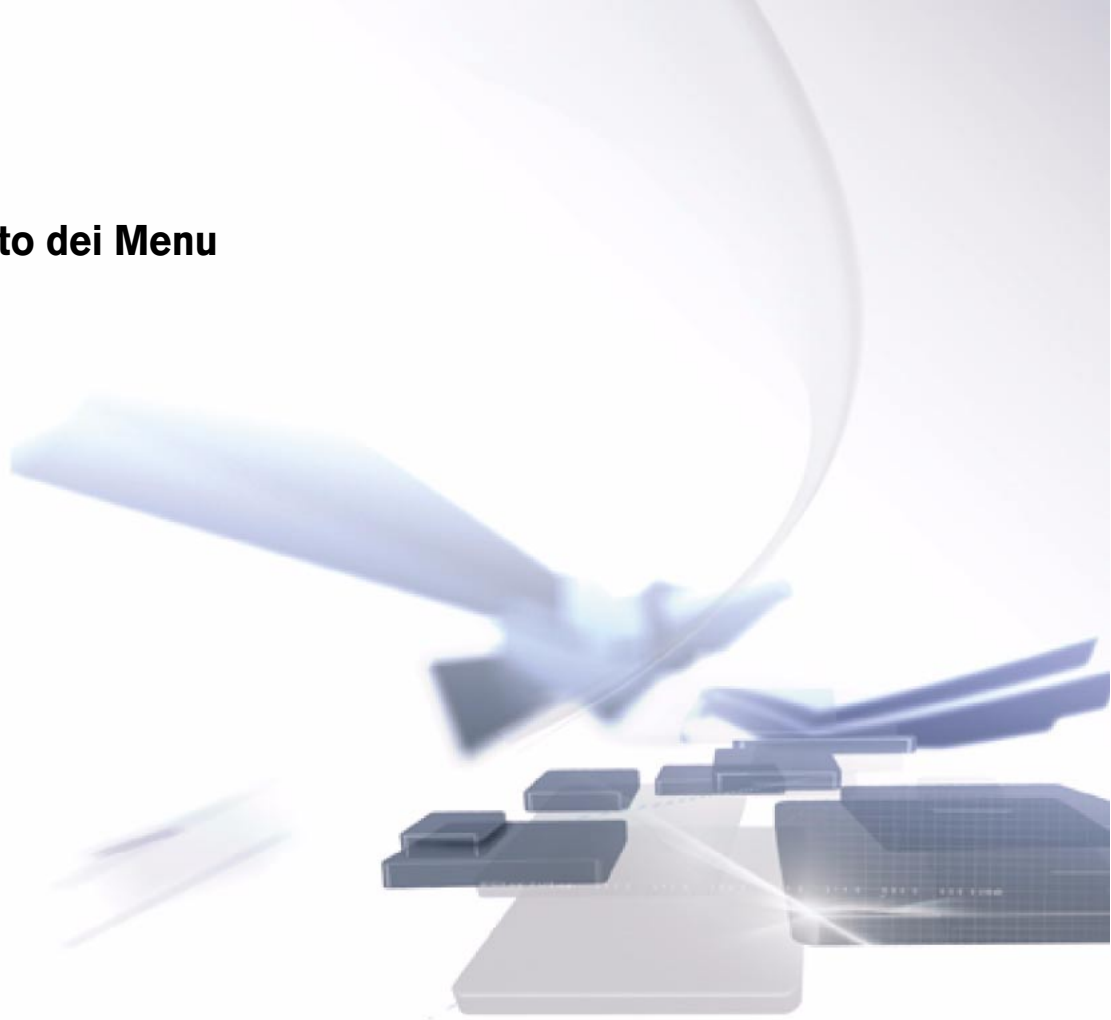


**Riferimento dei Menu**



# **CUBASE STUDIO<sub>5</sub>**

Music Production System



Revisione e Controllo Qualità:

Cristina Bachmann, Marion Bröer, Heiko Bischoff, Sabine Pfeifer

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: 7 Gennaio 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tutti i diritti riservati.

**Riferimento dei Menu**

## Introduzione

Questo manuale elenca tutte le voci dei principali menu di Cubase e Cubase Studio da usare come riferimento rapido. Per ulteriori informazioni consultare il Manuale Operativo.

