



# NUENDO EXPANSION KIT

Cubase Music Tools for Nuendo 4



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

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: 2 Aprile, 2008

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2008.

Tutti i diritti riservati.

**Indice**

## **7 Descrizione del Manuale**

8 Benvenuti!

## **9 Requisiti di Sistema e Installazione**

10 Presentazione

10 Requisiti minimi

10 Installare Nuendo Expansion Kit

10 Registrare il software

## **11 I VST Instrument inclusi**

12 Introduzione

12 Prologue

12 Parametri sonori

17 Modulazione e controller

23 Spector

23 Parametri sonori

25 Modulazione e controller

31 Mystic

31 Parametri sonori

33 Modulazione e controller

39 HALionOne

40 Embracer – Sintetizzatore Pad Surround

42 Monologue – Sintetizzatore Monofonico “Analog Modelling”

45 Diagrammi

## **47 Editing di parti di batteria**

48 Introduzione

48 Come l'Editor Key gestisce le drum map

49 Drum Editor – Panoramica

50 Operazioni nel Drum Editor

52 Lavorare con drum map

55 Drum name list

## **56 Editor delle Partiture**

57 Presentazione capitolo

57 Benvenuti!

57 Come funziona l'Editor delle Partiture

57 Note MIDI e note sullo spartito

58 Mostra Quantizzazione

60 Inserire note a mano e registrarle

## **61 Operazioni principali**

62 Presentazione capitolo

62 Preparazioni

62 Aprire l'Editor delle Partiture

62 Cursore di progetto

63 Modo Pagina

64 Cambiare il fattore di Ingrandimento

64 Rigo attivo

64 Impostazioni di configurazione pagina

65 Definire il proprio spazio di lavoro

67 Menu contestuali nell'Editor delle Partiture

67 Finestre di dialogo nell'Editor delle Partiture

67 Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo

71 Trasporre gli strumenti

72 Ordine di lavoro

73 Forza Aggiornamento

## **74 Trascrivere le RegISTRAZIONI MIDI**

75 Presentazione capitolo

75 Trascrizione

75 Preparare le parti

75 Strategie: preparare le parti per la stampa dello spartito

76 Impostazioni pentagramma

76 Pagina Principale

79 Pagina Opzioni

80 Pagina Polifonico

80 Pagina Tab

80 Situazioni che richiedono tecniche aggiuntive

81 Inserire modifiche mostra quantizzazione

82 Strategie: Aggiungere modifiche mostra quantizzazione

82 Funzione Esplosi

83 Funzione “Note di Partitura -> MIDI”

<b>84</b>	<b>Inserire ed editare le note</b>	<b>113</b>	<b>Note aggiuntive e formattazione pause</b>
85	Presentazione capitolo	114	Presentazione capitolo
85	Impostazioni spartito	114	Premessa: gambi nota
86	Valori e posizioni nota	114	Impostare la direzione del gambo
87	Inserire ed editare le note	116	Lunghezza gambo
89	Selezionare le note	116	Alterazioni e Trasposizione Enarmonica
90	Spostare le note	117	Cambiare la forma della testa nota
92	Duplicare le note	117	Altri dettagli nota
92	Taglia, copia e incolla	119	Colorare le note
92	Editare le altezze di note singole	119	Copiare le impostazioni tra le note
93	Cambiare la durata della nota	119	Gestire i tratti d'unione
94	Dividere una nota in due	124	Note legate
94	Lavorare con lo strumento Mostra Quantizzazione	125	Spostamento grafico delle note
95	Pentagrammi separati (piano)	126	Note ausiliarie
95	Strategie: Pentagrammi multipli	126	Ornamenti
96	Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo	127	Gruppi irregolari
97	Cancellare le note	<b>129</b>	<b>Lavorare con i simboli</b>
<b>98</b>	<b>Voci polifoniche</b>	130	Presentazione capitolo
99	Presentazione capitolo	130	Premessa: i vari layer
99	Premessa: voci polifoniche	131	Inspector dei simboli
100	Configurare le voci	135	Importante! – Simboli, pentagrammi e voci
102	Strategie: quante voci mi servono?	135	Inserire i simboli nello spartito
102	Inserire le note nelle voci	142	Selezionare i simboli
102	Verificare a quale voce appartiene una nota	143	Spostare e duplicare simboli
103	Spostare le note tra le voci	145	Modificare durata, dimensione e forma
104	Gestire le pause	146	Cancellare i simboli
104	Voci e Mostra Quantizzazione	146	Copia e incolla
105	Creare voci incrociate	147	Allineamento
106	Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi	147	Dettagli dei simboli
106	Convertire le voci in tracce – Estrai Voci	<b>153</b>	<b>Lavorare con gli accordi</b>
<b>107</b>	<b>Impostazioni pentagramma</b>	154	Presentazione capitolo
108	Presentazione capitolo	154	Inserire i simboli accordo
108	Impostazioni del pentagramma	156	Impostazioni accordo globali
108	Eeguire le impostazioni	<b>157</b>	<b>Lavorare con i simboli di testo</b>
109	Preset Rigo	158	Presentazione capitolo
109	Nomi del pentagramma	158	Inserire ed editare simboli di testo
110	Tonalità e chiave	160	Vari tipi di scritta
110	Mostra Quantizzazione e opzioni Interpretazione	164	Funzioni di testo
111	Mostra trasposizione		
111	Pagina Opzioni		
112	Pagine Polifonico e Tab		

<b>167</b>	<b>Lavorare con i layout</b>	<b>196</b>	<b>Partitura e riproduzione MIDI</b>
168	Presentazione capitolo	197	Presentazione capitolo
168	Premessa: Layout	197	Spartiti e modalità Arranger
168	Creare un layout	197	Funzione Interpretazione MIDI
168	Aprire un layout	198	Simboli di crescendo dinamici
169	Operazioni nel layout	<b>199</b>	<b>Stampa ed esportazione delle pagine</b>
170	Uso dei layout – un esempio	200	Stampa
170	Traccia Marker -> Formato	200	Esportare le pagine in file immagine
<b>171</b>	<b>Lavorare col formato MusicXML</b>	<b>201</b>	<b>Domande Frequenti (FAQ)</b>
172	Introduzione	202	Come usare questo capitolo
173	Importare ed esportare file MusicXML	202	Inserire ed editare le note
<b>175</b>	<b>Sviluppare lo spartito: tecniche aggiuntive</b>	203	Simboli e layout
176	Presentazione capitolo	<b>204</b>	<b>Trucchi e suggerimenti</b>
176	Impostazioni Layout	205	Tecniche utili di editing
177	Dimensione rigo	206	Se si sperava di avere un computer più veloce...
177	Nascondere/mostrare oggetti	<b>207</b>	<b>Indice analitico</b>
178	Colorare le note		
178	Pause multiple		
179	Editing delle stanghette misura		
180	Creare gli upbeat		
181	Impostare il numero di misure nella pagina		
182	Spostare le stanghette		
183	Trascinare i pentagrammi		
184	Inserire parentesi e graffe		
185	Layout Automatico		
186	Reset Layout		
187	Stanghette misura interrotte		
<b>188</b>	<b>Partiture di batteria</b>		
189	Presentazione capitolo		
189	Premessa: Drum map nell'Editor delle Partiture		
189	Configurare la drum map		
191	Impostare un rigo per una partitura di batteria		
191	Inserire ed editare le note		
191	Rigo Percussioni 1 Linea		
<b>192</b>	<b>Creare tablature</b>		
193	Presentazione capitolo		
193	Creare la tablatura in automatico		
194	Creare le tablature a mano		
194	Aspetto dei numeri nella tablatura		
195	Editing		
195	Forma della testa nota		

**1**

**Descrizione del Manuale**

# Benvenuti!

Questo è il Manuale Operativo di Nuendo Expansion Kit. Nuendo Expansion Kit aggiunge numerose funzioni di composizione musicale proprie di Cubase di Steinberg (i cosiddetti "Cubase Music Tools") all'applicazione Nuendo standard.

Queste caratteristiche e funzioni, o più precisamente i VST Instrument inclusi, il Drum Editor (e il supporto per le drum map), così come l'Editor delle Partiture sono descritti nel dettaglio nei capitoli che seguono.

## Versioni del programma

Questo manuale descrive due versioni o piattaforme: Windows e Mac OS X.

Alcune funzioni ed impostazioni sono specifiche per una sola delle due piattaforme. Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. In altre parole:

⇒ Se non c'è alcuna indicazione tutte le descrizioni e le procedure indicate nella documentazione valgono sia per Windows e Mac OS X.

## Convenzioni dei comandi rapidi

In Nuendo molti comandi rapidi di default utilizzano tasti di modifica, alcuni dei quali variano in base al sistema operativo impiegato. Per esempio, il comando rapido di default per la funzione Undo è [Ctrl]+[Z] in Windows e [Command]+[Z] in Mac OS X.

I comandi rapidi con i tasti di modifica descritti in questo manuale sono indicati prima con il tasto di modifica Windows, come segue:

[tasto di modifica Win]/[tasto di modifica Mac]+[tasto]

Per esempio, [Ctrl]/[Command]+[Z] significa: "premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X e premere [Z]".

Analogamente, [Alt]/[Option]+[X] significa: "premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X e premere [X]".

⇒ Si noti inoltre che questo manuale fa spesso riferimento al "clic-destro" del mouse (ad esempio, per aprire i menu contestuali, ecc.). In un computer Macintosh con il mouse ad un solo pulsante, tenere premuto il tasto [Ctrl] e cliccare.

**2**

**Requisiti di Sistema e  
Installazione**

## Presentazione

Questo capitolo descrive i requisiti e le procedure di installazione per le versioni Windows e Mac.

## Requisiti minimi

Il computer deve avere i seguenti requisiti:

### Windows

- Windows XP (Home/Professional con SP 2)
  - o Windows Vista (32-bit e 64-bit).
- Processore Intel Pentium o AMD Athlon a 2 GHz.
- 1 GB di RAM.
- Hardware audio Windows DirectX compatibile; hardware audio ASIO compatibile raccomandato per prestazioni a bassa latenza.
- Risoluzione schermo: 1024x768 pixel.
- Chiave Steinberg e connessione USB.
- Drive DVD ROM per l'installazione.
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza.

### Macintosh

- Mac OS X 10.4.
- Power Mac G4 1 GHz o Core Solo 1.5 GHz.
- 1 GB di RAM.
- Hardware audio CoreAudio compatibile.
- Risoluzione schermo: 1024x768 pixel.
- Chiave Steinberg e connessione USB.
- Drive DVD ROM per l'installazione.
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza.

## Installare Nuendo Expansion Kit

La procedura di installazione colloca automaticamente tutti i file alle giuste destinazioni.

### Windows

1. Inserite il DVD di Nuendo Expansion Kit nell'apposito drive del computer.
2. Doppio-clic sul file "Setup.exe".
3. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Il processo di installazione include anche l'attivazione della licenza del programma sulla chiave Steinberg. La procedura è la stessa di quella di Nuendo.

### Macintosh

1. Inserite il DVD di Nuendo Expansion Kit nell'apposito drive del computer.
2. Doppio-clic sul file Nuendo Expansion Kit 4.mpkg".
3. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Il processo di installazione include anche l'attivazione della licenza del programma sulla chiave Steinberg. La procedura è la stessa di quella di Nuendo.

## Registrazione del software

Si consiglia di registrare il software! Facendolo si ha diritto al supporto tecnico e si è informati in caso di aggiornamenti o altre notizie sul prodotto.

Per registrarsi ci sono due modi:

- In Nuendo, aprire il menu Help e selezionare l'opzione Registrazione.  
Si tratta di un link Internet che apre direttamente la pagina Registration del sito web di Steinberg. Per registrarsi basta seguire le istruzioni sullo schermo. Quando si avvia Nuendo il programma chiede di lanciare anche la procedura di registrazione.
- Il DVD di installazione contiene anche un modulo di registrazione in formato pdf. Per registrarsi, stampare il modulo, completarlo con tutte le informazioni richieste e spedirlo a Steinberg.

**3**

**I VST Instrument inclusi**

## Introduzione

Questo capitolo contiene le descrizioni dei VST instrument inclusi e dei relativi parametri.

⇒ La maggior parte degli instrument inclusi sono compatibili con lo standard VST3; ciò è indicato da un'icona davanti al nome (per ulteriori informazioni, vedere la sezione "I VST 3" nel capitolo "Effetti Audio" nel Manuale Operativo).

## Prologue



Prologue è modellato sulla sintesi sottrattiva, il metodo usato nei sintetizzatori analogici classici. Esso possiede le seguenti caratteristiche di base:

- Filtro Multimodale

Passa-basso e passa-alto a inclinazione variabile, più passa-banda e modalità filtro notch – vedere "I tipi di filtro" a pag. 16.

- Tre oscillatori, ciascuno con 4 forme d'onda standard più un assortimento di forme d'onda specializzate.

Vedere "Selezione delle Forme d'Onda" a pag. 12.

- Modulazione di Frequenza.

Vedere "Modulazione di Frequenza" a pag. 15.

- Ring Modulation.

Vedere "Ring modulation" a pag. 15.

- Effetti integrati.

Vedere "Pagina Effetti (EFX)" a pag. 21.

- Prologue riceve i dati MIDI in modalità Omni (su tutti i canali MIDI).

Non è necessario selezionare un canale MIDI per inviare dati MIDI a Prologue.

⇒ Il flusso di segnale del synth Prologue è illustrato nella sezione "Diagrammi" a pag. 45.

## Parametri sonori

### Sezione Oscillatore



Questa sezione contiene dei parametri che agiscono sui 3 oscillatori. Questi si trovano nella metà superiore del pannello dell'instrument.

### Selezione delle Forme d'Onda

Ciascun oscillatore possiede numerose forme d'onda, selezionabili facendo clic sul nome della forma d'onda nel box situato in ciascuna sezione dell'oscillatore.



Selezione delle Forme d'Onda.

Sono disponibili le seguenti forme d'onda:

Forma d'Onda	Descrizione
Sawtooth	Questa forma d'onda (a dente di sega) contiene tutti gli armonici e produce un suono ricco e brillante.
Parabolic	Può essere descritta come una forma d'onda a dente di sega "circolare", che produce un timbro più morbido.
Square	La forma d'onda quadra contiene solamente gli armonici dispari e produce un suono sordo e ben distinto.
Triangle	La forma d'onda triangolare genera solo pochi armonici, distanziati a numeri di armonici dispari, e produce un suono leggermente cupo.
Sine	La forma d'onda sinusoidale è la forma d'onda più semplice possibile, senza armonici (ipertoni). L'onda sinusoidale produce un suono dal timbro morbido e neutro.
Formant 1-12	Le forme d'onda formanti enfatizzano alcune bande di frequenza. Come per la voce umana, gli strumenti musicali hanno un set fisso di formanti, le quali conferiscono un colore tonale o un timbro unico e riconoscibile, indipendentemente dall'altezza.
Vocal 1-7	Sono anche queste forme d'onda formanti, ma specifiche per le voci. I suoni di vocali (A/E/I/O/U) sono tra le forme d'onda che si trovano in questa categoria.
Partial 1-7	Le parziali, chiamate anche armonici o ipertoni, sono serie di toni che accompagnano il tono primario (fondamentale). Queste forme d'onda possono essere descritte come intervalli prolungati con due o tre frequenze udibili simultaneamente con uguale intensità.
Reso Pulse 1-12	Questa categoria di forme d'onda inizia con una forma d'onda complessa (Reso Pulse 1), che enfatizza la frequenza fondamentale (primaria). Per ciascuna forma d'onda consecutiva in questa categoria, l'armonico successivo della serie armonica viene enfatizzato.
Slope 1-12	Questa categoria di forme d'onda inizia con una forma d'onda complessa (Slope 1), con una complessità di armonici che si riduce gradualmente, più alto è il numero selezionato. Slope 12 produce un'onda sinusoidale (senza armonici).
Neg Slope 1-9	Anche questa categoria inizia con una forma d'onda complessa (NegSlope 1), ma con un contenuto di basse frequenze che si riduce gradualmente, più alto è il numero selezionato.

▪ Per ascoltare il segnale generato dall'oscillatore(i), il corrispondente potenziometro Osc nelle sezioni dell'oscillatore deve essere ruotato in senso orario su un valore adeguato.

## Parametri OSC 1

L'Oscillatore 1 agisce da oscillatore master. Esso determina l'altezza base per tutti e tre gli oscillatori. L'Oscillatore 1 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Valore	Descrizione
Osc 1	0-100	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse	+/- 48 semitoni	Determina l'altezza base usata da tutti gli oscillatori.
Fine	+/- 50 cent	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Anche questo parametro agisce su tutti gli oscillatori.
Wave Mod	+/- 50	Questo controllo è attivo solamente se è attivato il pulsante Wave Mod sotto al box di selezione delle forme d'onda. La modulazione delle forme d'onda (Wave modulation) funziona aggiungendo al segnale dell'oscillatore una copia spostata di fase (phase-shifted) del segnale stesso, producendo variazioni nella forma d'onda. Ad esempio, se viene usata una forma d'onda a dente di sega, attivando WM si genera la forma d'onda di un impulso. Modulando il parametro WM ad esempio con un LFO, viene prodotto un classico PWM (pulse width modulation). Il parametro Wave mod può comunque essere applicato a qualsiasi forma d'onda.
Pulsante Phase	On/Off	Quando il pulsante Phase (sincronizzazione di fase) è attivo, tutti gli oscillatori riavvieranno i cicli delle loro forme d'onda ogni volta che viene suonata una qualsiasi nota. Con il pulsante Phase disattivato, gli oscillatori generano un ciclo delle forme d'onda continuo; ciò produce leggere variazioni durante la riproduzione, poiché ciascuna nota inizierà da una fase casuale nel ciclo, aggiungendo calore al suono. Tuttavia, quando vengono sintetizzati suoni di basso o di batteria, generalmente si preferisce che l'attacco di tutte le note riprodotte suoni allo stesso modo: per questo scopo si dovrebbe attivare il pulsante Phase. Phase agisce anche sul noise generator.
Pulsante Tracking	On/Off	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Wave Mod	On/Off	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.

Parametro	Valore	Descrizione
Menu a tendina Selezione delle Forme d'Onda	Vedere <a href="#">"Selezione delle Forme d'Onda"</a> a pag. 12.	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

## Parametri OSC 2

L'Oscillatore 2 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Valore	Descrizione
Osc 2	0-100	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse	+/- 48 semitones	Determina l'altezza base dell'Osc 2. Se è attivo il pulsante FM (Freq Mod), questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione all'Osc 1.
Fine	+/- 50 cent	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Se è attivo il pulsante FM, questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione all'Osc 1.
Wave Mod	+/- 50	Questo controllo è attivo solamente se è attivato il pulsante Wave Mod sotto al box di selezione delle forme d'onda. La modulazione delle forme d'onda (Wave modulation) funziona aggiungendo al segnale dell'oscillatore una copia spostata di fase (phase-shifted) del segnale stesso, producendo variazioni nella forma d'onda. Ad esempio, se viene usata una forma d'onda a dente di sega, attivando WM si genera la forma d'onda di un impulso. Modulando il parametro WM ad esempio con un LFO, viene prodotto un classico PWM (pulse width modulation). Il parametro Wave mod può comunque essere applicato a qualsiasi forma d'onda.
Ratio	1-16	Questo controllo (attivo solamente se il pulsante Freq Mod è attivo) regola la quantità di modulazione di frequenza applicata all'oscillatore 2. Vedere <a href="#">"Modulazione di Frequenza"</a> a pag. 15. Questo parametro è generalmente indicato come "Indice FM".
Pulsante Sync	On/Off	Quando il pulsante Sync è attivo, Osc 2 è in slave rispetto a Osc 1. Ciò significa che ogni volta che Osc 1 completa il proprio ciclo, Osc 2 viene forzato al reset (ricomincia cioè il proprio ciclo dall'inizio). Ciò produce un suono caratteristico, adatto per parti lead (assoli ecc.). Osc 1 determina l'altezza e variando l'altezza di Osc 2 si producono modifiche nel timbro. Per classici suoni sync, provare a modulare l'altezza dell'Osc 2 con un inviluppo o con un LFO. L'altezza dell'Osc 2 dovrebbe anche essere impostata più alta rispetto all'altezza dell'Osc 1.

Parametro	Valore	Descrizione
Pulsante Tracking	On/Off	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Freq Mod	On/Off	Attiva/disattiva la modulazione di frequenza.
Pulsante Wave Mod	On/Off	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.
Menu a tendina Selezione delle Forme d'Onda	Vedere <a href="#">"Selezione delle Forme d'Onda"</a> a pag. 12.	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

## Parametri OSC 3

L'Oscillatore 3 possiede i seguenti parametri:

Parametro	Valore	Descrizione
Osc 3	0-100	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Coarse	+/- 48 semitoni	Determina l'altezza base dell'Osc 3. Se è attivo il pulsante FM (Freq Mod), questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione agli Osc 1/2.
Fine	+/- 50 cent	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi (100esimi di semitono). Se è attivo il pulsante FM, questo parametro regola il rapporto di frequenza dell'oscillatore in relazione agli Osc 1/2.
Ratio	1-16	Questo controllo (attivo solamente se il pulsante Freq Mod è attivo) regola la quantità di modulazione di frequenza applicata all'oscillatore 3. Vedere <a href="#">"Modulazione di Frequenza"</a> a pag. 15. Questo parametro è generalmente indicato come "Indice FM".
Pulsante Sync	On/Off	Quando il pulsante Sync è attivo, Osc 3 è in slave rispetto a Osc 1. Ciò significa che ogni volta che Osc 1 completa il proprio ciclo, Osc 3 viene forzato al reset (ricomincia cioè il proprio ciclo dall'inizio). Ciò produce un suono caratteristico, adatto per parti lead (assoli ecc.). Osc 1 determina l'altezza e variando l'altezza di Osc 3 si producono modifiche nel timbro. Per classici suoni sync, provare a modulare l'altezza dell'Osc 3 con un inviluppo o con un LFO. L'altezza dell'Osc 3 dovrebbe anche essere impostata più alta rispetto all'altezza dell'Osc 1.

Parametro	Valore	Descrizione
Pulsante Tracking	On/Off	Quando il pulsante Tracking è attivo, l'altezza dell'oscillatore segue quella delle note suonate sulla tastiera. Se Tracking non è attivo, l'altezza dell'oscillatore rimane costante, indipendentemente da che nota viene suonata.
Pulsante Freq Mod	On/Off	Attiva/disattiva la modulazione di frequenza.
Pulsante Wave Mod	On/Off	Attiva/disattiva la modulazione della forma d'onda.
Menu a tendina Selezione delle Forme d'Onda	Vedere <a href="#">"Selezione delle Forme d'Onda"</a> a pag. 12.	Imposta la forma d'onda di base per l'oscillatore.

## Modulazione di Frequenza

Modulazione di Frequenza o FM significa che la frequenza di un oscillatore (chiamato carrier) è modulata dalla frequenza di un altro oscillatore (chiamato modulatore).

- In Prologue, Osc 1 è il modulatore, mentre Osc 2 e 3 sono i carrier. Osc 2 in realtà può essere definito sia carrier che modulatore, poiché se viene applicato il parametro Freq Mod all'Osc 2, esso viene modulato dall'Osc 3. Se anche Osc 2 usa la modulazione di frequenza, Osc 3 verrà modulato da entrambi gli Osc 1 e Osc 2.

- Il suono "puro" della modulazione di frequenza esce attraverso gli oscillatori modulatori. Ciò significa che si deve disabilitare l'uscita dell'Osc 1 quando si usa la modulazione di frequenza.

- Il pulsante Freq Mod abilita/disabilita la modulazione di frequenza.
- Il parametro Ratio determina il quantitativo di modulazione di frequenza.

## Portamento

Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni di questo parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch "Mode" consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

## Ring modulation

I Ring Modulator moltiplicano due segnali audio. I segnali sui quali viene applicata una ring modulation contengono frequenze aggiuntive generate dalla somma e dalla differenza tra le frequenze dei due segnali. In Prologue, l'Osc 1 viene moltiplicato con l'Osc 2, in modo da produrre frequenze somma e differenza. La ring modulation viene spesso usata per creare suoni tipo campana.

- Per ascoltare la ring modulation, abbassare il livello di uscita degli Osc 1 e 2, e alzare al massimo il livello del parametro "R.Mod".
- Se Osc 1 e 2 sono sintonizzati sulla stessa frequenza e non viene applicata alcuna modulazione all'altezza dell'Osc 2, non accade nulla. Se si modifica l'altezza dell'Osc 2, tuttavia, si noteranno modifiche drastiche nel timbro. Se gli oscillatori sono sintonizzati su un intervallo armonico, come ad esempio una quinta o un'ottava, il segnale al quale viene applicata la ring modulation suonerà armonico. Altri intervalli produrranno invece complessi timbri disarmonici.
- Il parametro Oscillator Sync andrebbe disattivato quando si usa la ring modulation.

## Noise Generator

Un noise generator genera rumore (tutte le frequenze a livelli uguali). Le sue applicazioni includono la simulazione di suoni di batteria e suoni di respiro per strumenti a fiato.

- Per ascoltare solamente il suono del noise generator, è necessario abbassare il livello di uscita degli oscillatori e aumentare il livello del parametro Noise.
- Il livello del Noise Generator è inviato all'Involuppo 1 di default. Vedere ["Pagina Involuppi"](#) a pag. 19 per una descrizione dei generatori di Involuppo.

## Sezione Filtri



Il cerchio nel mezzo contiene i parametri dei filtri. Il potenziometro centrale regola i parametri di cut off (taglio) dei filtri mentre l'anello esterno il tipo di filtro:

Parametro	Descrizione
Tipo di filtro	Imposta il tipo di filtro su passa-basso, passa-alto, passa-banda o notch. I tipi di filtro sono descritti nella sezione "I tipi di filtro" a pag. 16.
Cut off	Questo quadrante controlla la frequenza del filtro o "cut off" (frequenza di taglio). Se viene usato un filtro passa-basso, si può usare questo parametro per controllare l'apertura e la chiusura del filtro, producendo il classico suono "sweeping" dei sintetizzatori. Il modo in cui opera il parametro è controllato dal tipo di filtro (vedere "I tipi di filtro" a pag. 16).
Emphasis	Questo è il controllo di risonanza del filtro. Per filtri passa-basso e passa-alto, aumentando il valore di Emphasis, vengono enfatizzate le frequenze intorno alla frequenza di cutoff impostata. Ciò produce un suono generalmente più sottile, ma con un cutoff sweep più marcato e pronunciato. Più alto è il valore di Emphasis del filtro, più risonante diventa il suono, finché questo inizia ad auto-oscillare, generando un'altezza distinta. Per filtri passa-banda o notch, le impostazioni di Emphasis modificano l'ampiezza della banda. Quando si aumenta il valore, la banda dove le frequenze sono lasciate passare (passa-banda), o tagliate (notch) diventerà più stretta.
Drive	Può essere usato per modificare il livello di ingresso del filtro. Livelli sopra 0 dB introdurranno gradualmente una leggera distorsione del segnale in ingresso e una diminuzione della risonanza del filtro.
Shift	Internamente, ciascun filtro consiste in due o più "sotto-filtri" connessi in serie. Questo parametro provoca lo spostamento della frequenza di cutoff dei sotto-filtri. Il risultato dipende dal tipo di filtro selezionato: per i filtri di tipo passa-basso e passa-alto, questo parametro modifica l'inclinazione del filtro. Per i filtri di tipo passa-banda e notch, esso modifica l'ampiezza di banda. Il parametro Shift non ha effetto se sono selezionati i tipi di filtro 12 dB LP o 12 dB HP.
Tracking	Se questo parametro è impostato su valori superiori alla posizione di ore 12, la frequenza di cutoff del filtro aumenterà sulla tastiera sulla quale si sta suonando. Valori negativi invertono questo rapporto. Se il parametro Track è impostato completamente in senso orario, la frequenza di cutoff seguirà la tastiera di un semitono per tasto.

## I tipi di filtro

Usando i pulsanti intorno alla manopola del cut off dei filtri si può selezionare il tipo di filtro da utilizzare. Sono disponibili i seguenti tipi di filtro (elencati in senso orario a partire da ore 9):

Tipo	Descrizione
12 dB LP	Questo filtro passa-basso ha un'inclinazione più moderata (12 dB/Ottava sopra la frequenza di cutoff), lasciando più armonici nel suono filtrato.
18 dB LP	Questo filtro passa-basso ha un disegno a cascata e attenua le frequenze sotto la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 18 dB/Ottava, come quello usato nel classico synth TB 303.
24 dB LP	I filtri passa-basso lasciano passare le basse frequenze e tagliano le alte frequenze. Questo tipo di filtro attenua le frequenze sopra la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 24 dB/Ottava, e produce un suono grasso e caldo.
24 dB LP II	Questo filtro passa-basso ha un disegno a cascata che attenua le frequenze sotto la frequenza di cutoff con un'inclinazione di 24 dB/Ottava, e produce un suono caldo e scuro.
12 dB Band	Un filtro passa-banda che taglia sia le frequenze alte che quelle basse al di sopra e al di sotto della frequenza di cutoff, con un'inclinazione di 12 dB/Ottava, producendo un suono sottile e nasale.
12 dB Notch	Un filtro notch che taglia le frequenze vicine alla frequenza di cutoff di 12 dB/Ottava, lasciando passare le frequenze sopra e sotto. Questo produce un suono tipo phaser.
12 dB HP	Questo filtro passa-alto ha un'inclinazione di 12 dB/Ottava e produce un suono sottile e brillante.
24 dB HP	Un filtro passa-alto è l'opposto di un filtro passa-basso, poiché taglia le frequenze basse e lascia passare le frequenze alte. Questo filtro ha un'inclinazione di 24 dB/Ottava e produce un suono tagliente e brillante.

## Volume Master e Pan

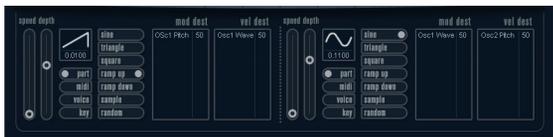


La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'inviluppo 1, per generare un inviluppo dell'ampiezza degli oscillatori.

Il quadrante Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. E' possibile usare Pan come destinazione di modulazione.

## Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. E' possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto la sezione Filtro.



Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere sotto.
- La pagina Inviluppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – vedere [“La pagina Inviluppi.”](#) a [pag. 19](#).
- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – vedere [“Pagina Eventi”](#) a [pag. 20](#).
- La pagina Effetti ha tre tipi separati di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – vedere [“Pagina Effetti \(EFX\)”](#) a [pag. 21](#).

### Pagina LFO

Si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti. A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box “Mod Dest” per ciascun LFO – vedere [“Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO”](#) a [pag. 18](#). Viene usato un oscillatore a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere sotto), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, cioè come incrementi delle battute, del tempo del sequencer in Nuendo.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Forma d'Onda	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync (Part/MIDI/Voice/Key)	Imposta la modalità sync per il LFO. Vedere sotto per una descrizione.

### Le modalità Sync

Le modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è “free running” e avrà effetto su tutte le voci in sync. “Free running” significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

### Le Forme d'Onda

La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa. In questa modalità, un LFO campiona e mantiene i valori dell'altro LFO alla frequenza scelta.

## Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

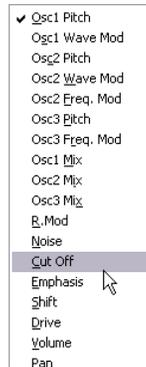
### 1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



Clic qui...

...per aprire il menu a tendina delle destinazioni di modulazione.



Il menu a tendina delle destinazioni di modulazione.

### 2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut Off.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio. Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore.

### 3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il cut off del filtro che viene modulato dal LFO.

### 4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box “Mod Dest”.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

## Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

E' possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

### 1. Fare clic nel box “Vel Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

### 3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box “Vel Dest”.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Controllo di modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

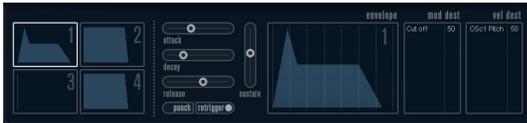
- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

## Pagina Inviluppi

La pagina Inviluppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di inviluppo indipendenti.

I generatori di inviluppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



La pagina Inviluppi.

Nella pagina Inviluppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di inviluppo (viene mostrata la sezione relativa a un inviluppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro inviluppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'inviluppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli inviluppi per ciascun inviluppo corrispondente.

- I generatori di inviluppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere sotto per una descrizione di questi parametri.

- E' possibile impostare i parametri degli inviluppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di inviluppo.

E' possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Inviluppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un inviluppo dell'ampiezza. L'inviluppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato.

Se non sono stati assegnati inviluppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

I parametri degli Inviluppi sono i seguenti:

### Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo impiegato per fare ciò, dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su "0", il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa diminuzione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'inviluppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli inviluppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

### Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'inviluppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

### Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'inviluppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'inviluppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'inviluppo a ripartire da capo.

## Assegnare destinazioni di modulazione degli Involuppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Involuppo, procedere come segue:

1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno degli Involuppi. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut Off. Nell'elenco viene ora mostrata la destinazione di modulazione selezionata. A fianco della destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

▪ E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Selezionare una curva di involuppo adatta per la modulazione.

Si dovrebbe ora sentire il cut off del filtro che viene modulato dall'involuppo quando si suona.

4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'involuppo.

Queste verranno tutte elencate nel box “Mod Dest”.

▪ Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

## Assegnare destinazioni di velocity degli Involuppi

E' possibile anche assegnare una modulazione degli Involuppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

1. Fare clic nel box “Vel Dest” di uno degli involuppi.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

▪ E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'involuppo.

Verranno tutte elencate nel box “Vel Dest”.

▪ Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli involuppi tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

▪ Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

Se viene inserito un valore negativo come quantità di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'involuppo.

## Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante EVENT in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



La pagina Eventi.

Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.

Controller	Descrizione
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

### 1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei controller.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

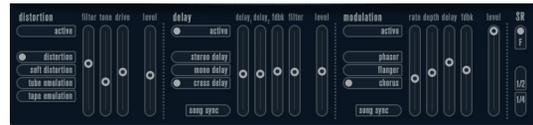
### 3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller.

Verranno tutte elencate nel box “Mod Dest” del rispettivo controller.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

## Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante EFX in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.



La pagina Effetti.

- Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.

- Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante “Active” in modo che compaia un punto.

Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

### Distortion

E' possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.
Drive	Imposta la quantità di distorsione amplificando il segnale d'ingresso.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

### Delay

E' possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.

- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Modulation

E' possibile scegliere tra 3 tipi base di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

# Spector



La sintesi in questo sintetizzatore si basa su un “filtro spettrale”, che consente di specificare la risposta di frequenza, disegnando il profilo del filtro nel display dello spettro. In forma semplificata, il percorso del segnale è il seguente:

- Il punto di partenza è il suono generato da degli oscillatori (fino a 6).

E' possibile scegliere tra numerosi oscillatori in diverse configurazioni (in ottave, all'unisono ecc.). Gli oscillatori possono anche essere disintonizzati per ottenere suoni grassi o effetti speciali estremi.

- Ciascun oscillatore produce due forme d'onda di base, chiamate A e B.

E' possibile scegliere tra sei diverse forme d'onda, selezionabili indipendentemente per A e B.

- Le due forme d'onda passano attraverso filtri spettrali separati (A e B).

E' possibile disegnare diversi profili spettrali per i due filtri, oppure selezionare un profilo dai preset inclusi.

- I parametri Cut 1 & 2 consentono di modificare l'intervallo di frequenze del filtro spettrale.

Ciò rende semplice la creazione di filtri dal suono unico.

- Infine, un controllo Morph consente di missare le uscite di filtri spettrali A e B.

Poiché ciò può essere controllato con gli involuppi, LFO ecc., è possibile creare effetti di morphing.

- Sono anche presenti dei parametri per controller e modulazione (due LFO, quattro involuppi e tre effetti). Vedere “Modulazione e controller” a pag. 25.

⇒ Il flusso di segnale del synth Spector è illustrato nella sezione “Diagrammi” a pag. 45.

# Parametri sonori

## Sezione Oscillatore



### Menu a tendina delle Forme d'onda A/B

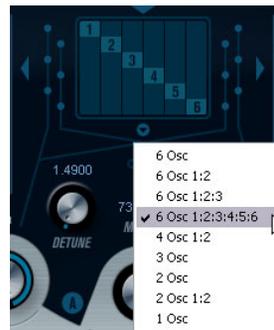
Vengono qui selezionate le forme d'onda di base per le uscite A e B degli oscillatori. Le opzioni si adattano particolarmente all'utilizzo con il filtro spettrale.

### Coarse e Fine

Questi parametri forniscono una trasposizione e sintonizzazione complessiva degli oscillatori (in comune per tutti gli oscillatori e per le forme d'onda A e B).

### Menu a tendina degli Oscillatori

Questo menu a tendina viene aperto facendo clic sulla freccia situata sotto la sezione centrale (la quale illustra la configurazione dell'oscillatore correntemente selezionata).



Clic qui per aprire il menu a tendina degli Oscillatori.

Il menu a tendina permette di scegliere tra le seguenti configurazioni di oscillatori:

Opzione	Descrizione
6 Osc	6 oscillatori con la stessa altezza.

Opzione	Descrizione
6 Osc 1:2	3 oscillatori con altezza base e 3 di un'ottava più in basso.
6 Osc 1:2:3	Tre gruppi di due oscillatori con rapporto di altezza di 1:2:3 (2 oscillatori con altezza base, 2 oscillatori a metà della frequenza dell'altezza base e 2 oscillatori a un terzo della frequenza).
6 Osc 1:2:3:4:5:6	6 oscillatori sintonizzati con il rapporto di altezza 1:2:3:4:5:6 (conosciuta come "serie subarmonica").
4 Osc 1:2	2 oscillatori con altezza base e 2 di un'ottava più in basso.
3 Osc	3 oscillatori con la stessa altezza.
2 Osc	2 oscillatori con la stessa altezza.
2 Osc 1:2	Un oscillatore con altezza base e uno di un'ottava più in basso.
1 Osc	Un oscillatore singolo. In questa modalità, i parametri Detune e Cut II non sono attivi.

### Detune

Disintonizza gli oscillatori (in tutte le modalità degli oscillatori, eccetto "1Osc"). Valori bassi generano una disintonizzazione morbida simile a un chorus; aumentando il controllo, gli oscillatori vengono disintonizzati di diversi semitoni, ottenendo così fragorosi effetti speciali.

### Raster

Questo parametro riduce il numero di armonici presenti nelle forme d'onda dell'oscillatore nei seguenti modi:

Impostazione	Descrizione
0	Tutti gli armonici presenti.
1	Solo tutti i secondi armonici presenti.
2	Solo tutti i terzi armonici presenti.
...	...e così via.

### Portamento

Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni di questo parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch "Mode" consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

## Sezione filtro di Spectrum



E' qui che vengono creati i profili (caratteristiche della risposta di frequenza) per i due filtri spettrali risonanti a 128 poli "A" e "B".

- E' possibile usare il menu a tendina Preset per selezionare un preset di un profilo se si desidera.

- Per modificare il profilo, fare clic e "disegnarlo" con il mouse.

Una volta modificato il profilo selezionato, questo verrà chiamato "Custom" nel campo dei Preset sotto il display, ad indicare che non si sta più usando uno dei preset.

- Se si desidera calcolare in maniera casuale una curva del filtro spettrale, si può scegliere la funzione Randomize dal menu a tendina Preset.

Ogni volta che si sceglie questa funzione, appare un nuovo spettro casuale.

### Cut I e II

Questa funzione funziona più o meno come i controlli di cutoff della frequenza su un filtro convenzionale: con i controlli Cut impostati sul valore massimo, verrà usato l'intero intervallo di frequenze per il filtro spettrale; diminuendo il valore dei controlli Cut, viene gradualmente spostato in basso l'intero profilo, "chiudendo" il filtro. Si noti:

- Se viene usata una configurazione a 2 oscillatori, è possibile impostare diversi "cutoff" per i due oscillatori, con Cut I e Cut II, rispettivamente. Analogamente, se sono usati più di due oscillatori, questi vengono internamente suddivisi in due gruppi, per i quali è possibile impostare "cutoff" indipendenti con i controlli Cut I e II.

Ad esempio, nelle modalità "6 Osc", Cut I agisce sul suono degli oscillatori 1, 3 e 5 mentre Cut II agisce sul suono degli oscillatori 2, 4 e 6. Nella modalità "1 Osc", il controllo Cut II non viene usato.

- Se si attiva il pulsante Spectrum Sync (simbolo di collegamento) tra i controlli Cut, le due manopole sono collegate (in sync) e ciascuna seguirà l'altra e saranno impostate entrambe sullo stesso valore.

## Morph

Questa funzione controlla il mix tra il suono dei filtri spettrali A e B. Quando la manopola Morph viene interamente ruotata verso sinistra, si sentirà solamente il suono "A"; quando è ruotata interamente verso destra, si sentirà solamente il suono "B". Ciò consente di eseguire un morphing (manualmente o usando un LFO o un involuppo) tra due suoni totalmente differenti.

## Volume Master e Pan



La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'Inviluppo 1, per generare un involuppo dell'ampiezza per gli oscillatori.

Il quadrante Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. E' possibile usare Pan come destinazione di modulazione.

## Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. E' possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto la sezione Morph.



Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere sotto.
- La pagina Inviluppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – vedere ["Pagina Inviluppi"](#) a pag. 27.

- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – vedere ["Pagina Eventi"](#) a pag. 29.

- La pagina Effetti ha tre tipi separati di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – vedere ["Pagina Effetti \(EFX\)"](#) a pag. 29.

## Pagina LFO

Si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti. A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box "Mod Dest" per ciascun LFO – vedere ["Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO"](#) a pag. 26. Viene usato un oscillatore a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere sotto), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, in modo che il valore verrà messo in sync con il tempo del sequencer in Nuendo, sottoforma di incrementi di battute.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Waveform	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync	Imposta la modalità sync per il LFO (vedere sotto).

## Le modalità Sync

Le Modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è "free running" e avrà effetto su tutte le voci in sync. "Free running" significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.

Parametro	Descrizione
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

## Le Forme d'Onda

La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa:

- In questa modalità, in realtà il LFO fa uso anche degli altri LFO.

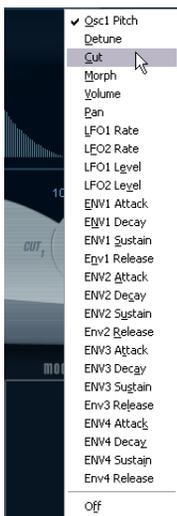
Ad esempio, se LFO 2 è impostato per usare Sample, l'effetto risultante dipenderà anche dalla velocità e dalla forma d'onda del LFO 1.

## Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

### 1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



Il menu a tendina delle destinazioni di modulazione.

### 2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio. Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

### 3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dal LFO.

### 4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutti elencati nel box “Mod Dest”.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

## Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

E' possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

### 1. Fare clic nel box “Vel Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

### 3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO.

Verranno tutti elencati nel box “Vel Dest”.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare “Off” dal menu a tendina.

Controllo della modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

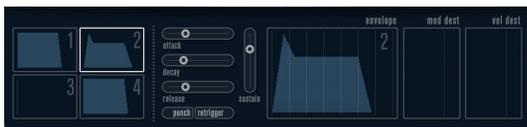
Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro Cut come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.
- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.

## Pagina Involuppi

La pagina Involuppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di involuppo indipendenti.

I generatori di involuppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



La pagina Involuppi.

Nella pagina Involuppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di involuppo (viene mostrata la sezione relativa a un involuppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro involuppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'involuppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli involuppi per ciascun involuppo corrispondente.

- I generatori di involuppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere sotto per una descrizione di questi parametri.

- E' possibile impostare i parametri degli involuppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di involuppo. E' possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Involuppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un involuppo dell'ampiezza. L'involuppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato. Se non sono stati assegnati involuppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

I parametri degli Involuppi sono i seguenti:

### Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo impiegato per fare ciò, dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su "0", il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa diminuzione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'involuppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli involuppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

### Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'involuppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

## Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'inviluppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'inviluppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'inviluppo a ripartire da capo.

## Assegnare destinazioni di modulazione degli Inviluppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Inviluppo, procedere come segue:

### 1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno degli Inviluppi.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.

### 2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut.

Nell'elenco viene ora mostrata la destinazione di modulazione selezionata. A fianco della destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo Invio.

Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

### 3. Selezionare una curva di inviluppo adatta per la modulazione.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dall'inviluppo quando si suona.

### 4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'inviluppo.

Queste verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per eliminare una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

## Assegnare destinazioni di velocity degli Inviluppi

E' possibile anche assegnare una modulazione degli Inviluppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

### 1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno degli inviluppi.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

### 3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'inviluppo.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli inviluppi tramite la velocity – un esempio:

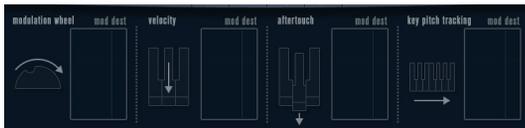
Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro Cut come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte dell'inviluppo.

Se viene inserito un valore negativo come quantità di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'inviluppo

## Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante EVENT in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



La pagina Eventi.

Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

### 1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno dei controller.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest" del rispettivo controller.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

## Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante EFX in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.

- Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.

- Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante "Active" in modo che compaia un punto.

Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

### Distortion

E' possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.
Drive	Amplifica il segnale d'ingresso per impostare la quantità di distorsione.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Delay

E' possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.
- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Modulation

E' possibile scegliere tra 3 tipi di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.

Parametro	Descrizione
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

# Mystic



La metodologia di sintesi usata da Mystic si basa su tre filtri comb (filtri a pettine) paralleli con feedback. Un filtro comb è un filtro con numerosi "notch" (i cosiddetti "minimi locali") nella propria risposta di frequenza, con le frequenze dei notch connesse armonicamente alla frequenza del notch fondamentale (più basso).

Un esempio tipico di comb filtering si ha quando si usa un effetto flanger o un delay con un tempo di ritardo molto breve. Come probabilmente saprete, aumentando il feedback (la quantità di segnale re-inviato indietro nel delay o nel flanger) si ottiene un tono risonante – questo tono è sostanzialmente ciò che produce Mystic. Come si potrà osservare, questo metodo di sintesi estremamente semplice è in grado di generare un'ampia gamma di suoni, da toni morbidi di corde pizzicate a particolari timbri non armonici.

