archivio...**

Questo comando andrebbe usato solamente quando si intende archiviare un progetto. E esso verifica che tutte le clip che contengono dei riferimenti nel progetto siano posizionate nella stessa cartella.

## **Imposta Cartella di Registrazione del Pool**

Viene usata per scegliere una nuova cartella Pool Record. Selezionare la cartella e scegliere questo comando per fare in modo che la cartella selezionata diventi la cartella Pool Record.

## **Minimizza File**

Consente di modificare la dimensione dei file audio in base alle clip audio alle quali si fa riferimento in un progetto. I file prodotti usando questa opzione conterranno solamente le porzioni dei file audio usate nel progetto; in tal modo è possibile ridurre drasticamente la dimensione del progetto (a patto che ampie porzioni dei file audio non siano utilizzate).

## **Nuova Versione**

Consente di creare una nuova versione di una clip selezionata. La nuova versione appare nella stessa cartella del Pool, con lo stesso nome seguito da un "numero di versione", a indicare che la nuova clip è un duplicato. La prima copia della clip, ovviamente, ha il numero di versione 2, e così via.

⇒ La copia di clip non crea un nuovo file sull'hard-disk, ma solo una nuova versione edit della clip (che fa riferimento allo stesso file originale).

## **Inserisci nel Progetto**

Consente di inserire nel progetto le clip selezionate nel Pool, alla posizione corrente del cursore di progetto, al locatore sinistro oppure alla posizione di origine della clip.

## **Seleziona nel Progetto**

Con questa funzione è possibile sapere quali eventi nel progetto fanno riferimento ad una particolare clip nel Pool. Selezionare la clip nel Pool e usare questa voce di menu. Gli eventi corrispondenti verranno di conseguenza selezionati nella Finestra Progetto.

## **Cerca Media...**

E' possibile eseguire una ricerca tramite il Pool per individuare particolari clip. Nella finestra di dialogo che compare possono essere specificati diversi criteri di ricerca.

## **Menu Trasporto**

### **Barra di Trasporto**

Apri la Barra di Trasporto.

### **Locatori sulla Selezione**

Imposta i locatori in modo che ricomprendano la selezione o l'intervallo di selezione correnti.

### **Individua Selezione**

Sposta il cursore di progetto all'inizio della selezione o dell'intervallo di selezione correnti.

### **Localizza Fine Selezione**

Sposta il cursore di progetto alla fine della selezione o dell'intervallo di selezione correnti.

### **Individua Marker Successivo**

Sposta il cursore di progetto alla posizione del marker successivo.

### **Individua Marker Precedente**

Sposta il cursore di progetto alla posizione del marker precedente.

### **Individua Evento Successivo**

Sposta il cursore di progetto all'inizio o alla fine dell'evento successivo nella traccia selezionata.

### **Individua Evento Precedente**

Sposta il cursore di progetto all'inizio o alla fine dell'evento precedente nella traccia selezionata.

### **Riproduci dalla Fine/Inizio della Selezione**

Attiva la riproduzione dall'inizio o dalla fine della selezione corrente.

## **Riproduci fino all'Inizio/Fine della Selezione**

Attiva la riproduzione due secondi prima dell'inizio o della fine della selezione corrente, fermandola rispettivamente a inizio o fine della selezione.

## **Riproduci fino al Marker successivo**

Attiva la riproduzione dalla posizione corrente del cursore di progetto fino al marker successivo e la ferma.

## **Riproduci Selezione**

Riproduce l'intervallo di selezione corrente e si ferma alla fine.

## **Selezione in Loop**

Riproduce in loop l'intervallo di selezione corrente.

## **Usa Pre-Roll**

Quando è attiva e si avvia la riproduzione o la registrazione, Cubase Essential esegue un "roll back" leggermente prima di avviarsi.

## **Usa Post-Roll**

Quando è attiva, Cubase Essential riprodurrà una breve sezione dopo il punch-out automatico.

## **Avvia Registrazione dal Locatore Sinistro**

Se attiva, il cursore di progetto salterà alla posizione del locatore sinistro e avvierà la registrazione quando si preme il pulsante Registra. Se è disattivata (senza spunta), la registrazione verrà avviata direttamente dalla posizione corrente del cursore di progetto.

## **Impostazioni Metronomo...**

Apri la finestra di dialogo Impostazioni Metronomo, in cui è possibile definire diverse impostazioni per il metronomo.

## **Metronomo Attivo**

Si attiva il metronomo.

## **Attiva Preconteggio**

Attiva il preconteggio – un conteggio che si potrà sentire quando si avvia la registrazione dalla modalità stop e se il metronomo è attivato. Esso può anche essere attivato dalla Barra di Trasporto. E' possibile specificare il numero di misure di preconteggio nella finestra di dialogo Impostazioni Metronomo.

## **Imposta Sincronizzazione Progetto...**

Apri una finestra di dialogo in cui possono essere definite delle impostazioni relative alla sincronizzazione.

## **Usa Sync Esterno**

Si attiva la sincronizzazione.