## Menu Cubase (solo Mac OS X)

### Info su Cubase

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

### Preferenze...

La finestra di dialogo "Preferenze" contiene numerose impostazioni e opzioni e presenta diverse pagine alle quali è possibile accedere selezionando le voci nell'elenco in stile Finder 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.

### Nuova Libreria... (solo Cubase)

Consente di creare una libreria – un file del Pool stand-alone che non è associato al progetto. Verrà chiesto di specificare una cartella progetto (in cui tutti i file nella libreria verranno salvati). Le librerie sono un ottimo modo per salvare dei file ai quali si desidera avere accesso in più progetti diversi (collezioni di effetti sonori, ecc.).

### 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 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.

### Apri Libreria... (solo Cubase)

Consente di aprire un file libreria (estensione ".npl"). Si tratta di file del Pool stand-alone che non sono associati ad alcun progetto. Quando si apre una libreria, essa apparirà come finestra del Pool aggiuntiva separata. Per aggiungere dei file dalla libreria al proprio progetto, usare la funzione drag&drop.

### 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 viene selezionata una nuova cartella vuota, compare una finestra di dialogo in cui è possibile cambiare il nome del progetto e impostare le seguenti opzioni:

- Di default, il progetto originale rimarrà il progetto attivo dopo aver fatto clic su OK. In questo modo sarà possibile creare istantaneamente una copia di backup del proprio progetto, senza dover tornare in seguito al progetto originale. E' comunque possibile decidere anche di creare una nuova copia del progetto attivo.

- Si può decidere di minimizzare i file audio.

Vengono in tal modo ottimizzati i file basati sulle clip audio di riferimento nel progetto. Poiché le clip usate nel progetto potrebbero fare riferimento a file audio molto ampi, è possibile in questo modo ridurre la dimensione del progetto in maniera significativa.

- Si può applicare la funzione Freeze delle Modifiche. In questo modo si rendono permanenti tutte le operazioni di processing e gli effetti applicati per le clip.

- Si può decidere di non includere i file video nella versione backup del progetto.

- Si può scegliere di eliminare tutti i file non utilizzati.

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.

## Salva Libreria... (solo Cubase)

Salva la libreria correntemente aperta e attiva. I file libreria hanno estensione ".npl".

## 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.

Opzione	Descrizione
Audio da un File Video...	Questa funzione consente di estrarre l'audio da un file video presente sull'hard-disk. L'audio contenuto nel video selezionato viene estratto e convertito in file Wave nella cartella Audio del progetto.
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.
Archivio Traccia... (solo Cubase)	La funzione Importa Archivio Traccia, importa le tracce esportate da un altro progetto di Cubase (o Nuendo).
Traccia Tempo...	E' possibile esportare le informazioni delle Tracce Tempo (inclusi gli eventi indicazione tempo) in uno speciale file .xml (con estensione ".smt"). Questa voce di menu consente di importare un file Traccia Tempo esportato da un altro progetto. Sono così sostituiti tutti i dati della Traccia Tempo presente nel progetto corrente (se necessario è comunque possibile annullare l'operazione tramite il comando Undo).
MusicXML...	Permette di importare file MusicXML creati con la versione 1.1, rendendo così possibile la rappresentazione degli spartiti in Cubase. Si noti che vi sono alcune restrizioni riguardanti i parametri supportati da Cubase.
OMF... (solo Cubase)	Consente di aprire un file OMF (Open Media Framework Interchange) e convertirlo in un progetto di Cubase.

## 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. 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 di un bus di uscita e di esportarlo. In Cubase è anche possibile esportare un canale traccia audio o un qualsiasi tipo di canale audio nel mixer (inclusi i canali VST instrument, canali FX, Gruppo e ReWire). Il mix risultante viene salvato come file sull'hard disk, completo di effetti, automazione, EQ ecc., in uno dei diversi formati file.
Tracce Selezionate... (solo Cubase)	Consente di esportare le tracce selezionate dal progetto corrente, complete di contenuti, impostazioni del mixer, automazione, effetti, ecc. Le tracce esportate potranno quindi essere importate in un altro progetto di Cubase, selezionando "Archivio Traccia..." dal sotto-menu Importa.
Traccia Tempo...	Le informazioni della Traccia Tempo (inclusi gli eventi indicazione tempo) possono essere esportate sottoforma di un particolare file xml (estensione file ".smt"), che può in seguito essere importato in un altro progetto.
Partiture...	E' qui possibile esportare una partitura (in Modalità Pagina) come immagine, ad es. come file Bitmap.