Il principio di base è il seguente:

- Si parte con un "impulso sonoro", generalmente con un decadimento molto breve.

Lo spettro dell'impulso sonoro avrà un grande effetto sulla qualità tonale del suono finale. Per impostare un impulso sonoro su Mystic si usa una versione molto semplificata della sintesi che caratterizza il synth Spectator.

- L'impulso sonoro viene inviato ai tre filtri comb, in parallelo. Ognuno di essi possiede un feedback loop.

Ciò significa che il segnale che esce da ciascun filtro comb viene rimandato indietro al filtro stesso. Si avrà così un tono di feedback risonante.

- Quando il segnale viene re-inviato indietro al filtro comb, questo passa attraverso un filtro variabile passa-basso separato.

Questo filtro corrisponde all'azione di smorzamento delle frequenze alte in uno strumento fisico – quando viene impostato su una frequenza di cutoff bassa, farà decadere gli armonici alti più rapidamente rispetto a quelli bassi (come accade ad esempio quando si pizzica una corda su una chitarra).

- Il livello del segnale di feedback è regolato da un controllo di feedback.

Questo determina il decadimento del tono di feedback. Impostando questo controllo su un valore negativo, si simula l'onda che si sposta in un tubo con un'estremità chiusa e una aperta. Il risultato che si ottiene è un suono sordo, tipico di un'onda quadra, di un'ottava più basso.

- Un controllo di Detune bilancia le frequenze fondamentali dei tre filtri comb, per suoni tipo chorus o effetti speciali drastici.

Infine si ha accesso ai parametri comuni dei synth – due LFO, quattro involuppi e una sezione effetti.

- Di default, l'Involuppo 2 controlla il livello dell'impulso sonoro – è qui che si imposta il breve decadimento dell'impulso quando si emulano dei suoni di archi, ecc.

⇒ Il flusso del segnale di Mystic è illustrato nella sezione "Diagrammi" a pag. 45.

## Parametri sonori

### Sezione di Controllo dell'Impulso



Viene qui impostato l'impulso sonoro – il suono inviato ai filtri comb, che serve da punto di partenza per il suono. Il Controllo dell'Impulso presenta due forme d'onda di base che sono filtrate attraverso filtri spettrali separati con frequenza di base regolabile; ciò che si ottiene è un mix regolabile tra i due segnali della forma d'onda/filtro spettrale.

## Display degli Spettri



Consentono di disegnare il profilo di un filtro con il mouse per i filtri spettrali A & B.

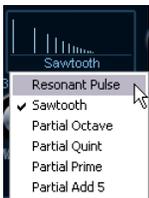
- Per impostare il profilo, fare clic in uno dei display e trascinare il cursore del mouse per disegnare la curva desiderata. Si noti che questo creerà il profilo inverso nell'altro display, per una massima versatilità sonora.

Per impostare il profilo in maniera indipendente per i due filtri, tenere premuto [Shift] e fare clic e trascinare il cursore del mouse in ciascuno dei display.

- Usare il menu a tendina Preset per selezionare un preset per i profili se si desidera.
- Se si vuole calcolare una curva casuale per il filtro spettrale, è possibile scegliere la funzione Randomize dal menu a tendina Preset.

Ogni volta che si sceglie questa funzione, compare un nuovo spettro casuale.

## Menu a tendina delle Forme d'Onda



Il menu a tendina che si trova alla base della sezione delle forme d'onda (il box centrale in cima al pannello di controllo) consente di selezionare una forma d'onda di base da far passare attraverso il profilo del filtro A. Le opzioni sono particolarmente adatte per l'utilizzo con il filtro spettrale.

## Cut

Questo parametro bilancia la frequenza del profilo del filtro, lavorando in maniera analoga a un controllo di cutoff di un filtro standard di un synth. Per usare il profilo del filtro nel suo intero intervallo di frequenze, impostare Cut al suo valore massimo.

## Morph

Regola il mix tra i due percorsi di segnale: il profilo spettrale della forma d'onda A e il profilo spettrale della forma d'onda B.

## Coarse

Bilancia l'altezza dell'impulso sonoro. In un tipico "setup di archi", quando l'impulso sonoro è molto breve, questo parametro non modificherà l'altezza del suono finale ma il colore tonale.

## Raster

Elimina gli armonici dall'impulso sonoro. Poiché il contenuto di armonici dell'impulso sonoro è riflesso nel suono del filtro comb, questo modificherà il timbro finale.

## Parametri sonori dei Filtri Comb



## Damping

Si tratta di un filtro passa-basso 6dB/ottava che agisce sul suono che ritorna indietro ai filtri comb. Ciò significa che il suono diventerà man mano sempre più lieve nel corso del decadimento, cioè gli armonici alti decadranno più rapidamente rispetto agli armonici bassi (come avviene quando si pizzica una corda di chitarra ad esempio).

- Minore è il valore del parametro Damping, più è pronunciato questo effetto.

Se si apre completamente il filtro (manopola Damping impostata sul valore massimo), il contenuto di armonici sarà statico – cioè il suono non diventerà gradualmente più lieve nel corso del decadimento.

## Level

Determina il livello dell'impulso sonoro inviato indietro ai filtri comb. Di default, questo parametro viene modulato dall'Involuppo 2. Ciò significa che si usa l'Involuppo 2 come involuppo del livello dell'impulso sonoro.

- Per un suono tipo archi, serve un inviluppo con un attacco rapido, un decadimento molto breve e nessun sustain (in altre parole un "impulso"), ma si possono anche usare altri inviluppi per altri tipi di suoni.

Provate ad esempio ad aumentare l'attacco o ad incrementare il sustain, per fare in modo che si possa sentire l'impulso sonoro insieme al suono del filtro comb.

### Crackle

Consente di inviare del rumore direttamente nei filtri comb. Piccole quantità di rumore produrranno un effetto irregolare "crepitante"; quantità maggiori produrranno un rumore più pronunciato.

### Feedback

Determina la quantità di segnale inviata indietro ai filtri comb (il livello di feedback).

- Impostando Feedback su zero (ore dodici) il suono del filtro comb viene completamente eliminato, dato che non viene prodotto alcun tono di feedback.
- Impostando Feedback su un valore positivo viene creato un tono di feedback. Con valori più alti vengono generati decadimenti più lunghi.
- Impostando Feedback su un valore negativo viene creato un tono di feedback con un suono più sordo, di un'ottava più basso. Con valori più bassi vengono generati decadimenti più lunghi.

### Detune

Questo parametro bilancia le frequenze notch dei tre filtri comb paralleli, modificando completamente l'altezza dei loro toni di feedback. Valori bassi generano una disintonizzazione simile a un chorus. Valori più alti disintonizzano i tre toni in intervalli più ampi.

### Pitch e Fine

Regolano l'altezza generale del suono finale. Consentono di modificare l'altezza sia dell'impulso sonoro che del suono finale del filtro comb.

### Key Tracking

Questo pulsante determina se l'impulso sonoro deve seguire la tastiera o meno. Questo avrà effetto sul suono dei filtri comb in una maniera simile a un key track switch su un regolare filtro synth sottrattivo.

### Portamento

Questo parametro fa scivolare l'altezza tra le note che vengono suonate. Le impostazioni del parametro determinano il tempo impiegato dall'altezza a scivolare da una nota a quella successiva. Spostare la manopola in senso orario per aumentare il tempo di scivolamento.

Lo switch "Mode" consente di applicare lo scivolamento solo quando viene suonata una nota in legato (quando lo switch è impostato su Legato). Con Legato si intende quando si suona una nota senza rilasciare la nota suonata in precedenza. Si noti che la modalità Legato funziona solamente con parti monofoniche.

### Volume Master e Pan

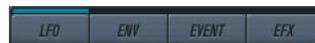


La manopola Volume controlla il volume master (ampiezza) dell'instrument. Di default questo parametro è controllato dall'inviluppo 1, per generare un inviluppo dell'ampiezza per gli oscillatori.

Il quadrante Pan controlla la posizione dell'instrument nello spettro stereo. E' possibile usare Pan come destinazione della modulazione.

### Modulazione e controller

La metà inferiore del pannello di controllo visualizza le diverse pagine disponibili, relative all'assegnazione della modulazione e dei controller, oltre alla pagina degli effetti. E' possibile passare da una di queste pagine all'altra usando i pulsanti sotto questa sezione.



Sono disponibili le seguenti pagine:

- La pagina LFO ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri – vedere sotto.
- La pagina Involuppi contiene i quattro generatori di Inviluppo che possono essere assegnati per controllare i parametri – vedere "[Pagina Involuppi](#)" a pag. 35.

- La pagina Eventi contiene i controller MIDI comuni (Mod wheel, Aftertouch ecc.) e le relative assegnazioni – vedere “Pagina Eventi” a pag. 37.
- La pagina Effetti ha tre tipi diversi di effetti disponibili; Distortion, Delay e Modulation – vedere “Pagina Effetti (EFX)” a pag. 38.

## Pagina LFO

Si apre facendo clic sul pulsante LFO in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e di velocity per due LFO indipendenti. A seconda del Preset correntemente selezionato, potrebbero esserci già destinazioni di modulazione assegnate; in tal caso queste sono elencate nel box “Mod Dest” per ciascun LFO – vedere “Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO” a pag. 34.

Viene usato un oscillatore a bassa frequenza (LFO) per modulare i parametri, ad esempio l'altezza di un oscillatore (per produrre un vibrato), o per qualsiasi altro parametro in cui si desidera una modulazione ciclica.

I due LFO possiedono parametri identici:

Parametro	Descrizione
Speed	Regola la velocità del LFO. Se è attivo il parametro MIDI Sync (vedere sotto), i valori disponibili sono selezionabili come valori nota, cioè come incrementi delle battute, del tempo del sequencer in Nuendo.
Depth	Controlla la quantità di modulazione applicata dal LFO. Se impostato su zero, non viene applicata alcuna modulazione.
Forma d'Onda	Imposta la forma d'onda del LFO.
Modalità Sync (Part/MIDI/Voice/Key)	Imposta la modalità sync per il LFO. Vedere sotto per una descrizione.

## Le modalità Sync

Le Modalità Sync determinano come il ciclo LFO agisce sulle note suonate:

Parametro	Descrizione
Part	In questa modalità, il ciclo LFO è “free running” e avrà effetto su tutte le voci in sync. “Free running” significa che il LFO procede in ciclo in maniera continua e non si resetta quando viene suonata una nota.
MIDI	In questa modalità, la velocità del LFO viene messa in sync con diversi incrementi di battute al clock MIDI.

Parametro	Descrizione
Voice	In questa modalità, ciascuna voce nella parte ha il proprio ciclo LFO indipendente (LFO è polifonico). Anche questi cicli sono free running.
Key	Come per il parametro Voice, eccetto per il fatto che non è free running – Ogni volta che viene premuto un tasto, il ciclo LFO ricomincia da capo.

## Le Forme d'Onda

La maggior parte delle forme d'onda LFO standard sono disponibili per la modulazione LFO. Si possono usare forme d'onda Sinusoidali (Sine) e Triangolari (Triangle) per cicli di modulazione uniformi, a onda Quadra (Square) e a Rampa su/giù (Ramp up/down) per diversi tipi di cicli di modulazione a gradini e Random o Sample per modulazioni casuali. La forma d'onda Sample è diversa:

- In questa modalità, in realtà il LFO fa uso anche degli altri LFO.

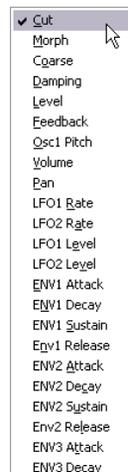
Ad esempio, se LFO 2 è impostato per usare Sample, l'effetto risultante dipenderà anche dalla velocità e dalla forma d'onda del LFO 1.

## Assegnare destinazioni di modulazione dei LFO

Per assegnare una destinazione di modulazione per un LFO, procedere come segue:

### 1. Fare clic nel box “Mod Dest” di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.



Il menu a tendina delle destinazioni di modulazione

## 2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. Accanto alla destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.

- E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.  
Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore.

## 3. Selezionare la forma d'onda, i valori Speed, Depth e la Modalità Sync per il LFO desiderati.

Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dal LFO.

## 4. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

### Assegnare destinazioni di velocity dei LFO

E' possibile anche assegnare una modulazione dei LFO controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

#### 1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno dei LFO.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

#### 2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.  
Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

#### 3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per il LFO.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione dei LFO tramite la velocity – un esempio:

Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro Cut come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.
- Se viene inserito un valore negativo come quantitativo di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro Cut da parte del LFO.

### Pagina Involuppi

La pagina Involuppi si apre facendo clic sul pulsante ENV che si trova in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. La pagina contiene tutti i parametri e le destinazioni di modulazione e velocity per i quattro generatori di involuppo indipendenti.

I generatori di Involuppo regolano il modo in cui il valore di un parametro cambia quando viene premuto un tasto, quando il tasto viene tenuto premuto e quindi quando il tasto viene rilasciato.



La pagina Involuppi.

Nella pagina Involuppi, vengono mostrati i parametri per ciascuno dei quattro generatori di involuppo (viene mostrata la sezione relativa a un involuppo alla volta).

- Si può scorrere tra i quattro involuppi nella sezione sulla sinistra.

Facendo clic su uno dei display con le quattro mini curve da 1 a 4, lo si seleziona e si visualizzano i parametri dell'involuppo corrispondente sulla destra. I display delle mini curve riflettono anche le impostazioni degli involuppi per ciascun involuppo corrispondente.

- I generatori di involuppo hanno quattro parametri: Attack, Decay, Sustain e Release (ADSR).

Vedere sotto per una descrizione di questi parametri.

- E' possibile impostare i parametri degli involuppi in due modi; usando i cursori oppure facendo clic e trascinando la curva nel display della curva di involuppo.  
E' possibile fare ciò anche nei display delle mini curve.

- Di default, l'Inviluppo 1 è assegnato al volume master e di conseguenza funziona come un inviluppo dell'ampiezza. L'inviluppo dell'ampiezza è usato per regolare il modo in cui il volume del suono si modifica dal momento in cui viene premuto un tasto, fino a quando il tasto viene rilasciato.

Se non sono stati assegnati inviluppi di ampiezza, non si avrà alcun suono in uscita.

- L'Inviluppo 2 è assegnato di default al parametro Level. Vedere "Level" a pag. 32.

I parametri degli Inviluppi sono i seguenti:

### Attack

La fase di attacco è il tempo impiegato per arrivare dal livello zero al valore massimo. Il tempo impiegato per fare ciò, dipende dalle impostazioni del parametro Attack. Se Attack è impostato su "0", il valore massimo viene raggiunto istantaneamente. Se tale valore viene aumentato, ci vorrà più tempo affinché il valore massimo sia raggiunto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Decay

Dopo che il valore massimo è stato raggiunto, il valore inizia a diminuire. Il tempo necessario per questa diminuzione dipende dalle impostazioni del parametro Decay (tempo di decadimento). Il Decay non ha effetto se il parametro Sustain è impostato sul valore massimo. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Sustain

Il parametro Sustain determina il livello al quale l'inviluppo deve fermarsi dopo la fase di decadimento (Decay). Si noti che Sustain rappresenta un livello, mentre gli altri parametri degli inviluppi rappresentano dei tempi. L'intervallo del parametro varia tra 0 e 100.

### Release

Il parametro Release determina il tempo impiegato dal valore per arrivare a zero dopo il rilascio del tasto. L'intervallo del parametro varia da 0.0 millisecondi a 91.1 secondi.

### Punch

Quando il parametro Punch è attivo, l'inizio della fase di decadimento viene ritardata di alcuni millisecondi (cioè l'inviluppo rimane al livello massimo per un momento prima di passare alla fase di decadimento). Come risultato si ottiene un attacco più dinamico, simile a quello che si avrebbe con l'utilizzo di un compressore. Questo effetto è più pronunciato con attacchi e tempi di decadimento brevi.

### Retrigger

Quando il parametro Retrigger è attivo, l'inviluppo esegue un re-trigger ogni volta che viene suonata una nuova nota. Tuttavia, con alcuni suoni di texture/pad e un numero limitato di voci, si raccomanda di lasciare disattivato questo pulsante, a causa di brusii e click che potrebbero verificarsi quando l'inviluppo viene interrotto bruscamente. Ciò è causato dall'azione di re-trigger che forza l'inviluppo a ripartire da capo.

### Assegnare destinazioni di modulazione degli Inviluppi

Per assegnare una destinazione di modulazione per un Inviluppo, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno degli Inviluppi. Compare un menu a tendina in cui sono mostrate tutte le destinazioni di modulazione possibili. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Inviluppi sono disponibili come destinazioni.
2. Selezionare una destinazione, ad esempio Cut. Nell'elenco viene ora mostrata la destinazione di modulazione selezionata. A fianco della destinazione è stato assegnato un valore di default (50). Il valore rappresenta la quantità di modulazione.
  - E' possibile impostare valori di modulazione positivi e negativi, facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo Invio. Per inserire valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.
3. Selezionare una curva di inviluppo adatta per la modulazione. Si dovrebbe ora sentire il parametro Cut che viene modulato dall'inviluppo quando si suona.
4. Usando lo stesso metodo di base è possibile usare qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per l'inviluppo. Queste verranno tutte elencate nel box "Mod Dest".

Per eliminare un destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

### Assegnare destinazioni di velocity degli Involuppi

E' possibile anche assegnare una modulazione degli Involuppi controllata tramite la velocity (cioè regolata da quanto forte viene premuto un tasto). Ciò funziona come segue:

1. Fare clic nel box "Vel Dest" di uno degli involuppi.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di velocity.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di velocity selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione. Vedere sotto per un esempio di come funziona la modulazione con la velocity.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di velocity per l'involuppo.

Verranno tutte elencate nel box "Vel Dest".

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

Controllo di modulazione degli involuppi tramite la velocity – un esempio:

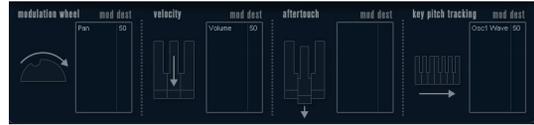
Seguendo i passaggi illustrati sopra e selezionando il parametro di cut off del filtro come destinazione di Velocity, avviene quanto segue:

- Più forte viene premuto un tasto, maggiore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte del LFO.

Se viene inserito una valore negativo come quantità di modulazione di velocity, avviene l'opposto; più forte viene premuto un tasto, minore sarà la modulazione del parametro di cut off del filtro da parte dell'involuppo

## Pagina Eventi

La pagina Eventi si apre facendo clic sul pulsante EVENT in cima alla metà inferiore del pannello di controllo. Questa pagina contiene i controller MIDI più comuni e le rispettive assegnazioni.



La pagina Eventi.

Sono disponibili i seguenti controller:

Controller	Descrizione
Modulation Wheel	La modulation wheel della tastiera può essere usata per modulare i parametri.
Velocity	La Velocity è usata per controllare i parametri, a seconda di quanto forte vengono suonate le note sulla tastiera. Un'applicazione comune della velocity consiste nel rendere i suoni più brillanti e profondi quando viene premuto forte un tasto.
Aftertouch	L'Aftertouch, o channel pressure, consiste in dati MIDI inviati quando si applica una pressione su una tastiera dopo che il tasto è stato già premuto e mentre questo viene tenuto premuto o in sustain. L'Aftertouch viene spesso inviato per il controllo del cutoff dei filtri, del volume e di altri parametri, per aggiungere espressione. La maggior parte (ma non tutte) le tastiere MIDI inviano l'Aftertouch.
Key Pitch Tracking	Questo parametro modifica i valori dei parametri in maniera lineare, in base al punto in cui viene suonata la tastiera.

Per assegnare uno qualsiasi tra questi controller a uno o più parametri, procedere come segue:

1. Fare clic nel box "Mod Dest" di uno dei controller.

Compare un menu a tendina che mostra tutte le possibili destinazioni di modulazione. Tutti i parametri sonori così come la maggior parte dei parametri dei LFO e degli Involuppi sono disponibili come destinazioni.

2. Selezionare una destinazione.

La destinazione di modulazione selezionata viene ora mostrata nell'elenco. A fianco della destinazione viene impostato un valore di default (50). Il valore rappresenta il quantitativo di modulazione quando il controller è al suo valore massimo.

- E' possibile impostare valori positivi e negativi facendo clic sul valore nell'elenco, digitando un nuovo valore e premendo il tasto Invio.

Per inserire dei valori negativi, digitare un segno meno seguito dal valore desiderato.

3. Usando lo stesso metodo di base, è possibile aggiungere un qualsiasi numero di destinazioni di modulazione per il controller.

Verranno tutte elencate nel box "Mod Dest" del rispettivo controller.

- Per rimuovere una destinazione di modulazione, fare clic sul rispettivo nome dall'elenco e selezionare "Off" dal menu a tendina.

## Pagina Effetti (EFX)

Questa pagina offre tre unità effetti separate: Distortion, Delay e Modulation (Phaser/Flanger/Chorus). La pagina Effetti si apre facendo clic sul pulsante EFX in cima alla metà inferiore del pannello di controllo.

- Ciascuna sezione effetti separata è fornita di una striscia di pulsanti che determinano il tipo di effetto o le sue caratteristiche e di una striscia di cursori per regolare le impostazioni dei parametri.
- Per attivare un effetto, fare clic sul pulsante "Active" in modo che compaia un punto.

Facendo clic nuovamente si disattiva l'effetto.

### Distortion

È possibile scegliere tra quattro tipi di distorsioni base:

- Distortion fornisce una distorsione pesante.
- Soft Distortion genera una distorsione leggera.
- Tape Emulation produce una distorsione simile alla saturazione tipica dei nastri magnetici.
- Tube Emulation produce una distorsione simile agli amplificatori a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Filter	Questo parametro imposta la frequenza di crossover del filtro di distorsione. Il filtro di distorsione consiste in un filtro passa-basso e in un filtro passa-alto con una frequenza di cutoff uguale alla frequenza di crossover.
Tone	Questo parametro controlla la quantità relativa di segnale filtrato dai filtri passa-basso e passa-alto.
Drive	Amplifica il segnale d'ingresso per impostare la quantità di distorsione.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

### Delay

È possibile scegliere tra 3 tipi di delay base:

- Stereo Delay genera due linee di delay separate, posizionate nel panorama a destra e a sinistra.
- Nel Mono Delay le due linee di delay sono collegate in serie, per effetti di delay dual tap monofonici.
- Nel Cross delay i suoni in delay rimbalzano tra i canali stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync dei tempi di delay.
Delay 1	Imposta il tempo di delay in un intervallo da 0ms a 728ms. Se MIDI sync è attivo, l'intervallo va da 1/32 a 1/1; lineare, terzinato o con punto.
Delay 2	Come per Delay 1.
Feedback	Controlla il decadimento dei delay. Con valori elevati, gli echi si ripetono in maniera più prolungata.
Filter	Un filtro passa-basso viene inserito nel loop di feedback del delay. Questo parametro controlla la frequenza di cutoff di questo filtro di feedback. Basse impostazioni rendono gli echi successivi più scuri.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

### Modulation

È possibile scegliere tra 3 tipi base di effetti di modulazione:

- Phaser usa un filtro allpass (passa-tutto) a 8 poli per produrre il classico effetto phasing.
- Flanger è composto da due linee di delay indipendenti con feedback, rispettivamente per il canale sinistro e destro. Il tempo di ritardo di entrambi i delay viene modulato da un LFO con frequenza modificabile.
- Chorus produce un ricco effetto chorus con 4 delay modulati da quattro LFO indipendenti.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Song Sync	Attiva/disattiva il tempo sync del parametro Rate.
Rate	Imposta il valore dei LFO che modulano il tempo del delay. Se è attivato il parametro Song Sync, il valore sarà in sync con i vari incrementi di battuta.
Depth	Questo parametro controlla la profondità della modulazione del tempo del delay.
Delay	Questo parametro imposta il tempo del delay di una delle quattro linee del delay.

Parametro	Descrizione
Feedback	Il parametro feedback controlla la quantità di feedback positivo o negativo per tutte e quattro le linee di delay. L'intervallo modificabile varia tra -1 e 1.
Level	Controlla il livello di uscita dell'effetto.

## Parametri SR

Tramite questi pulsanti è possibile modificare la frequenza di campionamento. Frequenze di campionamento basse sostanzialmente riducono il contenuto di alte frequenze e la qualità del suono, mentre l'altezza non viene alterata. Questo è un ottimo modo per emulare i suoni "lo-fi" dei vecchi synth digitali!

- Se il pulsante "F" è attivo, il programma della parte selezionata verrà riprodotto con la frequenza di campionamento impostata nell'applicazione host.
- Se è attivo il pulsante "1/2", il programma della parte selezionata verrà riprodotto alla metà della frequenza di campionamento originale.
- Se è attivo il pulsante "1/4", il programma della parte selezionata verrà riprodotto a un quarto della frequenza di campionamento originale.
- Un effetto bonus che si ha utilizzando frequenze di campionamento più basse consiste nel fatto che viene ridotto il carico sulla CPU del computer, consentendo di suonare più voci contemporaneamente ecc.

## HALionOne



HALionOne è un campionatore in grado di riprodurre contenuti sonori nel formato \*.hsb (HALion Sound Bank). Questi campioni hanno dei file di preset associati in cui sono salvate le impostazioni del pannello di controllo e fanno riferimento ai campioni HSB. Sono inclusi numerosi preset (come file \*.vstpreset e \*.trackpreset).

Il funzionamento di HALionOne è estremamente semplice; caricate un preset (un file \*.vstpreset o \*.trackpreset per

una traccia Instrument) e iniziate a suonare! E' comunque ovviamente possibile agire sui parametri di base per adattare il suono ai propri gusti.

## Parametri di HALionOne

HALionOne si differenzia dagli altri VST Instrument per il fatto che i parametri del pannello che vengono mostrati possono variare in base a quali parametri sono salvati nel file HSB. I file HSB non possono essere creati con HALionOne – per fare ciò è necessaria la versione completa di HALion – ma quando questi vengono creati, alcuni parametri sono assegnati come parte del file e del programma (o preset) associato. Ciò significa che per ciascun preset, solo quei parametri assegnati vengono mostrati nel pannello dell'instrument. Generalmente si tratta dei cutoff dei filtri, parametri DCA e DCF e tutti i parametri degli effetti assegnati (gli effetti sono "integrati").

Se si carica HALionOne per una traccia Instrument e si seleziona ad esempio il preset "Draw Organ", sono mostrati i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Cutoff	Consente di modificare la frequenza del filtro o il cutoff. Il filtro usato è un filtro Passa-Basso Waldorf, con inclinazione di 24dB.
Resonance	Aumentando il valore di risonanza del filtro vengono enfatizzate le frequenze intorno alla frequenza del filtro impostata.
DCF Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCF (filtro).
DCA Attack	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per raggiungere il suo livello più elevato.
DCA Decay	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per decadere al livello del sustain.
DCA Sustain	Controlla il livello del segnale DCA dopo la fase di Decay, finché viene premuto un tasto sulla tastiera MIDI.
DCA Release	Controlla il livello del segnale DCA dopo che viene rilasciato un tasto.
DCA Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCA (amplificatore).

L'assegnazione di questi parametri è usata per molti dei preset di HALionOne, ma non per tutti. Come detto sopra, potrebbero essere visualizzati altri parametri; questi verranno visualizzati in maniera chiara sul pannello. Per la maggior parte dei preset vi sono anche degli effetti associati – i parametri degli effetti sono generalmente assegnati a dei controlli rapidi sulla destra e in genere controllano il mix dry/wet (originale/processato) dell'effetto.

## Bypass Effetto

▪ Questo pulsante, situato nella parte inferiore destra del box che visualizza il nome del preset, consente di bypassare qualsiasi effetto.

Il LED blu di fianco al pulsante si illumina se nel preset è in uso qualche effetto.

## Cursore Efficiency

Il cursore Efficiency offre un modo per bilanciare la qualità audio con la conservazione della potenza del computer.

Più bassa è l'impostazione, più voci sono disponibili.

Come compromesso però viene ridotta la qualità sonora.

## Voices

▪ Il campo Voices visualizza dinamicamente il numero di voci correntemente usate.

## LED di attività MIDI e Disk

Il LED di attività MIDI indica l'ingresso MIDI ricevuto. Il LED Disk si illumina di verde quando dei campioni vengono riprodotti dal disco e di rosso quando i campioni non possono essere caricati in tempo dal disco. In tal caso va considerata l'ipotesi di ridurre il valore del cursore Efficiency. Quando il LED Disk non si illumina, i campioni vengono letti dalla memoria.

## Locate Contents

Se i file contenuto di HALionOne sono stati spostati in una posizione diversa (cioè in qualsiasi altra posizione rispetto alla cartella in cui questi erano stati immagazzinati al momento dell'installazione), è necessario usare la funzione Locate Contents per "informare" HALionOne su dove trovare i relativi file. Per fare ciò:

▪ Clic-destro in qualsiasi punto del pannello di controllo e selezionare "Locate contents".

Si apre una finestra in cui è possibile navigare fino a raggiungere la posizione della cartella.

## HALionOne e file MIDI

Quando l'opzione Preferenze "Importa su Tracce Instrument" è attiva (nella pagina MIDI-MIDI File), se si importa un file MIDI in Nuendo, viene automaticamente impostata una traccia instrument, con HALionOne come instrument associato. Ciò consente di ascoltare rapidamente qualsiasi file MIDI importato, in modo da poter modificare le impostazioni dei parametri o di aggiungere effetti ecc.

# Embracer – Sintetizzatore Pad Surround

Embracer è un semplice ma potente sintetizzatore polifonico, disegnato interamente per la produzione di pad e di suoni d'accompagnamento. Con i suoi semplicissimi controlli di inviluppo e di tono, esso offre un rapido accesso ai suoni desiderati senza dover stare a cercare tra migliaia di preset. Tuttavia, la caratteristica più potente di Embracer è la sua uscita surround. Con un singolo switch, è possibile far diventare l'instrument da stereo a surround e il controllo dell'ampiezza consente di espandere il proprio suono pad in qualsiasi direzione, da mono a stereo a surround pieno a 360°. Il controller "eye" (occhio), unico nel suo genere, fornisce un'idea esatta di come il suono verrà posizionato in un mix.

Se non avete mai lavorato con un sistema surround prima d'ora, è giunto il momento di esplorare queste possibilità.



Il Sintetizzatore Pad Surround Embracer possiede le seguenti proprietà:

- Embracer è un sintetizzatore pad Polifonico surround.
- 2 oscillatori con 12 forme d'onda.
- Controlli di inviluppo e di tono indipendenti.
- Uscite stereo e surround.
- Fino a 32 voci di polifonia per istanza.
- Controllo di ampiezza dinamico per eccitanti suoni 3D.
- Controller "eye" per il controllo simultaneo di tono e ampiezza.
- Piena implementazione del controllo MIDI.

## Osc 1 e 2

Parametro	Descrizione
Wave	Seleziona la forma d'onda per ciascun oscillatore. Le forme d'onda disponibili sono: Carpet, DigiPad, Choir, Ensemble, Metal Phaze, Phase Strings, Sing Sing, Soft Wave, Spit Strynx, Stepfloor, Submerged, Wave Bellz. Nota: Se si intende usare un solo oscillatore, impostare la forma d'onda su OFF. In questo caso, verrà usata solo una voce per tasto.
Tone	Embracer offre un filtro passa-alto e uno passa-basso per ciascun oscillatore. Entrambi i filtri sono controllati tramite la singola manopola Tone. Nella posizione centrale 50% il segnale non sarà filtrato. Riducendo il valore Tone viene aggiunto il filtro passa-basso. Valori superiori al 50% aggiungono il filtro passa-alto. Questo parametro può anche essere controllato dal controller "eye".
Width	Controlla la distribuzione spaziale del segnale. Un valore dello 0% porta il segnale mono in posizione centrale. In modalità stereo, un valore del 100% genera la massima ampiezza stereo. In modalità surround, un valore del 100% crea una piena immagine surround a 360°. Il parametro Width (ampiezza) può essere controllato da un'ampia varietà di sorgenti di modulazione, tra cui anche il controller "eye".
Coarse (solo Oscillatore 2)	Modifica l'altezza in semitoni. L'intervallo massimo è di +1/24 semitoni = 2 ottave.
Fine (solo Oscillatore 2)	Modifica l'altezza in brevi step, con un intervallo fino a +/- 50 centesimi. Nota: se si intende creare un effetto di leggera desintonizzazione tra gli oscillatori, assicurarsi di impostare il parametro tune master su un valore negativo dello stesso valore, in modo da mantenere sintonizzato lo strumento.

## Inviluppo e Livello

Parametro	Descrizione
Attack	Controlla l'attacco di ciascun oscillatore. Valori elevati creano attacchi più brevi.
Attack Vel	Regola la quantità di controllo di velocity del tempo di attacco. Valori elevati aumentano la sensibilità della velocity.
Level	Controlla il livello di uscita dell'oscillatore.
Level Vel	Imposta la quantità di controllo di velocity del livello dell'oscillatore. Valori elevati aumentano la sensibilità della velocity.

## Master

Parametro	Descrizione
Release	Controlla il tempo di rilascio generale dell'involuppo del volume. Valori più elevati producono tempi di rilascio più lunghi.
Mode	Imposta la modalità di uscita di Embracer. E' possibile scegliere tra "Stereo" e "Surround". In modalità Stereo, Embracer ha un'uscita stereo nel Mixer VST. In modalità Surround, Embracer ha un'uscita quadrifonica a 4 canali, oppure due uscite stereo indipendenti nel Mixer. Vedere sotto per maggiori dettagli sull'utilizzo di Embracer in un setup surround del mixer.
Width Ctr	Usare questo parametro per selezionare una sorgente di modulazione per il parametro Width. Le sorgenti disponibili sono: Mod Wheel, Aftertouch, Velocity ed Envelope. Entrambi gli oscillatori sono controllati simultaneamente. Tuttavia, la profondità (Depth) della modulazione è controllata indipendentemente dai rispettivi parametri Width di ciascun oscillatore.
Max Poly	Imposta il numero totale di voci disponibili. Ciascun oscillatore usa una voce per ogni nota suonata. Perciò, un suono a due oscillatori con 8 voci ha una polifonia risultante a 4 voci. Il valore di default per Max Poly è di 16.
Fine Tune	Usare questo parametro per modificare l'altezza dell'intero instrument. L'intervallo è di +/- 50 centesimi. Usare Fine Tune in combinazione con il parametro Fine Tune dell'OSC 2 per creare lievi effetti di desintonizzazione.
Master Out	Imposta il volume di uscita generale dell'instrument.

## Il controller "Eye"

Il controller "Eye" (occhio) di Embracer, unico nel suo genere, offre un nuovo modo creativo di controllare il carattere e la forma generale del suono. Questo controller offre l'accesso a diversi parametri contemporaneamente.

Per ciascun oscillatore è presente un cerchio che rappresenta il tono e l'ampiezza del suono. Fare clic e trascinare il cerchio corrispondente per modificarne la forma. Sono presenti anche due maniglie (numerate) degli oscillatori. E' possibile trascinarle verticalmente per modificare il tono, oppure orizzontalmente per modificare l'ampiezza del rispettivo oscillatore. Quando si trascina una maniglia, i valori delle rispettive manopole Tone (tono) e Width (ampiezza) dell'oscillatore, si modificano di conseguenza. Suonate una nota durante la fase di editing per ascoltare l'effetto prodotto.

Il controller "Eye" può essere usato non solo come controllo dei parametri di tono e ampiezza, ma funziona anche come campo surround per monitorare l'integrazione spaziale del suono corrente. Il display rappresenta la posizione del suono nel campo sonoro stereo o surround. In

modalità stereo, la posizione del suono viene mostrata solamente nella metà superiore del display e rappresenta la parte frontale del campo sonoro. In modalità surround, la posizione del suono viene mostrata nelle metà superiore e inferiore del display e rappresenta la parte frontale e posteriore del campo sonoro.

- E' possibile usare le funzioni di automazione di Embracer per registrare i movimenti del mouse all'interno del controller "eye"!

### Usare Embracer in Modalità Surround

Quando ci si vuole divertire con Embracer in 3D, impostatelo in modalità surround e ascoltatelo su di un sistema surround. Supponiamo di avere un sistema di monitoraggio surround impostato con il mixer VST e le connessioni delle uscite VST correttamente effettuate.

1. Aprite un'istanza di Embracer nel rack dei VST instrument e impostatelo in modalità surround.
2. Quando si apre il mixer, si vedranno due canali stereo separati per Embracer. Il primo si chiama "Embracer" e il secondo "Embracer rear".
3. Assegnate le uscite di entrambi i canali al bus di uscita surround.

Le due strisce canale mostreranno ora i surround panner indipendenti. Di default, la prima coppia di uscite è assegnata ai canali frontale sinistro e destro mentre la seconda coppia di uscite è assegnata ai canali posteriore sinistro e destro. L'ampiezza surround può essere controllata con il parametro "Width".

4. Doppio-clic sul surround panner per aprire il relativo pannello di controllo. Impostare i parametri "Mono/Stereo" su "Y-Mirror", "X-mirror" o "XY-mirror". E' ora possibile regolare il panning surround secondo i propri gusti.
5. Se la propria configurazione surround include una canale centrale o LFE, è possibile aggiungere anche una parte del segnale di Embracer ai canali centrale o LFE. Si consiglia di sperimentare per trovare l'impostazione che funziona meglio in un determinato progetto e mix.

## Monologue – Sintetizzatore Monofonico "Analog Modelling"

Monologue è un sintetizzatore monofonico analogico basato sulla tecnologia di modellazione fisica. Offre un suono pieno, ricco e molto colorato, senza consumare molta potenza della CPU. Il sintetizzatore Monologue è lo strumento perfetto per suoni di basso, lead e suoni sequenced.



Il Sintetizzatore Monofonico "Analog Modeling" possiede le seguenti caratteristiche:

- 2 oscillatori con forme d'onda a dente di sega, quadre e triangolari.
- Un noise generator aggiuntivo per rumore bianco.
- Monologue possiede due filtri: un filtro passa-alto e un versatile filtro multimodale.
- Monologue ha un singolo LFO.
- Monologue offre involuppi mod e amp ADSR a 4 stadi.
- Monologue ha una sezione effetti con effetti chorus, phaser, e flanger, più delle unità separate per delay e overdrive.
- Monologue ha un pad a matrice X/Y per una modulazione aggiuntiva in tempo reale con accesso a tutti i parametri di Monologue.

## Osc 1 e 2

Parametro	Descrizione
Menu a tendina Selezione delle Forme d'Onda	Viene qui selezionata la forma d'onda: Saw, Square e Sub per l'Oscillatore 1 e Saw, Square e Triangle per l'Oscillatore 2.
Coarse	Imposta l'altezza base in semitoni. L'intervallo disponibile è +/- un'ottava.
Fine	Consente di sintonizzare in maniera precisa l'altezza dell'oscillatore in incrementi di centesimi. L'intervallo disponibile è di +/- 50 centesimi.
Depth	Controlla la profondità (depth) di modulazione dell'altezza per la sorgente di modulazione definita nel campo "mod src". L'intervallo disponibile è +/- un'ottava.
Mod Src	Definisce la sorgente di modulazione dell'altezza. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO e Mod Env.
PWM (solo OSC2)	Controlla l'ampiezza dell'impulso dell'onda quadra. Alla posizione centrale l'ampiezza dell'impulso è di 50/50. Ruotando la manopola PWM in senso orario o antiorario, si creano rispettivamente impulsi positivi o negativi.
Sync (solo OSC2)	Attivando il pulsante sync, si sincronizza l'altezza dell'oscillatore 2 all'altezza dell'oscillatore 1. Quando questo è attivo, modificando o modulando l'altezza dell'oscillatore 2, viene modificato il tono e non l'altezza. Per il tipico suono sync, abbassare l'osc 1 nel mix e usare solamente l'osc 2.

## Mix

Parametro	Descrizione
Osc 1	Imposta il livello del pre-filtro per l'oscillatore 1.
Noise	Imposta il livello di rumore del pre-filtro.
Osc 2	Imposta il livello del pre-filtro per l'oscillatore 2.

## Filter

Parametro	Descrizione
Mode	Imposta il tipo di filtro. I tipi di filtro disponibili sono 24 dB Low pass, 18dB Low pass, 12dB Low pass, 6dB Low pass, 12 dB Band pass e 12dB High pass.
Cutoff	Imposta la frequenza di cutoff del filtro. Il modo in cui questo parametro funziona è regolato dal tipo di filtro.
High Pass	Imposta la frequenza di cutoff del filtro passa-alto aggiuntivo.
Res	Modifica la risonanza del filtro multi-modale. La piena risonanza genera l'auto-oscillazione del filtro.
Key Track	Determina la quantità di tracking con la tastiera, applicata alla frequenza del cutoff del filtro. L'intervallo disponibile va da 0 a 100%. Un valore del 100% imposta la frequenza di cutoff del filtro con l'altezza della tastiera secondo un rapporto di 1:1.

Parametro	Descrizione
Mod Src (A+B)	Definisce la sorgente di modulazione del filtro. Le sorgenti disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO, e Mod Env.
Depth (A+B)	Controlla la profondità di modulazione del filtro per la sorgente di modulazione impostata nel campo "mod src".

## Involuppi

Parametro	Descrizione
A - (Attack)	Imposta il tempo di attacco.
D - (Decay)	Imposta il tempo di decadimento.
S - (Sustain)	Imposta il livello del sustain.
R - (Release)	Imposta il tempo di rilascio.
Mod Src (A+B)	Definisce la sorgente di modulazione dell'involuppo. E' possibile selezionare: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO e Mod Env.
Depth (A+B)	Controlla la profondità di modulazione dell'involuppo per la sorgente di modulazione impostata nel campo "mod src".

## LFO

Parametro	Descrizione
Menu a tendina Selezione delle Forme d'Onda	Viene qui selezionata la forma d'onda per l'oscillatore a bassa frequenza. Le forme d'onda disponibili sono: Triangle, Square, Sawtooth, Sample & Hold e Random.
Rate	Modifica la frequenza del LFO, modificando quindi la quantità di modulazione. A seconda del parametro LFO sync, è possibile editare il valore in Hertz o in valori nota.
Sync	Quando "Sync" è su "on", la velocità del LFO verrà sincronizzata al tempo del sequencer. Questo ha effetto anche sul formato del valore del LFO.
Mod Src	Definisce la sorgente di modulazione del LFO. Le opzioni disponibili sono: Modwheel, Aftertouch, Pitchbend, Velocity, LFO e Mod Env.
Depth	Controlla la profondità della modulazione LFO per la sorgente di modulazione definita nel campo "mod src".

## Pad X/Y

Parametro	Descrizione
X Par	Imposta il parametro da modulare sull'asse x del Pad XY. Tutti i parametri di Monologue sono disponibili come destinazioni.
Y Par	Imposta il parametro da modulare sull'asse y del Pad XY.
XY Pad	Usare il mouse per controllare due qualsiasi dei parametri di Monologue in combinazione. Muovendo il mouse orizzontalmente è possibile controllare il parametro x, mentre muovendolo verticalmente si controlla il parametro y. E' anche possibile registrare i movimenti del controller come dati d'automazione.

## FX

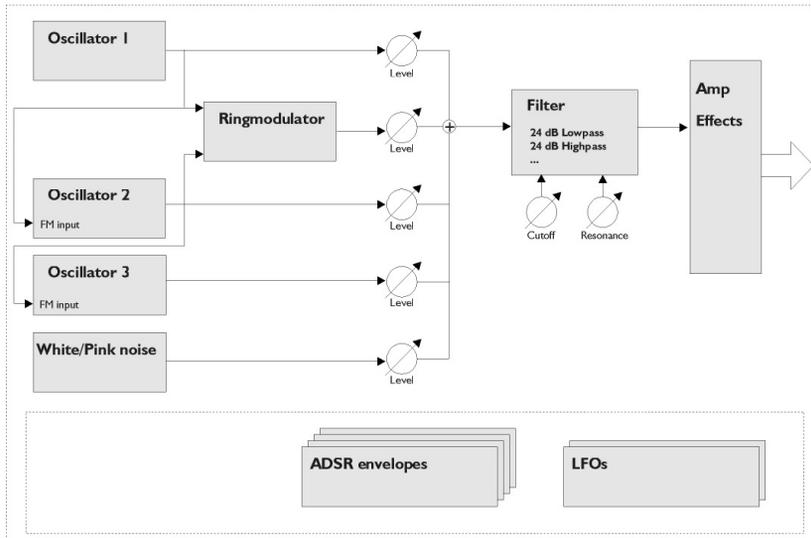
Parametro	Descrizione
Tipo di Effetto (menu a tendina)	Seleziona il tipo di effetto di Monologue. I tipi disponibili sono Chorus, Flanger e Phaser.
Rate	Usare questo parametro per modificare il valore della modulazione dell'effetto.
Depth	Usare questo parametro per regolare la profondità della modulazione dell'effetto.
FBK	Controlla il feedback dell'effetto.
Mix	Controlla il bilanciamento tra segnale dry (originale) e wet (effettato). Con il valore 0, l'effetto sarà disabilitato. Impostato su 50, il bilanciamento tra suono dry e wet sarà di 50/50.
Overdrive	Controlla la quantità di overdrive (distorsione) aggiunta al segnale. Un leggero quantitativo di overdrive rende il suono più energico e penetrante. Quantità maggiori aggiungono distorsione.
Delay	Imposta il tempo del delay in valori musicali. L'effetto delay è sempre in sync con il tempo della song.
Spread	Controlla l'ampiezza stereo del segnale del delay. Impostando questo valore su 0, il delay sarà centrato e mono. Valori superiori di ampiezza, faranno separare i canali sinistro e destro del delay. Impostando il parametro su 100, i delay generano un effetto "ping-pong" tra i canali sinistro e destro, con un ritmo pari.
Tone	Aggiunge un filtro passa-basso al delay. Aumentando il valore di "Tone", si dà un tono più cupo a qualsiasi ripetizione del delay.
FBK	Controlla la quantità di feedback del delay. Livelli di feedback elevati creano infiniti delay. Usare questo parametro con cautela.
Mix	Controlla il bilanciamento tra segnale dry e wet. Con il valore 0, l'effetto sarà disabilitato. Impostato su 50, il bilanciamento tra suono dry e wet sarà di 50/50.