## **Registrazione Retrospettiva**

Esegue una registrazione MIDI retrospettiva. Se nelle Preferenze (pagina Registrazione-MIDI), è attiva la funzione Registrazione Retrospettiva e se una traccia MIDI è abilitata alla registrazione, tutte le note MIDI suonate in modalità stop oppure durante la riproduzione vengono catturate nella memoria di buffer. Se quindi si seleziona successivamente la Registrazione Retrospettiva, le note MIDI suonate – cioè il contenuto della memoria di buffer – vengono trasformate in una parte MIDI nella traccia MIDI abilitata alla registrazione. La parte MIDI comparirà nella posizione in cui si trovava il cursore nel momento in cui si è iniziato a suonare.



## Menu Periferiche

### Gestore Periferiche MIDI

Il Gestore Periferiche MIDI consente di installare delle periferiche MIDI. E' possibile sia selezionare delle periferiche MIDI pre-configurate da un elenco, che definirne una da zero.

### Mixer

Aprire il Mixer. Tutte le tracce audio, MIDI, Canale FX e Gruppo in un progetto possiedono una striscia di canale corrispondente nel Mixer, così come i bus di Uscita e tutti i canali VST Instrument e ReWire attivati.

### Informazioni sui Plug-In

La finestra Informazioni sui Plug-In elenca tutti i plug-in VST e MIDI installati e ne visualizza numerose informazioni.

### Visualizzazione del Tempo di Registrazione rimanente

Aprire una finestra separata che visualizza il Tempo di Registrazione rimanente. Grazie a questa funzione è possibile conoscere il tempo che si ha ancora a disposizione per la registrazione, in base alle proprie impostazioni di progetto e allo spazio su hard disk disponibile.

### Display Tempo

Aprire una finestra separata che visualizza il display del tempo. Si tratta di una visuale più ampia del display del tempo della Barra di Trasporto, che visualizza la posizione del cursore di progetto nel formato tempo primario selezionato.

### Connessioni VST

Aprire la finestra Connessioni VST, in cui è possibile impostare i bus di Ingresso e Uscita in modo da inviare l'audio dal proprio hardware audio a Cubase Essential e viceversa, attraverso numerose configurazioni dei canali (mono e stereo).

### VST Instrument

Aprire la finestra VST Instrument, in cui si possono selezionare fino a 16 VST Instrument. Quando un VST Instrument è stato selezionato in uno slot della finestra, l'instrument corrispondente sarà selezionabile come destinazione nel menu a tendina Assegnazione Uscita per le tracce MIDI.

### Performance VST

Questa finestra indica il carico sulla CPU e la velocità di trasferimento del disco correnti.

### Finestra Video

Aprire il riproduttore video di default. Il riproduttore video di default viene selezionato nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche.

### Tastiera Virtuale

Aprire la Barra di Trasporto (se non è già aperta) e attivare la Tastiera Virtuale. Si noti che quando la Tastiera Virtuale è attiva, i comandi da tastiera soliti vengono bloccati.

### Mostra Pannelli

Aprire un pannello in cui è possibile selezionare direttamente una delle periferiche correntemente disponibili nel menu Periferica.

### Impostazioni Periferiche...

Questa finestra di dialogo consente di aggiungere o eliminare delle periferiche di controllo e di definire diverse impostazioni di base per l'audio e il MIDI, come ad esempio la selezione di driver ASIO e le porte MIDI, ecc.

## Menu Finestra

### Minimizza

Minimizza la finestra attiva.

### Massimizza

Massimizza la finestra attiva.

### Chiudi Tutto

Chiude tutte le finestre.

### Minimizza Tutto

Minimizza tutte le finestre.

### Ripristina Tutto

Ripristina tutte le finestre di Cubase Essential minimizzate.

### Finestre...

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile organizzare tutte le finestre aperte e definirne diverse impostazioni.

### Elenco delle finestre aperte

Se si seleziona una finestra dall'elenco in fondo al menu, la si porta in primo piano.

## Menu Aiuto

### Steinberg sul Web

In questa sezione sono presenti dei link ai diversi siti web di Steinberg. Selezionandone uno, verrà automaticamente lanciato il proprio browser internet e verrà aperta la pagina corrispondente, a patto che sul proprio computer sia stata installata un'applicazione browser valida e sia disponibile una connessione internet attiva.

### Documentazione (Formato Adobe PDF)

⇒ Per leggere questi documenti è necessario disporre di un'applicazione adatta all'apertura dei file PDF. Nel DVD del programma è disponibile un file di installazione di Adobe Reader.

Opzione	Descrizione
Guida Introduttiva	Apri il manuale Guida Introduttiva in formato Adobe pdf.
Manuale Operativo	Apri il Manuale Operativo in formato Adobe pdf.
Periferiche di Controllo Remoto	Apri il documento separato in pdf che descrive le periferiche MIDI di controllo remoto supportate da Cubase Essential.
Riferimento dei Plug-in	Apri il documento separato in formato pdf, contenente le descrizioni dei plug-in degli effetti audio, degli effetti MIDI, dei VST Instrument, con i relativi parametri.
Riferimento dei Menu	Apri il documento Riferimento dei Menu (il presente documento) in formato Adobe pdf.

### Registrazione

Facendo clic su questa voce, si apre la pagina web di Steinberg dedicata alla registrazione del prodotto. E' necessaria una connessione internet attiva.

### Crediti & Copyright

Elencare le informazioni relative ai crediti e ai copyright e aprire il sito web di Steinberg.

### Info su Cubase Essential

⇒ In Mac OS X, si può accedere a questa voce dal menu Cubase Essential.

Apri una finestra di dialogo contenente informazioni sulla versione di Cubase Essential ecc.