Opzione	Descrizione
MusicXML...	Consente di esportare file MusicXML. Si noti che vi sono alcune restrizioni riguardanti i parametri supportati da Cubase.
OMF... (solo Cubase)	Salva il progetto attivo come file OMF (Open Media Framework Interchange).

## Sostituisci Audio in File Video...

Consente di inserire l'audio in un file video. Se il file video contiene già una traccia audio, questa verrà sostituita dall'audio che è stato inserito al suo interno.

## 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.

La finestra di dialogo "Preferenze" contiene numerose impostazioni e opzioni e presenta diverse pagine alle quali è possibile accedere selezionando le voci nell'elenco in stile Explorer 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 presenti 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, 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.

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/Ripristina

Cubase 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 Annulla" nella pagina Generale delle Preferenze, nel menu File.

### 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 e 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.

Opzione	Descrizione
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.
Inverti	Inverte lo stato di selezione, in modo che tutti gli eventi selezionati vengono deselezionati e tutti gli eventi non selezionati vengono invece selezionati.
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.
Altezza note uguale – Tutte le Ottave	Seleziona tutte le note MIDI (solo negli editor MIDI) che hanno la stessa altezza (indipendentemente dall'ottava) della nota correntemente selezionata.
Altezza note uguale – Stessa Ottava	Seleziona tutte le note MIDI (solo negli editor MIDI) che hanno la stessa altezza (all'interno della stessa ottava) della nota correntemente selezionata.
Selezione Controller nell'intervallo Nota	Seleziona i dati dei controller MIDI all'interno dell'intervallo di note selezionato.
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 sotto-menu:

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 disabilitate. 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".

## Logical Editor Progetto...

Apri il Logical Editor Progetto, in cui è possibile eseguire operazioni avanzate di "cerca e sostituisci" a livello del progetto.

## Processa Logical Editor Progetto

Questo sotto-menu contiene numerosi preset da usare con il Logical Editor Progetto.

## Automazione segue Eventi

Questa opzione si può attivare nella finestra Preferenze (pagina Editing-Audio). Tuttavia, è disponibile nel menu Edit per un'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. Cioè, 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 alla 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.
Undo/Redo Ingrandimento	Il comando Undo consente di annullare l'ultima operazione di ingrandimento effettuata, mentre con Redo è possibile ripristinare l'ultima azione di ingrandimento annullata. Il numero di livelli di undo disponibile per le azioni di ingrandimento è lo stesso degli undo "regolari", così come definito nella pagina Generale delle Preferenze.

# 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.

## Rimuovi Tracce Vuote

Elimina tutte le tracce che non contengono alcun evento.

## Ripiegatura tracce (solo Cubase)

E' qui possibile visualizzare, nascondere o invertire rapidamente ciò che viene visualizzato nel display eventi della Finestra Progetto. Questa funzione consente ad esempio di ripiegare le sotto-tracce di automazione.

Opzione	Descrizione
Cambia Traccia Selezionata	La condizione della traccia selezionata viene invertita; se la traccia era ripiegata con i propri elementi (sotto-tracce) nascosti, ora viene esplosa (tutte le sotto-tracce sono visualizzate), e viceversa.
Ripiega Tracce	Ripiega tutte le tracce cartella aperte nella Finestra Progetto. Il comportamento preciso di questa funzione dipende dall'impostazione "Ripiegatura tracce estesa" nella finestra Preferenze.
Esplosdere Tracce	Ripiega tutte le tracce cartella aperte nella Finestra Progetto. Il comportamento preciso di questa funzione dipende dall'impostazione "Richiusura tracce estesa" nella finestra Preferenze.
Invertire lo stato di ripiegatura corrente	Inverte gli stati di ripiegatura delle tracce nella Finestra Progetto. tutte le tracce richiuse vengono esplose mentre tutte quelle esplose vengono richiuse.
Mostra Tutta l'Automazione	Apri tutte le sotto-tracce di automazione utilizzate, per tutte le tracce.
Nascondi Tutte le Automazioni	Chiude tutte le sotto-tracce di automazione.