## Master

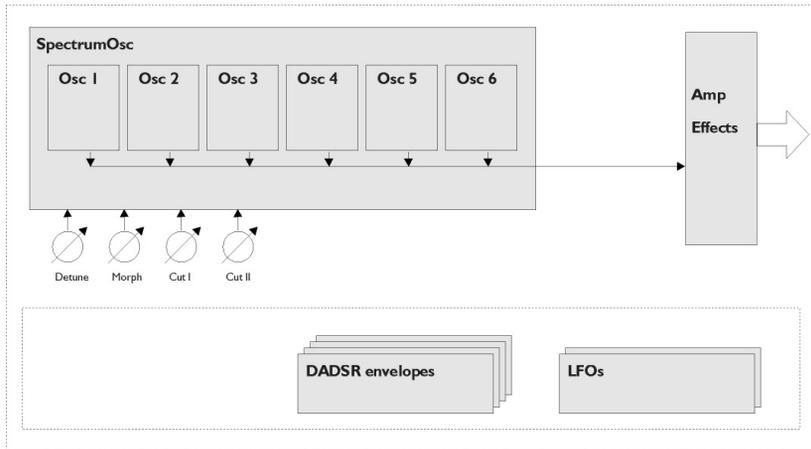
Parametro	Descrizione
Glide Mode	Le modalità disponibili sono: "held", "on" e "off". Selezionando "held", si genera un effetto di scivolamento solo per note suonate in legato.
Rate	Controlla il tasso dello scivolamento (glide) – il tempo impiegato da una nota per raggiungere la propria altezza di destinazione.
PB Range	Controlla l'intervallo di un controller pitch bend MIDI. L'intervallo può essere impostato tra 1 e 24 semitoni per un totale di due ottave.
Env Trigger	Se impostato su "Multi", ogni volta che si preme un tasto della tastiera, viene re-triggerato l'inviluppo. Se si imposta invece il parametro su "single", le note in legato non causano il re-trigger dell'inviluppo, tenendo effettivamente gli inviluppi a livello del sustain, finché tutti i tasti vengono rilasciati prima che una nuova nota sia triggerata.
Note Priority	Definisce quale nota viene riprodotta quando vengono premuti più tasti. Le opzioni sono: First, Lowest, Highest, e Last.
Oct	Controlla l'altezza master di Monologue in step di ottave. L'intervallo è di +/- 4 ottave.
Master Out	Controlla il livello master di uscita che viene inviato al mixer VST. Usarlo per regolare il bilanciamento tra diversi preset. Usare il volume dei canali del mixer VST per controllare o automatizzare il volume master di Monologue.
Keyboard	Premendo il pulsante "keyboard", compare una tastiera virtuale a sei ottave. Premendo nuovamente il pulsante "keyboard", la tastiera viene nascosta e viene nuovamente visualizzata la sezione master.

# Diagrammi

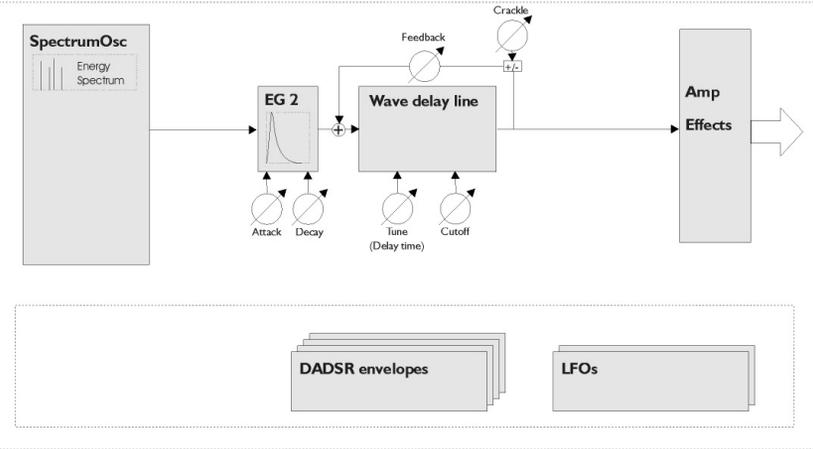
## Prologue



## Mystic



# Spector



**4**

**Editing di parti di batteria**

## Introduzione

Il Drum Editor è simile all'Editor Key (vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo di Nuendo), ma ha il vantaggio che nelle parti di batteria ogni tasto corrisponde ad un suono percussivo separato.

E' l'editor da usare per editare le parti di batteria e percussioni.

Fare doppio-clic su una parte MIDI nella Finestra Progetto per aprirla nell'editor di default (selezionato nel menu a tendina Azione di Edit di Default nella finestra Preferenze, pagina Visualizzazione Eventi-MIDI). Se è attiva l'opzione "Edit come Percussioni quando è assegnata una Drum-map" e per la traccia editata è selezionata una drum map (vedere "Selezionare una drum map per una traccia" a pag. 54), si apre il Drum Editor. Con un doppio-clic si apre l'Editor Key (oppure l'Editor delle Partiture, l'Editor Elenco o l'Edit In-Place Editor, a seconda delle proprie preferenze), ma le tracce di batteria si aprono automaticamente nel Drum Editor.

## Come l'Editor Key gestisce le drum map

Quando una drum map (vedere "Lavorare con drum map" a pag. 52) è assegnata a una traccia MIDI, l'Editor Key visualizza i nomi dei suoni di batteria, così come definito dalla drum map.

I nomi dei suoni di batteria sono visualizzati...

Nella linea info nel campo Intonazione

Nel campo Valore Nota Mouse

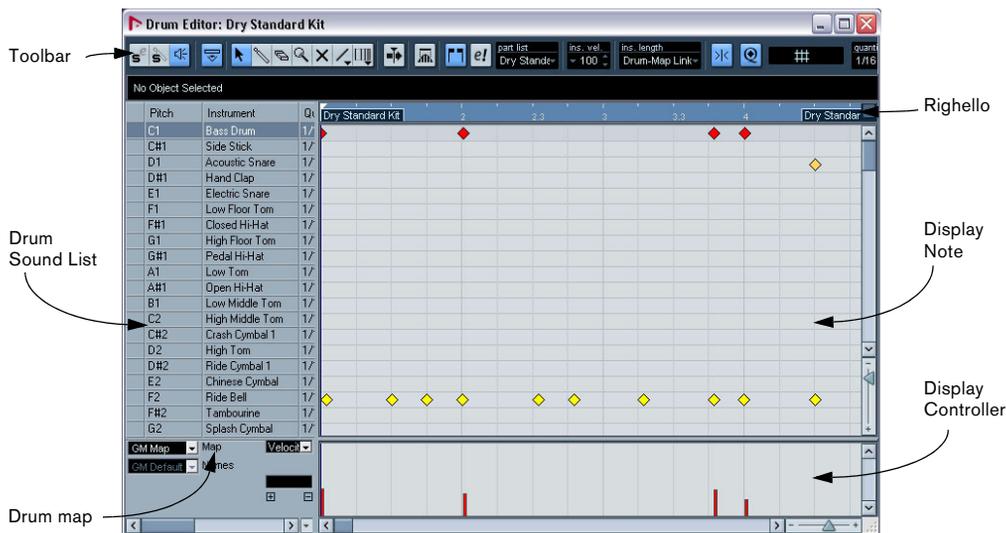


Quando si trascina una Nota

Nell'evento stesso (sempre che il fattore di ingrandimento sia sufficientemente elevato).

Ciò consente di usare l'Editor Key per l'editing della batteria, ad esempio durante l'editing della lunghezza di note di batteria (che potrebbe essere necessario per alcuni strumenti esterni) o durante l'editing di numerose parti, per identificare eventi di batteria.

## Drum Editor – Panoramica



### Toolbar e linea Info

Sono molto simili a toolbar e linea Info dell'Editor Key (vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo de Nuendo), con alcune differenze:

- Il Drum Editor non ha lo strumento Disegna – al suo posto c'è il tool Drumstick (per inserire e rimuovere note) e uno strumento Linea con le varie modalità linea e curva (per disegnare più note in una volta o editare gli eventi controller).
- Nel Drum Editor non ci sono gli strumenti Separa e Incolla.
- Come nell'Editor Key, il display puntatore del mouse nella toolbar indica altezza e posizione del puntatore, ma l'altezza è indicata con il nome di un suono di batteria invece che da un numero nota.
- Il pulsante Usa Quantizzazione Globale permette di selezionare il valore usato quando è attiva la funzione Snap – il valore Quantizzazione globale nella toolbar o i singoli valori Quantizzazione per i suoni di batteria.
- Al posto del menu a tendina Durata Quantiz., c'è il menu a tendina Lunghezza di Inserimento.

Si usa in modo molto simile, come descritto alle pagine seguenti.

### Drum sound list

Pitch	Instrument	Quantize	M	I-Note	O-Note	Channel	Output
C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Track
CH1	Side Stick	1/16		CH1	CH1	10	Track
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Track
F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Track
G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track
G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Track
A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Track
A#1	Open Hi-Hat	1/16		A#1	A#1	10	Track
B1	Low Middle Tom	1/16		B1	B1	10	Track
C2	High Middle Tom	1/16		C2	C2	10	Track

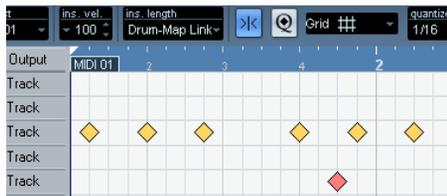
Drum sound list di una mappatura di batteria GM (General MIDI).

Lo scopo del Drum Editor è editare tracce MIDI nelle quali ogni nota (altezza) riproduce un suono separato, caso tipico di un drum kit MIDI. Il drum sound list a sinistra elenca i nomi di tutti i suoni di batteria (in base a drum map o name list selezionati – vedere in seguito) e consente di regolare e manipolare in vari modi la configurazione dei suoni di batteria.

Nota:

- Il numero di colonne nell'elenco dipende dal fatto che sia selezionata o meno una drum map per la traccia. Vedere "Lavorare con drum map" a pag. 52.
- E' possibile riordinare le colonne trascinandone le intestazioni e ridimensionarle trascinando i divisori tra le intestazioni stesse.

## Display note



Il Display note del Drum Editor visualizza le note con simboli romboidali. La posizione verticale delle note corrisponde al drum sound list a sinistra, mentre la posizione orizzontale corrisponde alla posizione della nota nel tempo, come nell'Editor Key. Si noti, tuttavia, che il simbolo del rombo non indica la durata delle note. Ciò ha senso, poichè i suoni di batteria molto spesso sono campioni da "un colpo" che suonano fino alla fine indipendentemente dalla durata della nota.

## Drum map e menu a tendina nome



Sotto il drum sound list ci sono due menu a tendina che servono per selezionare una drum map per la traccia editata o (se non è selezionata una drum map) un elenco di nomi dei suoni di batteria. Per una spiegazione delle drum map, vedere ["Lavorare con drum map"](#) a pag. 52.

## Display controller

Nel Drum Editor il display controller è uguale a quello dell'Editor Key. E' possibile aggiungere o rimuovere corsie con il menu rapido, oltre a creare ed editare eventi, vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo de Nuendo.

- Si noti che quando si seleziona una linea nell'elenco dei suoni di batteria (a sinistra del display degli eventi), solo gli eventi del controller velocity relativi alle note di questa linea sono visualizzati nel display controller.
- Si può selezionare più di una linea nell'elenco dei suoni di batteria (usando [Shift]/[Ctrl] come sempre), in modo da visualizzare tutti gli eventi del controller velocity per tutte le note di tutte le linee selezionate.

Ciò è di aiuto quando si devono adattare i valori del controller tra diversi suoni di batteria.

## Operazioni nel Drum Editor

La gestione di base (zoom, riproduzione, ascolto, ecc.) è uguale a quella dell'Editor Key (vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo). I paragrafi seguenti descrivono procedure e funzioni specifiche per il Drum Editor.

### Creare ed modificare le note

Il metodo standard per inserire le note nel Drum Editor è cliccare con il strumento Drumstick.



Spostando il puntatore nel Display note, posizione nella misura e suono di batteria sono indicati nella toolbar, per trovare facilmente suono e posizione corretti.

La posizione delle note create dipende dai seguenti fattori:

- Se nella toolbar non è attiva la funzione Snap, la nota appare esattamente alla posizione di clic. In questo modo le note possono essere posizionate liberamente.
- Se nella toolbar la funzione Snap è attiva ma non è attiva l'opzione Usa Quantizzazione Globale, la nota scatta alle posizioni definite dal valore Quantizzazione impostato per il suono nel drum sound list. Si possono impostare diversi valori Quantizzazione per i vari suoni di batteria. Per esempio, le note del charleston potrebbero scattare alle note da 1/16, mentre rullante e cassa scattare a note da 1/8.
- Se sono attivi sia la funzione Snap che l'opzione Usa Quantizzazione Globale, la nota scatta alle posizioni definite dal valore quantizza nella toolbar (accanto al pulsante Usa Quantizzazione Globale).

La durata della nota inserita è determinata dal valore Lunghezza di Inserimento nella toolbar. Tuttavia, se questo valore è impostato a "Drum-Map Link", la nota avrà la durata del valore Quantizzazione del suono di batteria.

- ⇒ Per ascoltare subito i suoni di batteria, cliccare nella colonna più a sinistra del drum sound list. E' riprodotta la nota corrispondente.
- ⇒ Cliccando con il tool Drumstick su una nota esistente la si rimuove. L'editing di un pattern di batteria diventa quindi molto facile ed intuitivo.

## Impostare i valori di velocity

Le note inserite assumono il valore di velocity stabilito nel campo insert velocity sulla toolbar – per velocizzare le cose, assegnare i tasti di comando rapido alle opzioni di velocity.

## Selezionare le note

Le note si selezionano con uno dei metodi seguenti:

- Con lo strumento Freccia. Si applicano le tecniche di selezione standard.
- Con il submenu Seleziona del menu rapido.
- Con i tasti freccia sinistra e destra sulla tastiera del computer per passare da una nota a quella precedente o successiva.

Premendo [Shift] ed usando i tasti freccia, la selezione corrente è mantenuta, in modo da selezionare più note.

- Premendo [Shift] e doppio-clic su una nota si selezionano le note successive con lo stesso suono di batteria.
- Se nella finestra Preferenze (pagina Editing) è attiva l'opzione "Seleziona Automaticamente gli Eventi sotto al Cursore", tutte le note toccate in quel momento dal cursore di progetto sono selezionate automaticamente.

## Spostare, duplicare o ripetere le note

Per spostare o copiare le note nell'editor (ad altre posizioni o altri suoni di batteria), si usano gli stessi metodi utilizzati nell'Editor Key: clic e trascinamento, tasti freccia o funzioni del menu Edit, ecc. – vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo. Per aiutare l'utente ad identificare le note giuste, i nomi dei suoni di batteria così come definiti nella drum map, vengono visualizzati nel campo Pitch della Linea Info del Drum Editor e, quando si trascinano le note nel display eventi, nel campo testo visualizzato vicino al cursore del mouse.

C'è un'altra cosa da notare:

Quando si spostano o si copiano più note trascinandole con la funzione Snap attiva, ma l'opzione Usa Quantizzazione Globale non attiva, le note scattano alle posizioni definite dai valori Quantizzazione dei suoni di batteria. Se le note spostate/copiate hanno valori Quantizzazione diversi, il valore più grande stabilisce la posizione di Snap. Per esempio, spostando due note con i valori Quantizzazione rispettivamente di 1/16 e 1/4, le note scattano alle posizioni di quarti nota (1/4).

⇒ Si può regolare la posizione delle note anche quantizzandole (vedere capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo).

## Silenziare note e suoni di batteria

Si possono silenziare singole note cliccandoci sopra o racchiudendole con lo strumento Mute, oppure usando la funzione Mute del menu Edit.

Inoltre, se è selezionato una drum map (vedere "Selezionare una drum map per una traccia" a pag. 54), il drum sound list avrà una colonna Mute. Cliccare nella colonna Mute di un suono di batteria per silenziarlo. Infine, cliccando sul pulsante Drum Solo si silenziano tutti i suoni di batteria tranne quello selezionato.

Pitch C#1	Instrument DRUM STICK	Quantize 1/16	M	I-Note C#1	O-Note C#1	Chanr 10	Output Track
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Track
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Track
E1	Electric Snare	1/16	●	E1	E1	10	Track
F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Track
F#1	Closed Hi-Hat	1/16	●	F#1	F#1	10	Track
G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Track

Suoni di batteria silenziati

⚠ Si noti che la condizione Mute dei suoni di batteria è a parte della drum map, quindi sono influenzate tutte le altre tracce che utilizzano la stessa mappatura.

## Cancelarle le note

Per cancellare le note, cliccarci sopra con il tool Drumstick o Elimina, oppure selezionarle e premere [Backspace].

## Altri metodi di editing

Come nell'Editor Key, si possono editare le note nella linea Info o via MIDI, ed inserirle usando la funzione Registrazione Step MIDI (vedere il capitolo "Editor MIDI" nel Manuale Operativo).

# Lavorare con drum map

## Presentazione capitolo

In uno strumento MIDI, un drum kit è quasi sempre un set di suoni di batteria diversi, con ogni suono collocato su un tasto separato (i vari suoni, cioè, sono assegnati a numeri nota MIDI diversi). Un tasto suona la cassa, un altro il rullante, e così via.

Purtroppo, i vari strumenti MIDI spesso utilizzano assegnazioni diverse dei tasti. Ciò può essere un problema se è stato configurato un pattern di batteria usando un dispositivo MIDI e poi lo si vuole provare su un altro. Cambiando dispositivo, è molto probabile che il rullante diventa un piatto ride, oppure il charleston un tom, ecc. – questo perché i suoni di batteria sono distribuiti in modo diverso nei due strumenti.

Per risolvere questo problema e semplificare vari aspetti dei drum kit MIDI (come l'utilizzo dei suoni di batteria da strumenti diversi nello stesso "drum kit"), Nuendo ha le cosiddette drum map. Una drum map è un elenco di suoni di batteria, con una serie d'impostazioni per ogni suono. Riproducendo una traccia MIDI per la quale è stata selezionata una drum map, le note MIDI sono "filtrate" dalla drum map prima di essere trasmesse allo strumento MIDI. Inoltre, la mappatura determina il numero nota MIDI per ogni suono di batteria trasmesso in uscita, e quindi il suono riprodotto nel dispositivo MIDI che lo riceve.

Una soluzione al problema descritto in precedenza è configurare drum map per tutti gli strumenti MIDI. Quando si vuole provare il pattern di batteria su un altro strumento, basta passare alla drum map corrispondente ed il suono del rullante sarà ancora un suono di rullante.

## Impostazioni drum map

Una drum map è costituita dalle impostazioni di 128 suoni di batteria (uno per ogni numero nota MIDI). Per avere una panoramica di queste impostazioni, aprire il Drum Editor e usare il menu a tendina Mappa sotto il drum sound list per selezionare la drum map "GM Map".



Questa drum map è configurata secondo lo standard General MIDI. Per informazioni su come caricare, creare e selezionare altre drum map, vedere "Gestire le drum map" a pag. 54.

Osservare ora il drum sound list (può essere necessario trascinare il divisore tra l'elenco e il Display note a destra per poter vedere tutte le colonne). Le colonne mostrano le impostazioni della drum map per ogni suono.

Pitch	Instrument	Quantize	M	I-Note	O-Note	Channel	Out
C1	Bass Drum	1/16		C1	C1	10	Trat
C#1	Side Stick	1/16		C#1	C#1	10	Trat
D1	Acoustic Snare	1/16		D1	D1	10	Trat
D#1	Hand Clap	1/16		D#1	D#1	10	Trat
E1	Electric Snare	1/16		E1	E1	10	Trat
F1	Low Floor Tom	1/16		F1	F1	10	Trat
F#1	Closed Hi-Hat	1/16		F#1	F#1	10	Trat
G1	High Floor Tom	1/16		G1	G1	10	Trat
G#1	Pedal Hi-Hat	1/16		G#1	G#1	10	Trat
A1	Low Tom	1/16		A1	A1	10	Trat
A#1	Open Hi-Hat	1/16		A#1	A#1	10	Trat
B1	Low Middle Tom	1/16		B1	B1	10	Trat
C2	High Middle Tom	1/16		C2	C2	10	Trat

Eccone una breve descrizione (seguono i dettagli):

Colonna	Descrizione
Intonazione	Numero nota reale del suono di batteria. Esso vincola le note su una traccia MIDI ai suoni di batteria. Per esempio, con la drum map della figura sopra, tutte le note MIDI con altezza C1 sono mappate sulla cassa (Bass Drum).
Strumento	Nome del suono di batteria.
Quantizza	Questo valore è usato quando s'inseriscono ed editano le note, come descritto ai paragrafi "Creare ed modificare le note" a pag. 50 e "Spostare, duplicare o ripetere le note" a pag. 51.
Mute	Silenziare un suono di batteria, escludendolo dalla riproduzione. Vedere "Silenziare note e suoni di batteria" a pag. 51.
Nota-I	E' la "input note" del suono di batteria. Quando questa nota MIDI è trasmessa in Nuendo, (ad esempio, suonata dall'utente), la nota è mappata al suono di batteria corrispondente (e trasportata automaticamente in base all'impostazione Intonazione del suono).

Colonna	Descrizione
Nota-O	E' la "output note",cioè il numero nota MIDI trasmesso in uscita ogni volta che è riprodotto il suono di batteria.
Canale	Il suono di batteria è riprodotto su questo canale MIDI.
Uscita	Il suono di batteria è riprodotto su questa uscita MIDI. Impostando "Default" è usata l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

⇒ Tutte le impostazioni in una drum map (tranne Pitch) si possono modificare direttamente nel drum sound list o nella finestra di dialogo Impostazioni Drummap (vedere ["Finestra Impostazioni Drummap"](#) a pag. 54).

Le modifiche influenzano tutte le tracce che utilizzano la drum map.

## Intonazione, Nota-I e Nota-O

Questo argomento potrebbe generare confusione, ma una volta capito il meccanismo non è poi così complicato. La "teoria" che segue aiuta a ricavare il massimo dal concetto di drum map – specialmente se si vogliono creare drum map personalizzate.

Come accennato in precedenza, una drum map è una specie di "filtro", che trasforma le note in base alle impostazioni della mappatura. Questa trasformazione avviene in due momenti; prima il filtro riceve una nota entrante (cioè la nota suonata sul controller MIDI), poi la nota è trasmessa da Nuendo al dispositivo sonoro MIDI.

Nell'esempio seguente, la drum map è stata modificata, in modo che il suono Bass Drum ha valori Intonazione, Nota-I e Nota-O diversi.

	Pitch	Instrument	Quantize	M	I-Note	O-Note	Channel
	C1	Bass Drum	1 - 16 Note		A1	B0	10
	C#1	Side Stick	1 - 16 Note		C#1	C#1	10
	D1	Acoustic Snare	1 - 16 Note		D1	D1	10
	D#1	Hand Clap	1 - 16 Note		D#1	D#1	10

### Nota-I (note in ingresso)

Ecco cosa avviene in ingresso: Quando si suona una nota sullo strumento MIDI, Nuendo cerca questo numero nota tra le Nota-I nella drum map. In questo caso, se si suona la nota A1, Nuendo rileva che questa è la Nota-I del suono Bass Drum.

Qui si ha la prima trasformazione: la nota assume un nuovo numero nota in base all'impostazione Intonazione del suono di batteria. Nel nostro caso, la nota è trasformata nella nota C1, perchè è quella l'altezza (Intonazione) del suono Bass Drum. Se si registra la nota, essa sarà registrata come nota C1.

### Nota-O (note in uscita)

Il passo successivo è l'uscita. Ecco cosa avviene quando si riproduce la nota registrata, o quando la nota che si suona è trasmessa di nuovo ad uno strumento MIDI in tempo reale (MIDI Thru):

Nuendo controlla la drum map e trova il suono di batteria con l'altezza della nota. Nel nostro caso, si tratta della nota C1 ed il suono di batteria è la cassa (Bass Drum). Prima che la nota sia trasmessa all'uscita MIDI avviene la seconda trasformazione: il numero nota è cambiato e diventa la Nota-o del suono. In questo esempio, la nota trasmessa allo strumento MIDI sarà la nota B0.

### Applicazioni

Le applicazioni delle note Nota-I e Nota-o sono diverse:

⇒ Modificando le impostazioni Nota-I si può scegliere quali tasti suonano determinati suoni di batteria quando si suona o registra da uno strumento MIDI.

Per esempio, si possono collocare l'uno accanto all'altro sulla tastiera alcuni suoni di batteria. in modo che siano più facili da suonare insieme, spostare i suoni in modo che quelli più importanti si possano suonare su una tastiera più piccola, suonare un suono su un tasto nero invece che bianco, e così via.

Se da un controller MIDI non si suonano mai parti di batteria (ma le si disegna nell'editor) non c'è da preoccuparsi dell'impostazione Nota-I.

⇒ Le impostazioni Nota-o consentono di configurare le cose in modo che il suono "Bass Drum" suoni veramente una cassa.

Se si usa uno strumento MIDI in cui il suono della cassa è sul tasto C2, s'imposta Nota-O del suono Bass Drum a C2. Quando si passa ad un altro strumento MIDI (nel quale la cassa è sul tasto C1), impostare Nota-O del suono Bass Drum a C1. Una volta configurate le drum map per tutti gli strumenti MIDI utilizzati, non c'è più da preoccuparsi di questo – basta selezionare un'altra drum map quando per i suoni di batteria si vuole usare un altro strumento MIDI.

## Impostazioni canale e uscita

In una drum map è possibile impostare canali e/o uscite MIDI separate per ogni suono. Si applicano i seguenti criteri:

- Quando è selezionata una drum map per una traccia, il canale MIDI nella drum map sostituisce il canale MIDI della traccia.

In altre parole, il canale MIDI definito nell'elenco tracce o nell'Inspector della traccia normalmente è ignorato. Per fare in modo che un suono di batteria utilizzi il canale MIDI della traccia, impostarlo in "Qualsiasi" nella drum map.

- Se per un suono nella drum map l'uscita MIDI è impostata in "default", il suono utilizza l'uscita MIDI selezionata per la traccia.

Selezionando una qualsiasi altra opzione è possibile inviare il suono ad un'uscita MIDI specifica.

Eseguendo specifiche impostazioni di canale e uscita MIDI per tutti i suoni in una drum map, si possono inviare direttamente le tracce di batteria ad un altro strumento MIDI selezionando semplicemente un'altra drum map – non è necessario eseguire alcuna modifica di canale o uscita per la traccia vera e propria.

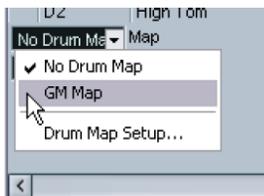
⇒ Per selezionare lo stesso canale MIDI per tutti i suoni in una drum map, cliccare nella colonna Canale, premere [Ctrl]/[Command] e selezionare il canale desiderato. Tutti i suoni di batteria sono assegnati a questo canale MIDI. Uguale procedura si usa anche per assegnare a tutti i suoni la stessa uscita MIDI.

Può anche essere utile selezionare canali e/o uscite diversi per i vari suoni. Ciò consente di realizzare drum kit con suoni provenienti da più dispositivi MIDI diversi, ecc.

## Gestire le drum map

### Selezionare una drum map per una traccia

Per selezionare una drum map per una traccia MIDI, usare il menu a tendina Mappa nell'Inspector o nel Drum Editor:

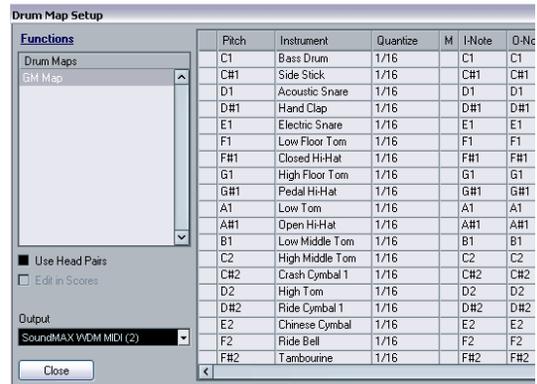


Selezionando "Nessuna Drum Map" si disattiva la funzionalità della drum map nel Drum Editor. Anche se non si usa una drum map è possibile comunque distinguere i suoni per nome con un name list (vedere ["Drum name list" a pag. 55](#)).

⚠ Inizialmente, il menu a tendina Map presenta una sola mappatura: "GM Map". Tuttavia, nel DVD di Nuendo sono incluse altre drum map – come caricarle è descritto in seguito.

### Finestra Impostazioni Drummap

Per configurare e gestire le proprie drum map, selezionare Impostazioni Drummap dal menu a tendina Mappa o dal menu MIDI. Si apre la seguente finestra di dialogo:



Finestra di dialogo Impostazioni Drummap.

Qui si caricano, creano, modificano e salvano le drum map. L'elenco a sinistra mostra le drum map correnti caricate; selezionando una drum map nell'elenco, i suoi suoni ed impostazioni sono visualizzati a destra.

⇒ Le impostazioni per i suoni di batteria sono esattamente uguali a quelle del Drum Editor (vedere ["Impostazioni drum map" a pag. 52](#)).

Come nel Drum Editor, cliccare nella colonna più a sinistra per ascoltare un suono di batteria. Nota: se nella finestra Impostazioni Drummap si ascolta un suono impostato sull'uscita MIDI "Default" è usata l'uscita selezionata nel menu a tendina Uscita nell'angolo in basso a sinistra.

Quando si ascolta un suono con uscita Default nel Drum Editor è usata l'uscita MIDI selezionata per la traccia, come descritto al paragrafo ["Impostazioni canale e uscita" a pag. 54](#).

Aprire il menu a tendina Funzioni nell'angolo in alto a sinistra per aprire un elenco delle funzionalità disponibili:

Pulsante	Descrizione
Nuova	Cliccare qui per aggiungere una nuova drum map al progetto. I suoni di batteria si chiamano "Sound 1, Sound 2" e così via, ed hanno tutti i parametri impostati ai rispettivi valori di default. La mappatura si chiama "Mappa Vuota", ma si può rinominarla cliccando e digitando un nuovo nome.
Copia	Aggiunge una copia della drum map corrente selezionata. E' il modo più rapido per creare una nuova drum map: selezionare una drum map simile a quella desiderata, creare una copia, modificare le impostazioni del suono di batteria desiderate, quindi rinominare la drum map nell'elenco.
Elimina	Rimuove dal progetto la drum map selezionata.
Carica	Apri una finestra di dialogo file, nella quale caricare le drum map dall'hard-disk. Sul DVD di Nuendo ci sono varie drum map per i vari strumenti MIDI – usare questa funzione per caricare nel progetto le drum map desiderate.
Salva	Apri una finestra di dialogo file per salvare la drum map selezionata nell'elenco. Se è stata creata o modificata una drum map, usare questa funzione per salvarla in un file su hard-disk – ciò consente di caricarla in altri progetti. I file drum map hanno estensione ".drm".
Edit coppie testa	Permette di personalizzare le coppie nota (vedere "Personalizzare le coppie di testa nota" a pag. 190).
Iniz. Visualizz. Note	Consente di resettare gli elementi del display note alle impostazioni originali (cioè l'elemento Intonazione).
Chiudi	Chiude la finestra di dialogo.

⇒ Le drum map sono salvate con i file di progetto. Se è stata creata o modificata una drum map, usare la funzione Save per salvarla in un file XML separato, in modo da poterla caricare in altri progetti.

Per avere sempre la(e) stessa drum map inclusa nei propri progetti, caricarla in un modello – vedere il capitolo "Gestione File" nel Manuale Operativo de Nuendo.

## Conversione Nota-O

Questa funzione del menu MIDI analizza la parte(i) MIDI selezionata e imposta l'altezza reale di ogni nota in base al suo valore Nota-O. E' utile per convertire una traccia MIDI "regolare" (senza drum map) ed avere le note che riproducono comunque il giusto suono di batteria. Un'applicazione tipica è l'export di una registrazione MIDI in un file MIDI standard – eseguendo prima una conversione Nota-O per essere sicuri che le tracce di batteria suonino correttamente una volta esportate.

## Opzioni Coppie Testa ed Modifica in Partitura

Queste opzioni sono spiegate in dettaglio al paragrafo "Configurare la drum map" a pag. 189.

## Drum name list

Anche se per la traccia MIDI editata non è selezionata una drum map, si può comunque usare il Drum Editor, se necessario. Come accennato in precedenza, il drum sound list avrà quindi solo quattro colonne: Ascolto, Intonazione, Strumento (nome del suono di batteria) e Quantizza. Non ci sarà la funzionalità Nota-I e Nota-O.

In questa modalità, i nomi indicati nella colonna Instrument dipendono dalla selezione nel menu a tendina Nomi, situato sotto il menu a tendina Mappa nel Drum Editor.



Le opzioni in questo menu sono quelle delle drum map correnti caricate, oltre all'opzione "Default GM" che è sempre disponibile. Volendo, si possono quindi usare i nomi dei suoni di batteria in qualsiasi drum map caricata senza usare Nota-I e Nota-O.

**5**

**Editor delle Partiture**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come funziona l'Editor delle Partiture con i dati MIDI.
- Cosa è e come funziona Mostra Quantizzazione.

## Benvenuti!

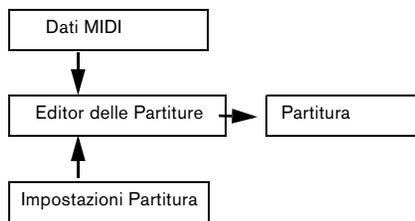
Benvenuti nella partitura di Nuendo! L'Editor delle Partiture è stato realizzato per poter visualizzare in uno spartito qualsiasi brano musicale, completo di tutti i simboli e le formattazioni necessari. E' possibile estrarre la parti da uno spartito orchestrale, aggiungere testi e commenti, creare fogli solisti, partiture per batteria, tablature, ecc. In altre parole: qualsiasi tipo di notazione musicale si desideri!

Per sfruttare al meglio l'Editor delle Partiture, ci sono alcuni principi fondamentali da capire. Abbiate quindi un po' di pazienza, leggendo questo capitolo, cercheremo di essere il più concisi possibile.

## Come funziona l'Editor delle Partiture

L'Editor delle Partiture svolge le seguenti funzioni:

- Legge le note MIDI nelle parti MIDI.
- Osserva le impostazioni eseguite dall'utente.
- Decide come visualizzare le note MIDI in base alle impostazioni definite.



L'Editor delle Partiture riceve in ingresso dati MIDI ed impostazioni e genera una partitura in uscita.

L'Editor delle Partiture fa tutto in tempo reale. Modificando un dato MIDI (spostando o accorciando una nota, ad esempio) ciò si riflette immediatamente nella partitura. Anche cambiando alcune impostazioni (per esempio, indicazione tempo o tonalità) la modifica appare evidente.

Non si deve pensare che l'Editor delle Partiture sia un programma di scrittura; è piuttosto un interprete di dati MIDI.

## Note MIDI e note sullo spartito

In Nuendo, le tracce MIDI contengono note e altri dati MIDI. Come è noto, in Nuendo una nota MIDI è definita solo in base alla sua durata, altezza e velocity. E' un'informazione totalmente insufficiente perchè il programma possa decidere come visualizzare la nota in uno spartito. Nuendo deve sapere di più: Di quale strumento stiamo parlando? Batteria, piano? In quale tonalità è il brano? Quale è il ritmo principale? Come devono essere unite le note con i tratti d'unione?, ecc. Tutte queste informazioni si forniscono a Nuendo eseguendo le impostazioni e lavorando con i tool disponibili nell'Editor delle Partiture.

## Un esempio della relazione MIDI/spartito

Quando Nuendo memorizza la posizione di una nota MIDI, esegue una misura in valore assoluto: il tick. Ci sono 480 tick per ogni nota da 1/4. Si osservi l'esempio seguente.



Nota di 1/4 alla fine di una misura da 4/4.

La nota è sul quarto beat della misura. Supponiamo ora di cambiare l'indicazione tempo a 3/4. Ciò accorcia la durata di una "misura" a sole tre note da 1/4 (1440 tick). Improvvisamente la nostra nota da 1/4 è nella misura successiva:



La stessa nota in 3/4.

Perchè? Poichè non si sta cambiando il dato MIDI nella traccia/parte (ciò rovinerebbe la registrazione!) cambiando l'indicazione tempo, la nota rimane alla stessa posizione assoluta. Solamente che ora ogni "misura" è più corta e la nota si sposta nello spartito.

L'Editor delle Partiture è quindi un "interprete" dei dati MIDI. Segue le regole che si stabiliscono in finestre di dialogo, menu, ecc., e questa interpretazione è "dinamica" o, in altre parole, s'aggiorna continuamente ogni volta che cambiano i dati (note MIDI) o le regole (impostazioni spartito).

## Mostra Quantizzazione

Supponiamo che nella Finestra Progetto sia stata registrata una figura con alcune note da 1/8 in staccato. Aprendo l'Editor delle Partiture, le note appaiono così:



Niente appare come previsto. Iniziamo con il tempo – è evidente che si è fuori in paio di posizioni (la terza, quarta e ultima nota sembrano essere in ritardo di 1/32). Si potrebbe quantizzare la figura, ma il passaggio diventerebbe troppo “rigido” e sarebbe fuori dal contesto musicale. Per risolvere questo problema, l'Editor delle Partiture utilizza il “Mostra Quantizzazione”.

Mostra Quantizzazione è un'impostazione che si usa per dire a Nuendo due cose:

- Con quanta precisione l'Editor delle Partiture deve visualizzare le posizioni delle note.
- I valori nota (durata) più piccoli che si vogliono vedere nello spartito.

Nell'esempio precedente, il valore Mostra Quantizzazione sembra essere di note da 1/32 (o inferiore).

Supponiamo, nell'esempio, di cambiare il valore Mostra Quantizzazione a nota da 1/16:



Valore Mostra Quantizzazione a note da 1/16.

OK, ora il tempo sembra giusto, ma le note non appaiono ancora come previsto. Si può intuire che dal punto di vista del computer, sono state suonate note da 1/16, ecco perché ci sono tante pause. Ma non era quella l'intenzione. Si vuole che la traccia riproduca note brevi, perché è una parte in staccato, ma si desidera vedere qualcos'altro. Proviamo invece ad impostare il valore Mostra Quantizzazione a note da 1/8:



Valore Mostra Quantizzazione a note da 1/8.

A questo punto, si hanno note da 1/8, come si voleva. Tutto ciò che resta da fare è aggiungere l'articolazione staccato, eseguendo un semplice clic del mouse con lo strumento Disegna (vedere il capitolo “Lavorare con i simboli” a pag. 129).

Come ha funzionato? Impostando il valore Mostra Quantizzazione a 1/8, Nuendo ha ricevuto due istruzioni che in italiano sono: “Visualizza tutte le note come se fossero alle posizioni di 1/8 preciso, indipendentemente dalle rispettive posizioni reali” e “Non visualizzare le note più brevi di 1/8, indipendentemente dalla loro durata”. Si noti che è stato utilizzato il termine display che rappresenta uno dei messaggi più importanti di questo capitolo:

- ⚠ Impostando un valore Mostra Quantizzazione non si alterano in alcun modo le note MIDI della registrazione (come invece fa la normale quantizzazione). Cambia solo il modo in cui le note sono visualizzate nell'Editor delle Partiture (e da nessun'altra parte)!

## Scegliere con cura i valori Mostra Quantizzazione

Come spiegato in precedenza, il valore Mostra Quantizzazione sulle note pone un limite al più piccolo valore nota che può essere visualizzato. Vediamo cosa avviene impostandolo a note da 1/4:



Valore Mostra Quantizzazione a 1/4.

Oops, non va per niente bene! Abbiamo appena detto a Nuendo che la nota più piccola nel brano dura 1/4. Gli abbiamo detto inoltre che non ci sono note da 1/8, 1/16, ecc. Di conseguenza, quando il programma disegna lo spartito sullo schermo (e sulla carta), quantizza la visione di tutte le note da 1/8 alle posizioni di 1/4, facendole apparire come nella figura precedente. Si noti, però, che pre-



## Strumento Mostra Quantizzazione

Con lo strumento “Q” si possono inserire nuovi valori Mostra Quantizzazione ovunque nello spartito. I valori Mostra Quantizzazione inseriti influenzano il rigo dal punto d’inserzione in avanti. Vedere [“Inserire modifiche mostra quantizzazione”](#) a pag. 81.

## Alterazione permanente di dati MIDI

Come ultima opzione, si può ridimensionare, quantizzare o spostare gli eventi nota veri e propri. Tuttavia, con questo metodo la musica non è riprodotta come in origine. Spesso si riesce a fare in modo che lo spartito appaia come desiderato senza alterare alcun dato MIDI.

## Riassunto

Si chiude così la descrizione del concetto principale di quantizzazione visiva. Ci sono molte altre situazioni particolari, le quali richiedono tecniche più avanzate (descritte nei capitoli seguenti). Si potrà osservare che ci sono altre funzioni che lavorano in modo simile alla quantizzazione visiva, ciascuna però con le proprie applicazioni. Esse si chiamano “opzioni d’interpretazione”.

## Inserire note a mano e registrarle

Talvolta, le note s’inseriscono ed editano a mano (o meglio, con il mouse e/o la tastiera del computer); altre volte, invece, si registrano da una tastiera MIDI. Spesso si usa una combinazione di entrambi i metodi. Il capitolo [“Trascrivere le RegISTRAZIONI MIDI”](#) a pag. 74, spiega come rendere il più leggibile possibile uno spartito registrato senza eseguire alcuna modifica permanente sui dati MIDI. Il capitolo [“Inserire ed editare le note”](#) a pag. 84 mostra come inserire ed editare le note usando il mouse. Nella pratica quotidiana, anche se un brano è stato registrato perfettamente, spesso si devono eseguire alcune modifiche permanenti prima di stampare lo spartito. La conclusione è:

 Leggere entrambi i capitoli per capire come realizzare partiture leggibili!

**6**

**Operazioni principali**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come aprire l'Editor delle Partiture.
- Come passare da Modo Pagina a Modo Edit.
- Come impostare dimensioni e margini pagina.
- Come nascondere e mostrare il simbolo Inspector, la toolbar e la toolbar estesa
- Come impostare il righello.
- Come definire un fattore di zoom.
- Come impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo iniziali.

## Preparazioni

1. Nella Finestra Progetto, creare una traccia MIDI per ogni strumento.

Si può preparare un rigo di piano (doppio) da una singola traccia, non c'è bisogno di creare una traccia per la chiave di basso e una per quella di violino.

2. Nominare ogni traccia accanto allo strumento.

Questo nome può essere usato nello spartito in seguito, se si desidera.

3. Registrare nelle tracce o creare parti vuote su tutte le tracce.

Si possono realizzare parti molto lunghe che occupano l'intero progetto, oppure iniziare con parti più corte (in tal caso, si possono comunque aggiungere nuove parti o copiare parti esistenti in seguito).

## Aprire l'Editor delle Partiture

### Editing di una o più parti

Per aprire una o più parti nell'Editor delle Partiture, selezionare le parti (sulla stessa traccia o su tracce diverse) e scegliere "Apri Editor Partiture" dal menu MIDI o "Apri Selezione" dal menu Partiture. Comando rapido di default [Ctrl]/[Command]-[R].

- Si può anche scegliere l'Editor delle Partiture come editor di default, in modo che si apra con un doppio-clic sulle parti.

Ciò si definisce nel menu a tendina Azione di Edit di Default della finestra Preferenze (pagina Visualizzazione Eventi-MIDI).

## Editare intere tracce

In genere, preparando uno spartito per la stampa, nell'Editor delle Partiture si aprono intere tracce MIDI. Per farlo, selezionare la traccia(e) nell'elenco tracce e assicurarsi che non ci siano parti selezionate – poi aprire l'Editor delle Partiture, come descritto sopra.

## Editare le parti su tracce diverse

Se ci sono parti selezionate su due o più tracce (o più tracce intere – non parti) e si apre l'Editor delle Partiture, si ha un rigo per ogni traccia (sebbene si possa dividere un rigo in due, per la partitura di piano, ad esempio). Si pensi alla Finestra Progetto come ad una panoramica dell'intera partitura, ove le tracce rappresentano ogni strumento.

## Editare combinazioni di tracce predefinite

Il paragrafo "Operazioni nel layout" a pag. 169 spiega come aprire l'Editor delle Partiture per una determinata combinazione di tracce editate in precedenza.

## Vedere rapidamente parti o tracce

Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte", con un doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra di un rigo si vede l'intera partitura o la voce corrente.

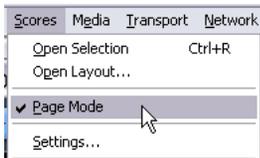
## Cursore di progetto

Il cursore di progetto appare come una linea verticale che attraversa il rigo. Aprendo l'Editor delle Partiture, l'immagine scorre automaticamente, in modo che il cursore di progetto sia visibile nella finestra. Ciò significa che non sempre si vede l'inizio della parte editata quando si apre l'Editor delle Partiture per la prima volta.

- Per spostare il cursore di progetto, premere [Alt]/[Option] +[Shift] e cliccare in una zona qualsiasi dello spartito. E' comodo quando il cursore di progetto non è visibile. Ciò non è possibile se è attiva la modalità Ingresso Tastiera (vedere "Inserire le note usando la tastiera del computer" a pag. 87).

## Modo Pagina

Quando si prepara una partitura per la stampa, si deve impostare l'Editor delle Partiture in Modo Pagina. Per farlo, selezionare Modo Pagina dal menu Partiture. Quando Modo Pagina è attiva, appare un segno di spunta accanto al nome di questa opzione nel menu.



Opzione Modo Pagina attiva.

In modalità Edit, la finestra mostra una pagina alla volta, così come è stampata.

## Modo Pagina e Modo Edit

Se Modo Pagina non è attiva, l'Editor delle Partiture è in Modo Edit. Tutto ciò che si può fare in Modo Edit, è possibile anche in Modo Pagina. Modo Pagina, tuttavia, ha più funzioni che riguardano direttamente il modo in cui la spartito è visualizzato e stampato.