## 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.

## Browser

Apri la finestra Browser di Progetto, la quale offre una rappresentazione in formato elenco del progetto. Ciò consente di vedere e modificare tutti gli eventi su tutte le tracce con le normali procedure di editing dei valori in un elenco.

## Pannello Automazione

Apri il Pannello Automazione, una finestra fluttuante che offre l'accesso a tutte le opzioni di automazione di Cubase.

## 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.

## Timecode al Cursore

Consente di impostare la posizione di inizio del progetto alla posizione del cursore. Quando si sincronizza Cubase con delle periferiche esterne come ad esempio dei video-registratori, la posizione di inizio indica quale fotogramma timecode nella periferica esterna debba corrispondere all'inizio del progetto.

Ciò può anche essere impostato nella finestra di dialogo Impostazioni Progetto. Tuttavia, se si sa che una determinata posizione nel proprio progetto coincide con una determinata posizione timecode nella periferica esterna, è preferibile utilizzare questa voce di menu. Spostare il cur-

sore di progetto alla posizione desiderata, selezionare "Timecode al Cursore" e specificare la posizione timecode corrispondente nella finestra di dialogo che appare – il valore Posizione di Inizio viene regolato di conseguenza.

## Blocco Note

Apri un blocco note di testo standard.

## 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
Involuppo	La funzione Involuppo applica un involuppo 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. Affinchè 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 trovando 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.
Pitch Shift	Questa funzione permette di modificare l'altezza dell'audio influenzandone o meno la durata. Si possono creare anche "armonie" specificando più altezze, o applicare un pitch shift basato su una curva d'involuppo definita dall'utente.
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 crosing 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.
Ricampionamento	Questa funzione modifica durata, tempo e altezza di un evento audio, ricampionandolo ad una frequenza superiore o inferiore.
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.

## Plug-In (solo Cubase)

Tutti gli effetti plug-in installati sono disponibili separatamente nel menu Audio. Ciò consente di applicare effetti a uno o più eventi selezionati.

## Analisi Spettrale (solo Cubase)

Questa funzione analizza l'audio selezionato, ne calcola lo "spettro" medio (cioè la distribuzione dei livelli sulla banda passante) e lo visualizza in un grafico a due dimensioni, con la frequenza sull'asse X e il livello sull'asse Y.

## Statistiche (solo Cubase)

La funzione "Statistiche" analizza l'audio selezionato (eventi, clip o intervalli di selezione) e visualizza una finestra con diverse informazioni. Usare il tasto "Aiuto" nella finestra di dialogo per i dettagli.

## Hitpoint

Questo sotto-menu è relativo alla funzione speciale di Cubase 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 Groove Quantize da Hitpoint	Crea una nuova mappa groove quantize, in base agli hitpoint nell'evento.
Crea Marker da Hitpoint	Crea dei marker (nella traccia Marker) in base agli hitpoint.
Dividi Eventi Audio su Hitpoint	Divide l'evento in più eventi, in base agli hitpoint.
Rimuovi Hitpoint	Elimina tutti gli hitpoint.

## Processa in Tempo Reale

La voce in questo sotto-menu si riferisce alle funzioni di processamento in tempo reale di Cubase.

Nel sotto-menu sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Crea Etichette Warp da Hitpoint	Crea delle etichette warp dagli hitpoint calcolati. Ciò può essere fatto sia selezionando direttamente questa voce senza prima creare degli hitpoint, oppure prima creando ed editando degli hitpoint e quindi selezionando questa voce.
Quantizza Audio	Consente di quantizzare l'audio in base alla risoluzione di quantizzazione impostata nel progetto.

Opzione	Descrizione
Appiattisci	Consente di sospendere il processamento in tempo reale, per preservare potenza di calcolo della CPU.
Rimuovi modifica della durata	Consente di annullare il processo di modifica della durata in tempo reale. Affinché questa voce sia selezionabile, nell'Editor dei Campioni deve essere aperto un evento audio.

## Avanzato

Nel sotto-menu sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Individua Silenzio	La funzione "Individua Silenzio" trova le sezioni silenziose in un evento, quindi divide l'evento, togliendo le parti silenziose dal progetto o creando regioni che corrispondono alle sezioni non silenziose.
Evento o Intervallo come Regione	Questa funzione è disponibile quando vengono selezionati uno o più eventi audio, oppure se è stato tracciato un intervallo di selezione che include uno o più eventi audio. Viene creata una regione nella clip corrispondente, in base alle seguenti regole: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se non vi sono intervalli di selezione o hitpoint, le posizioni di inizio e fine della regione verranno determinate dalla posizione di inizio e fine dell'evento all'interno della clip.</li> <li>▪ Se vi è un intervallo di selezione nell'evento, esso verrà usato.</li> <li>▪ Se vi è un hitpoint nell'evento, la regione verrà creata tra ciascun hitpoint.</li> </ul>
Converti Regioni in Eventi	E' disponibile se è selezionato un evento audio le cui clip contengono regioni all'interno dei limiti dell'evento. Questa funzione rimuove l'evento originale sostituendolo con eventi posizionati e dimensionati in base alle regioni.
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 Ciclica Stacked. In questa modalità, ciascuna take (turno del ciclo) finisce su una corsia separata della traccia, nella Finestra Progetto. Dopo aver editato le take (componendo ad esempio una "take perfetta"), è possibile selezionare Elimina Sovrapposizioni per tornare alle take separate su una corsia singola ed eliminare tutto il materiale sovrapposto – ad es. solo il materiale che verrà riprodotto sarà visibile nella Finestra Progetto.

## 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.

## **Fade In su Corsore (solo Cubase)**

Applica un fade-in lineare dall'inizio dell'evento selezionato alla posizione del cursore di progetto.

## **Fade Out su Corsore (solo Cubase)**

Applica un fade-out lineare dalla fine dell'evento selezionato alla posizione del cursore di progetto.

## **Rimuovi Curva Volume**

Elimina qualsiasi curva di inviluppo per gli eventi selezionati.

## **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.

### **Apri Editor delle Partiture**

Apri l'Editor delle Partiture, in cui i dati MIDI vengono interpretati come 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.

### **Apri Editor In-Place**

Apri l'Editor In-Place nella Finestra Progetto. Esso appare come un Editor dei Tasti in miniatura e consente l'editing MIDI.

## **Quantizzazione**

La quantizzazione è una funzione che sposta automaticamente le note registrate, collocandole a valori nota esatti. Sono quantizzate le parti o le 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.
Annulla 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.
Parte su Groove	Questa voce di menu consente di creare una mappa groove quantize da una parte MIDI selezionata.

## Trasposizione...

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

## Unisci MIDI nel Loop...

Questa funzione combina tutti gli eventi MIDI tra i locatori sinistro e destro di tutte le tracce non silenziate e genera una nuova parte MIDI contenente tutti gli eventi così come sarebbero riprodotti. La nuova parte finirà nella traccia selezionata tra i locatori. Il programma chiederà se si desidera includere gli effetti MIDI in insert e/o gli effetti in send, e se si intende sovrascrivere (cancellare) i dati sulla traccia di destinazione.

Un utilizzo tipico di questa funzione consiste nell'eseguire il "freeze" delle impostazioni definite nell'Inspector della traccia MIDI, applicando ad esempio degli effetti MIDI su una singola parte.

## Freeze Parametri MIDI

Questa funzione applica tutte le impostazioni di filtro alla rispettiva traccia e (all'opposto di Unisci MIDI nel Loop) assume il risultato come nuovo standard.

## Dissolvi Parte

Questa funzione offre due utilizzi:

- Per separare gli eventi in base al canale MIDI quando una parte MIDI contiene eventi su canali differenti (canale MIDI "Qualsiasi").

- Per separare eventi MIDI in base all'altezza note.

Le tracce di batteria in genere contengono suoni separati per ciascuna altezza note.