 Questa sezione del manuale presume che ci si trovi in Modo Pagina. Nel caso ci sia qualcosa riferito a Modo Edit sarà esplicitamente indicato.

## Barre di scorrimento in Modo Pagina

In Modo Pagina, le barre di scorrimento fanno scorrere l'immagine della pagina all'interno della finestra.

## Spostarsi tra le pagine in Modo Pagina

Se la partitura occupa più di una pagina, si può saltare tra le pagine in due modi:

- Usando l'indicatore Numero Pagina nell'angolo in basso a destra.

Il numero si regola con le tecniche di editing valore standard.



Indicatore Numero Pagina – regolarlo per passare a un'altra pagina.

- Assegnando tasti di comando rapido alle funzioni “Sposta Alla Pagina Successiva” e “Sposta Alla Pagina Precedente” nella finestra Comandi Via Tastiera (categoria Partiture).

Inoltre, se nella toolbar è attiva la funzione Scorrimento Automatico, il display della partitura segue la posizione del cursore di progetto. Si può quindi scorrere lo spartito usando FF o REW.

## Editare singole parti in Modo Pagina

Quando si visualizza una singola parte in Modo Pagina, le misure prima e dopo la parte, normalmente sono indicate da misure vuote nell'Editor delle Partiture. Questo per mantenere il layout della traccia, cioè la spaziatura tra pentagrammi e stanghette delle misure, numero di misure per rigo, ecc.

Se si vuole vedere e stampare una singola parte senza che intorno ci siano misure vuote, attivare l'opzione “Sblocca Layout con editing parte singole” nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing). Si noti, tuttavia, che regolando il layout quando si editano le parti in questa modalità, si cancella il layout dell'intera traccia!

## Riproduzione e registrazione

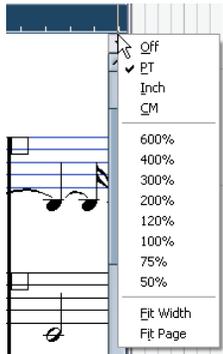
Nell'Editor delle Partiture si può riprodurre e registrare il MIDI con i comandi di trasporto standard, proprio come negli altri editor MIDI. Vedere il capitolo “Editor MIDI” nel Manuale Operativo de Nuendo.

## Cambiare il fattore di Ingrandimento Rigo attivo

In Modo Pagina ci sono due modi per cambiare l'ingrandimento: definendo un fattore di ingrandimento nel menu a tendina Ingrandimento o usando lo strumento Ingrandimento (lente d'ingrandimento).

### Menu a tendina Ingrandimento

Sopra la barra di scorrimento verticale a destra c'è un menu a tendina per definire un fattore di ingrandimento.



Menu a tendina Ingrandimento.

Ingrandendo si possono eseguire regolazioni dettagliate di simboli, ecc. Riducendo si ha una panoramica migliore.

- Selezionando "Fit Page", il fattore di ingrandimento si regola secondo la dimensione della finestra, in modo che sia visibile l'intera pagina.
- Selezionando "Fit Width", il fattore di si regola in base alla larghezza della finestra, in modo che sia visibile l'intera larghezza della pagina.

Il menu si apre anche con un clic-destro nel righello.

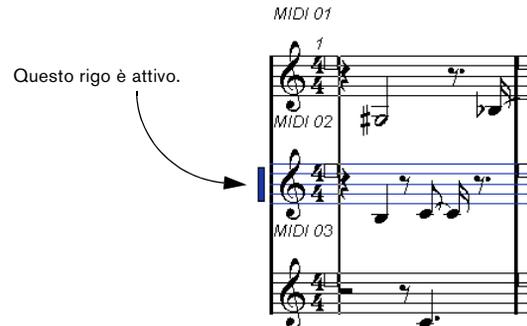
### Usare lo strumento Ingrandimento

Nell'Editor delle Partiture, lo strumento Ingrandimento funziona in modo simile a quello della Finestra Progetto:

- Cliccare una volta con lo strumento Ingrandimento per ingrandire di uno step.
- Tenere premuto [Alt]/[Option] e cliccare una volta con lo strumento Ingrandimento per ridurre di uno step.
- Trascinare un rettangolo con lo strumento Ingrandimento per stabilire un fattore di ingrandimento personalizzato.

La zona nel rettangolo è ingrandita/ridotta per occupare la finestra.

Lavorando con più pentagrammi si noti il rigo attivo. Può essere attivo un solo rigo alla volta (indicato da un rettangolo blu a sinistra del simbolo della chiave musicale).



⇒ Per attivare un rigo, cliccare al suo interno.

Di default, si possono anche usare i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer per passare da un rigo all'altro.

## Impostazioni di configurazione pagina

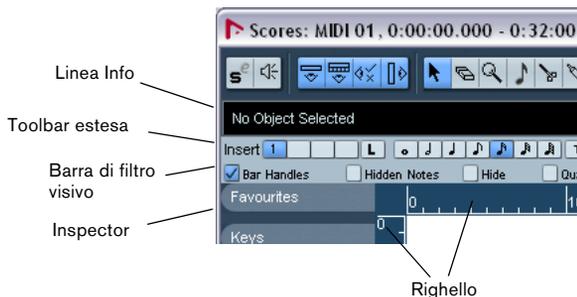
Prima di preparare la partitura per la stampa, si devono eseguire alcune impostazioni pagina per il progetto. Non è la prima cosa da fare, ma è una buona abitudine, perché influenza anche l'aspetto della partitura sullo schermo.

1. Dal menu File selezionare Impostazioni Pagina. Si apre la finestra Impostazioni Pagina. È la normale finestra Impostazioni Pagina del sistema operativo, descritta in dettaglio nella documentazione del sistema. Nuendo aggiunge solo le impostazioni dei margini.
2. Selezionare stampante preferita, carta, orientamento, ecc.
3. Se necessario, regolare i margini impostando i valori sinistro, destro, alto e basso.

- Per memorizzare le impostazioni, salvare il progetto. Per fare in modo che i nuovi progetti inizino sempre con determinate impostazioni pagina, creare progetti modello con queste.

## Definire il proprio spazio di lavoro

Alcune zone dell'Editor delle Partiture si possono nascondere. Ciò dipende ad esempio dal tipo di progetto sul quale si sta lavorando e dalla dimensione del monitor.



Queste zone si possono nascondere o mostrare.

- Si può configurare toolbar, linea Info ed Inspector nelle rispettive finestre di dialogo. Qui si specifica quali pulsanti e proprietà per un particolare elemento, o quali etichette simbolo vedere.

La procedura è la stessa nelle varie finestre Impostazioni. Per una descrizione dettagliata della finestra Impostazioni Inspector, vedere ["Finestra di dialogo Inspector Setup"](#) a pag. 131.

### Linea Info

La linea Info visualizza le informazioni sulla nota selezionata. Si può nascondere/mostrare cliccando sul pulsante Mostra Informazioni nella toolbar o usando un tasto di comando rapido, di default [Ctrl]/[Command]-[I].

### Toolbar estesa

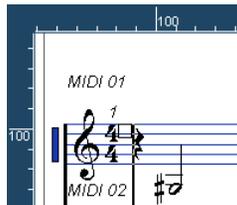
La toolbar estesa si mostra/nasconde cliccando sul pulsante Mostra Striscia Tool nella toolbar principale.

### Barra di filtro visivo

Questa zona contiene box di spunta che determinano gli indicatori, maniglie ed altri elementi non-stampati che però appaiono nella partitura. E' possibile mostrare/nascondere la barra di filtro, facendo clic sul pulsante "Mostra Vista Filtro" nella toolbar.

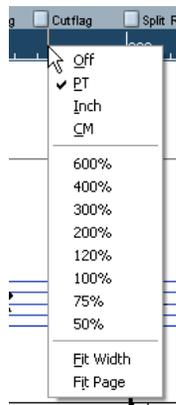
## Righello

Nell'Editor delle Partiture non ci sono righelli di posizione metrica/tempo come negli altri editor. In Modo Pagina ci sono però righelli grafici orizzontali e verticali che aiutano a collocare simboli ed elementi grafici nella partitura.



- Per specificare l'unità di misura usata nei righelli, aprire il menu a tendina Ingrandimento e selezionare una delle opzioni.

Si può scegliere tra punti, pollici o centimetri.



- Per nascondere i righelli, selezionare "Spento" dal menu.

## Inspector dei simboli

I pulsanti Simboli, che si usano per inserire i simboli sullo spartito, si trovano nell'Inspector dell'Editor delle Partiture, a sinistra del display dello spartito.

- Per vedere l'Inspector, cliccare sul pulsante Mostra Simboli nella toolbar.



- Si può aprire la pagina Simboli dell'Inspector come tavolozza, facendo clic-destro su uno dei pulsanti e selezionando "Apri Come Palette" dal menu contestuale.

Le tavolozze dei simboli si possono spostare sullo schermo cliccando e trascinando le rispettive barre del titolo.

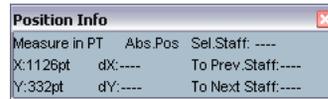
Con un clic-destro in una tavolozza dei simboli si apre un menu a tendina:

- Selezionare "Alterna" per passare da una tavolozza verticale ad una orizzontale.
- Selezionare una delle tavolozze dei simboli nel menu a tendina per aprirla e sostituire quella corrente.
- Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e selezionare una tavolozza dal menu a tendina per aprire la tavolozza selezionata in una nuova finestra (senza chiudere quella esistente).
- Cliccare sul pulsante di chiusura per chiudere una tavolozza dei simboli.

Come lavorare con i simboli è descritto in dettaglio nel capitolo "Lavorare con i simboli" a pag. 129.

## Finestra Info Posizione

Per facilitare il posizionamento di elementi nello spartito, Modo Pagina ha una speciale finestra Info Posizione ove si può vedere e regolare numericamente le posizioni dei vari elementi nell'unità di misura selezionata per il righello. Per vedere la finestra Info Posizione, cliccare nel righello.



## Mostrare e nascondere elementi "invisibili"

Alcuni elementi nello spartito non sono stampati, ma servono da indicatori per le modifiche di layout, maniglie, ecc. Questi elementi si possono nascondere o mostrare in qualsiasi combinazione usando la barra di filtro visiva.

- Se la barra di filtro non è visibile, cliccare sul pulsante Mostra Vista Filtro nella toolbar.



I box di spunta nella barra di filtro determinano se un elemento è visibile (spunta inserita) o meno. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Maniglie delle battute	Visualizza le maniglie della misura, utili per copiare le misure (vedere "Spostare e duplicare con le maniglie misura" a pag. 144).
Note Nascoste	Visualizza tutte le note nascoste (vedere "Nascondere/mostrare oggetti" a pag. 177).
Nascondi	Visualizza i marker di ogni elemento nascosto nello spartito, tranne le note (vedere "Nascondere/mostrare oggetti" a pag. 177).
Quantizza	Visualizza i marker nello spartito dove ci sono eccezioni dei valori Mostra Quantizzazione (vedere "Inserire modifiche mostra quantizzazione" a pag. 81).
Strumento Layout	Visualizza i marker nello spartito dove sono state eseguite regolazioni con lo strumento Layout (vedere "Spostamento grafico delle note" a pag. 125).
Gruppi	Visualizza i marker nello spartito ove sono stati raggruppati i tratti d'unione (vedere "Raggruppamento" a pag. 128).
Cutflag	Visualizza i marker nello spartito ove sono stati inseriti eventi cutflag (vedere "Strumento Taglia Note" a pag. 124).

Opzione	Descrizione
Split Pause	Visualizza i marker nello spartito ovunque siano state separate pause multiple (vedere <a href="#">"Separare le pause multiple"</a> a pag. 179).
Gambi/Tratti	Visualizza i marker nello spartito dove sono state eseguite regolazioni di gambi o tratti d'unione (vedere <a href="#">"Impostare la direzione del gambo"</a> a pag. 114 e <a href="#">"Regolazione manuale dei tratti d'unione"</a> a pag. 123).

## Menu contestuali nell'Editor delle Partiture

A molte funzioni ed impostazioni dell'Editor delle Partiture si può accedere dai menu contestuali, che si aprono con un clic-destro su alcuni elementi dello spartito. Un clic-destro su una nota, ad esempio, apre il menu contestuale nota, che elenca tutte le funzioni relative alla nota.

- Con un clic-destro in una zona vuota dello spartito, si apre il menu Quick. Esso elenca tutti i tool disponibili (e consente di passare rapidamente da un tool all'altro) e presenta molte funzioni dei menu principali.

## Finestre di dialogo nell'Editor delle Partiture

Nell'Editor delle Partiture ci sono due tipi di finestre di dialogo:

- Quelle non-modali possono restare aperte mentre si continua a lavorare nello spartito. In una finestra non-modale, si clicca sul pulsante Applica per applicare le impostazioni nella finestra agli oggetti selezionati nello spartito. Si possono quindi selezionare vari elementi nello spartito e modificarne le impostazioni senza nel frattempo chiudere la finestra di dialogo. La finestra si chiude cliccando sul suo pulsante di chiusura nella barra del titolo. La finestra Impostazioni Partitura è un esempio di finestra non-modale.

- Le finestre di dialogo normali hanno il pulsante OK invece del pulsante Applica. Cliccando OK si applicano le impostazioni eseguite e si chiude la finestra. Non si può continuare a lavorare sullo spartito (o selezionare altri oggetti) fino a quando si chiude la finestra di dialogo.

⇒ Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Applica chiude le finestre delle Proprietà", cliccando sul pulsante Applica in una finestra non-modale la si chiude.

In altre parole, una finestra di dialogo non-modale funziona in modo un po' più simile ad una normale finestra.

## Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo

Quando ci si prepara ad inserire le note in uno spartito, in genere s'inizia impostando sul rigo Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo desiderati. In seguito, si presume che si lavori solo su una traccia. Avendo più pentagrammi è possibile eseguire impostazioni per ogni rigo o su tutti i pentagrammi in una sola volta. Vedere ["Impostazioni pentagramma"](#) a pag. 76.

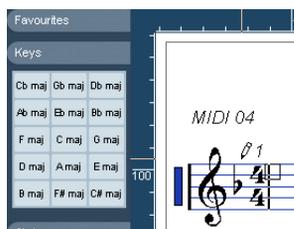
Normalmente, questi simboli appaiono all'inizio di ogni rigo. Tuttavia, ciò si può controllare usando l'opzione Partitura Completa/Real Book (vedere ["Partitura Completa"](#) a pag. 176) e nascondendo (vedere ["Nascondere/mostrare oggetti"](#) a pag. 177).

Inserendo o editando la Tonalità, si noti una cosa importante:

- ⚠ Nella sotto-pagina Stile di Notazione (categoria Tasti) della pagina Impostazioni Partiture-Progetto, c'è l'opzione "Cambi Tonalità per tutto il Progetto" (attiva di default). Se attiva, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano l'intero progetto (non è possibile cioè stabilire tonalità diverse per diversi righi).

## Usare l'Inspector simboli per impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo iniziali

1. Cliccare sul pulsante Mostra Simboli nella toolbar dell'Editor delle Partiture per aprire l'Inspector dei simboli.
2. Selezionare la pagina Tasti e cliccare su un simbolo Tonalità che si desidera usare. Si seleziona lo strumento Disegna.
3. Cliccare ovunque nella prima misura del rigo per impostare la tonalità della traccia.



4. Aprire la pagina Chiavi dell'Inspector e cliccare sul simbolo Chiave musicale da usare nello spartito.

5. Cliccare ovunque nella prima misura del rigo per impostare la chiave musicale scelta per la traccia.

6. Aprire la pagina Ind. Tempo dell'Inspector e cliccare sul simbolo del valore Indicazione Tempo (tempo in chiave) che si vuole usare.

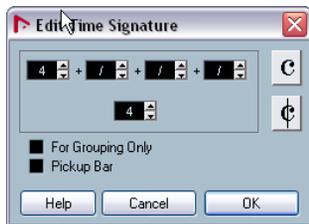
Se non si trova il tempo in chiave desiderato, si può usare la finestra di dialogo Cambia Tempo Rigo (vedere in seguito).

Le impostazioni eseguite finora valgono per l'intera traccia. Se si desidera modificarle ancora (oppure servono diverse impostazioni per misure diverse della traccia), seguire le indicazioni ai paragrafi seguenti.

## Modificare il tempo in chiave

1. Doppio-clic sul simbolo Indicazione Tempo all'inizio del rigo.

Si apre una finestra di dialogo.



Finestra Cambia Tempo Rigo con un tempo in 4/4.

2. Se il progetto è in 4/4 o 2/2, si può scegliere tempo comune/tempo tagliato cliccando direttamente su uno dei due simboli a destra.

Essi impostano il tempo in chiave rispettivamente a 4/4 o 2/2 e inserirà anche il simbolo del tempo comune/tagliato sul rigo.

3. Se il progetto è in un altro tempo, definire numeratore e denominatore sopra e sotto la linea.

Il numeratore può essere costituito da più numeri (per i tempi in chiave composti). Tuttavia, se il progetto è in un tempo in chiave semplice, basta inserire solo il primo numero sopra la linea. Le opzioni più avanzate sono descritte in seguito.

▪ L'opzione "Anacrusi" è descritta al paragrafo "Usando la funzione Anacrusi" a pag. 180.

4. Cliccare OK o premere [Invio].

⚠ Tutte le tracce hanno lo stesso tempo in chiave! In altre parole, quando s'imposta l'Indicazione Tempo, lo si fa per tutte le tracce del progetto.

Se da qualche parte bisogna inserire metà misura, si deve eseguire un cambio di Indicazione Tempo (ad esempio, da 4/4 a 2/4 e poi di nuovo in 4/4). Per sapere come farlo, vedere "Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo" a pag. 96.

## Indicazione Tempo composti e opzione Solo per i Gruppi

Per i tempi composti, il numeratore può essere costituito da fino a quattro gruppi. Per esempio, "4+4+3+" in alto e 8 in basso significa un'Indicazione Tempo in 11/8.

Il numeratore è diviso in più numeri per fare in modo che tratti d'unione su più note e note legate siano visualizzate automaticamente nel modo corretto. Ciò non influenza il metronomo o altro, solo tratti d'unione e legature. Per maggiori informazioni sui tratti d'unione, vedere "Gestire i tratti d'unione" a pag. 119.

Se l'opzione "Solo per i Gruppi" non è attiva, il numeratore indica tutti i numeri inseriti. Se è attiva, invece, mostra la somma dei numeri inseriti, come i tempi in chiave semplici.



Opzione "Solo per i Gruppi" non attiva e attiva.

Si noti che Nuendo cerca di conservare il denominatore quando s'inserisce un tempo in chiave composto con l'opzione "Solo per i Gruppi" attiva. Quindi, avendo un'indicazione tempo a 4/4 e modificandolo in un valore composto (3+3+2 ottavi, ad esempio), l'indicazione tempo sarà visualizzato in 4/4 invece che in 8/8.

## Impostare l'indicazione tempo dalla Barra di Trasporto



Indicazione Tempo sulla Barra di Trasporto.

L'indicazione tempo si può anche impostare direttamente sulla Barra di Trasporto. Si noti che:

- La sezione indicazione tempo della Barra di Trasporto mostra sempre il primo evento indicazione tempo sulla traccia Tempo. Modificando questo valore, di fatto si cambia il primo evento indicazione tempo sulla traccia Tempo.
- Non è possibile creare indicazione tempo composte della Barra di Trasporto.

## Impostare l'indicazione tempo usando la traccia Tempo

Si possono anche aggiungere, editare e cancellare i tempi in chiave usando la traccia Tempo (vedere il capitolo "Traccia Tempo" nel Manuale Operativo de Nuendo). Si noti che:

- Lo spartito indica sempre gli eventi indicazione tempo sulla traccia Tempo, non importa se il pulsante Tempo è attivo o meno. Analogamente, tutte le indicazioni tempo che si creano nell'Editor delle Partiture appaiono nella traccia Tempo.
- Non è possibile creare indicazione tempo composti dalla traccia Tempo.

## Editare la chiave musicale

### Nel menu contestuale Chiavi

Con un clic-destro su un simbolo Chiave, si apre un menu contestuale che tutte le chiavi musicali disponibili. Questo menu presenta anche le seguenti opzioni:

- **Mostra i cambi di Chiave come Simboli Piccoli**  
Attivando questa opzione ed inserendo un cambio di chiave nello spartito, la chiave è indicata da un simbolo più piccolo.
- **Notifica nuova Chiave all'Interruzione di Linea**  
Attivando questa opzione ed inserendo una nuova chiave ad un break linea, il simbolo di cambio chiave è inserito nell'ultima misura prima del break rigo. Se non è attiva, il simbolo è inserito nella prima misura del rigo successivo.
- **Nascondi**  
Selezionando questa opzione la chiave è nascosta.
- **Proprietà**  
Selezionando questa opzione si apre la finestra di dialogo Modifica Chiave.

### Nella finestra Modifica Chiave

1. Doppio-clic sulla chiave corrente.  
Si apre una finestra di dialogo.



Un doppio-clic su una chiave apre la finestra Modifica Chiave.

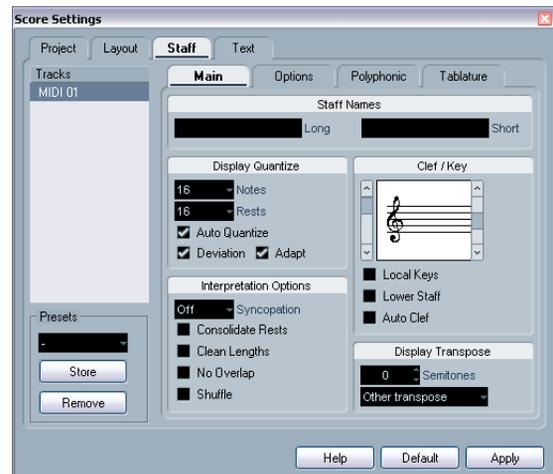
2. Usare le barre di scorrimento per scegliere una chiave.

⚠️ Ciò non funziona se nella pagina Impostazioni Partitura–Staff è attiva l'opzione Chiave Automatica (vedere in seguito).

3. Ripetere le operazioni precedenti per tutti i rigi.

### Nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo

1. Cliccare nel rigo per attivarlo.
2. Nel menu Partiture, selezionare Impostazioni... per aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura. Cliccare su pulsante Rigo in alto per aprire la pagina Rigo-Principale che mostra le impostazioni correnti del rigo attivo. Si può anche fare doppio-clic a sinistra di un rigo per attivarlo e aprirlo nella finestra Impostazioni Partitura in un solo passaggio (se non funziona, può darsi che sia attiva l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte" nella finestra di dialogo Preferenze, pagina Partiture-Editing – vedere "[Vedere rapidamente parti o tracce](#)" a pag. 62).



3. Nella sezione Chiave/Ton. usare la barra di scorrimento a sinistra per scegliere una delle chiavi disponibili. Per sapere come inserire cambi di chiave, vedere "[Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo](#)" a pag. 96.

4. Cliccare Applica.

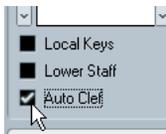
- Si può selezionare un altro rigo dello spartito ed eseguire le impostazioni per esso senza bisogno di chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

## In un sistema separato (split system)

In un sistema separato (vedere “[Pentagrammi separati \(piano\)](#)” a pag. 95 e “[Strategie: quante voci mi servono?](#)” a pag. 102), naturalmente si possono impostare chiavi musicali diverse nei rigi superiore ed inferiore.

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
2. Selezionare una chiave per il rigo superiore.
3. Attivare il box di spunta “Rigo Inferiore”.
4. Impostare una chiave per il rigo inferiore.

## Opzione Chiave Automatica



Opzione Chiave Automatica attiva nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo.

Nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo c'è anche l'opzione Chiave Automatica. Se è attiva, Nuendo seleziona automaticamente una chiave di violino o di basso per il rigo, in base all'estensione delle note nella parte.

## Editare la tonalità

Editando le tonalità si osservi una cosa importante:

⚠ Nella sotto-pagina Notazione (categoria Tasti) della pagina Impostazioni Partitura–Progetto, c'è l'opzione “Cambi Tonalità per tutto il Progetto” (attiva di default). Con questa opzione attiva, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano sempre ogni rigo del progetto; non è possibile definire tonalità diverse per rigi diversi che non siano quelli dei rispettivi trasporti visivi per il trasporto degli strumenti (definito nelle rispettive finestre Impostazioni Rigo). Inoltre, dalla finestra Impostazioni Rigo qualsiasi rigo (uno di batteria, ad esempio) può essere impostato per non mostrare i tempi in chiave.

Quando si modifica una tonalità, quindi, decidere se il cambio deve essere applicato all'intero progetto o se si vogliono usare tonalità diverse su pentagrammi diversi:

- Se la tonalità definita all'inizio della traccia si usa su tutti i pentagrammi e anche tutti i cambi di tonalità successivi valgono per tutti i pentagrammi, lasciare attiva l'opzione “Cambi Tonalità per tutto il Progetto”.
- Se si vuole fare in modo che la traccia usi più di una tonalità su pentagrammi diversi, assicurarsi che l'opzione “Cambi Tonalità per tutto il Progetto” non sia attiva.

## Nel menu contestuale Chiave

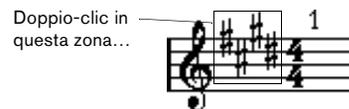
Con un clic-destro su un simbolo chiave, si apre un menu contestuale che elenca tutte le tonalità disponibili. Il menu presenta anche le seguenti opzioni:

- **Cambi Tonalità per tutto il Progetto**  
Se attiva (default), tutte le modifiche di tonalità eseguite influenzano sempre l'intero progetto (non è possibile cioè definire tonalità diverse per le varie parti del progetto).
- **Nascondi**  
Selezionando questa, si nasconde la tonalità.
- **Proprietà**  
Selezionando questa, si apre la finestra di dialogo Edit Key.

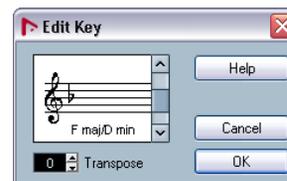
## Nella finestra Modifica Tonalità

Se la tonalità corrente è una qualsiasi diversa da DO maggiore/LA minore (senza alterazioni) si può impostare la tonalità direttamente nello spartito:

1. Doppio-clic sulle alterazioni all'inizio del rigo. Si apre la finestra di dialogo Modifica Tonalità.



Doppio-clic in questa zona...

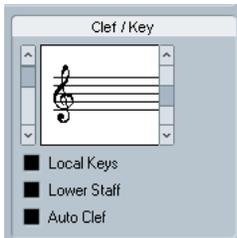


...per aprire la finestra di dialogo Modifica Tonalità.

2. Usare le barre di scorrimento per scegliere una tonalità e cliccare OK.
- Si può anche inserire un valore di trasporto visivo (vedere “[Trasporre gli strumenti](#)” a pag. 71).

## Nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo

1. Assicurarsi che il rigo desiderato sia quello attivo ed aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.



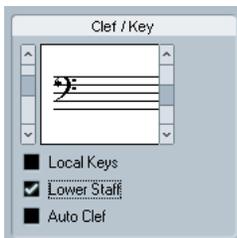
Sezione Chiave/Ton. nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo.

2. Usare la barra di scorrimento destra nella sezione Chiave/Ton. per selezionare la tonalità desiderata.
3. Fare clic su Applica.
  - Si possono selezionare altri pentagrammi nella partitura ed eseguire le impostazioni per essi senza bisogno di chiudere la finestra di dialogo Impostazioni Partitura.

## Impostare la tonalità per un sistema separato

In un sistema separato con due pentagrammi (vedere “[Pentagrammi separati \(piano\)](#)” a pag. 95 e “[Strategie: quante voci mi servono?](#)” a pag. 102), si possono impostare tonalità diverse nei rigi superiore ed inferiore.

1. Cliccare nel sistema in modo che uno dei suoi pentagrammi diventi quello attivo.
2. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
3. Impostare una tonalità per il rigo superiore. Il rigo inferiore si imposta automaticamente alla stessa tonalità.
4. Per impostare una tonalità diversa nel rigo inferiore, attivare il box di spunta “Rigo Inferiore” e definire una tonalità.



Box di spunta Rigo Inferiore.

## Impostare una local key

E' anche possibile impostare una tonalità differente solo per il rigo selezionato. Ciò è utile per strumenti come oboe e corno inglese che cambiano il display transpose e di conseguenza anche la tonalità.

1. Assicurarsi che il rigo desiderato sia il rigo attivo e aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
2. Attivare l'opzione “Tasti Locali” nella sotto-pagina principale della sezione Chiave/Tonalità.

⇒ Si noti che questa opzione è disponibile solamente se “Cambi Tonalità per tutto il Progetto” è attiva nella pagina Impostazioni Partitura–Progetto nella sottopagina Notazione (categoria Tasti).

3. Usare la barra di scorrimento per impostare la chiave desiderata.
4. Fare clic su Applica per impostare la tonalità selezionata per il rigo.

## Trasporre gli strumenti

Gli spartiti per alcuni strumenti (per esempio, molti ottoni) sono scritti trasportati. L'Editor delle Partiture ha quindi la funzione “Mostra Trasposizione”. Con questa funzione le note sono trasportate nello spartito senza influenzare il modo in cui sono riprodotte. Ciò consente di registrare e riprodurre un arrangiamento a più pentagrammi e riportare comunque ogni strumento sullo spartito in base al proprio trasporto.

## Impostare Mostra Trasposizione

1. Attivare il rigo desiderato e aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
2. Selezionare lo strumento dal menu a tendina Trasposizione o regolare il valore direttamente nel campo Semitoni.



Sezione Mostra Trasposizione della pagina Impostazioni Partitura–Rigo.

3. Cliccare Applica.

⚠ Mostra Trasposizione non influenza la riproduzione MIDI!

Per alcuni strumenti si potrebbe voler impostare le diverse tonalità nella notazione musicale. In tal caso, attivare l'opzione "Tasti Locali", vedere sopra.

### Mostra Trasposizione nella finestra Modifica Tonalità

Per cambiare l'impostazione Mostra Trasposizione a metà dello spartito, si può inserire un cambio di tonalità (vedere "Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo" a pag. 96). Nella finestra Modifica Tonalità (che si apre con un doppio-clic su un simbolo tonalità) c'è un campo Trasposizione, nel quale è possibile inserire un valore di trasporto in semitoni. Ciò è utile, ad esempio, quando si scrive una parte di sax nella quale il musicista deve passare dal sax alto al sax tenore.

⇒ Si noti che bisogna inserire il valore assoluto display transpose che sarà usato da questo punto in poi. In altre parole, questa impostazione non è relativa a nessuna delle impostazioni display transpose eseguite nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo.

### Disabilitare Mostra Trasposizione

E' anche possibile disabilitare il display transpose facendo clic sul pulsante "Disabilita Mostra Trasposizione" nella toolbar dell'Editor delle Partiture. Ciò può essere utile se si lavora con la trasposizione degli strumenti e si desidera mostrare la tonalità della partitura e non quella di concerto.



### Ordine di lavoro

Quando si prepara una partitura, si consiglia di eseguire le varie operazioni nell'ordine che segue, in modo da ridurre il tempo necessario per ripetere un determinato passaggio nel caso si commetta un errore.

- Possibilmente, lavorare su copie delle tracce registrate. Se le parti sono complesse potrebbe essere necessario cambiarle permanentemente, dopodiché non suoneranno come in origine.
- Se si ha poca memoria, suddividere la partitura in segmenti.

Si può usare, ad esempio, la funzione Separa Loop (menu Edit principale) per separare le parti attraverso le tracce.

- Nella Finestra Progetto sistemare le tracce nell'ordine cui le si vuole disposte nella partitura.

Nell'Editor delle Partiture non si può arrangiare l'ordine dei sistemi. Si può però tornare indietro in ogni momento e cambiare l'ordine nella Finestra Progetto.

- Quando si apre l'Editor delle Partiture, iniziare con le regolazioni, come descritto in precedenza. Iniziare sempre impostando i margini della pagina, ecc.

- Se nelle tracce c'è già musica registrata, provare a regolare il più possibile l'immagine dello spartito senza editare permanentemente le note.

Usare impostazioni spartito, Mostra Quantizzazione, raggruppamento, ecc.

- Se le tracce sono vuote, eseguire le impostazioni principali del pentagramma, inserire le note e poi eseguire regolazioni dettagliate, aggiungere valori Mostra Quantizzazione, ecc.

- Se necessario, usare le voci polifoniche per risolvere note sovrapposte, creare sistemi di piano, gestire voci incrociate, ecc.

- Una volta eseguito tutto ciò, decidere se eseguire un editing distruttivo.

Per esempio, può essere necessario alterare permanentemente durata o posizione di alcune note registrate.

- Nascondere oggetti inutili e aggiungere simboli dipendenti dalla nota e relativi alla nota.

Ciò comprende accenti, simboli dinamici, crescendo, legature, testi, "pause grafiche", ecc.

- Lavorare sullo spartito regolando il numero di misure lungo la pagina.

- Regolare la spaziatura verticale tra i pentagrammi standard e quelli per pianoforte.

Le ultime due operazioni possono essere eseguite automaticamente da Nuendo grazie alle funzioni Layout Automatico.

- Aggiungere simboli layout (finali, testi pagina, ecc.).

- Stampare.

- Tornare indietro e creare layout alternativi per estrarre voci, ecc.

## Forza Aggiornamento

Se per qualche motivo lo schermo non è ridisegnato adeguatamente (in seguito a nuovi calcoli del computer sull'aspetto della pagina), si può selezionare "Forza Aggiornamento" dal submenu Funzioni del menu Partiture, oppure cliccare sul pulsante Aggiorna nella toolbar. Si forza così una ri-scrittura dell'intera pagina.

Pulsante Forza  
Aggiornamento



**7**

**Trascrivere le Registrazioni MIDI**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Eseguire le impostazioni iniziali sul pentagramma per rendere lo spartito il più leggibile possibile.
- Come usare lo strumento Mostra Quantizzazione per gestire le "eccezioni" nello spartito.
- Come risolvere parti contenenti sia note intere che terzine.

## Trascrizione

Questo capitolo presume che si abbia una registrazione MIDI da trasformare in una partitura leggibile. Tuttavia, se le parti sono piuttosto complesse può essere necessario eseguire un editing manuale delle note. Si dovrà quindi leggere anche il capitolo successivo!

⚠ Prima di iniziare, assicurarsi di aver capito i principi di base della relazione tra note sullo spartito e note MIDI, oltre a sapere cosa è il valore "[Come funziona l'Editor delle Partiture](#)" a [pag. 57](#).

## Preparare le parti

1. Registrare la musica.  
Si deve suonare decisamente a tempo con il click del metronomo.
2. Avviare la riproduzione per verificare che la musica sia stata registrata come previsto.  
In caso contrario, registrare di nuovo e eseguire un editing.
3. Decidere quante alterazioni della registrazione si possono accettare perchè lo spartito sia ben leggibile.  
Se la risposta è "nessuna", preparare lo spartito da una copia della traccia. Vedere la sezione che segue.
4. Selezionare tutte le parti (in tutte le tracce) sulle quali lavorare.
5. Aprire l'Editor delle Partiture (ad esempio, premendo [Ctrl]/[Command]-[R]).
6. Attivare Modo Pagina.

## Strategie: preparare le parti per la stampa dello spartito

Ecco alcuni consigli ai quali fare riferimento durante la preparazione di uno spartito per la stampa:

- Se una parte è complessa, si dovrà eseguire un editing manuale delle note (spostarle o cambiarne la durata). Vedere "[Inserire ed editare le note](#)" a [pag. 84](#). La registrazione quindi non suonerà più come in origine. Se ciò è un problema, si consiglia di lavorare su una copia della registrazione. Usare la funzione Duplica Tracce del menu Progetto per creare una versione della traccia per lo spartito. Rinominare la traccia e silenziare quella originale mentre si prepara lo spartito. Naturalmente, si può anche lavorare su una copia dell'intero file di progetto.
- Per i motivi descritti nel capitolo precedente, quantizzare la traccia può essere una buona idea (si riducono così le regolazioni dettagliate necessarie da eseguire nell'Editor delle Partiture).
- Se serve quantizzare, riprodurre poi sempre le tracce, per assicurarsi che il tempo non sia alterato da errate impostazioni di quantizzazione. Potrebbe essere necessario quantizzare alcune sezioni con un valore ed altre con un altro valore.
- Se il progetto ha molte ripetizioni, per iniziare è più facile registrare solo un'istanza di ciascuna ripetizione. Una volta terminato il lavoro sullo spartito per ogni sezione, si può assemblare poi l'intero progetto lavorando con le parti nella Finestra Progetto (si risparmia tempo, poiché le regolazioni dettagliate in ogni sezione si eseguono solo una volta).
- Un metodo simile si può usare anche quando si creano sezioni nelle quali più strumenti suonano lo stesso ritmo (una sezione fiati, ad esempio): registrare il primo strumento ed eseguire le regolazioni in modo che nell'Editor delle Partiture appaia come previsto. Copiare poi la parte sulle altre tracce e cambiare le altezze delle note usando la funzione Ingresso MIDI. Infine, passare in rassegna le parti copiate ed eseguire le regolazioni di precisione, modificare le impostazioni di trasporto visivo, ecc. E' un modo molto rapido per creare parti polifoniche dai ritmi complessi.
- Ci possono essere anche situazioni nelle quali il metodo più rapido per registrare una parte per più strumenti è quello di registrarle in una volta, suonando gli accordi sullo strumento MIDI. Se in seguito si vuole suddividere la registrazione in tracce separate o voci polifoniche, si può usare la funzione Esplodi (vedere "[Funzione Esplodi](#)" a [pag. 82](#)).

## Impostazioni pentagramma

La prima cosa da fare dopo l'apertura dell'Editor delle Partiture è eseguire le impostazioni iniziali del pentagramma. Per farlo si usa la pagina Impostazioni Partitura–Rigo. La finestra Impostazioni Partitura si apre in tre modi:

- Attivando un rigo, scorrendo il menu Partiture e selezionando “Impostazioni...”.
- Con un doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra del rigo. Si noti che se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte”, con un doppio-clic si visualizza l'intera partitura o la voce corrente. Se lo spartito mostra più di una traccia, un doppio-clic mostra quella traccia e nasconde le altre. Se lo spartito mostra solo una traccia, un doppio-clic mostra il layout, che contiene molte delle tracce oppure (se non esiste un layout multi-traccia), tutte le tracce.
- Attivare il rigo e cliccare sul pulsante “i” sulla toolbar estesa.

Perché ciò funzioni, assicurarsi che non ci siano tool o simboli selezionati – altrimenti, cliccando sul pulsante “i” si potrebbe aprire una finestra di dialogo con le impostazioni dell'oggetto selezionato.

Cliccare sul pulsante Rigo per aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo. la pagina Rigo indica le impostazioni correnti del rigo in altre quattro pagine.

## Pagina Principale



Pagina Principale della pagina Rigo.

## Applicare le impostazioni e selezionare altri pentagrammi

La finestra Impostazioni Partitura è non-modale (vedere “Finestre di dialogo nell'Editor delle Partiture” a pag. 67). Bisogna quindi cliccare Applica per applicare le impostazioni eseguite al pentagramma attivo.

Per eseguire le impostazioni di un altro pentagramma, attivarlo nello spartito (cliccando ovunque nel pentagramma o usando i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer). Tuttavia:

⇒ Ricordare di cliccare Applica prima di attivare un altro pentagramma – altrimenti le impostazioni vanno perse!

## Preset Rigo

Quando le impostazioni eseguite per una traccia si usano anche in altre tracce, è bene salvarle creando un preset Rigo. La procedura è descritta in “Preset Rigo” a pag. 109.

⇒ Ci sono vari preset Rigo disponibili, configurati per vari strumenti, ecc.

Ai preset si accede dal menu a tendina Preset nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo, oppure dal menu contestuale Rigo (che si apre con un clic-destro sul rettangolo blu a sinistra di un rigo). Usarli come sono o come punto di partenza per le proprie impostazioni.

## Nomi

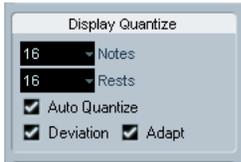
Permette di specificare un nome “lungo” e uno “corto” per il pentagramma. il nome lungo appare sul primissimo sistema del pentagramma nella partitura (all'inizio del progetto), mentre il nome corto appare sui sistemi rimanenti.

▪ Se i nomi debbano essere mostrati si stabilisce nella pagina Layout della finestra Impostazioni Partitura (vedere “Nomi pentagramma” a pag. 165).

Li si può anche scegliere di usare i nomi delle tracce MIDI editate.

▪ Se si vuole che appaia solo il nome lungo (cioè nella partitura non si vuole vedere un nome per ogni sistema), basta cancellare il nome corto.

## Mostra quantizzazione



Impostazioni mostra quantizzazione.

Qui si danno a Nuendo le informazioni principali su come interpretare la propria esecuzione musicale. Ci sono valori mostra quantizzazione fissi più un'opzione "Auto", da usare solo quando la musica contiene un mix di note intere (straight) e terzine. Per informazioni su mostra quantizzazione, vedere "[Mostra Quantizzazione](#)" a [pag. 58](#).

### Se la musica ha solo note regolari o terzine

1. Impostare il valore Mostra quantizzazione note in base alla posizione nota più piccola da vedere nello spartito. Per esempio, se ci sono note alle posizioni dispari di nota da 1/16, impostare il valore Mostra quantizzazione note a 16 (note da 1/16). I valori "T" nel menu a tendina servono per le terzine.
2. Impostare il valore Mostra quantizzazione pause in base al valore nota (durata) più piccolo da vedere per una singola nota collocata su un beat. Per esempio, se si vuole che una singola nota corta su un beat (posizione nota da 1/4) sia visualizzata come nota da 1/4, impostare il valore Mostra quantizzazione pause a 4 (note da 1/4).
3. Disattivare l'opzione Auto Quantiz.
4. Impostare tutte le opzioni d'interpretazione. Esse sono descritte in dettaglio in seguito.
5. Esaminare lo spartito.
6. Se necessario, usare lo strumento Mostra Quantizzazione per inserire "eccezioni" alle impostazioni del pentagramma. Vedere "[Inserire modifiche mostra quantizzazione](#)" a [pag. 81](#).

### Se la musica ha sia note regolari che terzine

1. Esaminare lo spartito e verificare se contiene più terzine o note regolari.
2. Impostare il valore Mostra quantizzazione note adatto. Se lo spartito ha più terzine, selezionare la posizione nota terzina più piccola usata nello spartito. Se ci sono più note straight, scegliere la posizione nota ordinaria più piccola.

3. Impostare il valore Mostra quantizzazione pause. Si usano gli stessi criteri precedenti.

4. Attivare l'opzione Auto Quantiz.

5. Attivare i flag Deviazione e Adatta (se servono).

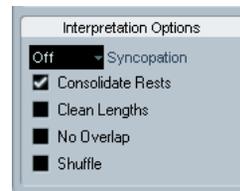
Attivando Deviazione, terzine e note straight sono rilevate anche se non si trovano esattamente sul beat. Tuttavia, se terzine e note straight sono state registrate perfettamente (perchè quantizzate o inserite a mano), disattivare questa opzione.

Attivando Adatta, Nuendo "immagina" che quando trova una terzina, probabilmente ce ne siano altre intorno. Attivare questa opzione se non sono rilevate tutte le proprie terzine.

## Chiave/Ton.

Le impostazioni principali Tonalità e Chiave sono descritte nei dettagli al paragrafo "[Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo](#)" a [pag. 67](#). C'è anche il box di spunta Rigo Inferiore, che si usa solo in combinazione con i pentagrammi separati di pianoforte e voci polifoniche (vedere "[In un sistema separato \(split system\)](#)" a [pag. 70](#)).

## Opzioni Interpretazione



Opzioni Interpretazione.

## Sincope

Il parametro Sincope ha tre valori diversi:

Opzione	Descrizione
Relax	Quando Sincope è "rilassato", Nuendo applica il ritmo sincopato in una serie di casi comuni.
Pieno	Il ritmo sincopato è attivo.
Spento	Il ritmo sincopato non è attivo, senza eccezioni.

Per una notazione “moderna” di note sincopate, attivare Sincope.



Senza e con Sincope.

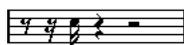


Ancora, senza e con Sincope.

Si noti che nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo è possibile inserire eccezioni all'opzione Sincope, usando lo strumento Mostra Quantizzazione. Si possono anche creare note legate in varie combinazioni con lo strumento Taglia Note.

### Consolida Pause

Attivare questa opzione per unire in un'unica pausa più pause consecutive (per esempio, una pausa da 1/8 ed una da 1/16, unite in un'unica pausa da 1/8 col punto).



Consolida Pause non attiva e attiva.

### Riordina Durate

Attivando questa opzione, Nuendo interpreta in modo diverso la durata delle note. La durata di una nota (solo nel display) potrebbe essere estesa all'inizio della nota successiva, oppure alla posizione Mostra quantizzazione pause successiva. Un esempio:

- Se una nota è troppo breve, appare una pausa subito dopo.
- Con l'opzione Riordina Durate attiva, la pausa scompare.

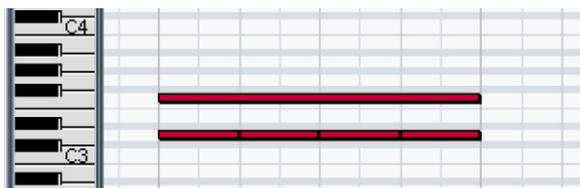


Nota da 1/8 leggermente breve senza e con l'opzione “Riordina Durate”.

Se in una particolare situazione l'opzione Riordina Durate non aiuta, si deve ridimensionare manualmente la nota(e) anomala o usare lo strumento Mostra Quantizzazione (vedere “[Inserire modifiche mostra quantizzazione](#)” a pag. 81).

### No Sovrap.

Quando note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, Nuendo tende ad aggiungere più legature del necessario. Per evitarlo, usare l'opzione No Sovrap.



Nell'Editor Key, questa registrazione...



...appare così con l'opzione No Sovrap. non attiva...



...e così con l'opzione No Sovrap. attiva.

Nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo si possono inserire “eccezioni” all'opzione No Sovrap., usando lo strumento Mostra Quantizzazione.

⚠ Si noti che ci possono essere situazioni nelle quali nessuna di queste alternative è quella ideale. Tali casi, probabilmente, possono risolti utilizzando voci di polifonia (vedere “[Voci polifoniche](#)” a pag. 98).

## Shuffle

Nel jazz è molto comune scrivere nello spartito un beat suonato in shuffle feel con note regolari (semplicemente per renderlo più leggibile).

Attivando il flag Shuffle, Nuendo cerca le note da 1/8 o le coppie di note da 1/16 ove la seconda nota è suonata in ritardo (con uno "swing feel" o come terza nota di una terzina). Queste coppie appaiono come note regolari da 1/8 o 1/16 invece che figure ritmiche terzinate.



Senza e con Shuffle.

## Mostra Trasposizione

Questa funzione si usa quando si preparano le parti per strumenti che non sono scritti nella tonalità da concerto vera e propria. Per esempio, se si vuol far suonare la nota C3 ad un sax alto, si deve scriverla come A3 – nove semitoni più in alto. Fortunatamente, la funzione Mostra Trasposizione si occupa di farlo:

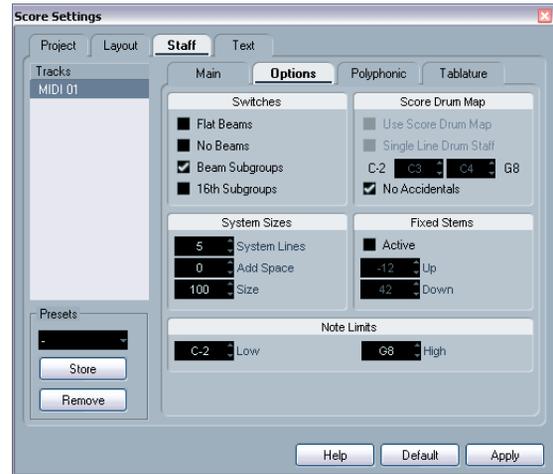
- Usare il menu a tendina per selezionare lo strumento per il quale si sta scrivendo lo spartito.
- Se il menu non elenca lo strumento che serve, si può definire il trasporto desiderato nel campo valore Semitoni.

⇒ La funzione Mostra Trasposizione non influenza la riproduzione o l'altezza reale delle note – cambia solo il modo in cui esse sono visualizzate e stampate.

- Se si desidera impostare un simbolo di tonalità diverso, ad esempio scrivendo la parte per un corno francese, attivare l'opzione Tasti Locali.
- E' possibile disabilitare Mostra Trasposizione facendo clic sul pulsante Disabilità Mostra Trasposizione nella toolbar dell'Editor delle Partiture.

Per ulteriori dettagli, vedere ["Trasporre gli strumenti"](#) a pag. 71.

## Pagina Opzioni



Pagina Opzioni della pagina Rigo.

La pagina Opzioni contiene impostazioni aggiuntive per il pentagramma. In seguito, esse sono descritte brevemente, con i riferimenti a descrizioni più dettagliate.

## Selettori

Opzione	Descrizione
Tratti di Unione Diritti	Attivarla quando si vuole che i tratti d'unione sulle note siano piani (invece che inclinati). Vedere <a href="#">"Aspetto dei tratti d'unione e impostazioni d'inclinazione"</a> a pag. 123.
Senza Tratti di Unione	Attivarla quando sul pentagramma non si vuole alcun tratto d'unione (per le partiture vocali, ad esempio). <a href="#">"Attivare/disattivare i tratti d'unione"</a> a pag. 119.
Lega Sottogruppi	Usarla quando si vuole che le note da 1/16 unite dai tratti d'unione siano divise in gruppi da quattro note. Vedere <a href="#">"Gestire i gruppi dei tratti d'unione"</a> a pag. 123.
Sottogruppi in 1/16	Usarla quando si vuole avere anche sotto-gruppi più piccoli di note da 1/16. Non ha effetto se non è attiva l'opzione Lega Sottogruppi.



Senza e con l'opzione Lega Sottogruppi.



Come sopra, ma con l'opzione Sottogruppi in 1/16 attiva.

## Partitura Drum Map

Queste impostazioni sono descritte nel capitolo [“Partiture di batteria”](#) a pag. 188.

## Dimensioni di Sistema

Questa sezione permette di stabilire il numero di linee di sistema e controllare la spaziatura tra le linee. Per un esempio di come usare questa sezione con le tablature, vedere [“Creare le tablature a mano”](#) a pag. 194.

## Dimensioni Gambi Fisse

Attivare questa opzione se si vuole che tutti i gambi delle note finiscano alle stesse posizioni verticali. I campi Su e Giù consentono di specificare le posizioni desiderate per i gambi nella rispettiva direzione, usando il grafico a destra come riferimento.

## Limiti Nota

Usare i campi Bassa e Alta per specificare un intervallo nota. Nel pentagramma attivo, tutte le note fuori da questo intervallo appaiono in un colore diverso. Scrivendo una partitura per uno strumento specifico, è quindi facile trovare le note fuori dall'estensione dello strumento.

⇒ Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Nascondi Note oltre limiti”, tutte le note fuori dall'intervallo Limit Nota sono nascoste.

## Pagina Polifonica

Qui si attivano e configurano i sistemi separati (piano) o le voci polifoniche (più righe indipendenti negli stessi pentagrammi). Vedere il capitolo [“Voci polifoniche”](#) a pag. 98.

## Pagina Tab

Questa pagina presenta le impostazioni per realizzare partiture di tablature. Vedere il capitolo [“Creare tablature”](#) a pag. 192.

## Situazioni che richiedono tecniche aggiuntive

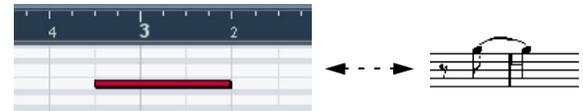
Inizialmente, non sempre le note appaiono come previsto nella partitura. Questo perché ci sono varie situazioni che richiedono tecniche ed impostazioni particolari. In seguito, c'è un elenco di alcune di esse e indicazioni su dove trovare maggiori informazioni per la loro gestione:

- Note alla stessa posizione sono considerate parte di un accordo. Per avere voci indipendenti (note con direzioni diverse dei gambi, ad esempio) con il materiale vocale, bisogna usare la funzione per le voci polifoniche. Vedere il capitolo [“Voci polifoniche”](#) a pag. 98.



Senza e con voci polifoniche.

- Se due note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, quella più lunga appare in una serie di note legate. Per evitarlo, usare la funzione No Sovrap. (vedere [“No Sovrap.”](#) a pag. 78) o le voci polifoniche (vedere [“Voci polifoniche”](#) a pag. 98).
- Spesso una nota è indicata da due note legate. Si noti che è solo un modo con il quale Nuendo visualizza la nota (è memorizzata solo una singola nota).



Questa singola nota nell'Editor Key, nell'Editor delle Partiture è indicata da due note legate.

- Normalmente, Nuendo inserisce le legature quando serve (se una nota si allunga sopra un beat), ma non sempre. Per una notazione di note sincopate “moderna” (con meno legature), usare la funzione Sincopa. Vedere [“Sincopa”](#) a pag. 77.



La stessa nota, senza e con Sincopa.

- Per visualizzare una nota lunga con due o più note legate, usare lo strumento Taglia Note. Vedere [“Strumento Taglia Note”](#) a pag. 124.

- Se due note alla stessa posizione sono troppo vicine tra loro o si vuole invertire il loro ordine nella parte, si può farlo senza influenzare la riproduzione. Vedere [“Spostamento grafico delle note”](#) a pag. 125.
- Se una nota ha l'alterazione sbagliata, la si può cambiare. Vedere [“Alterazioni e Trasposizione Enarmonica”](#) a pag. 116.
- Direzione e lunghezza del gambo sono automatiche, ma è possibile modificarle manualmente, se si desidera. Vedere [“Premessa: gambi nota”](#) a pag. 114.
- Se serve un pentagramma separato (durante la scrittura per il piano, ad esempio), ci sono tecniche speciali – vedere [“Pentagrammi separati \(piano\)”](#) a pag. 95 e [“Voci polifoniche”](#) a pag. 98.

## Se ci sono problemi

In seguito, sono descritti alcuni esempi che aiutano a risolvere altri problemi comuni:

- La nota che ho registrato appare con la durata sbagliata. Per esempio, ho registrato 1/16 e appare 1/4. Probabilmente c'è un valore mostra quantizzazione errato (vedere [“Mostra quantizzazione”](#) a pag. 77. Se non si sa esattamente cosa è il valore mostra quantizzazione e come funziona, leggere il capitolo [“Editor delle Partiture”](#) a pag. 56. Inoltre, controllare il valore No Sovrap.
- Dopo una nota c'è una pausa che non voglio. Probabilmente la nota è troppo breve. Ciò si può correggere in due modi: con la funzione Riordina Durate (vedere [“Riordina Durate”](#) a pag. 78) o allungando a mano la nota (vedere [“Cambiare la durata della note”](#) a pag. 93). Se nello spartito questo problema è frequente, provare a scegliere un valore Mostra quantizzazione pause più grande (vedere [“Usare il valore Mostra Quantizzazione Pause”](#) a pag. 59).
- Dopo la nota non c'è una pausa, ma dovrebbe esserci. La nota è troppo lunga (usare la funzione Riordina Durate o modificare la durata corrente della nota), oppure il valore Mostra quantizzazione pause è troppo elevato. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo e ridurlo.
- La nota ha un'alterazione dove non ci vorrebbe e non l'ha dove invece servirebbe. Lo spostamento enarmonico è descritto in [“Alterazioni e Trasposizione Enarmonica”](#) a pag. 116.
- I tratti d'unione non raggruppano le note come vorrei. Normalmente, Nuendo raggruppa le note da 1/8, 1/16, ecc. sotto i tratti d'unione. Ciò si può disattivare. Si può anche controllare in dettaglio le note raggruppate sotto un tratto d'unione. La procedura è descritta in [“Gestire i tratti d'unione”](#) a pag. 119.

## Inserire modifiche mostra quantizzazione

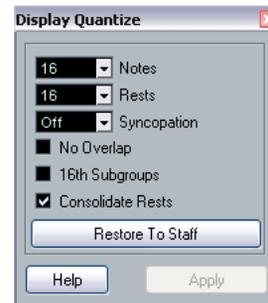
In alcune situazioni servono diverse impostazioni pentagramma per sezioni diverse della traccia. Le impostazioni pentagramma valgono per tutta la traccia, ma si possono inserire modifiche ovunque si desideri:

1. Selezionare lo strumento Mostra Quantizzazione dalla toolbar o dal menu rapido.



Strumento Mostra Quantizzazione nella toolbar.

2. Selezionando uno strumento, si apre la finestra di dialogo Mostra Quantizzazione.



3. Attivare i flag che servono ed impostare i valori di quantizzazione desiderati.

Per i dettagli, vedere [“Mostra quantizzazione”](#) a pag. 77 e [“Opzioni Interpretazione”](#) a pag. 77. Altri consigli in seguito.

4. Per tornare alle impostazioni usate nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo, cliccare sul pulsante Ripristina Rigo.

5. Collocare il mouse sul rigo nel quale inserire un nuovo valore mostra quantizzazione.

Usare il box di posizione del mouse per trovare la posizione precisa. La posizione verticale non conta finché si clicca da qualche parte nel rigo.



6. Cliccare con il pulsante sinistro del mouse per inserire un evento mostra quantizzazione.

I nuovi valori quantizzazione sono inseriti nel rigo alla posizione di clic. Le impostazioni sono valide fino all'inserimento di nuove modifiche.

- Usando voci polifoniche (vedere [“Voci polifoniche”](#) a pag. 98), si può inserire un evento mostra quantizzazione per tutte le voci premendo [Alt]/[Option] e cliccando con il tool. Se nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione - categoria Varie) è attiva l'opzione “Strumento Quantizza Visualizzazione per tutte le Voci”, gli eventi mostra quantizzazione sono sempre inseriti per tutte le voci.

## Vedere ed editare modifiche mostra quantizzazione

Attivando il box di spunta “Quantizza” nella barra di filtro visiva (vedere [“Mostrare e nascondere elementi “invisibili””](#) a pag. 66), sotto il rigo appare un marker per ogni valore mostra quantizzazione inserito con il tool.

Ciò consente di editare le impostazioni così:

- Per editare un evento di modifica mostra quantizzazione, doppio-clic sul rispettivo marker. Si apre di nuovo la finestra Mostra Quantizzazione – regolare le impostazioni e cliccare Applica.
- Se la finestra Mostra Quantizzazione è già aperta, si può selezionare un qualsiasi evento di modifica mostra quantizzazione, regolarne le impostazioni nella finestra e cliccare Applica.
- Per rimuovere una modifica mostra quantizzazione, cliccare sul rispettivo marker per selezionarlo e premere [Backspace] o [Canc], oppure cliccarci sopra con il tool Elimina.

## Strategie: Aggiungere modifiche mostra quantizzazione

Molto spesso, lo spartito va bene tranne alcune misure qua e là. Per rimediare a questo problema, inserire due modifiche mostra quantizzazione con il tool (una all'inizio della sezione, una dopo per tornare alle impostazioni correnti del pentagramma).

Se c'è un mix di terzine e note straight, si può essere tentati di inserire molte modifiche mostra quantizzazione. Prima di farlo, però, provare con le opzioni Auto Quantiz. e le rispettive impostazioni aggiuntive. Vedere [“Se la musica ha sia note regolari che terzine”](#) a pag. 77.

## Funzione Esploidi

Questa funzione permette di “dividere” le note su un pentagramma in tracce separate. E' possibile usare questa funzione anche per convertire un pentagramma polifonico in voci polifoniche – la procedura è descritta in [“Automaticamente – funzione Esploidi”](#) a pag. 103.

⚠ Prima è meglio creare una copia della traccia originale, poichè essa è modificata dall'operazione.

1. Scorrere il menu Partiture, aprire il submenu Funzioni e selezionare “Esploidi...”.



Finestra Esploidi, impostata per creare tracce.

2. Assicurarsi che in cima alla finestra di dialogo sia selezionata l'opzione “Alle Nuove Tracce”.

3. Inserire il numero di nuove tracce desiderato.

Si noti che questo è il numero di nuove tracce da creare! Per esempio, se c'è una sezione polifonica a tre parti da dividere in tre tracce separate, si devono specificare 2 nuove tracce, poichè la traccia originale conterrà una delle parti.

4. Usare le opzioni nella sezione in basso per configurare i criteri della divisione.

Scegliere tra le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Dividi Nota	Usarla per spostare tutte le note sotto una certa altezza su un'altra traccia. Selezionando questa opzione, non ha senso specificare più di 1 nuova traccia.
Linee sulle Tracce	Usarla per collocare le linee musicali ciascuna su una traccia. Le note con l'altezza maggiore restano sulla traccia originale, quelle con la seconda altezza più elevata sono collocate sulla prima nuova traccia, e così via.
Basso alla voce più bassa	Se attiva, le note più gravi sono sempre collocate sulla traccia più bassa.

5. Cliccare OK.

Una serie di nuove tracce sono aggiunte allo spartito e nella Finestra Progetto.

## Funzione “Note di Partitura -> MIDI”

In spartiti molto complessi, ci potrebbero essere situazioni per cui i parametri mostra quantizzazione e Interpretation sono stati regolati al meglio, ma ancora non si ha lo spartito esattamente come lo si desidera. Forse un'impostazione vada bene in una sezione della traccia ed un'altra serve invece per un'altra sezione.

In tal caso, è utile la funzione “Note di Partitura -> MIDI”. Essa cambia le durate e la posizione di alcune o tutte le note MIDI nelle parti editate in modo che abbiano esattamente i valori correnti visualizzati sullo schermo.

1. Per sicurezza, tornare nella Finestra Progetto e fare una copia della traccia.
2. Aprire di nuovo la parte(i) nell'Editor delle Partiture. Per convertire solo alcune sezioni dello spartito, assicurarsi di aprire solamente le parti che interessano.
3. Assicurarsi che le note da processare non siano nascoste (vedere “[Nascondere/mostrare oggetti](#)” a pag. 177).
4. Selezionare “Note di Partitura -> MIDI” dal submenu Funzioni del menu Partiture.  
Le note sono convertite.
5. Eseguire tutte le regolazioni necessarie per rendere leggibile lo spartito come desiderato.

Ora che le note hanno le giuste durate e posizioni (che prima erano solo visualizzate), probabilmente è possibile disattivare molte delle opzioni nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo e cancellare le impostazioni mostra quantizzazione, ecc.

Se l'operazione non ha dato i risultati desiderati, si possono annullare (Undo) le impostazioni o tornare indietro alla traccia originale, farne una copia e riprovare.

**8**

**Inserire ed editare le note**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come eseguire varie impostazioni su come sono visualizzate le note.
- Come inserire le note.
- Come usare tool e impostazioni per rendere lo spartito il più leggibile possibile.
- Come configurare un pentagramma separato (piano).
- Come lavorare con più pentagrammi.

## Impostazioni spartito

Prima d'iniziare ad inserire le note, è bene eseguire impostazioni pentagramma iniziali, oltre a quelle indicate nel capitolo ["Operazioni principali"](#) a pag. 61. Per capire come e perchè le impostazioni e i dati nota nello spartito interagiscono tra loro, vedere il capitolo ["Editor delle Partiture"](#) a pag. 56.

Per aprire la finestra Impostazioni Partitura ci sono tre modi:

- Attivare il pentagramma, scorrere il menu Partiture e selezionare "Impostazioni...".

- Doppio-clic sul rettangolo blu a sinistra del rigo.

Si noti che se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Doppio clic sul rigo per passare da partitura a parte", con un doppio-clic si visualizza l'intera partitura o la voce corrente. Se lo spartito mostra più di una traccia, un doppio-clic mostra quella traccia e nasconde le altre. Se lo spartito mostra solo una traccia, un doppio-clic mostra il layout, che contiene molte delle tracce oppure (se non esiste un layout multi-traccia), tutte le tracce.

- Attivare il pentagramma e cliccare sul pulsante "i" sulla toolbar estesa.

Perchè funzioni, assicurarsi che non ci siano note o simboli selezionati – altrimenti, cliccando il pulsante "i" si potrebbe aprire una finestra di dialogo con le impostazioni dell'oggetto selezionato.

La finestra Impostazioni Partitura mostra le impostazioni correnti del pentagramma attivo.

## Applicare le impostazioni e selezionare altri pentagrammi

Per eseguire le impostazioni di un altro pentagramma, attivarlo nello spartito (cliccando ovunque nel pentagramma o usando i tasti freccia su/giù sulla tastiera del computer).

⇒ Cliccare sempre **Applica** prima di attivare un altro pentagramma – altrimenti le proprie impostazioni vanno perse!

## Preset Rigo

Per utilizzare le impostazioni di una traccia in altre tracce, si può salvare un preset Rigo (vedere ["Preset Rigo"](#) a pag. 109).

⇒ Sono disponibili molti preset Rigo, configurati per i vari strumenti, ecc.

Ai preset si accede dal menu a tendina Preset nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo, o dal menu contestuale Rigo (che si apre con un clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del pentagramma). Usarli così come sono o come punto di partenza per le proprie impostazioni.

## Impostazioni iniziali suggerite

Quando si inizia ad inserire le note, le impostazioni del pentagramma devono fare in modo che lo spartito visualizzi le note così come sono inserite. Si consigliano le seguenti impostazioni:

Opzione	Descrizione
Nomi	A piacere.
Mostra Quantiz.: Note	64
Mostra Quantiz.: Puse	64
Auto Quantiz.	Attiva.
Sincope	Off.
Consolida Pause	Off
Riordina Durate	Off.
No Sovrap.	Off.
Shuffle	Off.
Tonalità	A piacere.
Chiave	A piacere.
Chiave Automatica	Attivarla se si vuole che Nuendo selezioni automaticamente la chiave di violino o di basso.
Mostra Trasposizione	0
Impostazioni pagina Opzioni	Così come è.
Impostazioni pagina Polifonico	Impostazioni Rigo: Singolo (per pentagrammi separati, vedere <a href="#">"Inserire ed editare le note"</a> a pag. 87).
Impostazioni pagina Tab	Modalità Tab non attiva.

In seguito, si capirà come regolare con precisione queste impostazioni perchè lo spartito si legga come desiderato.

⇒ E' molto importante capire come i valori mostra quantizzazione di note e pause interagiscano con lo spartito. Scegliendo valori note/pause troppo grandi, le note cliccate possono non apparire come previsto.

Vedere "Come funziona l'Editor delle Partiture" a pag. 57. Se c'è un mix di terzine e note regolari, vedere "Mostra quantizzazione" a pag. 77.

## Valori e posizioni nota

Due delle impostazioni più importanti per inserire le note (e quelle che si modifica più spesso) sono la durata della nota (valore nota) e la spaziatura minima tra le note (valore quantizzazione).

### Selezionare un valore nota da inserire

Si può fare in uno dei tre modi seguenti:

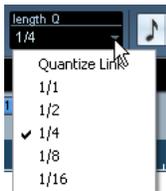
- Cliccando sui simboli nota nella toolbar estesa.

Si può scegliere un valore nota qualsiasi da 1/1 a 1/64 e attivare/disattivare le opzioni punto e terzina cliccando sui due pulsanti a destra. Il valore nota selezionato è visualizzato nel campo Lunghezza sulla toolbar e nella forma cursore del tool Inserisci Nota.



Il valore nota si riflette nella toolbar estesa, nel campo valore Lunghezza e nella forma cursore del tool Inserisci Nota.

- Selezionando un'opzione dal menu a tendina Lunghezza nella toolbar.



- Assegnando tasti di comando rapido ai diversi valori di durata della nota.

Ciò si esegue nel menu File - categoria Imposta Lunghezza di Inserimento della finestra di dialogo Comandi Via Tastiera.

### Valori nota inusuali

Non tutti i valori nota si possono selezionare direttamente (ad esempio, note puntate doppie). Tali note si creano cambiando la durata della nota dopo averla inserita (vedere "Cambiare la durata della note" a pag. 93), incollando le note tra loro (vedere "Allungare una nota incollandone due" a pag. 94), oppure usando la funzione Lunghezza di Visualizzazione.

### Selezionare un valore mostra quantizzazione

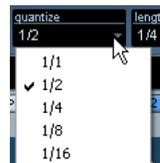
Muovendo il puntatore del mouse sopra lo spartito, il box di posizione nella toolbar segue il movimento e mostra la posizione corrente in misure, quarti, sedicesimi e tick.

Il posizionamento sullo schermo è controllato dal valore Quantizza corrente. Per esempio, impostandolo a "1/8" le note possono essere inserite e spostate solo alle posizioni nota di 1/8, 1/4, 2/4 o 4/4. Una buona strategia è impostare il valore Quantizzazione al valore nota più piccolo del progetto. Ciò non impedisce di inserire le note a posizioni più approssimative. Tuttavia, impostando la Quantizzazione a un valore nota troppo basso, è più facile commettere degli errori.



Con il valore quantizza a "1/8", si possono inserire le note solo a posizioni nota di 1/8.

Il valore Quantizzazione si definisce nel menu a tendina quantizza nella toolbar:



- E' possibile anche assegnare tasti di comando rapido ai diversi valori Quantizzazione.

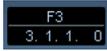
Ciò si esegue nel menu File - categoria Quantizzazione MIDI della finestra di dialogo Comandi Via Tastiera

- Come negli altri editor MIDI, si può usare la finestra Impostazioni Quantizzazione per creare altri valori Quantizzazione, griglie irregolari, ecc.

Tuttavia, ciò non si usa spesso inserendo le note nello spartito.

## Box di posizione del mouse

Per determinare la posizione di una nota si usa quasi sempre la posizione grafica nello spartito, ma talvolta è utile verificarla numericamente nel box di posizione del mouse:



Il campo superiore indica l'altezza in base alla posizione verticale del puntatore in un pentagramma. Il campo inferiore indica la "posizione musicale" in misure, quarti, sedicesimi e tick:

- La relazione tra quarto e misura dipende dall'indicazione tempo in chiave: In 4/4 ci sono 4 quarti in una misura. In 8/8 ce ne sono 8, in 6/8 ce ne sono 6, ecc.
- Il terzo numero è la nota da 1/16 all'interno del beat. Anche qui, l'indicazione tempo determina il numero di sedicesimi in ogni quarto. In un'indicazione tempo basata su note da 1/4 (4/4, 2/4, ecc.) in un quarto ci sono quattro sedicesimi, in un'indicazione tempo basata su note da 1/8 (3/8, 4/8, ecc.), ci sono due sedicesimi per quarto, ecc.
- L'ultimo valore è in tick, con 480 tick nota da 1/4 (quindi 120 tick per nota da 1/16).

Le figure seguenti mostrano alcune posizioni nota ed i valori di posizione corrispondenti:



2/2	1.1.1.0	1.1.3.0	1.1.5.0	1.1.7.0
4/4	1.1.1.0	1.1.3.0	1.2.1.0	1.2.3.0
8/8	1.1.1.0	1.2.1.0	1.3.1.0	1.4.1.0



2/2	1.2.1.0	1.2.3.0	1.2.5.0	1.2.7.0
4/4	1.3.1.0	1.3.3.0	1.4.1.0	1.4.3.0
8/8	1.5.1.0	1.6.1.0	1.7.1.0	1.8.1.0

Posizioni nota da 1/8.



2/2	1.1.1.0	1.1.2.40	1.1.3.80
4/4	1.1.1.0	1.1.2.40	1.1.3.80
8/8	1.1.1.0	1.1.2.40	1.2.1.80



2/2	1.1.5.0	1.1.6.40	1.1.7.80
4/4	1.2.1.0	1.2.2.40	1.2.3.80
8/8	1.3.1.0	1.3.2.40	1.4.1.80

Posizioni nota di terzine da 1/8.



2/2	1.1.1.0	1.1.2.0	1.1.3.0	1.1.4.0
4/4	1.1.1.0	1.1.2.0	1.1.3.0	1.1.4.0
8/8	1.1.1.0	1.1.2.0	1.2.1.0	1.2.2.0



2/2	1.1.5.0	1.1.6.0	1.1.7.0	1.1.8.0
4/4	1.2.1.0	1.2.2.0	1.2.3.0	1.2.4.0
8/8	1.3.1.0	1.3.2.0	1.4.1.0	1.4.2.0

Posizioni nota da 1/16.

## Inserire ed editare le note

### Inserire le note usando la tastiera del computer

Un modo facile e rapido per inserire le note, senza prima dover decidere altezza, posizione e valore nota è usare la tastiera del computer. Per inserire una nota:

- Attivare il pulsante "Ingresso Tastiera" nella toolbar. Ora è possibile inserire le note usando la tastiera del computer.



Pulsante "Ingresso Tastiera"

- Tenere premuto [Alt]/[Option].

Appare una nota con il valore specificato nella toolbar estesa. Di default, la posizione d'inserzione è la prima posizione della misura e l'altezza della nota è C3. Si può però cambiarla con la tastiera del computer (vedere in seguito).

- Si può cambiare l'altezza delle note usando i tasti freccia su/giù.

Per trasportare la nota di un'ottava, usare i tasti Pagina Su/Giù.

- Per cambiare la posizione di inserimento della nota, usare i tasti freccia sinistra/destra.

Per le modifiche di posizione si tiene conto del valore Quantizzazione.

- Per cambiare la durata della nota, tenere premuto [Shift] ed usare i tasti freccia sinistra/destra.

Si cambia il valore nota passo-passo, da un valore Quantizzazione a quello successivo.

### 3. Per inserire la nota, premere [Invio].

La nota con altezza e valore specificati è inserita alla posizione desiderata ed un punto d'inserzione per la nota successiva cambia in base al valore Quantizzazione. Premendo [Shift]+[Invio] la posizione d'inserzione non cambia, in modo da poter inserire gli accordi.

## Inserire le note con il mouse

Per inserire una nota nello spartito:

### 1. Attivare il pentagramma.

Le note sono sempre inserite nel rigo attivo. Per i dettagli, vedere "Rigo attivo" a pag. 64.

### 2. Selezionare il valore nota desiderato.

Vedere "Selezionare un valore nota da inserire" a pag. 86.

3. Selezionando un valore nota cliccando su un simbolo nella toolbar estesa, si seleziona automaticamente il tool Inserisci Nota – altrimenti selezionare il tool Inserisci Nota dalla toolbar o dal menu rapido.

### 4. Selezionare un valore Quantizzazione.

Il valore Quantizzazione determina la spaziatura tra le note. Impostandolo a "1/1" si possono inserire le note solo sui beat in battere. Impostandolo a "1/8" si possono inserire le note solo alle posizioni di 1/8, ecc.

### 5. Fare clic e tenere premuto il mouse nel pentagramma.

Lo strumento Inserisci Nota si modifica in un simbolo nota (mostrando la nota esattamente come sarà inserita nello spartito).

### 6. Spostare il mouse in orizzontale per trovare la giusta posizione.

Verificare il box di posizione del mouse – la posizione scatta alla griglia definita dal valore Quantizzazione corrente. Ciò consente di trovare facilmente la giusta posizione.

### 7. Spostare il mouse in verticale per trovare l'altezza corretta.

Le alterazioni appaiono accanto alla nota, ad indicarne l'altezza corrente.



⇒ Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Mostra Informazioni Nota dal Mouse", posizione e altezza della nota appaiono anche in un "tool tip" accanto al puntatore mentre si trascina il mouse.

Se la ri-scrittura sullo schermo è troppo lenta, disattivare questa opzione.

### 8. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.

La nota appare nello spartito.

⚠ Attivando l'opzione "Anima Cursore Nota" nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing), non serve tenere premuto il pulsante sinistro del mouse per vedere la nota come verrà inserita nello spartito.

## Inserire più note

1. Se si desidera che la nota successiva abbia un altro valore, selezionare un nuovo valore nota.

2. Per un posizionamento più preciso (o se il valore corrente è troppo preciso) cambiare il valore Quantizzazione.

3. Spostare il mouse alla posizione desiderata e fare clic. Le note inserite alla stessa posizione sono interpretate automaticamente come accordi (vedere in seguito).

## Interpretazione

Non sempre le note appaiono nello spartito come previsto inizialmente. Questo perché ci sono molte situazioni che richiedono tecniche ed impostazioni particolari. In seguito, esse sono elencate insieme alle indicazioni su dove trovare maggiori informazioni sulla loro gestione:

- Note alla stessa posizione sono considerate parti di un accordo. Per avere voci indipendenti (note con gambi in direzioni diverse, ad esempio), come per materiale vocale, si devono usare voci polifoniche – vedere "Voci polifoniche" a pag. 98.



Senza e con voci polifoniche

- Se due note che iniziano alla stessa posizione hanno durate diverse, quella più lunga appare in una serie di note legate. Per evitarlo, usare la funzione No Sovrap. (vedere "No Sovrap." a pag. 78) o le voci polifoniche (vedere "Voci polifoniche" a pag. 98).

- Spesso una nota è indicata da due note legate. Si noti che è solo un modo con il quale Nuendo visualizza la nota (è memorizzata solo una singola nota).



Questa singola nota nell'Editor Key, nell'Editor delle Partiture è indicata da due note legate.

- In genere, Nuendo inserisce le legature quando serve (se una nota si allunga sopra un beat), ma non sempre. Per una notazione di note sincopate "moderna" (con meno legature), vedere "Sincopate" a pag. 77.



La stessa nota, senza e con Sincopate.

- Se si vuole che una nota lunga sia indicata da due note (o più) legate, usare il tool Taglia Note.
- Se una nota ha l'alterazione sbagliata si può cambiarla. Vedere "Alterazioni e Trasposizione Enarmonica" a pag. 116.
- Se due note alla stessa posizione sono troppo vicine tra loro o se ne vuole invertire l'"ordine grafico" nello spartito, si può farlo senza influenzare la riproduzione. Vedere "Spostamento grafico delle note" a pag. 125.
- Direzione e lunghezza del gambo sono automatiche, ma regolabili (vedere "Premessa: gambi nota" a pag. 114).
- Se si sta scrivendo uno spartito per piano (o per altri motivi) serve quindi un pentagramma separato, ci sono tecniche particolari al riguardo (vedere "Pentagrammi separati (piano)" a pag. 95 e "Voci polifoniche" a pag. 98).

## Se ci sono problemi

In seguito, ci sono alcune domande e risposte che aiutano ad evidenziare alcuni errori comuni:

- La nota che ho inserito ha la durata sbagliata. Per esempio, ho inserito 1/16 e ottengo 1/4. Probabilmente c'è il valore mostra quantizzazione errato. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo. Se l'opzione Auto Quantiz. è attiva, disattivarla (a meno che ci sia un mix di terzine e note regolari). Verificare inoltre i valori mostra quantizzazione note e pause. Se sono troppo "approssimativi", cambiarli ad un valore nota più piccolo. Per esempio, se si vuole che Nuendo visualizzi una pausa da 1/8, il valore mostra quantizzazione pause deve essere a "8", oppure ad un valore più piccolo (vedere "Come funziona l'Editor delle Partiture" a pag. 57). Se è attiva l'opzione No Sovrap., è meglio disattivarla.

- Dopo una nota c'è una pausa che non voglio. Probabilmente è stata inserita una nota con il valore sbagliato. Allungare la nota (fisicamente o graficamente – vedere "Cambiare la durata della nota" a pag. 93) o cancellare quella che c'è (vedere "Cancellare le note" a pag. 97) ed inserirne una nuova con il giusto valore.

- Dopo la nota non c'è una pausa, ma dovrebbe esserci. La nota è troppo lunga (cancellarla ed inserirne una nuova o modificare la durata della nota corrente, fisicamente o graficamente), oppure il valore mostra quantizzazione pause è troppo grande. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo e ridurlo.

- La nota ha un'alterazione dove non ci vorrebbe e non l'ha dove invece servirebbe. La nota ha l'altezza sbagliata? Cliccarci sopra (con lo strumento Freccia) e osservare la linea Info (se non è visibile, vedere "Linea Info" a pag. 65). Spostarla all'altezza corretta (vedere "Editare le altezze di note singole" a pag. 92). Se il motivo non è questo, può darsi che sia stata impostata la tonalità sbagliata. Infine, è anche possibile usare lo spostamento enarmonico (vedere "Alterazioni e Trasposizione Enarmonica" a pag. 116).

- I tratti d'unione non raggruppano le note come vorrei. Normalmente, Nuendo raggruppa le note da 1/8, 1/16, ecc. sotto i tratti d'unione. Ciò si può disattivare. C'è anche un controllo dettagliato sulle note raggruppate in tratti d'unione (vedere "Gestire i tratti d'unione" a pag. 119).

## Selezionare le note

Durante le operazioni nel resto di questo capitolo, si lavora spesso su note selezionate. In seguito, sono descritti i vari metodi di selezione delle note:

### Cliccando con il mouse

Per selezionare una nota, cliccare sulla testa della nota con lo strumento Freccia. La testa della nota diventa rossa, ad indicare che è selezionata.

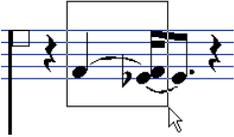
- Per selezionare più note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra.



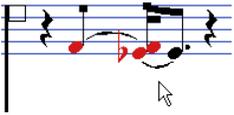
- Per togliere la selezione alle note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra di nuovo.
- Tenendo premuto [Shift] ed eseguendo un doppio-clic su una nota, sono selezionate anche tutte le note successive nello stesso pentagramma.

## Con un rettangolo di selezione

1. Fare clic in un'area vuota dello spartito con lo strumento Freccia e tenere premuto il mouse.
2. Trascinare il puntatore del mouse.  
Appare un rettangolo di selezione. Se si desidera, è possibile trascinare il mouse per selezionare note tra più voci o su più pentagrammi.



3. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.  
Sono selezionate tutte le note con le teste nel rettangolo di selezione.



Per togliere la selezione a una o più note, tenere premuto [Shift] e cliccarci sopra.

## Usando la tastiera del computer

Di default, si possono scorrere (e selezionare) le note nel pentagramma con i tasti freccia sinistra/destra. Premendo [Shift], si possono selezionare serie di note mentre si scorrono.

- Lavorando con voci polifoniche, si scorrono le note nella traccia corrente (in un sistema separato, si scorrono i pentagrammi).
- Per selezionare le note con altri tasti, si possono personalizzare le impostazioni nel menu File - categoria Navigare della finestra di dialogo Comandi via Tastiera.

## Selezionare le note legate

Spesso nel pentagramma le note più lunghe sono indicate da note legate. Quando si vuole selezionare l'intera nota (per cancellarla, ecc.), si deve selezionare la prima nota, non quella legata.

- ⚠ C'è un'impostazione per questa funzione nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Editing): attivando l'opzione "Note Legate selezionate come Unità Singole" è selezionata l'intera nota cliccando su una qualsiasi delle note legate.

## Togliere la selezione a tutto

Per togliere la selezione a tutto, cliccare con lo strumento Freccia in una zona vuota dello spartito.

## Spostare le note

### Spostarle trascinandole con il mouse

1. Impostare il valore Quantizzazione.  
Il valore Quantizzazione limita il movimento nel tempo. Non è possibile collocare le note a posizioni inferiori al valore Quantizzazione. Per esempio, se il valore Quantizzazione è "1/8", le note non si possono spostare a posizioni nota di 1/16. Si possono però collocare a posizioni nota di 1/8, 1/4, 1/2 o 4/4 (un intero).

2. Selezionare la nota(e) da spostare.  
Se si desidera, è possibile selezionare le note in più pentagrammi.

3. Cliccare su una delle note selezionate e trascinarla ad una nuova posizione.

Il movimento orizzontale della nota è attratto magneticamente dal valore Quantizzazione corrente. Il box di posizione del mouse nella toolbar la nuova posizione e altezza della nota trascinata.

⇒ Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Mostra Informazioni Nota dal Mouse", posizione e altezza della nota appaiono anche in un "tool tip" accanto al puntatore mentre si trascina il mouse. Se la ri-scrittura sullo schermo è troppo lenta, disattivare questa opzione.

4. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.  
Le note appaiono alle loro nuove posizioni.

- Premendo [Ctrl]/[Command] e trascinando, il movimento è limitato solo in verticale o orizzontale (dipende dalla direzione in cui si trascina il mouse).
- Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Mantieni le Note spostate nella Tonalità" e si spostano le note in verticale, le si trasporta solo all'interno della tonalità corrente.

### Spostare con i tasti di comando rapido

Invece di trascinare le note con il mouse, si possono assegnare i tasti di comando rapido:

- I comandi ai quali è possibile assegnare i tasti di comando si trovano nella categoria Smussa della finestra di dialogo Comandi Via Tastiera.  
I comandi sono elencati con i nomi "Sinistra", "Destra", "Giù" e "Su".

- Spostando le note a sinistra o destra con i tasti di comando rapido, le note si spostano in step definiti dal valore Quantizza corrente.

I tasti assegnati allo spostamento in alto/basso, trasportano le note in step di semitoni.

## Spostamento tra righe – il pulsante Blocca

Editando più tracce, può essere utile spostare le note da un pentagramma all'altro. Procedere come segue:

1. Impostare il valore Quantizza desiderato e selezionare le note.

Assicurarsi di selezionare solo note nello stesso rigo.

2. Assicurarsi che nella toolbar estesa non sia attivo il pulsante "L" (da Lock).

Pulsante "L" (Blocca) non attivo.



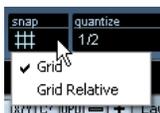
Con questo pulsante attivo, non è possibile spostare note e altri oggetti da un pentagramma all'altro (è comodo se bisogna trasportare una nota molto acuta o grave, ad esempio).

3. Cliccare su una delle note e trascinarle nel nuovo sistema.

Il rettangolo del pentagramma attivo indica su quale pentagramma appare la nuova nota(e) trascinata.

## Modalità Snap

Le note che si spostano o copiano scattano alle posizioni definite dai valori di durata nota e Quantizzazione. Nel menu a tendina Snap nella toolbar dell'Editor delle Partiture toolbar si può definire la modalità Snap per spostare o copiare le note:



- Con la modalità Griglia Snap, le note spostate o copiate scattano sempre a posizioni griglia precise.
- Con la modalità Snap "Griglia Relativa", una nota ad una certa posizione rispetto ad una linea in griglia mantiene sempre quella posizione relativa (alla griglia) quando è spostata o copiata.

## Attivare l'ascolto



Ascolto attivo.

Per sentire l'altezza della nota durante il suo spostamento, attivare l'icona altoparlante (Feedback Acustico).

## Layer Blocca

Spostando ed editando le note nello spartito, può capitare di spostare accidentalmente altri oggetti vicini. Per evitarlo, assegnare i vari tipi di oggetti a dei layer Blocca (fino a tre); Nuendo "blocca" uno o due di questi layer, impedendone il movimento.

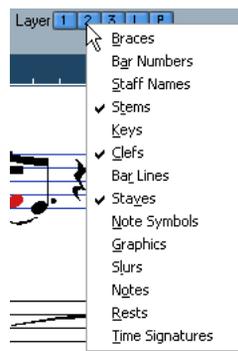
Per definire il tipo d'oggetto che appartiene ad un layer Blocca, ci sono due modi:

- Aprire la finestra Preferenze dal menu File e selezionare la pagina Partiture–Livello dell'Evento.

Qui si può regolare l'impostazione del layer per ogni tipo di oggetto.

- Clic-destro su uno dei pulsanti Livello (1-2-3) nella toolbar estesa per aprire un menu a tendina che mostra quali tipi di oggetti sono associati al rispettivo Livello.

Un segno di spunta inserito per un tipo di oggetto indica l'appartenenza al Livello. Se non c'è il segno di spunta, si può selezionare il tipo di oggetto nel menu e spostarlo su quel livello.



Per bloccare un Livello, cliccare sul rispettivo pulsante Blocca Livello, in modo che non sia blu. E' possibile selezionare o spostare gli oggetti per i quali è attivo il pulsante Livello. Per maggiori informazioni, vedere "Uso dei Layer Blocca" a pag. 142.

⇒ Ci sono anche i pulsanti layer “L” e “P”, rispettivamente per il livello del layout e il livello di progetto. Cliccando su questi pulsanti si può bloccare il livello del layout ed il livello di progetto (vedere [“Premessa: i vari layer”](#) a pag. 130).

## Duplicare le note

1. Impostare il valore Quantizzazione e selezionare le note desiderate.

Si può duplicare un blocco di note qualsiasi, anche su sistemi diversi allo stesso momento; valgono le modalità Snap (vedere [“Modalità Snap”](#) a pag. 91).

2. Premere [Alt]/[Option] e trascinare le note alle nuove posizioni.

- Per limitare il movimento in una sola direzione, premere [Ctrl]/[Command].

Funziona come lo spostamento, come descritto in precedenza.

- Per limitare l'altezza all'interno della tonalità corrente, assicurarsi che nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) sia attiva l'opzione “Mantieni le Note spostate nella Tonalità”.

3. Rilasciare il pulsante del mouse per inserire le note.

- [Alt]/[Option] è il tasto di modifica di default per copia/duplicazione. Si può cambiarlo nella finestra Preferenze (pagina Editing–Modificatori per gli Strumenti).

Il comando si trova nella categoria Drag & Drop (“Copia”).

⇒ E' anche possibile spostare o copiare intere misure trascinando le maniglie misura, vedere [“Spostare e duplicare con le maniglie misura”](#) a pag. 144.

## Taglia, copia e incolla

- Per tagliare le note, selezionarle e scegliere Taglia dal menu Edit o usare un tasto di comando rapido (di default [Ctrl]/[Command]-[X]).

Le note sono rimosse dalla spartito e collocate nel clipboard.

- Per copiare le note, selezionarle e scegliere Copia dal menu Edit o usare un tasto di comando rapido (di default [Ctrl]/[Command]-[C]).

Una copia delle note è collocata nel clipboard. Le note originali restano al loro posto.

 Il clipboard può contenere solo una serie di note. Se si taglia o copia due volte, le prime note che c'erano nel clipboard vanno perse.

Le note collocate nel clipboard da un taglio o una copia, si possono inserire di nuovo nello spartito:

1. Attivare il pentagramma desiderato.

2. Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui deve apparire la prima nota.

Per farlo, tenere premuto [Alt]/[Option] e [Shift], quindi cliccare nello spartito alla posizione desiderata.

3. Selezionare Incolla dal menu Edit o usare un tasto di comando rapido (di default [Ctrl]/[Command]-[V]).

Le note sono incollate, iniziando dalla posizione del cursore di progetto. Se le note tagliate o copiate provengono da pentagrammi diversi, esse vengono anche inserite in diversi pentagrammi. Altrimenti, le note sono inserite sul pentagramma attivo. Esse mantengono altezza e posizioni relative che avevano quando sono state tagliate o copiate.

## Editare le altezze di note singole

### Trascinando il mouse

Il modo più semplice per cambiare l'altezza di una nota è trascinarla in alto o in basso con il mouse. Si ricordi di tenere premuto [Ctrl]/[Command] per evitare di spostare anche le note vicine.

- Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Mantieni le Note spostate nella Tonalità”, le note sono trasportate solo all'interno della tonalità corrente.

- Per evitare di spostare accidentalmente le note in un altro pentagramma, attivare il pulsante Blocca (vedere [“Spostamento tra righe – il pulsante Blocca”](#) a pag. 91).

- Trascinando il mouse in alto e in basso prima di rilasciare il pulsante sinistro, le alterazioni appaiono accanto alla nota, ad indicarne l'altezza corrente.

Ciò consente di verificare la posizione verticale della nota.

### Usando la tavolozza Trasposizione

La tavolozza Trasposizione nella toolbar presenta i pulsanti per il trasporto delle note selezionate in alto o in basso, in step di un semitono o un'ottava.

- Per vedere la tavolozza Trasposizione, clic-destro nella toolbar e attivare l'opzione “Palette Trasposizione” nel menu contestuale che appare.

## Usando i tasti di comando rapido

Invece di trasportare le note con il mouse, si possono assegnare tasti di comando rapido.

- I comandi ai quali è possibile assegnare i tasti di comando rapido si trovano nella categoria Smuza della finestra di dialogo Comandi Via Tastiera.