La finestra di dialogo contiene due opzioni aggiuntive:

Opzione	Descrizione
Display Ottimizzato	Se attiva, le aree silenziose (vuote) delle parti risultanti vengono automaticamente eliminate. Questa opzione non è disponibile quando è attiva l'opzione "Dissolvi sui sotto-livelli", vedere di seguito.
Dissolvi sui sotto-livelli	Se attiva, la parte non verrà dissolta su tracce differenti, ma su diversi sotto-livelli della traccia originale.

## Esporta Selezione

Con questa funzione, è possibile combinare parti MIDI su diversi sotto-livelli in una singola parte MIDI. Essa può essere usata ad esempio per riassemblare una parte di batteria che è stata "dissolta" su diversi livelli per essere editata.

Durante il processo di esportazione (bounce), tutte le parti in mute verranno eliminate. Se in precedenza erano stati specificati dei valori di trasposizione e velocity per le parti, questi vengono tenuti in considerazione.

## 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.

## Ripeti Loop

Questa voce di menu è disponibile solamente se una Traccia Loop Indipendente è stata impostata in uno degli editor MIDI. Quando viene selezionata, gli Eventi all'interno dell'intervallo del loop verranno ripetuti fino alla fine della parte. Gli eventi nella stessa parte che seguono il loop verranno sostituiti dagli eventi nel loop.

## 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 note alla stessa altezza ed esattamente alla stessa 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.
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 curve controller molto dense, ecc.

Opzione	Descrizione
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 – cambia solo l'ordine di riproduzione.
Calcola Tempo via MIDI	Se si hanno delle registrazioni audio o MIDI effettuate liberamente e si desidera far coincidere a esse il tempo di progetto, è possibile "battere" il tempo registrando delle note MIDI, selezionando la parte registrata e scegliendo questa funzione. Viene così adattata la Traccia Tempo al tempo battuto, aggiungendo nuovi eventi tempo dove necessario.

## Editor Logico...

Apri l'Editor Logico, in cui è possibile eseguire operazioni avanzate di "cerca e sostituisci" sui dati MIDI.

## Preset Logici

Questo sotto-menu contiene numerosi preset da usare con l'Editor Logico.

## 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. Velocity, 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.



## Impostazioni VST Expression...

Apri una finestra di dialogo che consente di caricare e/o impostare delle Expression Map. Le expression map consentono di definire un set di articolazioni musicali che possono essere usate per una traccia, consentendo di riprodurre correttamente legati, accenti, oppure passare ad esempio dallo stile di riproduzione con archetto a pizzicato per degli archi. Per maggiori dettagli consultare il Manuale Operativo.

## Impostazioni Automazione CC...

Apri la finestra di dialogo Impostazioni Automazione Controller MIDI, in cui è possibile specificare come le automazioni dei controller MIDI esistenti vengono gestite in riproduzione (se non si hanno conflitti) e dove i nuovi dati di automazione dei controller devono essere registrati. Per maggiori informazioni, riferirsi al capitolo "Automazione" nel Manuale Operativo.

## 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 Partiture

### Apri Selezione

Apri le parti selezionate nell'Editor delle Partiture.

### Apri Layout...

Apri un elenco contenente i layout di partitura disponibili. Selezionare il layout desiderato nell'elenco e fare clic su OK per aprire le tracce presenti nel layout nell'Editor delle Partiture.

## Modalità Pagina

Questa opzione porta il display delle partiture in Modalità Pagina, che consente di visualizzare il modo in cui la partitura appare nelle pagine stampate. Alcune funzioni dell'Editor delle Partiture sono disponibili solamente in Modalità Pagina.

## Impostazioni...

Apri la finestra di dialogo Impostazioni Partitura, in cui è possibile impostare l'aspetto e il comportamento della partitura.

## Raggruppa/Separa Note

Questa funzione consente di raggruppare e separare manualmente le note selezionate.

## Converti in Ornamento

Questa funzione consente di convertire manualmente una o più note selezionate, in note di ornamento.

## Crea N-Gruppi Irregolari...

Questa funzione consente di creare dei gruppi irregolari dalle note selezionate, cambiando o meno i dati MIDI.

## Inserisci Legatura

Questa opzione consente di inserire una legatura lungo una selezione di note.

## Nascondi/Mostra

Questa funzione consente di alternare la condizione di visibile e nascosto degli oggetti. Tutti gli oggetti possono essere nascosti, ad es. note, pause, simboli, chiavi, simboli, linee di misura e anche interi righi. Per rendere gli oggetti temporaneamente visibili, attivare il box di spunta Note Nascoste nella barra di filtro del display. Per renderli permanentemente visibili, selezionarli e fare nuovamente clic su Nascondi/Mostra.

## Inverti

Consente di invertire un simbolo di crescendo/diminuendo selezionato.

## Allinea Elementi

Opzione	Descrizione
Sinistra/ Destra/Cima/ In Fondo	Allinea gli oggetti selezionati nei rispettivi modi.
Centra in Verticale/ Orizzontale	Centra gli oggetti selezionati nei rispettivi modi.

Opzione	Descrizione
Dinamiche	Allinea tutti i simboli di dinamica selezionati (ad es. dei crescendo) in senso orizzontale.

## Crea Simboli di Accordo

Analizza le note selezionate e visualizza i simboli accordo risultanti.

## Crea Simboli di Chitarra

Analizza le note selezionate e visualizza i simboli di chitarra risultanti.

## Funzioni

Opzione	Descrizione
Unisci Tutti i Righi	Consente di combinare fino a quattro tracce in una nuova traccia con le voci polifoniche.
Estrai Voci	Consente di estrarre 2–8 voci da una traccia polifonica, creando nuove tracce indipendenti (la funzione inversa di Unisci Tutti i Righi).
Esplodi	Consente di dividere le note di un rigo su diverse tracce. E' possibile usare questa funzione anche per convertire un pentagramma polifonico in voci polifoniche.
Note di Partitura -> MIDI	Converte i dati che appaiono nello spartito in dati MIDI.
Versi da Clipboard	Inserisce dei versi (scritti in un altro programma) tramite la clipboard. Per fare ciò, selezionare la prima nota alla quale si devono aggiungere dei versi.
Testo da Clipboard	Inserisce del testo (scritto in un altro programma) tramite la clipboard.
Trova e Sostituisci...	Questa funzione di testo sostituisce tutte le ricorrenze di una determinata parola o gruppo di parole, indipendentemente dalla loro formattazione.
Forza Aggiornamento	Riaggiora lo schermo.

## Layout Automatico...

E' qui possibile impostare le preferenze per il layout automatico dell'Editor delle Partiture.

## Reinizializza Layout...

Questa funzione cancella gli elementi di layout invisibili, cosa che in realtà riporta lo spartito alle impostazioni di default. Nella finestra di dialogo che si apre si possono quindi inserire le proprie preferenze.

## Layout Avanzato

Opzione	Descrizione
Numero di Misure	E' qui possibile impostare il numero di misure desiderato nella pagina.
Mostra Marker	Attivare questa opzione per visualizzare i nomi dei marker.
Traccia Marker -> Formato	Inserisce dei marker di prova e linee di misura doppie nella partitura.

## 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.

### Importa Pool... (solo Cubase)

Le applicazioni di Steinberg come Cubase o Nuendo, sono in grado di esportare il Pool come file separato (estensione file “.npl”). Tali file del Pool possono essere importati in Cubase usando il comando Importa Pool nel menu Media. Quando si importa un file del Pool, i riferimenti ai relativi file sono “aggiunti” al Pool corrente.

I file audio e video veri e propri non vengono salvati nel file del Pool, ma solo un riferimento ad essi. Affinché l'importazione di un file del Pool sia effettivamente utile, si deve potere aver accesso a tutti file di riferimento (che dovrebbero avere preferibilmente lo stesso percorso file di quando è stato salvato il Pool).

## **Esporta Pool... (solo Cubase)**

Consente di esportare il Pool come file separato (vedere in precedenza).

## **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 questo viene indicato da 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.

## **Estrai Audio da File Video**

Consente di estrarre l'audio da un file video su disco, dopo di che nella cartella Pool Record apparirà una nuova clip con l'audio. La clip assumerà lo stesso nome del file video dal quale è stata estratta, la stessa frequenza di campionamento e il medesimo formato file usati nel progetto.