I comandi sono indicati dai nomi “Su” (trasporto di un semitono in alto) e “Giù” (trasporto di un semitono in basso).

## Usando la linea Info

La linea Info si può usare per modificare numericamente l'altezza (ed altre proprietà) di una o più note, vedere il capitolo “Finestra Progetto” nel Manuale Operativo di Nuendo.

- Se ci sono più note selezionate e si cambia l'altezza nella linea Info, le variazioni sono relative.

Tutte le note selezionate sono trasportate della stessa quantità.

- Se ci sono più note selezionate, tenendo premuto [Ctrl]/[Command] e cambiando l'altezza nella linea Info, le variazioni sono assolute.

Tutte le note selezionate sono collocate alla stessa altezza.

## Via MIDI

1. Nella toolbar, attivare il pulsante Ingresso MIDI ed il pulsante Registra Intonazione a destra.

Si può modificare anche la velocity Note-On e/o Note-Off delle note via MIDI, attivando i rispettivi pulsanti di velocity, come descritto nel capitolo “Editor MIDI” nel manuale Operativo di Nuendo.



Per editare le note via MIDI (solo altezza), impostare i pulsanti così.

2. Selezionare la prima nota da editare.

3. Premere un tasto sulla tastiera MIDI.

La nota assume l'altezza del tasto premuto. Nuendo seleziona poi la nota successiva.

4. Per cambiare l'altezza della nota successiva selezionata, basta premere il tasto desiderato.

Con questo metodo è possibile modificare l'altezza di tutte le note desiderate semplicemente premendo i rispettivi tasti. Si possono anche usare i tasti di comando rapido (di default i tasti freccia sinistra/destra) per passare da una nota all'altra. Per esempio, se si sbaglia, è possibile tornare alla nota precedente premendo il tasto freccia sinistra.

## Cambiare la durata della note

Per quanto riguarda la durata delle note, l'editor delle Partiture è speciale, nel senso che non necessariamente visualizza le note alla loro durata reale. In base alla situazione, si può cambiare la durata fisica o la durata visiva delle note.

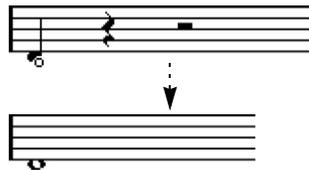
### Modificare la durata “fisica”

Si cambia la durata vera e propria delle note. La variazione è udibile quando si riproduce la musica.

- ⚠ Si ricordi che l'aspetto di note e pause nello spartito è determinato dalle impostazioni mostra quantizzazione nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo. In base ai valori mostra quantizzazione “Note” e “Pause”, le note possono apparire più lunghe della loro durata reale (vedere “Mostra Quantizzazione” a pag. 58).

### Con lo strumento Inserisci Nota

1. Selezionare un simbolo nota con il valore nota desiderato dalla toolbar estesa.
2. Tenere premuto [Alt]/[Option] e cliccare sulle note da impostare a questa durata.



### Con la toolbar estesa

Usare la toolbar estesa è un altro metodo rapido per impostare una serie di note alla stessa durata:

1. Selezionare le note da modificare.
  2. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e cliccare su una delle icone nota nella toolbar estesa.
- Tutte le note selezionate hanno ora il valore della nota sulla quale si è fatto clic.

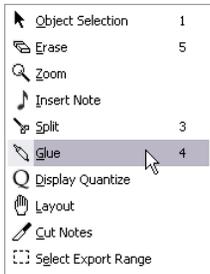
### Con la linea Info

I valori di durata si possono anche editare numericamente nella linea Info. Lo stesso vale anche quando si modifica l'altezza delle note (vedere “Con la linea Info” a pag. 93).

## Allungare una nota incollandone due

Incollando le note si possono creare valori di durata nota inusuali alla stessa altezza.

1. Inserire le note da incollare tra loro (se non esistono già).
2. Selezionare lo strumento Incolla nella toolbar o dal menu rapido.



Strumento Incolla nel menu rapido.

3. Cliccare sulla prima nota.

Questa nota è ora legata alla prima nota che segue alla stessa altezza.

- ⚠ Assicurarsi di avere valori mostra quantizzazione per note e pause che permettano di vedere le note del valore nota create.

4. Per incollare più note, cliccare di nuovo.



Incollando tra loro una nota da 1/4, una da 1/8 ed una da 1/16...



...si ottiene una nota da un 1/4 con il doppio punto.

## Cambiare la durata visiva

Per modificare la durata visiva delle note senza cambiare il modo in cui sono riprodotte, la prima cosa da provare a fare è regolare il valore mostra quantizzazione (per l'intero pentagramma o per una sezione separata) usando lo strumento Mostra Quantizzazione (vedere ["Inserire modifiche mostra quantizzazione"](#) a pag. 81).

Si può anche regolare la durata di singole note nella finestra di dialogo Imposta Info Nota:

1. Doppio-clic sulla nota.

Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.

2. Individuare il parametro "Lunghezza di Visualizzazione". Di default, è "Auto", cioè la nota è visualizzata in base alla sua durata reale (ed alle impostazioni mostra quantizzazione).

3. Doppio-clic nel campo valore e digitare una nuova durata (in misure, quarti, sedicesimi e tick).

Per impostare di nuovo la durata visiva in "Auto", far scorrere il valore a zero.

4. Cliccare Applica e chiudere la finestra di dialogo.

La nota è ora visualizzata in base alla sua impostazione di durata visiva. Tuttavia, si applicano ancora le impostazioni mostra quantizzazione!

## Dividere una nota in due

Se ci sono due note unite da una legatura e si clicca sulla nota legata con lo strumento Separa, la nota è divisa in due, con le rispettive durate della nota principale e di quella legata.



Prima e dopo la divisione di una nota legata.

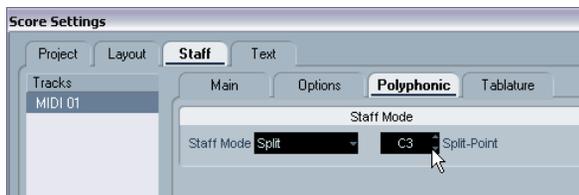
## Lavorare con lo strumento Mostra Quantizzazione

Ci sono casi nei quali servono impostazioni pentagramma diverse per sezioni diverse della traccia. Le impostazioni nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo valgono per l'intera traccia, ma usando lo strumento Mostra Quantizzazione si possono inserire ovunque modifiche ed eccezioni. La procedura è descritta nei dettagli in ["Inserire modifiche mostra quantizzazione"](#) a pag. 81.

## Pentagrammi separati (piano)

### Configurare il pentagramma separato

1. Attivare un pentagramma.
2. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo del pentagramma e selezionare la pagina Polifonico.
3. Dal menu a tendina Impostazioni Rifo, selezionare Separa.
4. Impostare il valore Separatore ad una nota adeguata. Tutte le note sotto questo valore nota sono collocate sulla chiave inferiore, tutte quelle sopra sono invece collocate sulla chiave superiore.



Modalità Separa selezionata.

- Se le impostazioni di default per la chiave di piano nel pentagramma superiore ed inferiore non sono quelle desiderate, si possono regolare ora (oppure è possibile regolare Tonalità e Chiave direttamente nello spartito, vedere ["Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo"](#) a pag. 67).
5. Eseguire altre impostazioni pentagramma necessarie. Esse sono applicate ai pentagrammi superiore ed inferiore del sistema separato.
  6. Cliccare Applica.



Prima e dopo avere impostato una separazione a C3.

### Inserire le note

La procedura è simile a quella in un sistema singolo (vedere ["Inserire ed editare le note"](#) a pag. 87). Si noti che:

- Inserendo una nota, usare il box di posizione del mouse (nella toolbar) per stabilire l'altezza. Che vada a finire sul pentagramma superiore o inferiore non ha niente a che fare con dove si punta il mouse. E' il parametro Separatore che stabilisce sempre se una nota è collocata sulla chiave superiore o inferiore; modificandolo, si influenzano le note esistenti (vedere in seguito).
- Talvolta, uno Separatore fisso non è abbastanza efficace. Può darsi che si debbano collocare due note alla stessa altezza su pentagrammi diversi in parti diverse dello spartito. Per farlo, si devono usare le voci polifoniche (vedere ["Voci polifoniche"](#) a pag. 98).

### Modificare il valore Separatore

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo del sistema sul quale si sta lavorando.
2. Selezionare la pagina Polifonico.
3. Cambiare il valore Separatore.
4. Cliccare Applica.

A questo punto, alcune note che prima erano sul pentagramma inferiore sono collocate su quello superiore, o viceversa.

## Strategie: Pentagrammi multipli

Come descritto in precedenza, quando ci sono parti su più tracce selezionate nella Finestra Progetto, aprendo l'Editor delle Partiture esse sono collocate ciascuna su un pentagramma e si può lavorare su più pentagrammi in parallelo.

Lavorare con più pentagrammi non è molto diverso dal lavoro eseguito su uno solo. In seguito, sono indicate alcune linee guida che si applicano specificamente al lavoro su più pentagrammi.

### Pagina Impostazioni Partitura–Rigo

- Le impostazioni nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo sono locali per ogni rigo. Si può avere aperta la finestra Impostazioni Partitura e selezionare a turno ogni rigo per eseguire le impostazioni – basta ricordare di cliccare Applica prima di selezionare un altro rigo, altrimenti le modifiche vanno perse.

- Se più righe condividono le stesse impostazioni, si può salvare un preset Rigo. Configurare le impostazioni di pentagramma per il primo rigo e salvarle in un preset. Questo preset può essere poi applicato ad uno qualsiasi degli altri pentagrammi (uno alla volta). Per i dettagli, vedere [“Preset Rigo”](#) a pag. 109.

## Selezionare le note

- Si possono selezionare note da uno o più pentagrammi allo stesso tempo, usando un qualsiasi metodo di selezione (vedere [“Selezionare le note”](#) a pag. 89).

## Inserire le note

- E' possibile inserire note in un rigo qualsiasi cliccandoci sopra con lo strumento Inserisci Nota. Il rettangolo del pentagramma attivo si sposta sul rigo nel quale si inserisce la nota.
- Se si deve inserire una nota molto acuta o grave (che quindi potrebbe essere collocata sul rigo sbagliato quando si clicca), prima inserire una nota all'altezza sbagliata e poi modificarne l'altezza come descritto al paragrafo [“Editare le altezze di note singole”](#) a pag. 92.

## Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo

Nello spartito si può inserire ovunque un cambio di tonalità, chiave o tempo in chiave:

### Inserire un simbolo sul pentagramma

1. Aprire la pagina “Chiavi ecc.” nell'Inspector. Esso presenta i simboli Chiave, Tonalità e Ind. Tempo.



Pagina “Chiavi ecc.” nell'Inspector.

2. Selezionare il simbolo da inserire.

Quando si sposta il mouse sopra il display dello spartito, il puntatore prende la forma di una matita (vedere anche [“Strumento Disegna”](#) a pag. 135).

3. Collocare il mouse sul pentagramma ove si vuole inserire un nuovo simbolo.

Usare il box di posizione del mouse per trovare la posizione precisa. La posizione verticale non ha rilevanza finché si clicca da qualche parte nel pentagramma. Le modifiche indicazione tempo si possono inserire solo all'inizio della misura.

4. Fare clic col pulsante del mouse per inserire il simbolo.

⚠ Inserire un simbolo alla posizione 1.1.1.0 è come cambiare le impostazioni del pentagramma salvate nella traccia. Inserendolo in una qualsiasi altra posizione aggiunge una modifica alla parte.

### Inserire un simbolo su tutti i pentagrammi

Tenendo premuto [Alt]/[Option] quando si inserisce un simbolo con lo strumento Disegna per inserire un simbolo, esso è inserito a quella posizione su tutti i pentagrammi correnti editati nell'Editor delle Partiture. Nota:

⇒ Le modifiche indicazione tempo sono sempre inserite su tutte nello spartito.

O meglio, sono inserite sulla traccia Tempo, che influenza tutte le tracce.

⇒ Per le modifiche di tonalità, si tiene conto del valore mostra trasposizione.

Ciò consente di impostare tutti i pentagrammi alla nuova tonalità e avere quelli impostati a mostra trasposizione che indicano ancora la tonalità corretta dopo la modifica di tonalità.

⇒ Se alcuni pentagrammi sono in parentesi (solo parentesi tonde, come definito nella pagina Impostazioni Partitura–Layout, vedere [“Inserire parentesi e graffe”](#) a pag. 184), inserendo un simbolo in uno di questi pentagrammi lo si inserisce in tutti gli altri pentagrammi all'interno delle parentesi.

I pentagrammi fuori parentesi non sono influenzati.

### Editare tonalità, chiave e indicazione tempo

Con un doppio-clic su un simbolo, si apre una finestra di dialogo nella quale modificarne le impostazioni.

Con un doppio-clic tenendo premuto [Alt]/[Option], tutti i simboli alla stessa posizioni cambiano di conseguenza.

Con le tonalità in chiave, si tiene conto del valore display transpose, come descritto in precedenza.

- Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione), sono presenti varie opzioni su come le modifiche tonalità, chiave e indicazione tempo devono essere visualizzate.

Si può anche regolare la spaziatura automatica tra questi simboli nella sotto-pagina Spaziatura (vedere Aiuto per i dettagli).

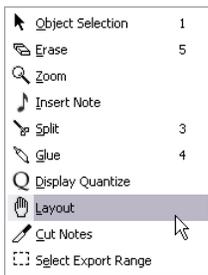
## Spostare le chiavi musicali

Le chiavi musicali inserite in uno spartito influenzano il modo in cui le note sono visualizzate. Per esempio, inserendo una chiave di basso al centro del rigo di una chiave di violino, il pentagramma passa a visualizzare le note gravi. E' molto importante quindi la posizione alla quale si inserisce la chiave musicale.

Per spostare graficamente la chiave senza alterare la relazione tra la chiave e le note, procedere come segue:

1. Selezionare lo strumento Layout.

E' disponibile solo in Modo Pagina.



2. Cliccare e spostare la chiave con lo strumento Freccia. La chiave si sposta, ma lo spartito è interpretato ancora come se fosse rimasto nella sua posizione originale.

⇒ Una volta inserito un cambio di chiave nello spartito, si può decidere se questa chiave debba avere la stessa dimensione del primo simbolo di chiave (default) o essere più piccola. Clic-destro sul simbolo ed attivare o disattivare "Mostra i cambi di Chiave come Simboli Piccoli".

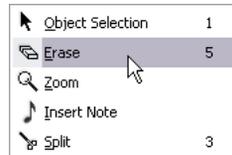
⇒ Se nel menu contestuale Chiavi è attiva l'opzione "Notifica nuova Chiave all'Interruzione di Linea" e nello spartito si inserisce un cambio di chiave ad un break, il simbolo di cambio chiave è collocato nell'ultima misura prima del break rigo. Se l'opzione non è attiva, il simbolo è inserito nella prima misura del rigo successivo.

## Cancellare le note

Le note si possono cancellare in due modi:

### Con lo strumento Elimina

1. Selezionare lo strumento Elimina nella toolbar o dal menu rapido.



Strumento Elimina Erase nel menu rapido.

2. Cliccare sulla nota(e) da cancellare, una alla volta o trascinando un rettangolo di selezione (tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse) attorno alla note e cliccando su una di esse.

### Con l'opzione Cancella del menu o la tastiera

1. Selezionare le note da cancellare.
2. Selezionare Cancella dal menu Edit o premere [Canc] o [Backspace] sulla tastiera del computer.

**9**

**Voci polifoniche**

## Presentazione capitolo

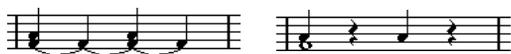
Questo capitolo spiega:

- Come decidere di usare le voci polifoniche
- Come configurare le voci.
- Come convertire automaticamente lo spartito in voci polifoniche.
- Come inserire e spostare le note nelle voci.

## Premessa: voci polifoniche

Le voci polifoniche permettono di risolvere molte situazioni impossibili da scrivere sullo spartito in altro modo:

- Note che iniziano alla stessa posizione, ma di durate diverse. Senza le voci polifoniche si hanno troppe legature inutili.



Senza e con voci polifoniche.

- Partiture vocali e simili. Senza le voci polifoniche, tutte le note che iniziano alla stessa posizione sono considerate parti di un accordo. Con le voci polifoniche si può dare ad ogni nota una direzione del gambo, si possono gestire singole pause per ogni voce, ecc.



Senza e con voci polifoniche.

- Sistemi di piano complessi. Senza voci polifoniche si deve ricorrere al valore di nota separata fisso per decidere quali note sono da collocare in una chiave. Con le voci polifoniche il valore Separatore può essere mobile. Nuendo può anche collocare automaticamente una linea di basso sulla chiave inferiore!



Con un sistema separato e con voci polifoniche.

## Come creare le voci

Ci sono otto voci. La prima cosa da fare è configurarle. Ciò significa “dire” a Nuendo quali voci appartengono alla chiave superiore e quali alla chiave inferiore, come visualizzare le pause per ogni voce, ecc.

La seconda cosa da fare è spostare o inserire le note nelle voci. Se è già stata fatta una registrazione, Nuendo può fare gran parte del lavoro automaticamente. Potrebbe poi essere necessario rifinirlo spostando una o più note in un'altra voce, oppure inserire note in una determinata voce. Vedere “[Inserire ed editare le note](#)” a [pag. 84](#).

⚠ Ogni voce è polifonica. In altre parole, una voce può contenere accordi.

## Note sovrapposte

In tutto questo capitolo si ricorre spesso il termine “note sovrapposte”. Due note si considerano sovrapposte quando sono nello stesso pentagramma e:

- Iniziano alla stessa posizione, ma hanno valori nota diversi (per esempio, una nota intera e una da 1/4 entrambe all'inizio di una misura), oppure...



Note che iniziano alla stessa posizione, senza e con voci polifoniche.

- Una nota inizia prima che un'altra sia finita. Per esempio, una nota da 1/2 all'inizio di una misura e una nota da 1/8 al secondo beat.



Nota che inizia prima che un'altra sia finita, senza e con voci polifoniche.

## Voci e canali MIDI

Internamente, Nuendo organizza le note in voci modificando il rispettivi valori dei canali MIDI. Normalmente, essi si configurano in modo che le note con il canale MIDI 3 appartengono alla voce 3, ecc. Quasi sempre il vincolo tra canali MIDI e voci è totalmente trasparente per l'utente. Talvolta si può trarre vantaggio da questa relazione (come descritto più avanti in questo capitolo). Inoltre, ci sono alcune altre cose importanti da osservare:

⚠ Quando si rende una nota parte di una voce, in pratica si cambia il suo valore di canale MIDI. Tuttavia, cambiando i valori di canale MIDI della voce nella finestra di dialogo, non si influenzano i canali delle note MIDI. Ciò può portare ad una gran confusione, poiché è influenzata la relazione tra le note e le voci. Potrebbero anche scomparire delle note (Nuendo avvisa se questo avviene). In altre parole, non modificare i canali MIDI nella pagina Polifonico della pagina Impostazioni Partitura-Rigo dopo aver collocato le note nelle voci, a meno che si sia assolutamente sicuri di ciò che si sta facendo. Si noti, inoltre, che quando si apre una parte contenente note su canali MIDI diversi, queste note sono infatti già assegnate alle voci (poiché le note sono assegnate alle voci grazie ai rispettivi canali MIDI). Sebbene questo possa tornare utile, è anche possibile che si crei una certa confusione e, come accennato, che scompaiano delle note.

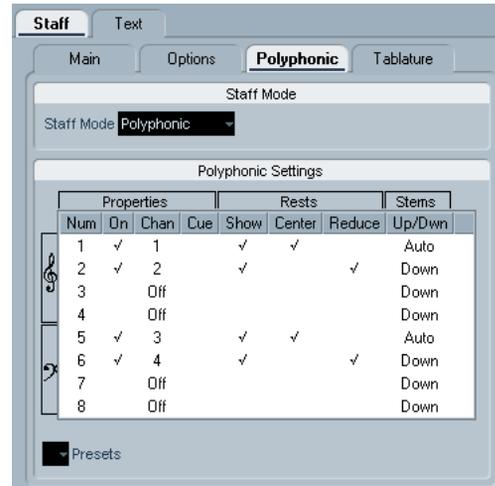
## Configurare le voci

Questo paragrafo descrive in modo generico la pagina Polifonico della pagina Impostazioni Partitura-Rigo. In seguito, sono descritte operazioni più dettagliate per la selezione delle numerose opzioni.

⚠ Si possono anche convertire automaticamente le tracce esistenti in voci polifoniche, usando la funzione Unisci Tutti i Righi.

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo del pentagramma.
2. Selezionare la pagina Polifonico.

3. Scorrere il menu a tendina Impostazioni Rigo e selezionare Polifonico.



Nella parte bassa della finestra si rende disponibile l'elenco delle voci. Esso è costituito da otto file, una per ogni voce; sono numerate, quindi si farà riferimento ad esse come voci da 1 a 8.

⚠ Non si confondano i numeri voce con l'impostazione del canale MIDI per ogni voce.

4. Per attivare una voce, cliccare nella rispettiva colonna "On", in modo che appaia un segno di spunta.

Ci sono quattro voci per ogni pentagramma, per un totale di otto. Attivando almeno una voce "superiore" ed una "inferiore", si ottiene un pentagramma separato (piano).

5. Se ci sono motivi particolari per usare canali MIDI specifici, modificare le impostazioni "Canale" delle voci. Nuendo imposta automaticamente ogni voce ad un canale MIDI diverso. Se non ci sono motivi validi per eseguire modifiche, lasciare le impostazioni così come sono.

⚠ Si notino le avvertenze sul cambio delle impostazioni dei canali MIDI al paragrafo "Voci e canali MIDI" a pag. 100. Si noti, inoltre, che se due voci sono impostate allo stesso canale MIDI, quella inferiore è considerata non attiva.

6. Cliccare nella colonna "Pausa-Mostra" per stabilire per quali voci debbano essere visualizzate le pause. Un segno di spunta indica che appaiono le pause di una voce. Spesso è utile vedere solo le pause di una voce per pentagramma (vedere in seguito).

7. Se è attiva l'opzione "Pausa-Mostra" di una voce, ma non si vogliono vedere le pause in misure vuote, cliccare nella colonna "Pausa-Riduci" di quella voce.

Ciò è utile per voci ausiliarie (cue). Vedere "Note ausiliarie" a pag. 126.

8. Cliccare nella colonna "Pausa-Centro" per stabilire a quali posizioni verticali debbano apparire le pause (nelle voci con l'opzione "Pausa-Mostra" attiva).

Quando per una voce è attiva questa opzione, la pausa è collocata in verticale al centro del rigo, altrimenti la pausa assume una posizione verticale basata sull'altezza delle note.

9. Decidere la direzione dei gambi per ogni voce, scegliendola dal menu a tendina nella colonna Gambi.

Selezionando Auto, Nuendo decide quali gambi vanno in una determinata direzione (come quando non si usano le voci polifoniche). Si può sempre forzare la direzione del gambo per singole note con la funzione Inverti Gambo. Vedere "Invertire il gambo di una o più note" a pag. 114.

⚠ C'è una speciale funzione gambo per la voce 1: Impostandola in Auto, la direzione del gambo dipende dall'altezza della nota, come al solito, ma non se ci sono note della voce 2 notes nella misura; in tal caso i gambi della voce 1 sono impostati in alto!

10. Se in una voce si vogliono le note più piccole di quelle regolari, inserire la spunta nella colonna Prova della voce.

11. Cliccare Applica.

Il pentagramma cambia in voci polifoniche e Nuendo distribuisce le note esistenti sulle voci in base ai rispettivi valori dei canali MIDI.

▪ A questo punto, usare la funzione Esplosi per spostare automaticamente le note sulle opportune voci. Vedere "Automaticamente - funzione Esplosi" a pag. 103.

## Se si apre la finestra di dialogo "Alcune note non appartengono a nessuna voce..."

Cliccando Applica, può apparire il messaggio d'avviso "Alcune note non appartengono a nessuna voce e potrebbero essere nascoste. Correggere queste note?".

Esso appare quando nel pentagramma ci sono note i cui canali MIDI non corrispondono ad alcuna voce attiva.

Cliccando sul pulsante "Correggi", queste note sono collocate nelle voci attive. Cliccando "Ignora", non cambia niente ed alcune note sono nascoste. Tuttavia, esse non sono perse, appaiono in tutti gli altri editor e possono apparire di nuovo nell'Editor delle Partiture cambiando le impostazioni canale di note o voci, attivando più voci, ecc.

## Preset polifonici

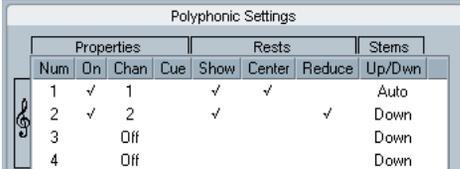
Il menu a tendina Preset nella pagina Polifonico (sotto l'elenco delle voci) presenta tre configurazioni molto utili. Invece di eseguire le impostazioni a mano, si può selezionare uno dei preset e risparmiare tempo. I preset sono:

### Split Variabile

Configura la finestra per due voci (una per ogni pentagramma),ciascuna con la direzione dei gambi automatica. E' un buon punto di partenza per un pentagramma di piano, quando non bastano le opzioni di separazione fissa.

### Ottimizza Due Voci

In questo preset, sono attivate solo le voci 1 e 2, configurate così:



Polyphonic Settings							
Properties			Rests		Stems		
Num	On	Chan	Cue	Show	Center	Reduce	Up/Dwn
1	✓	1		✓	✓		Auto
2	✓	2		✓		✓	Down
3		Off					Down
4		Off					Down

La prima voce si comporta come in un pentagramma singolo, ma se ci sono note nella seconda voce, i gambi della prima sono impostati in alto (Su).

### Ottimizza Quattro Voci

E' come il preset "Ottimizza Due Voci", ma con due pentagrammi. Sono attivate anche le voci 5 e 6, con le stesse impostazioni delle voci 1 e 2. E' il metodo ideale per scrivere la musica di pianoforte.

## Strategie: quante voci mi servono?

Dipende...

- Se si scrivono parti vocali, serve semplicemente... una voce per ogni voce.
- Spesso le voci si usano per risolvere il problema delle note sovrapposte (vedere ["Note sovrapposte"](#) a pag. 99), per esempio, scrivendo per il piano. In questo caso, servono due voci ogni volta che due note si sovrappongono. Se si sovrappongono tre note, servono tre voci. In altre parole, bisogna verificare il caso peggiore (il numero più alto di note sovrapposte ad una certa posizione) ed attivare quel numero di voci. Se non si sa quante note servono quando si inizia a preparare uno spartito, non importa (si possono inserire più voci in seguito).
- Le voci 1 e 2 nel pentagramma superiore e 5 e 6 in quello inferiore sono speciali. Esse gestiscono automaticamente "collisioni" (note ad intervalli piccoli, alterazioni troppo vicine, ecc.) che le altre voci non gestiscono. Prima usare queste voci!
- Un esempio: nella situazione seguente, servono tre voci. La nota più grave si sovrappone sia alla melodia che agli accordi, quindi non può condividere una voce con gli accordi. Gli accordi si sovrappongono alla melodia, quindi nemmeno loro possono condividere una voce.



## Inserire le note nelle voci

Inserendo nuove note, bisogna decidere in quale voce devono andare:

1. Assicurarsi che la toolbar estesa sia visibile.
2. Selezionare lo strumento Freccia.
3. In un sistema separato, verificare i pulsanti Inserisci voce.

Sono accanto alla scritta "Inserisci" sul lato sinistro della toolbar estesa. Appaiono solo le voci attivate nella pagina Polifonico. Se è attivo il pentagramma superiore, i pulsanti Inserisci voce sono numerati 1, 2, ecc., altrimenti sono numerati 5, 6, ecc.

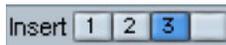


Qui nel pentagramma superiore sono disponibili tre voci.

4. Per cambiare le icone voce alla giusta chiave, cliccare ovunque nel sistema in cui inserire le note.

5. Selezionare una delle voci cliccando sul rispettivo pulsante.

D'ora in poi, tutte le note inserite sono collocate in quella voce.



Voice 3 attiva per l'inserzione delle note.

6. Inserire la note come al solito (vedere ["Inserire ed editare le note"](#) a pag. 87).

7. Per passare ad un'altra voce, cliccare sul rispettivo pulsante.

8. Per inserire note in una voce su un'altra chiave, cliccare su quella chiave e selezionare una voce con i pulsanti.

## Simboli e voci

Più avanti, in questo manuale sono descritti i simboli che si possono inserire nello spartito. Molti di essi devono anche essere inseriti in una voce particolare. Vedere ["Importante! – Simboli, pentagrammi e voci"](#) a pag. 135.

## Verificare a quale voce appartiene una nota

Selezionando una (e solo una) nota, si seleziona il rispettivo pulsante voce nella toolbar estesa. Ciò consente di sapere subito in quale voce si trova una determinata nota (dopo aver usato la funzione Sposta su Voce, ad esempio).

▪ Quando si scorrono le note con i tasti freccia, le note si possono scorrere solo in una voce alla volta.

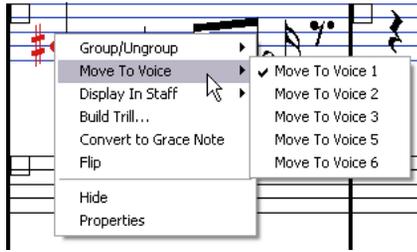
E' un metodo rapido per verificare quali note appartengono alla stessa voce a cui appartiene qualche altra nota.

# Spostare le note tra le voci

## Manualmente

Per spostare le note a mano ad una voce particolare:

1. Selezionare la nota(e) da spostare.
2. Clic-destro su una delle note e selezionare “Sposta su Voce” dal menu contestuale che appare.



Sposta su Voce e rispettivo submenu.

3. Nel submenu, selezionare la voce alla quale si vogliono spostare la nota(e).

Le voci non attivate non sono visualizzate.

- In alternativa, premere [Ctrl]/[Command] e cliccare su un pulsante Inserisci voce nella toolbar estesa per spostare la nota(e) selezionata alla voce corrispondente. Si possono anche assegnare tasti di comando rapido nella categoria Funzioni Notazione della finestra di dialogo Comandi Via Tastiera (menu File).

## Automaticamente – funzione Esplosi

La funzione Explode distribuisce le note in nuove tracce (vedere “Funzione Esplosi” a pag. 82) o in voci polifoniche:

1. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Esplosi” dal submenu Funzioni.



Finestra Esplosi impostata per creare voci polifoniche.

2. Assicurarsi che in cima alla finestra sia selezionata l'opzione “Alle Voci Polifoniche”.
3. Usare le opzioni nella metà inferiore della finestra per stabilire i criteri di separazione. Scegliere tra le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Dividi Nota	Usarla per spostare su un'altra voce tutte le note inferiori ad una determinata altezza.
Linee sulle Tracce	Usarla per collocare tutte le linee musicali ciascuna in una voce. Le note più acute vanno sulla prima voce, le note con la seconda altezza più elevata sulla seconda voce, e così via.
Basso alla voce più bassa	Se attiva, le note più gravi sono sempre collocate nella voce più bassa.

4. Cliccare OK.

Le note sono distribuite su voci diverse.

## Altri modi per gestire le voci

In seguito sono suggeriti altri metodi avanzati per collocare le note nelle voci. Essi si basano sulla relazione tra voci e canali MIDI, quindi è bene essere sicuri di aver capito come funziona tale relazione.

- Si può usare l'Editor Logico (vedere il capitolo “Editor Logico, Transformer e Trasformazione Ingresso” nel Manuale Operativo di Nuendo) per collocare le note sulle voci in base ad altri criteri più complessi (per esempio, in base alla loro altezza e durata). Per farlo, impostare l'Editor Logico in modo che le note le quali soddisfano i criteri stabiliti cambino i canali MIDI a quelli delle rispettive voci.
- Inserendo le note con la funzione Registrazione Step si può cambiare il canale MIDI sul dispositivo d'ingresso ed inserire direttamente le note in voci separate.
- Si può riprodurre ogni voce su un canale MIDI diverso, impostando la traccia in Qualsiasi. E' un metodo comodo per eseguire una prova d'ascolto separata su ogni voce.
- Si può usare Trasformazione Ingresso per assegnare un determinato intervallo di tonalità ad un canale MIDI, quindi inserire automaticamente le note nelle voci quando si registra.
- Per ottoni e voci, si può registrare ogni voce sulla propria traccia, ed usare la funzione “Unisci Tutti i Righi” per copiare automaticamente ogni registrazione su una voce separata in una nuova traccia (vedere “Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi” a pag. 106).
- Una volta assegnate le parti alle voci, si può usare la funzione Estrai Voci per ricavare una traccia da ogni voce (vedere “Convertire le voci in tracce – Estrai Voci” a pag. 106).

## Gestire le pause

Con le voci polifoniche si hanno spesso più simboli di pausa di quelli desiderati.

- Se una voce non ha bisogno di alcuna pausa, è possibile disattivare individualmente in ogni voce nella pagina Polifonico della pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
- Se servono solo le pause di una voce del pentagramma, attivare l'opzione Pausa–Centro per quella voce (nella stessa finestra di dialogo). Se due o più voci hanno le pause, disattivare l'opzione Pausa–Centro. Nuendo poi assicura automaticamente che nello spartito le pause non si tocchino, regolandone la posizione verticale.
- Per evitare di avere molte pause in misure vuote, attivare l'opzione Pausa–Riduci per tutte le voci (con pause) tranne una. Attivando questa opzione, Nuendo nasconde le pause presenti nelle misure vuote.
- Si può usare la funzione Nascondi (vedere [“Nascondere/mostrare oggetti”](#) a pag. 177) per rimuovere completamente dallo spartito singole pause superflue.
- Si può usare lo strumento Freccia per spostare manualmente le pause in alto/basso o di lato per regolare il disegno.
- Se necessario, aggiungere simboli pausa (pause che non influenzano in alcun modo i dati di riproduzione) usando i simboli.

## Voci e Mostra Quantizzazione

Inserendo modifiche mostra quantizzazione (vedere [“Inserire modifiche mostra quantizzazione”](#) a pag. 81), è possibile applicare le impostazioni a tutte le voci ([Alt]/[Option]-clic con il tool) o solo alla voce corrente.

- ⚠ Se nella sotto-pagina “Notazione” (categoria Varie) della pagina Impostazioni Partitura–Progetto è attiva l'opzione “Strumento Quantizza visualizzazione per tutte Le Voci”, le impostazioni mostra quantizzazione influenzano sempre tutte le voci (anche senza premere [Alt]/[Option] e cliccare).

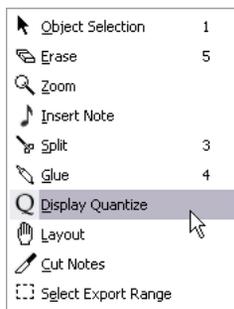
Le impostazioni mostra quantizzazione che influenzano solo una voce (cliccare senza premere [Alt]/[Option]) permettono di fare due cose:

- Dare ad ogni voce le proprie impostazioni mostra quantizzazione, inserendo un evento mostra quantizzazione in ogni voce all'inizio del rigo, valido poi nell'intero pentagramma fino all'inserimento di un nuovo evento mostra quantizzazione.
- Inserire eccezioni mostra quantizzazione ovunque nello spartito, indipendentemente da ogni voce:

1. Assicurarsi che non sia attiva l'opzione “Strumento Quantizza visualizzazione per tutte Le Voci”.
2. Selezionare la voce nella quale inserire un evento mostra quantizzazione.

Per farlo, cliccare sul rispettivo pulsante voce nella toolbar estesa o selezionare una nota che appartiene a questa voce.

3. Selezionare lo strumento Mostra Quantizzazione.



4. Cliccare alla posizione nella quale inserire l'evento. Si apre la finestra di dialogo Mostra Quantizzazione.



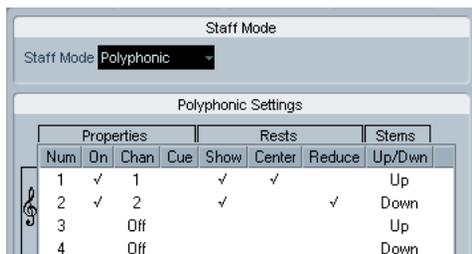
5. Completare le impostazioni come descritto in [“Mostra quantizzazione”](#) a pag. 77.
6. Cliccare Applica.

## Creare voci incrociate

Spesso (in una partitura vocale, ad esempio) in un sistema ci sono voci incrociate. Naturalmente, si possono spostare a mano le note nelle voci in modo che assumano la giusta direzione dei gambi ed altre proprietà nota, ma c'è un metodo più rapido. Per spiegarlo, ecco un esempio; Senza usare voci polifoniche, è stato inserito questo:



1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo e selezionare la pagina Polifonico.
2. Dal menu a tendina Impostazioni Rigo, selezionare Polifonico.
3. Attivare solo le voci 1 e 2, ed eseguire le impostazioni per esse, come indica la figura seguente:



4. Cliccare Applica.  
Il pentagramma è in modalità Polifonico, ma tutte le note sono ancora nella stessa voce.
5. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Esplosi” dal submenu Funzioni.
6. Nella finestra di dialogo che si apre, selezionare l'opzione “Alle Voci Polifoniche” ed attivare “Linee sulle Tracce”.  
Lasciare disattivate le altre opzioni.
7. Cliccare OK.  
Le note sono ora suddivise in due “linee”, ciascuna in una voce separata. Tuttavia, da metà della misura, le note che sono nella voce 1 saranno nella voce 2, e viceversa.

8. Selezionare le due note che devono essere spostate dalla voce 1 alla voce 2.



Due note selezionate nella voce 1.

9. Spostare le note sulla voce 2.

Il modo più rapido per farlo è premere [Ctrl]/[Command] e cliccare sul pulsante voce Insert [2] nella toolbar estesa.



Due note spostate sulla giusta voce.

10. Selezionare le due note che devono essere spostate sulla voce 1 e spostarle anch'esse.



Tutte le note nelle giuste voci.

Le voci sono giuste ora, come si può vedere dalle direzioni dei gambi. Tuttavia, c'è ancora del lavoro da fare sulle posizioni grafiche delle note (vedere [“Spostamento grafico delle note”](#) a pag. 125) e l'aspetto visivo di gambi e tratti d'unione per alcune note (vedere [“Regolazione manuale dei tratti d'unione”](#) a pag. 123). Una volta eseguite queste regolazioni, lo spartito sarà così:



Dopo le regolazioni grafiche.

## Voci polifoniche automatiche – Unisci Tutti i Righi

Se sono già state create alcune tracce che appaiono e suonano come devono, e si desidera combinarle in una traccia con voci polifoniche, il menu Partiture ha una funzione particolare che lo fa:

1. Aprire le tracce (fino a quattro) nell'Editor delle Partiture.
2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Unisci Tutti i Righi” dal submenu Funzioni.

E' creata una nuova traccia che appare nello spartito. La traccia ha le voci polifoniche attive, e le quattro tracce originali sono assegnate ciascuna ad una voce (sono usate le voci 1, 2, 5 e 6).



Inoltre, sono copiati tutti i simboli non-vincolati che appartengono al pentagramma il quale diventa la prima voce polifonica nel pentagramma combinato. Essi hanno le stesse posizioni di quelle dei simboli originali.

- ⚠ Quando in seguito si riproduce la musica, si devono silenziare le quattro tracce originali, altrimenti si hanno note doppie.

## Convertire le voci in tracce – Estrai Voci

Questa funzione è l'opposto di “Unisci Tutti i Righi” – estrae le voci polifoniche da una traccia esistente e crea nuove tracce, una per ogni voce:

1. Aprire una traccia che contiene da 2 a 8 voci polifoniche nell'Editor delle Partiture.
2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Estrai Voci” dal submenu Funzioni.

Si crea una serie di nuove tracce, le quali sono aggiunte al display dell'Editor delle Partiture. Ogni traccia contiene la musica di una voce polifonica. Se nella traccia originale c'erano simboli non-vincolati, ogni nuova traccia avrà una copia di questi simboli.



- ⚠ Quando in seguito si riproduce la musica, bisogna silenziare la traccia originale (quella con le voci polifoniche), altrimenti si hanno note doppie.

**10**

**Impostazioni pentagramma**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come eseguire le impostazioni del pentagramma.
- Come lavorare con i preset Rigo.

## Impostazioni del pentagramma

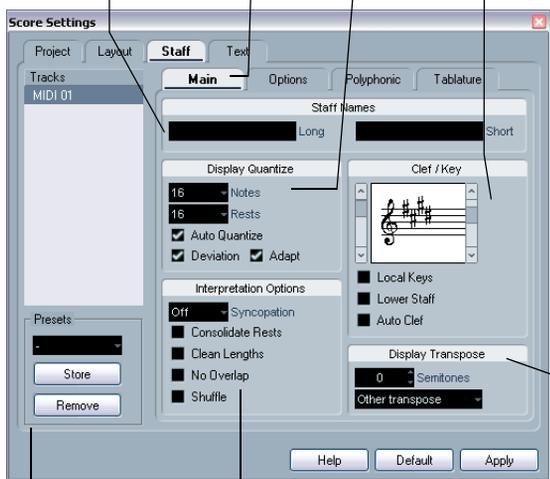
Ciò che segue è un ripasso di tutte le impostazioni pentagramma, oltre ad informazioni più dettagliate su quelle già descritte e riferimenti ad altre parti del manuale per altre opzioni.

La pagina Rigo ha quattro pagina – qui è selezionata quella Principale.

Qui si inserisce il nome del pentagramma. In genere, il nome lungo è all'inizio dello spartito, mentre il nome corto appare nei sistemi rimanenti.

Qui si configura la quantizzazione visiva (spaziatura visualizzata e durata delle note).

Qui si selezionano tonalità e chiavi.



Questa sezione presenta impostazioni aggiuntive su come sono visualizzate le note.

Qui si specifica il trasporto visivo per strumenti non scritti in tonalità da concerto.

Usare questa sezione per selezionare e applicare i preset, o trasformare le impostazioni correnti in un preset.

## Eseguire le impostazioni

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo.
2. Con la pagina aperta, attivare il rigo desiderato. Cliccare ovunque in un rigo per attivarlo, oppure usare i tasti freccia su/giù per passare da un rigo all'altro.
3. Selezionare la pagina desiderata ed eseguire le impostazioni necessarie.

Le impostazioni per i pentagrammi normali sono nelle pagine Principale e Opzioni; la pagina Polifonico presenta le impostazioni per i sistemi separati e le voci polifoniche, mentre la pagina Tab permette di configurare le tablature.

4. Una volta eseguite le impostazioni desiderate, cliccare **Applica**.

Le impostazioni sono applicate al pentagramma.

⇒ Se nella finestra **Preferenze** (pagina **Partiture–Editing**) è attiva l'opzione "Applica chiude le finestre delle Proprietà", cliccando **Applica** si chiude anche la finestra di dialogo.

5. Selezionare un altro pentagramma, eseguire le impostazioni per esso e cliccare **Applica**. Ripetere questa operazione fino a quando tutti i pentagrammi hanno le giuste impostazioni.

6. Se si vuole chiudere la finestra di dialogo, cliccare sul suo pulsante di chiusura, come al solito.

⚠ Le impostazioni pentagramma si possono salvare nei preset traccia. Per maggiori informazioni, vedere il capitolo "Preset Traccia" nel Manuale Operativo di Nuendo.

## Preset Rigo

Per eseguire le impostazioni dello spartito serve tempo. I preset Rigo permettono di utilizzare ancora queste impostazioni ogni volta che si lavora su un pentagramma simile. Un preset Rigo contiene tutte le impostazioni presenti nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo, tranne la tonalità.

- Per salvare le impostazioni correnti (comprese quelle nella pagina Opzioni, vedere in seguito) cliccare sul pulsante Salva nella sezione Preset della pagina Rigo. Inserire un nome per il preset nella finestra di dialogo nome che appare cliccando OK. A questo punto, il preset è disponibile nel menu a tendina Presets (in tutti i progetti).



- Per caricare un preset, selezionarlo dal menu a tendina Preset.

Si noti che questa operazione carica le impostazioni del preset nella finestra di dialogo – per applicarle a un pentagramma si deve cliccare sul pulsante Applica, come sempre. I preset Rigo si possono applicare anche direttamente nello spartito – vedere in seguito.

- Per rimuovere un preset, selezionarlo dal menu a tendina e cliccare sul pulsante Elimina.

## Applicare un preset direttamente nello spartito

Clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del rigo; si apre un menu contestuale che elenca tutti i preset disponibili. Selezionarne uno da applicare al pentagramma.

## Come sono salvati i preset

I preset Rigo sono salvati in singoli file nella cartella Presets–Staff Presets all'interno della cartella programma di Nuendo. I preset sono disponibili alla selezione in qualsiasi progetto si crea o edita.

## Nomi del pentagramma



Questi campi permettono di specificare un nome lungo ed uno corto per il pentagramma. Il nome lungo appare nel primissimo sistema del pentagramma nello spartito (all'inizio del progetto), mentre il nome corto appare sui rimanenti sistemi.

- Se i nomi debbano essere mostrati si definisce nella pagina Impostazioni Partitura–Layout (vedere [“Nomi del pentagramma”](#) a pag. 109).

Qui si può anche decidere di usare i nomi delle tracce MIDI editate.

- Se si vuole vedere solo il nome lungo (cioè non si desidera vedere un nome per ogni sistema nello spartito), basta cancellare il nome corto.

- Se nella sezione “Nomi Rigo” della pagina Impostazioni Partitura–Progetto è attiva l'opzione “Mostra Nomi Rigo Lunghi su nuove Pagine”, il nome lungo appare all'inizio di ogni nuova pagina.

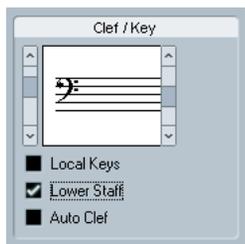
- E' anche possibile specificare due sotto-nomi separati facendo doppio-clic sul nome del pentagramma e inserendoli nei campi testo superiore e inferiore nella finestra di dialogo che compare.

Si noti che questi verranno visualizzati correttamente solo se si è in Modo Pagina e se l'opzione Mostra nomi rigo da Sinistra è attivata nella sottopagina Stile di Notazione (categoria Nomi Rigo della pagina Impostazioni Partitura-Progetto).