## **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. 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 una clip non crea un nuovo file sull'hard-disk, ma solo una nuova versione di 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 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 del Pool per individuare particolari clip o regioni. 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.

### Post-Roll da Inizio/Fine Selezione

Avvia la riproduzione dall'inizio o dalla fine dell'intervallo correntemente selezionato e la interrompe in base al tempo impostato nel campo Post-roll della Barra di Trasporto.

## **Pre-Roll su Inizio/Fine Selezione**

Avvia la riproduzione da una posizione prima o dopo l'intervallo corrente selezionato, fermandola rispettivamente a inizio o fine della selezione. La posizione di inizio della riproduzione viene impostata nel campo Pre-roll della Barra di Trasporto.

## **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 esegue un "roll back" leggermente prima di avviarsi.

## **Usa Post-Roll**

Quando è attiva, Cubase 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

### Mixer Control Room (solo Cubase)

Apri il Mixer Control Room, per l'utilizzo delle funzioni Control Room.

### Panoramica Control Room (solo Cubase)

Apri la Panoramica Control Room, che mostra una visione d'insieme complessiva dei canali Control Room e del flusso del segnale.

### 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.

### MMC Master (solo Cubase)

Apri la Barra di Trasporto master MIDI Machine Control.

### Mixer

Apri 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 Ingresso (solo Cubase) e Uscita e tutti i canali VST Instrument e ReWire attivati.

Le voci aggiuntive del menu "Mixer" non sono dei mixer aggiuntivi, ma finestre separate dello stesso mixer. Ciascuna finestra del mixer può essere configurata in modo da visualizzare diverse configurazioni e combinazioni di canali.

### Informazioni sui Plug-In

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

### Visualizzazione del Tempo di Registrazione rimanente

Apri 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

Apri 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

Apri la finestra Connessioni VST, in cui si possono impostare i bus di Ingresso e Uscita, in modo da assegnare l'audio tra il proprio hardware e Cubase in diverse configurazioni di canali (mono, stereo e in Cubase anche numerosi formati surround).

## VST Instrument

Apri la finestra VST Instrument, in cui è possibile selezionare fino a 64 (32 in Cubase Studio) VST Instrument. Quando un VST Instrument è stato selezionato in uno slot nella finestra, l'Instrument corrispondente sarà selezionabile come destinazione nel menu a tendina Uscita MIDI per le tracce MIDI e Instrument.

## Performance VST

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

## Video

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

## Tastiera Virtuale

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

## Mostra Pannelli

Apri 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.

### Minimizza Tutto

Minimizza tutte le finestre.

### Ripristina Tutto

Ripristina tutte le finestre di Cubase minimizzate.

## Aree Lavoro

Una configurazione di finestre per il progetto attivo viene chiamata "Area Lavoro". Memorizzando varie combinazioni delle finestre nelle aree lavoro, è possibile selezionare rapidamente le varie modalità operative.

Opzione	Descrizione
Blocca Area Lavoro	Attivarla per fare in modo che l'area lavoro attiva non venga modificata accidentalmente.
Nuova Area Lavoro	Crea una nuova area lavoro.
Organizza...	Apri una finestra di dialogo in cui è possibile organizzare aree lavoro e preset.
L'elenco delle aree lavoro	Se si seleziona un'area lavoro dall'elenco, la si apre.

## 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

### Documentazione (Formato Acrobat 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 Acrobat pdf.
Manuale Operativo	Apri il Manuale Operativo in formato Acrobat pdf. Sono incluse le parti "Manuale di Riferimento" e "Gestione e stampa delle partiture".
Periferiche di Controllo Remoto	Apri il documento separato in pdf che descrive le periferiche MIDI di controllo remoto supportate da Cubase.
Riferimento dei Plug-in	Apri il documento separato in pdf che contiene le descrizioni degli effetti plug-in audio e degli effetti MIDI inclusi, con i relativi parametri.
Periferiche MIDI	Apri il documento separato in pdf che descrive come gestire le periferiche MIDI.
Riferimento dei Menu	Apri il documento Riferimento dei Menu (il presente documento) in formato Acrobat 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

Elenco le informazioni relative ai crediti e ai copyright e apre il sito web di Steinberg.

## Info su Cubase

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

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