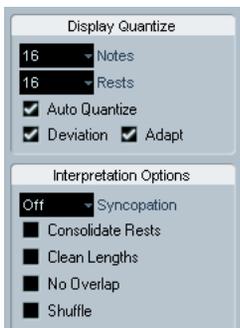
Finestra Nome Rigo

## Tonalità e chiave



Le impostazioni principali Tonalità e Chiave sono descritte nei dettagli al paragrafo [“Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo”](#) a pag. 67. C'è anche un box di spunta Rigo Inferiore che si usa solo in combinazione con i pentagrammi separati (piano) e le voci polifoniche (vedere [“In un sistema separato \(split system\)”](#) a pag. 70).

## Mostra Quantizzazione e opzioni Interpretazione



Queste due sezioni della finestra di dialogo presentano le impostazioni utilizzate per determinare come sono interpretate le note. Sebbene queste impostazioni siano più critiche per rendere il più leggibile possibile la musica MIDI registrata, è importante anche impostarle correttamente quando si inseriscono le note con il mouse. Ecco un breve sommario delle impostazioni (per ulteriori dettagli, vedere [“Mostra quantizzazione”](#) a pag. 77).

## Valori Mostra Quantizzazione Note e Pause

- In genere, il valore mostra quantizzazione Note deve essere uguale a (o inferiore) alla più piccola posizione nota che si vuole vedere nello spartito.
- Il valore mostra quantizzazione Pause deve essere uguale a (o inferiore) al più piccolo valore nota (durata) di una singola nota che si vuole vedere collocata su un quarto.
- Se nello spartito ci sono solo terzine (o prevalentemente terzine), selezionare una delle opzioni Terzina.

## Quantizzazione Automatica

- Se nel progetto non ci sono terzine (o contiene solo terzine), disattivare questa opzione.
- Se il progetto è un mix di terzine e note regolari, attivare questa opzione (vedere [“Se la musica ha sia note regolari che terzine”](#) a pag. 77).

## Opzioni Interpretazione

Opzione	Descrizione
Sincope	Attivarla quando Nuendo inserisce più legature su note che attraversano i beat e stanghette misura di quelle desiderate. Vedere <a href="#">“Sincope”</a> a pag. 77.
Consolida Pause	Attivarla per unire due pause in una pausa unica (per esempio, un pausa da 1/8 ed una da 1/16 indicata da una pausa da 1/8 col punto). Vedere <a href="#">“Consolida Pause”</a> a pag. 78.
Riordina Durate	Attivarla quando Nuendo tende ad interpretare le note più corte di quanto previsto. Vedere <a href="#">“Riordina Durate”</a> a pag. 78.
No Sovrap.	Attivarla quando le note iniziano alla stessa posizione, ma avendo durate diverse generano più legature di quelle desiderate. Vedere <a href="#">“No Sovrap.”</a> a pag. 78.
Shuffle	Attivarla quando si suona un beat in shuffle feel e si vuole vederlo in note regolari straight (senza terzine). Per i dettagli, vedere <a href="#">“Shuffle”</a> a pag. 79.

## Mostra trasposizione

Si usa quando si preparano le parti per strumenti non scritti alla tonalità di concerto vera e propria. Per esempio, se si vuole far suonare la nota C3 ad un sax alto, si deve scriverla A3 – nove semitoni in più. Fortunatamente, la funzione mostra trasposizione si occupa di farlo:

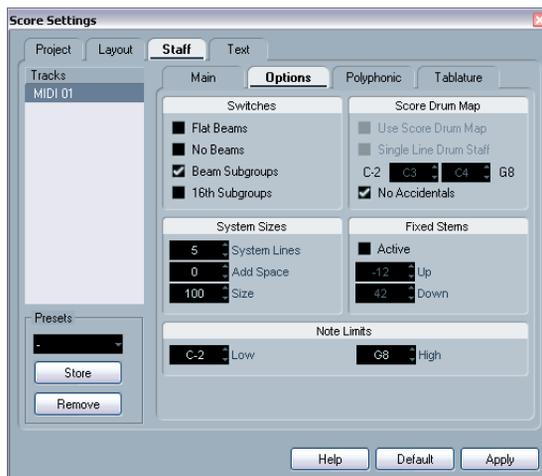
- Selezionare lo strumento per il quale scrivere la partitura dal menu a tendina.
- Se il menu a tendina non elenca lo strumento desiderato, si può stabilire il trasporto d'intonazione desiderato nel campo valore Semitoni.

⇒ Il valore mostra trasposizione non influenza la riproduzione o l'altezza reale delle note – cambia solo il modo in cui sono visualizzate e stampate.

E' possibile anche inserire modifiche mostra trasposizione ovunque nello spartito, inserendo un simbolo di cambio tonalità e usando il valore Trasposizione nella finestra di dialogo Cambia Tonalità/Chiave (vedere ["Mostra Trasposizione nella finestra Modifica Tonalità"](#) a pag. 72).

- Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina "Simboli Accordi"), disattivare l'opzione "Usa Mostra Trasposizione" per evitare che i simboli accordo siano influenzati dal valore mostra trasposizione (vedere ["Simboli accordo"](#) a pag. 156).
- E' possibile disabilitare mostra trasposizione facendo clic sul pulsante Disabilità Mostra Trasposizione nella toolbar dell'Editor delle Partiture.

## Pagina Opzioni



Cliccando nella pagina Opzioni della finestra si apre un'altra pagina con impostazioni aggiuntive (che si possono inserire in un preset Rigo, come le altre impostazioni). Eccone una breve descrizione con i riferimenti a spiegazioni più dettagliate.

## Selettori

Opzione	Descrizione
Tratti di Unione Diritti	Attivarla quando si vuole che i tratti d'unione sulle note siano piani (invece che inclinati). Vedere <a href="#">"Aspetto dei tratti d'unione e impostazioni d'inclinazione"</a> a pag. 123.
Senza Tratti di Unione	Attivarla quando nello spartito non si vuole avere alcun tratto d'unione (per le partiture vocali, ad esempio). Vedere <a href="#">"Attivare/disattivare i tratti d'unione"</a> a pag. 119.
Lega Sottogruppi	Attivarla quando si vuole che le note da 1/16 visualizzate sotto un tratto d'unione siano divise in due gruppi di note da 1/8. Vedere <a href="#">"Gestire i tratti d'unione"</a> a pag. 119.
Sottogruppi in 1/16	Usarla per avere anche sotto-gruppi più piccoli di note da 1/16. Non ha effetto se non è attiva l'opzione Lega Sottogruppi.

## Dimensioni di Sistema

Questa sezione consente di stabilire il numero di rigi di sistema e controllare la spaziatura tra i rigi:

Opzione	Descrizione
Linee di Sistema	Numero di rigi in un sistema. Per una normale partitura impostarlo a 5.
Aggiungi Spazio	Permette di aumentare o diminuire la spaziatura tra i rigi in un sistema.
Formato	Consente di impostare una dimensione dei sistemi, in percentuale (valore di default 100%). In realtà, questo parametro scala lo spartito in verticale.

Per un esempio di come usare queste opzioni con la tablatura, vedere ["Creare le tablature a mano"](#) a pag. 194.

## Partitura Drum Map

Queste impostazioni sono descritte tutte nel capitolo ["Partiture di batteria"](#) a pag. 188.

## Dimensioni Gambi Fisse

Attivando questo box di spunta, i gambi di tutte le note finiscono alle stesse posizioni verticali. Questa funzione è spesso usata per le partiture di batteria (vedere ["Impostare un rigo per una partitura di batteria"](#) a pag. 191).



Pattern di batteria con l'opzione Dimensioni Gambi Fisse attiva.

I parametri Su e Giù la posizione (rispetto alla cima del pentagramma) usata per i gambi rivolti in alto e in basso. Il display grafico aiuta a trovare le giuste impostazioni.

## Limiti Nota

Usare i campi Su e Giù per specificare un intervallo di note. Nel pentagramma attivo, tutte le note fuori da questo intervallo appaiono in colore diverso. Scrivendo uno spartito per uno strumento specifico, è facile quindi trovare le note fuori dall'estensione dello strumento.

⇒ Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione "Nascondi Note oltre limiti", tutte le note fuori dall'intervallo Limiti Nota sono nascoste.

## Pagine Polifonico e Tab

Sono descritte nei capitoli ["Voci polifoniche"](#) a pag. 98 e ["Creare tablature"](#) a pag. 192. Per ora, si noti solo che la pagina Polifonico ha il menu a tendina Impostazioni Rigo che determina se il pentagramma deve essere un sistema singolo, separato (piano) o usare voci polifoniche.



## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come controllare la direzione dei gambi.
- Come controllare i tratti d'unione e crearne di incrociati.
- Come eseguire precise regolazioni sull'aspetto delle note.
- Come eseguire spostamenti grafici delle note.
- Come creare ornamenti
- Come creare duine.

## Premessa: gambi nota

La direzione dei gambi dipende da cinque cose:

- Come sono unite le note dai tratti d'unione.
- Tutte le modifiche manuali dei tratti d'unione.
- Funzione Inverti i Gambi.
- Come è impostata l'informazione nota di ogni nota.
- Come è configurata la pagina Polifonico nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo (se si usano voci polifoniche).

Inoltre, c'è una priorità delle operazioni elencate in precedenza; se è stata regolata a mano l'inclinazione dei tratti d'unione (vedere in seguito), non importa se prima sono stati invertiti i gambi (funzione Inverti i Gambi) o come le note sono state configurate. Se sono stati invertiti i gambi, non importa come sono state configurate note e voci, ecc.

⚠ Se è modificata la lunghezza del gambo di una nota e poi lo si inverte, esso assume la lunghezza di default.

⚠ Se nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo (pagina Opzioni, vedere ["Dimensioni Gambi Fisse"](#) a pag. 112) è attiva l'opzione "Dimensioni Gambi Fisse", molte impostazioni automatiche di lunghezza gambo sono ignorate (si può però modificare lunghezza e direzione gambo di note singole).

## Impostare la direzione del gambo

### Nelle voci polifoniche

Impostazioni del gambo voce

	Properties			Rests				Stems
	Num	On	Chan	Cue	Show	Center	Reduce	Up/Dwn
1	✓	1	✓	✓	✓			Up
2	✓	2	✓	✓	✓	✓		Down
3	✓	5						Up
4		Off						Down

Nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo (pagina Polifonico), la direzione del gambo si stabilisce separatamente per ogni voce.

E' l'impostazione gambo a priorità inferiore. Vale solo se non sono state eseguite altre impostazioni specifiche.

### Inverti i Gambi

#### Invertire il gambo di una o più note

1. Selezionare la nota(e).

2. Cliccare sull'icona Flip nella toolbar estesa.

Sono invertiti tutti i gambi della selezione. Quelli diretti in alto ora puntano in basso, e viceversa.



Icona Flip

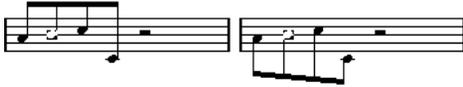
▪ Si può anche assegnare un tasto di comando rapido.

Nella finestra di dialogo Comandi Via Tastiera del menu File, il comando si chiama "Flip" e si trova nella categoria Funzioni Notazione.

▪ Si può anche eseguire un clic-destro su una nota o una selezione di note e scegliere l'opzione Flip dal menu contestuale.

## Invertire i gambi di note unite da un tratto d'unione

1. Selezionare una delle note nel gruppo.
2. Eseguire l'opzione Flip, come descritto in precedenza. L'intero gruppo è invertito.



Prima e dopo l'inversione. Non importa quale nota è selezionata: è invertito l'intero gruppo.

- ⚠ Non funziona se è stata regolata l'inclinazione del tratto d'unione trascinando il mouse. Se è stato fatto, prima si deve resettare il tratto d'unione, come descritto al paragrafo ["Lunghezza gambo"](#) a pag. 116.

## Direzione indipendente del gambo in un tratto d'unione

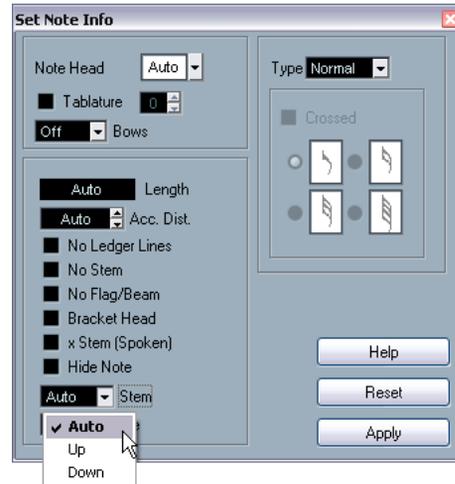
Per fare in modo che i gambi attaccati allo stesso tratto d'unione vedano in direzioni diverse, si devono trascinare i punti d'inizio e fine del tratto d'unione, come descritto al paragrafo ["Regolazione manuale dei tratti d'unione"](#) a pag. 123. Questa funzione è disponibile solo in Modo Pagina.



Direzione gambo indipendente in un tratto d'unione.

## Direzione del gambo nella finestra di dialogo Imposta Info Nota

La finestra Imposta Info Nota si apre con un doppio-clic sulla testa di una nota, come descritto in seguito. Nell'angolo in basso a sinistra c'è un menu a tendina per impostare la direzione del gambo.



Finestra di dialogo Imposta Info Nota con il menu a tendina Stem.

- Impostare questo menu in Up o Down è come usare l'opzione Inverti i Gambi (vedere ["Inverti i Gambi"](#) a pag. 114).
- Impostando questo menu in Auto, Nuendo imposta automaticamente la direzione del gambo.

# Lunghezza gambo

## Regolare la lunghezza gambo (Modo Pagina)

1. Cliccare all'estremità del gambo in modo che appaia una maniglia.



Maniglia gambo selezionata.

2. Per cambiare la lunghezza di più gambi in una volta, tenere premuto [Shift] e selezionare i gambi desiderati.
3. Trascinare in alto o in basso la maniglia gambo (in uno dei gambi selezionati).

Tutti i gambi selezionati sono allungati o accorciati della stessa quantità.

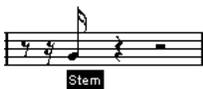
## Resettare lunghezza gambo e inclinazione del tratto d'unione

1. Assicurarsi che sia visibile la barra di filtro visiva (altrimenti, cliccare sul pulsante Mostra Vista Filtro nella toolbar). Per maggiori informazioni sulla barra di filtro visiva, vedere "Mostrare e nascondere elementi "invisibili"" a pag. 66.

2. Assicurarsi che sulla barra di filtro sia attivo il box di spunta Gambi/Tratti.

A questo punto, sotto le note i cui tratti d'unione sono stati modificati o l'inclinazione del tratto d'unione regolata manualmente, appare la scritta "Tema".

3. Cliccare sulla scritta "Tema" per selezionarla.
4. Premere [Backspace] o [Canc] per rimuoverla.



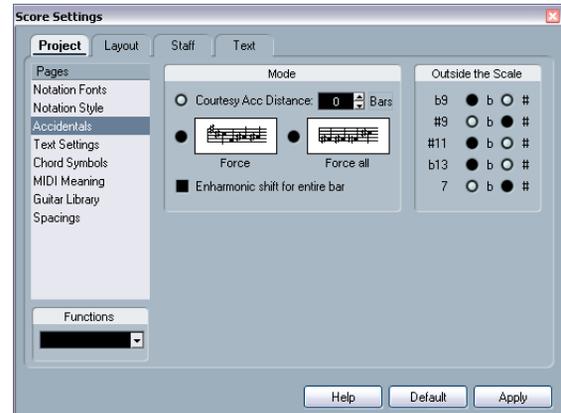
Prima e dopo aver cancellato l'oggetto "Tema".

# Alterazioni e Trasposizione Enarmonica

## Impostazioni generali

Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Alterazioni), ci sono varie opzioni sulla visualizzazione delle alterazioni nello spartito. Una volta impostate, esse valgono per tutte le tracce del progetto:

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Progetto e selezionare la sotto-pagina Alterazioni dall'elenco a sinistra.



Sotto-pagina Alterazioni della pagina Impostazioni Partitura-Progetto.

A questo punto si può usare una delle seguenti possibilità:

- Attivare l'opzione Dist. Alteraz. Cortesia ed inserire un valore nei campi delle misure.

Questa determina dopo quante misure devono essere mostrate le alterazioni di cortesia. Se si imposta questa opzione su 0, le note al di fuori della scala hanno l'alterazione e non sono mostrate alterazioni di cortesia.

- Attivare una delle seguenti opzioni principali cliccando sui grafici:

Opzione	Descrizione
Forza	Come Normale, le alterazioni si ripetono, anche all'interno della stessa misura.
Forza Tutti	Ogni singola nota nello spartito prende un'alterazione.

2. Con i pulsanti circolari a destra, si stabilisce come sono visualizzati cinque degli intervalli più comuni fuori dalla scala (se con diesis o bemolle).

⚠ Attivando l'opzione "Alterazioni per ogni Nota" nella sotto-pagina Stili di Notazione della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (categoria "H.W. Henze Style"), tutte le note appaiono alterate (anche le note legate).

## Trasposizione Enarmonica

Se una o più note non appaiono con le alterazioni desiderate, si può applicare una trasposizione enarmonica.

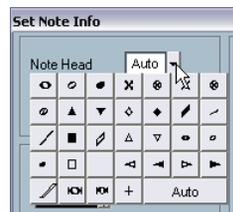
1. Selezionare le note da modificare.
2. Cliccare sull'opzione desiderata nella toolbar estesa.

Opzione	Descrizione
	Usare questi pulsanti per applicare un normale spostamento enarmonico (scegliere un'opzione).
	
	Usare questo pulsante per disattivare lo spostamento enarmonico della nota(e).
	Usare questo pulsante per nascondere completamente l'alterazione.
	Questo pulsante crea una alterazione d'aiuto solo per la nota(e) selezionata. Per maggiori informazioni, vedere l'opzione globale Aiuto (sotto-pagina Impostazioni Partitura-Progetto-Alterazioni) descritta in precedenza.
	Usare questo pulsante per racchiudere l'alterazione in parentesi. Per togliere le parentesi, selezionare "off".

3. Se lo spostamento enarmonico deve essere ripetuto nell'intera misura, attivare l'opzione Trasposizione enarmonica per l'intera battuta nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto, sotto-pagina Alterazioni.

## Cambiare la forma della testa nota

1. Selezionare le note alle quali cambiare la forma della testa.  
Assicurarsi che non siano selezionati i gambi, ma solo le teste della nota.
2. Aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota.  
Per farlo, doppio-clic su una delle note, cliccare sul pulsante "i" nella toolbar estesa, oppure clic-destro su una testa nota e selezionare "Proprietà" dal menu contestuale.
3. Scorrere il menu a tendina "Testa" nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo.  
Il menu a tendina presenta tutte le forme testa disponibili ed un'opzione "Auto", la quale seleziona la normale forma di default della testa nota.



Menu Testa.

4. Selezionare una delle teste nota.
5. Cliccare Applica.  
Le impostazioni sono applicate alla nota(e) selezionata.
6. Se si desidera, selezionare altre note ed eseguire impostazioni per esse.  
Al termine, chiudere la finestra cliccando sul suo pulsante di chiusura.

## Altri dettagli nota

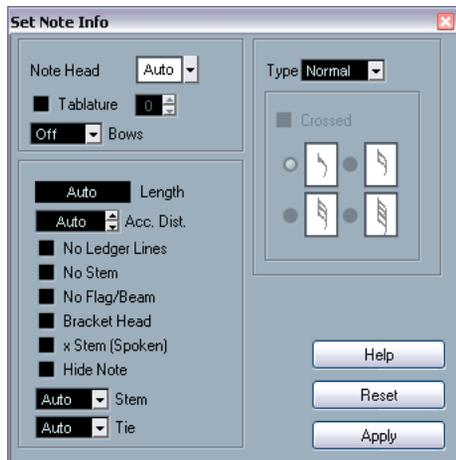
Ogni nota ha una serie di impostazioni nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.

- Per aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota, doppio-clic su una nota, selezionare una testa nota e cliccare sul pulsante "i" nella toolbar estesa, oppure clic-destro su una testa nota e selezionare "Proprietà" dal menu contestuale.



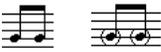
- Se la finestra di dialogo Imposta Info Nota è già aperta, basta selezionare le note desiderate, regolare le impostazioni nella finestra e cliccare Applica.

Le impostazioni sono applicate a tutte le note correnti selezionate.



La finestra Imposta Info Nota presenta le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Testa	Si usa per scegliere forme personalizzate della testa nota. Vedere <a href="#">"Cambiare la forma della testa nota"</a> a pag. 117).
Tab on/off e numeri	Si usa per creare o editare tablature (vedere <a href="#">"Creare tablature"</a> a pag. 192). Si può usare su singole note o insieme alla funzione di tablatura automatica.
Menu a tendina Archi	Si usa per inserire l'articolazione archetto su/archetto giù. Se è "Off", i simboli archetto non appaiono per le note selezionate.
	
	Archetto su e giù.
Lunghezza di Visualizzazione	Consente di cambiare la durata visiva delle note, senza influenzarne la riproduzione. Si noti che sono applicate le impostazioni mostra quantizzazione (vedere <a href="#">"Valori Mostra Quantizzazione Note e Pause"</a> a pag. 110). Per resettare questo valore ad "Auto" (in modo che tutte le note appaiano alla loro durata reale), scorrere indietro il valore fino a zero.
Distanza Alterazioni	Usarla per specificare la distanza (orizzontale) tra l'alterazione e la nota. Più alto è il numero, maggiore è la distanza.
Senza Linee Guida	Disattiva le linee guida per le note acute o gravi.
	
	Con e senza linee guida.

Opzione	Descrizione
Note senza Gambo	Nasconde completamente il gambo della nota.
No Flag/Tratti d'Unione	Attivarlo per nascondere i flag o i tratti d'unione della nota(e) selezionata.
Quadra Accollatura	Se attiva, le note appaiono in parentesi:
	
	Opzione Quadra Accollatura off e on.
Gambo X (parlato)	Attivandola per una nota, quest'ultima appare con una x sul gambo. In genere, si usa per indicare un parlato.
	
Nascondi Nota	Inserendo la spunta in questo box, si nasconde la nota(e) selezionata.
Menu a tendina Tema	Determina la direzione del gambo (vedere <a href="#">"Inverti i Gambi"</a> a pag. 114).
Menu a tendina Legatura	Determina la direzione delle legature. Impostandola in "Auto" (default), Nuendo sceglie una direzione della legatura in base alla direzione del gambo nelle note legate.
Menu a tendina Tipo	Determina il tipo di nota. Ci sono quattro opzioni: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Normale: Aspetto normale delle note.</li> <li>– Ornamento: le note appaiono come note d'ornamento. Per i dettagli, vedere <a href="#">"Ornamenti"</a> a pag. 126.</li> <li>– Prova: le note appaiono come note ausiliarie (cue), cioè note più piccole, spesso usate come note guida o linee melodiche opzionali (vedere <a href="#">"Note ausiliarie"</a> a pag. 126).</li> <li>– Simboli Grafici: sono note speciali, utili per la notazione di chitarra, ad esempio (pull-off) e i trilli (come note d'aiuto, che indicano su quali note eseguire il trillo). In entrambi i casi, potrebbe essere utile l'opzione "Note senza Gambo".</li> </ul> Le note graphic non sono incluse nel taglio automatico (vedere <a href="#">"Strumento Taglia Note"</a> a pag. 124). Esse sono collocate dopo la nota(e) alla quale appartengono (al contrario degli ornamenti).
Incrociato	Attivarla per fare in modo che il gambo sia attraversato da una linea obliqua, ad indicare che la nota è un ornamento.
Opzione Ornamento	Queste opzioni sono disponibili quando nel menu a tendina Tipo è selezionata l'opzione Ornamento (vedere <a href="#">"Ornamenti"</a> a pag. 126).

## Colorare le note

I colori alle note si assegnano usando il menu a tendina Colore nella toolbar.

1. Selezionare le note da colorare, cliccare nel campo Selettore Schema Colori a destra nella toolbar e scegliere un colore dal menu a tendina.

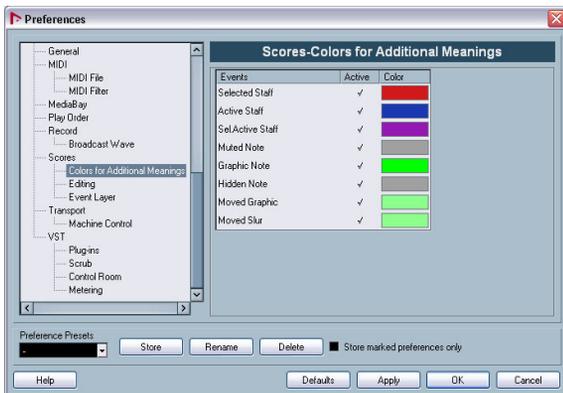
Sono colorate solo le teste delle note. Si noti che il colore appare solo quando alle note è tolta la selezione.

2. All'estrema destra, nella toolbar dell'Editor delle Partiture, c'è il pulsante Nascondi Colori.

Se sono state colorate alcune o tutte le note nello spartito, questo pulsante permette di passare dalle note colorate e quelle non colorate. E' utile per trovare le note selezionate tra altre note colorate.

Nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture- Colori per altre applicazioni) è possibile specificare diversi colori per gli elementi della partitura, ad indicare che in qualche modo sono speciali. Ad esempio è possibile scegliere un colore per un simbolo grafico o per una legatura spostati. Questi oggetti vengono colorati di conseguenza quando vengono spostati dalle loro posizioni di default (vedere ["Spostare i simboli nota"](#) a pag. 145).

1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze (Partiture-Usa Colori per altre applicazioni).



2. Fare clic nella colonna Attivare per attivare questa funzione per l'elemento rispettivo.

3. Fare clic nel campo dei colori a destra per specificare il colore desiderato.

⇒ I colori appaiono nello spartito stampato.

Stampando uno spartito a colori, si ottengono i colori selezionati per le note. Usando una stampante in bianco e nero, le note appaiono in nero (note alle quali non è stato assegnato un colore) e in varie sfumature di grigio (in base alla brillantezza/opacità del colore usato).

## Copiare le impostazioni tra le note

Se nella finestra di dialogo Imposta Info Nota sono state eseguite varie impostazioni per una nota che si desidera usare anche per altre note, procedere come segue:

1. Configurare a piacere la prima nota.

Ciò comprende le impostazioni nella finestra Imposta Info Nota, ma anche tutti i simboli relativi alla nota (accenti, staccato, articolazione, ecc. – vedere ["Lavorare con i simboli"](#) a pag. 129).

2. Selezionare la nota nello spartito e scegliere "Copia" dal menu Edit.

3. Selezionare le note sulle quali si vogliono copiare gli attributi.

4. Clic-destro sulle note nelle quali copiare gli attributi e selezionare "Incolla Attributi Nota" dal menu contestuale.

Le note selezionante prendono gli attributi della prima nota copiata, ma le rispettive altezze e i valori nota restano intatti.

## Gestire i tratti d'unione

### Attivare/disattivare i tratti d'unione

I tratti d'unione si abilitano/disabilitano in modo indipendente per ogni pentagramma.

1. Cliccare nella pagina Opzioni.

2. Per disattivare i tratti d'unione, attivare l'opzione Senza Tratti di Unione e cliccare Applica.

Anche se per il pentagramma i tratti d'unione sono disattivati è possibile unire alcune note con i tratti d'unione, come descritto in seguito.

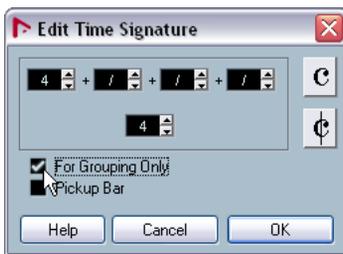
### Gruppi di note

Quando sono abilitati i tratti d'unione, Nuendo unisce automaticamente le note in gruppi con i tratti d'unione. Ci sono però molti modi per stabilire come vanno raggruppate le note.

## Con la finestra di dialogo Cambia Tempo Rigo

L'indicazione tempo dello spartito, naturalmente influenza il modo in cui sono raggruppate le note. Tuttavia, ciò si può controllare creando un'indicazione tempo composta, da usare solo per il raggruppamento delle note:

1. Aprire la finestra Cambia Tempo Rigo con un doppio clic sul simbolo indicazione tempo del pentagramma.
2. Impostare il numeratore con il valore gruppo desiderato. Per esempio, se si vogliono unire le note da 1/8 in due gruppi da tre e uno da due, inserire il valore 3+3+2.
3. Impostare il denominatore (se necessario).
4. Attivare l'opzione "Solo per i Gruppi".



Finestra Cambia Tempo Rigo con l'opzione "Solo per i Gruppi" attiva.

5. Cliccare OK

⚠ Si noti che l'opzione "Solo per i Gruppi" influenza solo il modo in cui è diviso il numeratore. Qualsiasi modifica eseguita sulla "somma" del numero nel numeratore o denominatore cambia l'indicazione tempo vero e proprio nel progetto. Se serve un gruppo che non può essere inserito nell'indicazione tempo corrente, bisogna raggruppare le note a mano (vedere in seguito).

### Gruppo regolare di una serie di note da 1/8 o inferiori

Se il gruppo assegnato da Nuendo non è quello desiderato, si può unire una selezione di note da 1/8 (o più piccole) con un tratto d'unione:

1. Selezionare almeno due note, sulle quali deve iniziare e finire il tratto d'unione.

Se si desidera, è possibile selezionare anche note comprese tra queste due, non importa.

2. Cliccare sull'icona Raggruppa Note nella toolbar estesa, oppure clic-destro su una delle note da raggruppare e selezionare "Beam" dal submenu "Gruppo/Rimuovi Gruppo" del menu contestuale.



Icona Raggruppa Note.



Prima e dopo il raggruppamento.

- Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

### Gruppo di note da 1/4 o superiori in un tratto d'unione ("Brillenbass")

La funzione gruppo si può usare anche per note che non sono unite da tratti d'unione (note da 1/4, 1/2, ecc.). Il risultato sono i simboli "Brillenbass", usati comunemente per indicare pattern d'accompagnamento ripetuti, ecc.



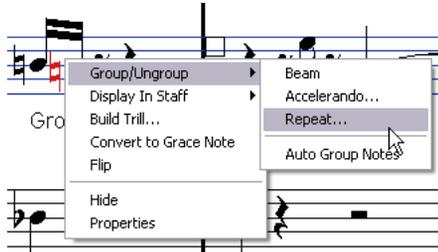
- Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

### Gruppo di note Ripetizioni

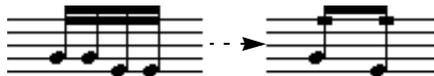
Per vedere le ripetizioni delle note in gruppo, procedere come segue:

1. Visualizzare la barra di filtro visiva nella finestra Partitura (cliccando sul pulsante "Mostra Vista Filtro" nella toolbar) ed assicurarsi che sia attivo il box di spunta "Gruppi". A questo punto, sotto tutti i gruppi creati appare la scritta "Gruppi".
2. Selezionare le note desiderate.

3. Clic-destro su una delle note e, dal submenu Group/Ungroup Note, selezionare "Ripeti...".  
Si apre una finestra di dialogo.



4. Usare i pulsanti circolari per selezionare il valore nota desiderato per le ripetizioni.



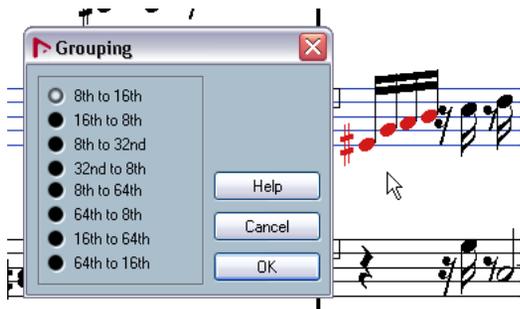
In questo esempio, la funzione "Ripeti" si usa per vedere due coppie di note da 1/16 in due note da 1/8 con "misure di ripetizione". Si noti che la seconda e quarta nota da 1/16 sono state solo nascoste – la riproduzione non è influenzata!

5. Cliccare OK per chiudere la finestra di dialogo.
  - Con un doppio-clic sulla scritta "Gruppi" si apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di regolare il valore nota dei simboli.

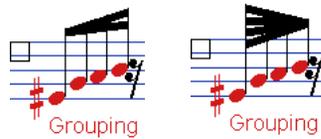
### Creare un accelerando/ritardando

Per creare un accelerando/ritardando:

1. Selezionare le note come descritto in precedenza e scegliere "Accelerando" dal submenu Group/Ungroup Note. Si apre una finestra di dialogo.



2. Usare i pulsanti circolari per selezionare la combinazione desiderata (cioè stabilire se si vuole un accelerando o un ritardando e specificare i valori nota desiderati) e cliccare OK per chiudere la finestra di dialogo.



Esempio di accelerando (a destra) e ritardando (a sinistra).

- Un doppio-clic sulla scritta Gruppi apre la finestra di dialogo Gruppi, che consente di scegliere un'altra combinazione.

### Finestra di dialogo Gruppi

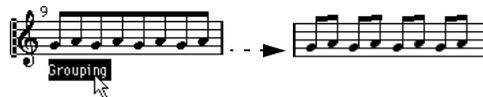
Come descritto in precedenza, la finestra di dialogo Gruppi si può aprire anche con un doppio-clic su una scritta Gruppi esistente nello spartito.

- Quale finestra Gruppi si apre dipende dall'opzione Gruppi usata per le note (vedere in precedenza).

### Rimuovere i gruppi

Se è stato formato un gruppo (come descritto in precedenza) e si vuole rimuoverlo, procedere come segue:

1. Visualizzare la barra di filtro visiva nella finestra Partitura (cliccando sul pulsante "Mostra Vista Filtro" nella toolbar) ed assicurarsi che sia attivo il box di spunta Gruppi. A questo punto, sotto tutti i gruppi creati appare la scritta "Gruppi".
2. Selezionare un gruppo, cliccando sulla rispettiva scritta "Gruppi".
3. Premere [Backspace] o [Canc].  
Il gruppo è rimosso.

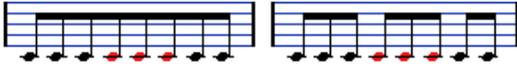


- Per rimuovere tutti i gruppi dallo spartito, tenere premuto [Shift] e doppio-clic sulla prima scritta "Gruppi". Si selezionano tutti i simboli Gruppi, quindi è possibile cancellarli tutti in una volta premendo [Backspace] o [Canc].

## Rimuovere una nota da un gruppo

Non c'è un comando "ungroup" dedicato, semplicemente perchè non serve. Volendo, un gruppo può essere costituito da una sola nota. In altre parole...

- Per rimuovere una nota alla fine di un gruppo, selezionarla e procedere come descritto in precedenza per un gruppo.
- Selezionando le note in mezzo ad un tratto d'unione e raggruppandole, si creano tre gruppi.



Prima e dopo il raggruppamento.

## Raggruppamento automatico

Nuendo può anche scorrere le note selezionate e creare automaticamente dei gruppi, ove lo ritiene opportuno. Procedere come segue:

1. Selezionare la note da verificare per l'auto-grouping. In genere, si selezionano tutte le note sulla traccia con il comando **Seleziona Tutti** del menu **Edit**.
2. Clic-destro su una delle note e selezionare "Raggruppa Note Automaticamente" dal menu contestuale. In 4/4, ad esempio, si ottengono due gruppi di note da 1/8 per misura, in 3/4 un gruppo per misura, ecc.



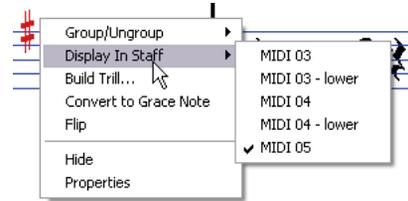
Prima e dopo il raggruppamento automatico in 4/4.

## Tratti d'unione attraverso il pentagramma

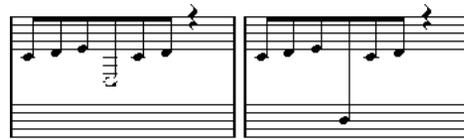
Per creare un tratto d'unione che si estende da un pentagramma all'altro, procedere come segue:

1. Configurare un sistema separato o di voci polifoniche, oppure aprire l'Editor delle Partiture con più di una traccia.
2. Configurare un tratto d'unione per le note (usando il comando **group**) e regolare le rispettive altezze in modo che siano giuste, anche se alcune delle note sono sul pentagramma sbagliato. Usare la linea **Info** per editare le altezze se sono molto alte o basse.
3. Selezionare la nota(e) che deve apparire sull'altro pentagramma.

4. Selezionare "Sposta al Rigo Selezionato" dal menu contestuale di una nota selezionata e scegliere un pentagramma dal submenu che appare.

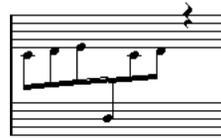


Le note si spostano graficamente sul sistema selezionato, ma conservano le rispettive altezze reali.



Prima e dopo aver spostato le note sul pentagramma inferiore.

5. Se necessario, regolare l'aspetto del tratto d'unione ("**Regolazione manuale dei tratti d'unione**" a [pag. 123](#)).

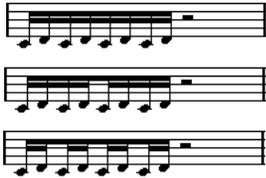


Tratti d'unione incrociati con il tratto d'unione al centro.

Come indica il nome dell'opzione, **Sposta al Rigo Selezionato** non sposta le note influenzate su un'altra traccia, ma le visualizza solo come se appartenessero all'altro pentagramma.

## Gestire i gruppi dei tratti d'unione

Per i gruppi uniti dai tratti d'unione ci sono due impostazioni: Lega Sottogruppi e Sottogruppi in 1/16, entrambe nella pagina Opzioni della pagina Impostazioni Partitura-Rigo. Se è attiva l'opzione Lega Sottogruppi, Nuendo visualizza i sotto-gruppi oltre quattro note da 1/16 in un tratto d'unione. Attivando anche l'opzione Sottogruppi in 1/16, i sotto-gruppi appaiono oltre solo due note da 1/16.



Lega Sottogruppi off, on e on con l'opzione Sottogruppi in 1/16 attiva.

## Aspetto dei tratti d'unione e impostazioni d'inclinazione

### Impostazioni globali



Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione - categoria Tratti d'Unione), ci sono le seguenti tre opzioni per l'aspetto dei tratti d'unione:

- Tratti d'Unione spessi.

Attivandola, i tratti d'unione sono linee grosse.

- Mostra Codette come Tratti d'Unione.

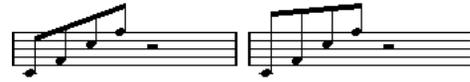
Attivandola, i tratti d'unione leggermente inclinati sono visualizzati piani.



Senza e con l'opzione "Mostra Codette come Tratti d'Unione".

- Tratti d'Unione inclinati leggermente.

Attivarla solo per avere tratti d'unione leggermente inclinati, sebbene ci sia una differenza d'altezza significativa tra le note.



Senza e con l'opzione Tratti d'Unione inclinati leggermente attiva.

⚠ Si noti che queste impostazioni sono applicate allo stesso modo in tutti i pentagrammi.

### Impostazioni pentagramma

Nella pagina Opzioni della pagina Impostazioni Partitura-Rigo, ci sono un paio d'impostazioni anche per i tratti d'unione:

Opzione	Descrizione
Tratti di Unione Diritti	Attivarla per non avere alcuna inclinazione del tratto d'unione, indipendentemente dalla differenza d'altezza delle note.
Senza Tratti di Unione	Attivarla se non si vuole avere alcun tratto d'unione.

## Regolazione manuale dei tratti d'unione

Per un controllo molto preciso è possibile regolare a mano l'inclinazione del tratto d'unione:

1. Raggruppare, invertire i gambi delle note e regolare le impostazioni descritte in precedenza fino a quando i tratti d'unione sono il più possibile come desiderato.

2. Cliccare sull'angolo tratto d'unione/gambo. Sull'angolo tratto d'unione/gambo appare una maniglia.



Maniglia del tratto d'unione.

3. Trascinare le maniglia in alto o in basso. L'inclinazione del tratto d'unione cambia.



Effetto ottenuto con il trascinamento di una maniglia.

⇒ Si può regolare la distanza tra le note e i rispettivi tratti d'unione senza cambiare l'inclinazione del tratto d'unione. Selezionare le due maniglie di un tratto d'unione (premendo [Shift] mentre si seleziona la seconda maniglia) e trascinare in alto o in basso una delle maniglie.

### Direzione mista nel pentagramma

Trascinando le maniglie del tratto d'unione si può collocare il tratto d'unione tra le teste delle note:



Collocare il tratto d'unione tra le note.

### Note legate

Talvolta, le note appaiono come due o più note legate tra loro. In genere, ci sono tre casi in cui ciò avviene:

- Quando una nota ha una durata "irregolare" che non può essere visualizzata senza unire tra loro due o più note con valori diversi.
- Quando una nota attraversa la stanghetta di una misura.
- Quando una nota attraversa "linea di gruppo" in una misura.

L'ultimo caso richiede una spiegazione: Nuendo utilizza un meccanismo di taglio che crea automaticamente note legate in base a durata e posizione delle note. Per esempio, una nota da 1/4 è tagliata in due e legata se incrocia un beat di una nota da 1/2, ed una nota da 1/8 è tagliata in due e legata se attraversa un beat di una nota da 1/4:



Questa nota da 1/4 è tagliata.      Questa nota da 1/8 è tagliata.

Tuttavia, ciò non è sempre quello che si vuole. ci sono tre modi per influenzare il meccanismo di taglio:

### Sincope

Se nella pagina Principale della pagina Impostazioni Partitura-Rigo è attiva l'opzione Sincope, Nuendo è meno incline a tagliare e legare le note. Per esempio, la nota al secondo quarto nella figura precedente non sarebbe stata tagliata se fosse stata attivata la funzione Sincope.

L'impostazione Sincope definita nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo influenza l'intera traccia, ma è possibile anche eseguire impostazioni Sincope per sezioni separate dello spartito, inserendo eventi mostra quantizzazione (vedere "Inserire modifiche mostra quantizzazione" a pag. 81).

### Modifiche indicazione tempo

Inserendo modifiche indicazione tempo, si può cambiare il modo in cui sono tagliate le note. E' come specificare come devono essere raggruppate le note unite dai tratti d'unione – vedere "Gruppi di note" a pag. 119.



Normale indicazione tempo in 4/4.

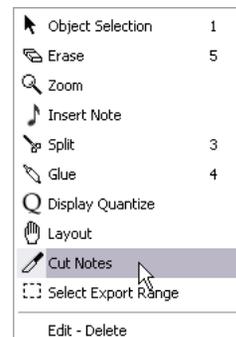


Indicazione tempo composto (3+2+3 note da 1/8).

### Strumento Taglia Note

Usando lo strumento Taglia Note, si può disabilitare il meccanismo di taglio automatico in una misura, ed inserire tagli manuali ad una determinata posizione nello spartito:

1. Selezionare lo strumento Taglia Note.

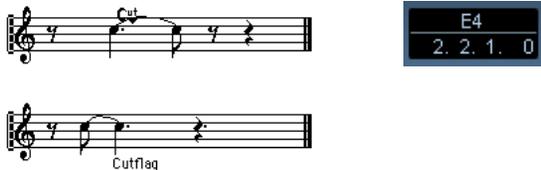


2. Impostare il menu a tendina quantizza ad un valore adeguato.

Come sempre, ciò determina dove si può cliccare con il mouse.

3. Cliccare nella misura contenente la nota(e) da tagliare a mano, alla posizione in cui la si vuole tagliare. Lavorando con voci polifoniche, prima selezionare la voce desiderata. Questa operazione inserisce un evento cutflag nella misura alla posizione di clic. In un pentagramma polifonico, tenendo premuto [Alt]/[Option] è inserito un evento cutflag in tutte le voci.

Nota da 1/2, collocata a 2.1.3. Di default è tagliata a 2.3.1 (a metà misura). Cliccando alla posizione 2.2.1 s'inserisce un evento cutflag.



Ne risulta che il normale meccanismo di taglio è disabilitato e la nota è tagliata alla posizione di clic.

Agli eventi cutflag si applicano le seguenti regole:

- Se una misura contiene un evento cutflag, il meccanismo di taglio automatico all'interno della misura è disabilitato.
- Tutte le note o pause che iniziano prima e finiscono dopo un evento cutflag sono tagliate alla posizione dell'evento.
- Per vedere eventi cutflag, assicurarsi che nella barra di filtro visivo sia attiva l'opzione "Cutflag".
- Per rimuovere un evento cutflag, cliccarci sopra di nuovo con lo strumento Taglia Note alla stessa posizione, oppure selezionarlo e premere [Backspace] o [Canc].

## Altre opzioni per note legate

### Direzione della legatura

Come descritto in precedenza, si può impostare a mano la direzione della legatura nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.

### Legature piatte

Se si preferisce vedere le legature in linee piatte invece che con le classiche "curve", attivare l'opzione "Legature Dritte" nella categoria "H.W. Henze Style" della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile Notazione).

## Spostamento grafico delle note

Ci sono casi nei quali l'ordine grafico delle note non è quello desiderato. In tal caso, è possibile spostare le note senza alterare in alcun modo lo spartito o la riproduzione. Ci sono due modi per farlo:

### Usando lo strumento Layout

1. Selezionare lo strumento Layout.



2. Cliccare sulla nota e trascinarla a destra o sinistra. Il movimento è limitato solo in orizzontale.



Prima e dopo aver cambiato l'ordine grafico delle note.

### Usando la tastiera del computer

E' possibile assegnare tasti di comando rapido al movimento grafico degli oggetti. Nella finestra di dialogo Comandi Via Tastiera del menu File, i comandi si trovano nella categoria Smussa e si chiamano Sinistra Grafica, Destra, Su, Giù (solo i comandi Sinistra Grafica e Destra si applicano alle note).

Una volta assegnati i tasti di comando rapido, si seleziona la nota(e) da spostare e si preme il tasto di comando ad essa assegnato per regolarne la posizione grafica.

## Note ausiliarie

Si possono creare note ausiliarie (cue note) usando le voci o convertendo singole note in note ausiliarie.

### Impostare una voce a mostrare note ausiliarie

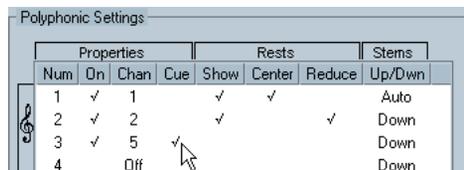
1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo e selezionare la pagina Polifonico.

Vedere il paragrafo “Configurare le voci” a pag. 100.

2. Cliccare nella colonna “Prova” della voce, in modo che appaia il segno di spunta.

3. Decidere come gestire le pause della voce.

Per esempio, si potrebbe lasciare attiva l'opzione “Pausa-Mostra” ed attivare l'opzione “Riduci”. Facendolo, si avranno pause in questa voce, ma non così tante come non attivandola. Nelle misure vuote, ad esempio, non ci sarà alcuna pausa.



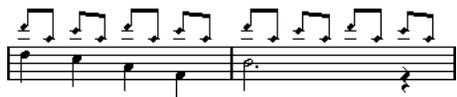
Polyphonic Settings							
Properties				Rests		Stems	
Num	On	Chan	Cue	Show	Center	Reduce	Up/Dwn
1	✓	1		✓	✓		Auto
2	✓	2		✓		✓	Down
3	✓	5	✓				Down
4		Off					Down

“Prova” attiva per la voce 3.

4. Chiudere la finestra di dialogo.

5. Spostare le note nella voce ausiliaria.

Le voci polifoniche sono descritte nei dettagli in “Voci polifoniche” a pag. 98.



Esempio di voce con nota ausiliaria.

### Un semplice esempio

Supponiamo di avere una parte di flauto e volere alcune note ausiliarie per essa.

1. Passare alle voci polifoniche ed attivare le voci 1 e 2.
2. Impostare la voce 2 con la direzione gambo “Auto” e pause centrate sul pentagramma.
3. Configurare la voce 1 per essere un voce ausiliaria, con pause nascoste e gambi diretti in alto.
4. Inserire le note ausiliarie nella voce 1.

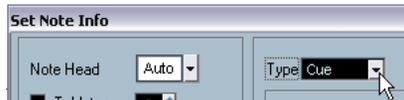
## Trasformare singole note in note ausiliarie

1. Selezionare una o più note.

2. Doppio-clic su una delle note.

Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota. Si può anche cliccare sul pulsante “I” nella toolbar estesa, oppure clic-destro su una testa note e selezionare “Proprietà” dal menu contestuale per aprire questa finestra.

3. Selezionare Prova dal menu a tendina Tipo.



Tipo nota impostato in Prova.

4. Cliccare Applica.

Le impostazioni sono applicate alla nota(e) selezionata.

5. Se si desidera, selezionare altre note ed eseguire le impostazioni per esse.

Al termine, chiudere la finestra cliccando sul suo pulsante di chiusura.

## Ornamenti

Si può trasformare qualsiasi nota in un ornamento. Gli ornamenti sono considerati note senza durata. Una volta che una nota è trasformata in un ornamento, quindi, non influenza in alcun modo il resto dello spartito.



Prima e dopo la conversione delle note in ornamenti. Si noti che dopo la conversione gli ornamenti non interferiscono più con l'interpretazione delle altre note.

- ⚠ Gli ornamenti sono sempre collocati automaticamente appena prima della nota successiva sul pentagramma. Se nel pentagramma dopo un ornamento non c'è una nota, l'ornamento è nascosto!

### Creare gli ornamenti a mano

1. Individuare la nota per la quale si vuole un ornamento.
2. Inserire una o più nuove note appena prima di essa. Il valore nota e l'esatta posizione non è importante. L'altezza, naturalmente, è importante.

Da qui ci sono due alternative:

- Selezionare la nota(e) e cliccare sull'icona "i" nella toolbar estesa.

Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota e si può selezionare il tipo di nota ornamento (grace) ed eseguire altre impostazioni, se necessario.

- Clic-destro su una delle note e selezionare "Converti in Ornamento" dal menu contestuale.

La nota si trasforma in un ornamento, senza aprire qualsiasi finestra.

## Ornamenti e tratti d'unione

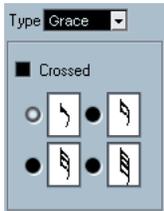
- Se due ornamenti sono esattamente alla stessa posizione (tick), sono collocate sullo stesso gambo, come un accordo.
- Se più ornamenti davanti alla stessa nota si trovano in posizioni diverse (anche di un solo tick), sono raggruppate sotto un tratto d'unione.
- Si noti che gli ornamenti uniti da tratti d'unione si possono sovrapporre a un tratto d'unione di note regolari, come segue:



Ornamenti in mezzo a un gruppo di note regolari.

## Editing di un ornamento

1. Selezionare uno o più ornamenti e aprire la finestra di dialogo Imposta Info Nota.



Impostazioni ornamento nella finestra Imposta Info Nota.

2. Selezionare un valore nota per il gambo.
3. Attivare l'opzione Incrociato, se si desidera.  
Se attiva, il gambo è attraversato da una linea obliqua, per ribadire che la nota è un ornamento.
4. Cliccare Applica.  
Le impostazioni sono applicate alla nota(e) selezionata.
5. Se si desidera, selezionare altre note ed eseguire le impostazioni per esse.

Al termine, chiudere la finestra cliccando sul suo pulsante di chiusura.

## Convertire gli ornamenti in note normali

1. Selezionare le note da convertire.  
Per essere sicuri che tutte le note nello spartito siano normali, selezionarle tutte (con il comando Seleziona Tutto del menu Edit).
2. Doppio-clic su uno degli ornamenti selezionati.  
Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.
3. Selezionare "Normale" dal menu a tendina "Tipo".
4. Cliccare Applica.

## Gruppi irregolari

I valori mostra quantizzazione regolari non si applicano a divisioni che non siano terzine. Per creare quintine, settime, ecc., seguire le istruzioni che seguono.

Per creare gruppi irregolari ci sono due metodi:

- Con un'alterazione permanente dei dati MIDI. E' il metodo di disegno usato per costruire da zero il gruppo. Non richiede posizioni delle note prima che sia creato il gruppo irregolare.
- Con un mostra quantizzazione. E' il metodo che si usa quando il gruppo irregolare è registrato e riprodotto come desiderato ma non è visualizzato correttamente.

In realtà, nel primo caso, si eseguono alterazioni permanenti e si definiscono valori mostra quantizzazione, tutto in una volta. Nel secondo caso, si eseguono solo impostazioni mostra quantizzazione.

## Con modifica permanente dei dati MIDI

1. Inserire le note che costituiscono il gruppo irregolare.  
In genere, sono 5, 7 o 9. Se il gruppo irregolare contiene pause, lasciare lo spazio necessario, ma assicurarsi che il valore mostra quantizzazione corrente ne consenta la visione.

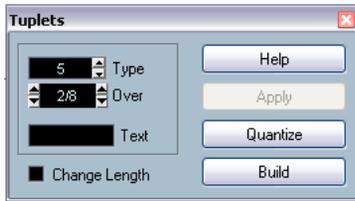


Cinque note da 1/16 in fase di conversione in una quintina.

2. Selezionare tutte le note che costituiscono il gruppo.

3. Selezionare “Crea N-Gruppi Irregolari” dal menu Partiture.

Si apre la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.



4. Impostare il tipo di gruppo irregolare nel campo Tipo.

“5” rappresenta un quintina, “7” una settina, ecc.

5. Impostare la durata dell'intero gruppo irregolare nel campo “Su”.

6. Se serve, attivare l'opzione Cambia Lunghezza.

Facendolo, Nuendo altera la durata di tutte le note, in modo che siano esattamente al valore nota indicato dal gruppo irregolare. Non facendolo, le durate delle note esistenti non sono influenzate in alcun modo.

7. Se sopra il gruppo irregolare si vuole una scritta diversa da quella standard, inserirla nel campo “Testo”.

La scritta standard è il numero nel campo Tipo. Se il gruppo è sotto un tratto d'unione (vedere “Opzioni visive Gruppi irregolari” a pag. 128) la scritta è collocata appena sopra. Se non c'è il tratto d'unione, la scritta si trova a metà di una parentesi.

8. Cliccare Definisci.

Appare il gruppo irregolare. Le note sono ora spostate alle posizioni del gruppo e la loro durata potrebbe essere cambiata.



9. Se necessario, editare durate e altezze delle note nel gruppo irregolare.

Si possono anche eseguire varie impostazioni sull'aspetto del gruppo irregolare – vedere in seguito.

## Senza una modifica permanente dei dati MIDI

1. Selezionare le note nel gruppo irregolare.

In questo caso, le note sono riprodotte correttamente, ma non appaiono in un gruppo irregolare (ancora).

2. Selezionare “Crea N-Gruppi Irregolari” dal menu Partiture per aprire la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.

3. Eseguire le impostazioni nella finestra, come descritto in precedenza.

4. Cliccare Quantizza.

Ora il gruppo è visualizzato correttamente. Si possono eseguire impostazioni aggiuntive sull'aspetto del gruppo, come descritto in seguito.

5. Se necessario, regolare le note.

⚠ Durate e posizioni in un gruppo irregolare si editano meglio nella linea Info.

## Editare le impostazioni dei gruppi irregolari

1. Doppio-clic sulla scritta sopra il gruppo irregolare per aprire la finestra di dialogo Gruppi Irregolari.



2. Regolare l'impostazione Testo.

3. Cliccare Applica.

Le modifiche sono applicate al gruppo, senza influenzare tipo o durata del gruppo irregolare.

## Raggruppamento

Se il gruppo irregolare dura un quarto o è più corto, le note sono automaticamente unite in un gruppo da una tratto d'unione. Se il gruppo irregolare è più lungo, si deve eseguire il raggruppamento a mano. Per i dettagli, vedere “Gruppi di note” a pag. 119.

## Opzioni visive Gruppi irregolari

Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto, sotto-pagina Stile di Notazione (categoria “Gruppi Irregolari”), ci sono le seguenti opzioni per i gruppi irregolari:

Opzione	Descrizione
Parentesi dei Gruppi Irregolari	Per questa opzione sono possibili tre impostazioni: – No: I gruppi non hanno mai parentesi. – Sempre: I gruppi hanno sempre parentesi. – ...lato testa: Le parentesi appaiono solo quando i gruppi irregolari sono visualizzati sul “lato testa”.
Mostra valori su Tratti Unione	Se attiva, i gruppi appaiono sul lato tratto d'unione delle Gruppi Irregolari note invece che sul lato testa della nota.
Elimina le Terzine Ricorrenti	Se attiva, e ci sono più gruppi dello stesso tipo nella stessa misura, solo il primo è visualizzato come un gruppo irregolare.
Mostra Accollature Gruppi Irregolari come “Legature”	Se attiva, le parentesi del gruppo è in stile legatura” (arrotondata).

**12**

**Lavorare con i simboli**

## Presentazione capitolo

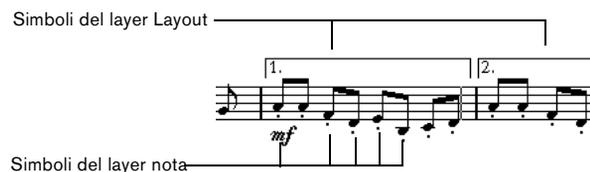
Questo capitolo spiega:

- Cosa sono i vari tipi di simboli.
- Come inserire ed editare i simboli.
- I dettagli sui simboli speciali.

## Premessa: i vari layer

Una pagina di spartito è sempre costituita da fino a tre layer – il layer nota, il layer di layout ed il layer di progetto.

Quando si aggiungono i simboli, essi sono inseriti in uno di questi layer, in base al tipo di simbolo. I simboli che si riferiscono alle note – accenti, segni dinamici, legature, testi, ecc. – sono collocati nel layer nota. Altri simboli – ripetizione, segni di prova, alcuni tipi di scritte, ecc. – possono essere collocati nel layer di layout (che è singolo per ogni layout) o nel layer di progetto (comune per tutti i layout).



## Simboli del layer nota

Vediamo prima i simboli nel layer nota; ce ne sono di tre tipi:

- Simboli nota. Essi sono legati ad una singola nota. Esempi di simboli nota sono accenti e testi. Spostando la nota, il simbolo si muove con essa. Lo stesso vale se si taglia la nota e poi la si incolla; il simbolo è tagliato e incollato insieme alla nota.
- Simboli dipendenti dalla nota. Solo pochi simboli fanno parte di questa categoria (linee d'arpeggio, ad esempio). Si comportano un po' come gli ornamenti (vedere ["Ornamenti"](#) a pag. 126). Essi precedono sempre una nota o un accordo. Se nel pentagramma dopo di essi non c'è una nota, questi simboli scompaiono.
- Tutti gli altri simboli layer nota (tempo, dinamiche, accordi, ecc.). Le relative posizioni sono riferite alla misura. (In qualsiasi modo si editino le note, questi simboli non ne sono influenzati). Tuttavia, le loro posizioni sono fisse all'interno di una misura. Per esempio, modificando la spaziatura delle misure lungo la pagina, (vedere ["Impostare il numero di misure nella pagina"](#) a pag. 181) si influenzano le posizioni di questi simboli.

## Simboli del layer layout

Vengono ora esaminati i simboli del layer layout. Il layer layout non è salvato singolarmente per ogni traccia, come gli altri simboli. E' invece comune ad una serie di tracce. Spieghiamolo con un esempio:

Ci sono quattro tracce che costituiscono un quartetto d'archi; si editano tutte nello stesso momento, inserendo i simboli nello spartito (sia quelli di layer nota che i simboli di layer layout).

Supponiamo ora di chiudere l'Editor delle Partiture a aprire solo una delle tracce per l'editing. Tutti i simboli del layer nota sono ancora nelle stesse posizioni, ma simboli del layer layout sono scomparsi!

Non c'è da preoccuparsi; chiudere di nuovo l'editor ed aprire tutte le quattro tracce per l'editing: i simboli sono ritornati.

Si può intuire cosa sia accaduto: i simboli del layer layout fanno parte di una entità più grande, denominata ... "layout" ed un layout è qualcosa che è memorizzato non per una traccia, ma per un gruppo di tracce. Ogni volta che si pare per l'editing la stessa combinazione di tracce, si ha lo stesso layout.

Ci sono anche altre cose che fanno parte di un layout – oltre ai simboli nel layer layout, vedere il capitolo ["Lavorare con i layout"](#) a pag. 167.

## Simboli del layer di progetto

I simboli del layer di progetto sono simboli layout presenti in tutti i layout. Il layer di progetto ha i simboli situati nella pagina Progetto, oltre ai tipi di stanghetta della misura e agli offset del numero misura.

Usando i simboli del layer di progetto in combinazione con la modalità Arranger, si può fare in modo che la riproduzione in Nuendo segua lo spartito – ripetizioni, Da Capo e finali sono riprodotti adeguatamente, consentendo all'utente di sentire le parti come se fossero suonate da musicisti dal vivo.

## Perchè tre layer?

I motivi di questa divisione in tre layer sono vari:

- Molti dei simboli in un layer layout si possono estendere a più pentagrammi oppure, per altri motivi, ha più senso pensarli come appartenenti ad un determinato gruppo di tracce.
- Il layer layout layer è solo una parte del concetto più grande di layout. I layout permettono di estrarre facilmente le parti da un intero spartito ed eseguire una formattazione automatica. Ciò è descritto nel capitolo [“Lavorare con i layout”](#) a pag. 167.
- In genere, si visualizzano alcuni simboli – segni di ritornello, finali, nomi spartito, ecc. – per tutti i layout in uno spartito. Per fare ciò, inserirli nel layer del progetto.

Dalla sezione [“Simboli disponibili”](#) a pag. 132 in poi, sono descritti i simboli che fanno parte dei vari layer.

## Inspector dei simboli

Per visualizzare l'Inspector dei simboli, fare clic sul pulsante Mostra Simboli nella toolbar.

### Personalizzare l'Inspector dei simboli

Si può personalizzare l'aspetto dell'Inspector dei simboli mostrando/nascondendo le pagine e specificando il loro ordine nell'Inspector.

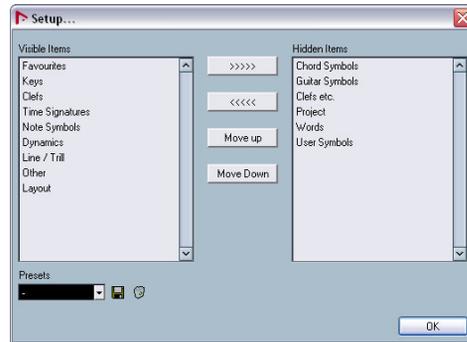
### Mostrare/nascondere le pagine dell'Inspector dei simboli

Con un clic-destro su una pagina nell'Inspector, appare un menu contestuale. Qui si può direttamente inserire (mostrare) o togliere (nascondere) la spunta a piacere per gli elementi dell'Inspector.

Dalla metà inferiore del menu è possibile anche scegliere varie configurazioni preset. Per vedere tutte le pagine Simboli dell'Inspector, selezionare “Mostra Tutto”.

### Finestra di dialogo Inspector Setup

Con un clic-destro su una finestra chiusa nell'Inspector e selezionando “Impostazioni...” dal menu contestuale, si apre una finestra di dialogo. In questa finestra è possibile stabilire dove collocare le varie pagine nell'Inspector e salvare/ricallare diverse configurazioni dell'Inspector stesso.



Finestra Impostazioni dell'Inspector dei simboli.

La finestra è divisa in due colonne. Quella sinistra indica le pagine correnti visibili nell'Inspector e la colonna destra mostra le pagine correnti nascoste.

- Per cambiare lo stato mostra/nasconde corrente, selezionare gli oggetti in una colonna e usare i pulsanti freccia al centro della finestra per spostarli nell'altra colonna. Le modifiche si riflettono direttamente nell'editor.
- E' possibile cambiare l'ordine delle pagine (visibili) nell'Inspector dei simboli con i pulsanti Sposta Su e Sposta Giù. Le modifiche si riflettono direttamente nell'Editor delle Partiture. Per tornare alle impostazioni di default dell'Inspector, fare clic-destro su una delle pagine e selezionare “Default” dal menu contestuale.



Inspector “personalizzato”.

- Cliccando sul pulsante Salva (l'icona floppy-disk) nella sezione Preset, si può dare un nome alla configurazione corrente e salvarla in un preset.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo e cliccare sull'icona Cestino.
- Le configurazioni salvate si possono selezionare dal menu a tendina Preset nella finestra di dialogo, o direttamente dal menu contestuale dell'Inspector.

## Lavorare con le tavolozze dei simboli

Si può aprire qualsiasi sezione dell'Inspector in tavolozze dei simboli separate.

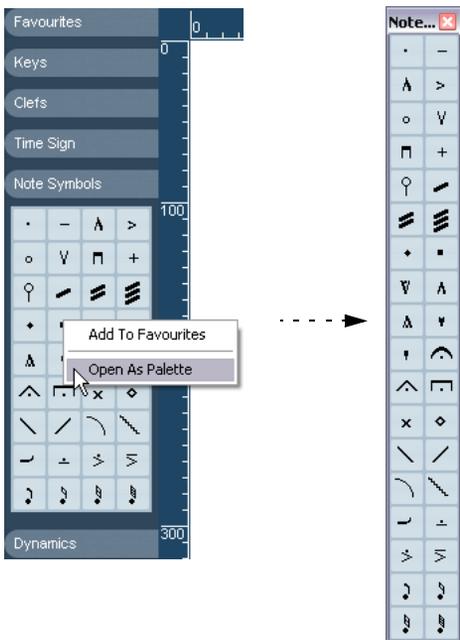
### Aprire le pagine in tavolozze

1. Clic-destro su uno dei simboli della pagina desiderata nell'Inspector.

Si noti che si deve eseguire un clic-destro su un simbolo. Facendo clic-destro sull'intestazione di una pagina si apre un altro menu contestuale, vedere sopra.

2. Selezionare "Apri Come Palette" dal menu contestuale che appare.

La pagina selezionata appare in una tavolozza.



### Spostare e gestire le tavolozze

Le tavolozze si usano come una qualsiasi altra finestra, quindi è possibile:

- Spostare una tavolozza in un'altra posizione, trascinando la barra del titolo.
- Chiuderla cliccando sul suo box di chiusura.

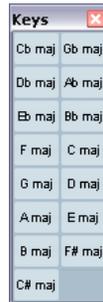
Inoltre, si può scegliere se visualizzare la tavolozza in orizzontale o verticale, con un clic-destro e selezionando "Alternata" dal menu contestuale che appare.

## Simboli disponibili

Le figure seguenti mostrano tutti i simboli disponibili. Essi sono indicati nelle tavolozze e le didascalie presentano informazioni aggiuntive sui simboli.



Tavolozza "Perferiti"



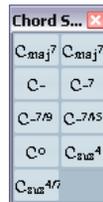
Tavolozza "Tonalità".



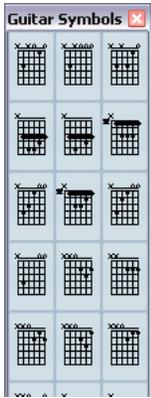
Tavolozza "Chiavi".



Tavolozza "Ind. Tempo".

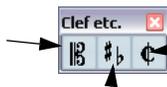


Tavolozza "Simboli Accordi".



Tavolozza "Simboli di Chitarra".

Modifica Chiave



Modifica indicazione tempo

Modifica Tonalità (e/o display modifica trasposizione)

Tavolozza "Chiavi ecc..".

Note...	
Staccato	Tenuto
Accento	Accento
Pizzicato	Archetto giù
Archetto su	Smorzato
Pos. pollice	Tremolo
Tremolo	Tremolo
Charl. aperto	Charl. chiuso
Accento	Accento
Accento	Staccato
Staccato	Stop
Stop	Stop
Parlato	Nota a rombo
Glissando	Glissando
Fall	Fall
Doit	Articolazione
Articolazione	Articolazione
Staccato	Staccato
Staccato	Staccato

Tavolozza "Simboli di Nota". Questi simboli sono sempre legati a una nota.

Dyn...		
Portamento Bezier	Portamento Bezier	
Dinamiche	ppp ppp	
	pp pp	
	p mp	
	mf f	
	ff fff	
	fff f	
	sfz sfz	
	f sf	
fz fzz		
Crescendo	< >	Diminuendo
"Doppio" cresc./dim.	<> pcf	Crescendo dinamico
Leg. portamento giù	~	Leg. portamento su
Legatura valore giù	~	Legatura valore su

Tavolozza "Dinamiche".

Line	
Arpeggio	Arpeggio
Arpeggio	Indicazione mano
Indicazione mano	Strum
Strum	Segno (sizable)
Trillo	Ritornello
Trillo	Trillo
Ottava	Ottava
Trillo	Trillo
Accento vocale	Voce principale
Finale	Finale
Linea	Linea
Tratto d'unione	Tratto d'unione
Tratto d'unione	Tratto d'unione
Par. tratto unione	Par. tratto unione
Parentesi tuplet	Parentesi tuplet

Tavolozza "Linea/Trillo". Si noti che i simboli arpeggio, indicazione mano e strumentali sono tutti "nota-dipendenti"!

Other	
Text	Lyrics
Block Text	
Accordo	
Pedale su	
Ripetizione	
Coda	
Scegli simbolo, vedere "Pagina Altro" a pag. 149	

Testi
Simbolo accordo chit.
Pedale giù
Ripetizione
Segno
Segno dimensionabile
Simbolo box
Simbolo tastiera

Tavolozza "Altro".

Layo...	
Blocco testo (layer layout)	Text
Testo pagina	Page Text
Segno di prova	J=xx
Tempo in valore nota	J.J
D.S. al Fine (scritta)	D.S. Fine
D.S. al Coda (scritta)	D.S. Coda
Segno	Fine
Finale	1.
Simbolo box	2.

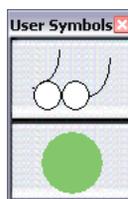
Tavolozza "Layout". Tutti questi simboli si disegnano nel rispettivo "layer".

Proj...	
Block Text	Page Text
D.C. Fine	D.S. Fine
D.C. Coda	D.S. Coda
Fine	

Tavolozza "Progetto". Questi simboli sono presenti in tutti i layout.

Words	
Untitled	Untitled
Untitled	Untitled

Tavolozza "Parole" (descritta al paragrafo "Pagina Parole" a pag. 164).



Tavolozza "Simboli Utente" (descritta al paragrafo "Simboli utente" a pag. 151).

Ulteriori dettagli su molti simboli si possono trovare al paragrafo "Dettagli dei simboli" a pag. 147.

## Configurare la pagina Preferiti

Nell'Inspector dei simboli, c'è la pagina Preferiti. Nuendo permette di completare questa pagina con una selezione di simboli prelevate da altre pagine, in modo da avere accesso istantaneo ai simboli che si usano spesso:

### 1. Aprire la pagina Preferiti.

Se è la prima volta che si apre questa pagina, essa è vuota.

### 2. Aprire la pagina dalla quale si desidera copiare un simbolo.

⇒ Non tutti i simboli possono essere posizionati nella pagina Preferiti.

### 3. Clic-destro sul simbolo che si vuole aggiungere alla pagina Preferiti e selezionare Agg. a Preferiti dal menu contestuale che compare.

E' anche possibile aggiungere un simbolo alla pagina Preferiti facendo [Alt]/[Option]-clic su di esso.

### 4. Ripetere queste procedure con altri simboli che si desidera aggiungere alla pagina Preferiti.

- Per rimuovere un simbolo dalla pagina Preferiti, selezionare Rimuovi da Preferiti dal menu contestuale oppure tenere premuto [Alt]/[Option] e cliccarci sopra.

## Importante! – Simboli, pentagrammi e voci

Molti simboli, una volta inseriti appartengono al pentagramma, tranne simboli nota, legature di portamento e valore. Essi appartengono a note, quindi a voci.

E' importantissimo che sia attivo il giusto pentagramma quando si inserisce un simbolo (se si editano più pentagrammi, naturalmente).

Se, ad esempio, si inserisce un simbolo con il pentagramma attivo sbagliato, in seguito il simbolo potrebbe scomparire, semplicemente perchè si edita un'altra configurazione di tracce (la traccia nella quale effettivamente è stato inserito il simbolo potrebbe non essere aperta per l'editing).

Lo stesso vale per i simboli nota e le rispettive relazioni con le voci. Assicurarsi che sia attiva la giusta voce quando s'inseriscono i simboli, altrimenti potrebbero finire alla posizione sbagliata, gli stop essere capovolti, ecc.

I simboli layout lavorano in modo leggermente diverso. Invece di appartenere ad un determinato pentagramma o voce, essi appartengono ad un layout. Poichè si usano diverse combinazioni traccia in vari layout, inserendo un simbolo layout nello spartito quando si editano due tracce (per esempio, una parte di tromba ed una di sax), esso non appare quando si vede la traccia da sola nell'Editor delle Partiture. Per far apparire gli stessi simboli anche in altri layout, si può copiare la forma di un layout in un altro. Per far apparire un simbolo in tutti i layout, usare la pagina Progetto.

## Inserire i simboli nello spartito

### Fare spazio e gestire i margini

- Se tra i righe non c'è spazio sufficiente per inserire i simboli (una scritta, ad esempio), per sapere come distanziare i righe vedere ["Trascinare i pentagrammi"](#) a pag. 183.
- Se dopo aver inserito i simboli lo spartito è troppo pieno, vedere il paragrafo ["Layout Automatico"](#) a pag. 185.

⚠ I simboli inseriti fuori dai margini non sono stampati!

### Strumento Disegna

A differenza degli altri editor MIDI, non c'è uno strumento (o tool) Disegna tra quelli della toolbar dell'Editor delle Partiture. Il tool Disegna si seleziona "automaticamente" inserendo i simboli. Si applicano le seguenti regole:

- Normalmente, il tool Disegna si seleziona automaticamente cliccando su un simbolo nell'Inspector.
- Se però nella pagina Preferenze–Partiture è attiva l'opzione "Doppio Clic sul Simbolo per lo Strumento Disegna", per avere il tool Disegna bisogna eseguire un doppio-clic sul simbolo.
- Nella stessa pagina della finestra Preferenze c'è l'opzione "Mostra Strumento Freccia dopo Inserimento Simbolo". Se attiva, una volta inserito un simbolo si seleziona automaticamente lo strumento Freccia.  
Per inserire molti simboli con il tool Disegna, disattivare questa opzione.

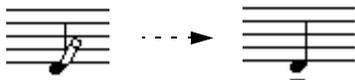
### Inserire i simboli nota

#### Aggiungere un simbolo a una nota

1. Aprire la pagina Simboli di Nota nell'Inspector.
2. Clic (o doppio-clic) sul simbolo desiderato nella pagina. Come accennato in precedenza, l'opzione "Doppio Clic sul Simbolo per lo Strumento Disegna" stabilisce se è necessario un doppio-clic. In ogni caso, si seleziona il tool Disegna.

### 3. Cliccare su una nota, sopra la nota o sotto la nota.

Cliccando sulla nota, il simbolo è collocato ad una distanza pre-definita dalla nota. Cliccando invece "sopra o sotto" la nota, si sceglie già una posizione verticale. In ogni caso, il simbolo si allinea in orizzontale con la nota. In seguito può essere spostato in alto o in basso.



Cliccando su una nota, s'inserisce il simbolo nota (in questo caso un tenuto) ad una distanza pre-definita dalla testa della nota.

Nella finestra Impostazioni Partitura (pagina Progetto – sotto-pagina Stile di Notazione), ci sono tre opzioni nella categoria Accenti che influenzano la posizione verticale dei simboli nota:

#### ▪ Accenti sopra ai Gambi.

Se attiva, i simboli nota d'accento appaiono sui lati dei gambi nota invece che sulla testa della nota.

#### ▪ Accenti sopra ai Righi.

Se attiva, i simboli nota d'accento appaiono sopra il rigo, indipendentemente dalla direzione dei gambi delle note. Questa opzione sostituisce l'opzione "Accenti sopra ai Gambi".

#### ▪ Centra Simboli collegati alla Nota su Righi

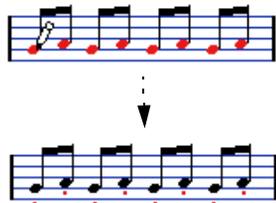
Se attiva (impostazione di default), gli accenti sono centrati sui gambi e non sulle teste delle note.

### Aggiungere un simbolo a più note con lo strumento Disegna

Per aggiungere, ad esempio, un simbolo staccato a tutte le note di alcune misure, procedere come segue:

1. Aprire la pagina Simboli di Nota nell'Inspector.
2. Selezionare le note alle quali applicare il simbolo.
3. Clic (o doppio-clic) sul simbolo desiderato nell'Inspector.
4. Cliccare su una delle note.

Il simbolo è aggiunto ad ogni nota selezionata, ad una distanza pre-definita. I simboli si possono spostare in seguito.



### Aggiungere un simbolo senza legarlo a una nota

E' possibile inserire anche i simboli nota dipendenti. Si può, ad esempio, aggiungere uno stop ad un simbolo pausa ad esempio.

1. Assicurarsi che sia attivo il giusto pentagramma.
2. Clic o doppio-clic sul simbolo in modo che si selezioni il tool Disegna, come descritto in precedenza.
3. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e cliccare alla posizione in cui si vuole aggiungere il simbolo.

### Aggiungere altri simboli

1. Aprire la pagina simbolo nell'Inspector.
2. Clic (o doppio-clic) sul simbolo che si vuole aggiungere. Come accennato in precedenza, l'opzione "Doppio Clic sul Simbolo per lo Strumento Disegna" stabilisce se è necessario un doppio-clic. In ogni caso, si seleziona lo strumento Disegna.
3. Cliccare una volta o cliccare e trascinare da qualche parte sullo spartito.

Appare il simbolo. Per molti simboli di durata, si può trascinare per impostare direttamente la durata. Il simbolo appare con le maniglie selezionate (se le usa) in modo da cambiarne subito la dimensione. Vedere "Modificare durata, dimensione e forma" a pag. 145.



Premere il pulsante del mouse – trascinare – e rilasciare!

- E' possibile modificare la dimensione della maggior parte dei simboli nota e delle dinamiche in uno spartito, facendo clic-destro sull'oggetto corrispondente e selezionando l'opzione desiderata dal sotto-menu Formato del menu contestuale.

### Simboli nota-dipendenti

I simboli nota-dipendenti (quali arpeggi e pennate) devono essere davanti alla nota, altrimenti appartengono alla nota successiva (se non c'è, i simboli non sono inseriti).

### Aggiungere una scritta

Per lavorare con le scritte si usano metodi particolari: vedere il capitolo "Lavorare con i simboli di testo" a pag. 157.

## Aggiungere legature di portamento e valore

Le legature di portamento si possono disegnare a mano o inserire automaticamente per un gruppo di note. Le legature di valore, normalmente sono aggiunte da Nuendo, ma possono anche essere disegnate come simboli grafici.

⇒ Ci sono due tipi di legature di portamento: regolari e Bezier (con le quali si ha un totale controllo su spessore, forma della curva, ecc.).

### Portamenti, legature e valore display quantize

Poichè una legatura (di valore o portamento) si espande sempre “musicalmente” da una nota (o accordo) a un'altra, in Nuendo inizio e fine di una legatura/portamento è sempre riferito a due note nello spartito.

Disegnandole, Nuendo usa il valore Quantizza per trovare le due note più vicine alle quali “allegare” il simbolo. In altre parole, per aggiungere una legatura di portamento/valore ad una nota alla posizione di 1/16, assicurarsi che il valore Quantizza sia 1/16 o inferiore (ciò vale solo per il disegno manuale delle legature di portamento/valore).

Si noti che questo non significa necessariamente che il simbolo debba iniziare o finire esattamente sopra/sotto due note. Significa invece che usando lo strumento Layout per spostare graficamente la nota e regolare l'aspetto della misura, la legatura si muove con essa (vedere “[Spostamento grafico delle note](#)” a pag. 125). Lo stesso vale regolando la larghezza della misura - la legatura si regola di conseguenza.

⇒ Se si vuole che i punti di fine legatura di portamento scattino a posizioni note precise, attivare l'opzione “Sposta legature su Snap” nel menu contestuale, presente anche nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing).

### Disegnare la legatura di portamento/valore

1. Impostare il valore Quantizza in base alla posizione delle due note sulle quali si estende la legatura di portamento/valore.

Per esempio, se una è a posizione nota di 1/4 e l'altra a 1/8, impostare Quantizza a 1/8 o ad un valore nota più piccolo.

2. Clic (o doppio-clic) sulla giusta legatura nell'Inspector dei simboli, in modo che si selezioni il tool Disegna.

3. Collocare il mouse vicino alla prima nota e trascinare ad una posizione vicina alla seconda nota.

Il punto di fine legatura scatta alle rispettive posizioni di default – tenendo premuto [Ctrl]/[Command] è possibile spostare a piacere il punto di fine legatura.

Ci sono due funzioni speciali che inseriscono una legatura di portamento/valore che si estende automaticamente da una nota all'altra.

### Aggiungere una legatura tra due note

1. Selezionare due note.

2. Clic o doppio-clic sul giusto simbolo di legatura nell'Inspector, in modo che si selezioni il tool Disegna.

3. Tenere premuto [Ctrl]/[Command] e [Shift], quindi cliccare su una delle due note.

La legatura di portamento/valore è inserita tra le due note selezionate.

### Inserire una legatura di portamento su una serie di note

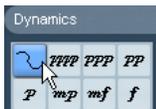
1. Selezionare una serie di note.

2. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Inserisci Legatura”.

Si crea una legatura di portamento che inizia alla prima nota selezionata e termina all'ultima.



## Legatura di portamento Bezier



Si tratta di un simbolo legatura di portamento speciale, situato nella pagina Dinamiche. A differenza di quella regolare, questo simbolo è costituito da una curva bezier, che permette di creare forme di curva più avanzate.

Per aggiungere una legatura di portamento Bezier, clic o doppio-clic sul simbolo nell'Inspector in modo che si selezioni il tool Disegna e cliccare o trascinare nello spartito. Cliccando si crea una legatura di portamento Bezier di durata e forma di default, trascinando si crea una linea retta.

La legatura di portamento Bezier di default ha quattro punti curva – uno ad ogni capo e due lungo la curva.



- Per spostare la legatura, cliccarci sopra (ma non su un punto curva) e trascinare.
- Per ridimensionarla, cliccare e trascinare le estremità.
- Per cambiarne la forma, cliccare su uno dei punti a metà curva e trascinare in una direzione qualsiasi.

Un clic-destro su un punto curva apre un menu contestuale con le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Agg. Punti/Riduci Punti	Aggiunge un'altra coppia di punti curva alla legatura Bezier, per creare forme legatura molto complesse. Dopo aver aggiunto i punti, l'opzione diventa "Riduci Punti" – selezionandola si rimuovono i due punti curva aggiuntivi.
Agg. Spessore	Aumenta lo spessore della legatura Bezier.
Riduci Spessore	Riduce lo spessore della legatura Bezier.
Nascondi	Nasconde il simbolo di legatura, vedere " <a href="#">Nascondere/mostrare oggetti</a> " a pag. 177.

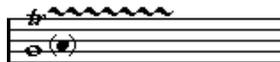
## Creare i trilli

Se sono stati registrati o inseriti trilli, Nuendo aiuta a visualizzarli adeguatamente:

1. Selezionare le note del trillo.
2. Clic-destro su una delle note e selezionare "Crea Trillo..." dal menu contestuale.
3. Scegliere un'opzione dalla finestra che si apre. I pulsanti circolari determinano l'aspetto del trillo. Attivare l'opzione "Help Note" per avere una nota extra che indichi tra quali note deve essere suonato il trillo.
4. Cliccare OK.

Ecco cosa avviene:

- Tutte le note tranne la prima (ed eventualmente la seconda) sono nascoste.
- La prima nota assume automaticamente la durata visiva che corrisponde alla durata dell'intero trillo.
- Se si è scelto di includere la nota extra, la seconda nota è convertita in una nota "Simboli Grafici", con parentesi ma senza il gambo. Altrimenti è nascosta anche la seconda nota.
- Sono inseriti i simboli del trillo selezionati nella finestra di dialogo.



## Inserire i simboli attraverso i pentagrammi

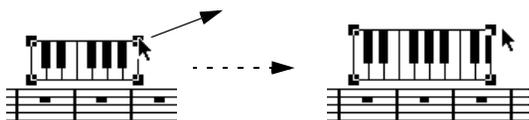
Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si aggiunge un simbolo ad un rigo in un grande pentagramma, questo simbolo è collocato alle rispettive posizioni in tutti i righi. Ciò consente, ad esempio, di inserire segni di prova, ripetizioni, ecc. per tutti gli strumenti allo stesso momento.

## Aggiungere un simbolo tastiera



La pagina Altro contiene il simbolo tastiera di piano, utile negli spartiti didattici, ad esempio. questo simbolo ha le seguenti proprietà:

- Per inserirlo, selezionarlo dall'Inspector, cliccare con il tool Disegna alla posizione desiderata e trascinare un box per specificare la dimensione approssimativa della tastiera.
- Una volta inserito il simbolo tastiera, è possibile trascinarne i bordi per ridimensionarlo in orizzontale o verticale.



- Con un clic-destro su un simbolo tastiera inserito e selezionando "Proprietà" dal menu contestuale, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare altre proprietà del simbolo.

Si può anche eseguire un doppio-clic sul simbolo tastiera inserito.



Opzione	Descrizione
Formato	Controlla la larghezza dei tasti.
Nota di Partenza	Nota più a sinistra sul simbolo tastiera.
Mostra i Nomi delle Note	Se attiva, ogni tasto C è visualizzato con nome e ottava nota (C1, C2, ecc.).
Tasti Bianchi/ Neri Trasparenti	Attivarla per rendere trasparenti i tasti bianchi e/o neri.

## Aggiungere simboli accordo per chitarra

Un simbolo tasto della chitarra si può inserire ovunque nello spartito.

I simboli per chitarra si trovano nella pagina "Simboli di Chitarra" e nella pagina "Altro" dell'Inspector.

- La pagina Simboli di Chitarra contiene tutti i simboli chitarra della libreria di chitarra corrente, vedere "[Usare la libreria di chitarra](#)" a pag. 140. Se il simbolo che si intende inserire è tra questi, selezionarlo e inserirlo come avverrebbe per qualsiasi altro simbolo.

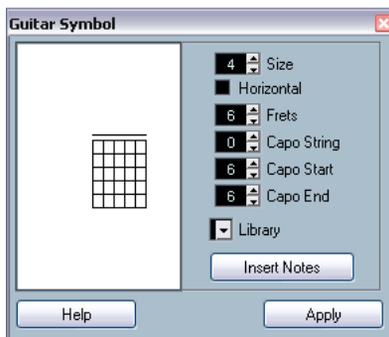
Per inserire un simbolo chitarra non presente nella libreria di chitarra, procedere come segue:

1. Aprire la pagina "Altro".
2. Clic (o doppio-clic) sul simbolo dell'accordo di chitarra, in modo che si selezioni il tool Disegna.



3. Cliccare nello spartito alla posizione in cui si vuole inserire il simbolo.

Si apre la finestra di dialogo Simboli di Chitarra.



- Per mettere un punto nero su qualsiasi tasto e corda, cliccarci sopra. Per toglierlo, cliccare di nuovo.

- Per inserire un simbolo appena sopra la corda (fuori dal tasto), cliccare lì.

Clic consecutivi permettono di selezionare i simboli anello (corda a vuoto), croce (corda da non suonare) e nessun simbolo.

- Per inserire un numero di capotasto, cliccare a sinistra del simbolo.

Con clic consecutivi si scorrono le varie possibilità.

- Si può anche aggiungere un simbolo capotasto (una linea sopra le corde), impostando il parametro “Capotasto” ad un valore superiore a 0.

Regolando i valori Fine e Inizio, si possono creare simboli capotasto che si estendono su meno corde.

- Usare il campo valori “Formato” per regolare la dimensione del simbolo accordo.
- Per avere il simbolo in orizzontale, attivare il box di spunta “Orizzontale”.
- Per vedere più o meno tasti dei sei di default, cambiare il valore “Tasti”.

#### 4. Cliccare Applica.

Nello spartito appare il simbolo di chitarra.

- Cliccando sul pulsante Inserisci Note, si inseriscono le note vere e proprie nell'accordo sullo spartito.

Si può anche eseguire un clic-destro e selezionare “Inserisci Note” dal menu contestuale che appare.

Si può modificare il simbolo in qualsiasi momento, facendo doppio-clic su di esso, modificando le impostazioni nella finestra di dialogo e cliccando Applica. Si noti che è anche possibile accedere ai simboli definiti nella libreria di chitarra con un clic-destro su un simbolo chitarra – vedere in seguito.

⇒ Selezionando “Crea Simbolo di Accordo” dal menu contestuale, il simbolo d'accordo corrispondente appare sopra il simbolo della chitarra. Questa funzione è molto utile per scrivere parti soliste, ed esempio.

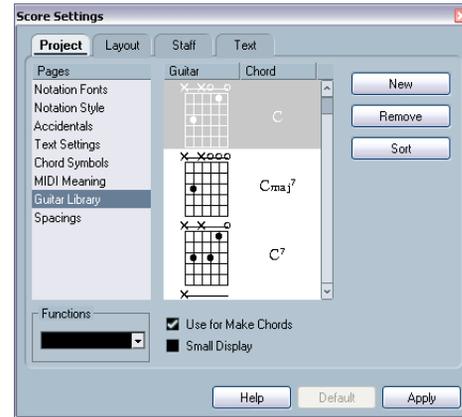
## Usare la libreria di chitarra

Il metodo precedente va bene se si devono inserire solo pochi simboli accordo allo spartito. Se servono molti simboli accordo (o si usano i simboli accordo in molti spartiti diversi) è possibile raccogliarli tutti in una libreria di chitarra, in modo da non ricreare ogni volta lo stesso simbolo d'accordo.

## Definire i simboli accordo

1. Doppio-clic su uno dei simboli nella pagina Simboli di Chitarra dell'Inspector per aprire la libreria di chitarra.

Altrimenti, aprire la pagina Impostazioni Partitura-Progetto e selezionare la sotto-pagina “Libreria Chitarre”.



2. Per aggiungere un simbolo accordo alla libreria, cliccare sul pulsante Nuovo.

Nell'elenco a sinistra appare un simbolo accordo.

3. Per editarlo, doppio-clic su di esso nell'elenco.

Si apre la finestra Simbolo di Chitarra, come quando si edita un simbolo accordo nello spartito.

- Il simbolo che si crea è anche “interpretato” e il suo nome viene visualizzato a destra del simbolo tasto. Può essere editato anche con un doppio-clic, se si desidera.
- Per ordinare i simboli disponibili nella libreria in base alle rispettive note toniche (root), cliccare sul pulsante Ordina.
- Per rimuovere un simbolo dalla libreria, selezionarlo nell'elenco e cliccare Elimina.
- Per salvare la libreria corrente in un file separato, selezionare “Salva...” dal menu a tendina Funzioni. Si apre una finestra di dialogo file, nella quale specificare nome e destinazione del file.
- Per caricare un file dalla libreria di chitarra, selezionare “Carica Pannello...” dal menu a tendina Funzioni. Nella finestra di dialogo file che si apre, individuare ed aprire il file della libreria di chitarra desiderato.

⚠ Caricando un file della libreria di chitarra si sostituisce la libreria corrente!

La finestra di dialogo Libreria Chitarre presenta anche due box di spunta aggiuntivi:

Opzione	Descrizione
Usa per Accordi	Se attiva, e si usa la funzione “Crea Simbolo di Accordo” (vedere “ <a href="#">Crea Simbolo di Accordo</a> ” a pag. 155), Nuendo inserisce i simboli di chitarra e gli accordi regolari (se ci sono i simboli di chitarra adatti). Se nella libreria di chitarra ci sono più simboli di chitarra per un determinato accordo, è usato il primo.
Visualizzazione Piccola	Se attiva, i simboli accordo nell'elenco appaiono nella dimensione che hanno nello spartito. Se non è attiva, i simboli appaiono più grandi, per un editing più comodo.

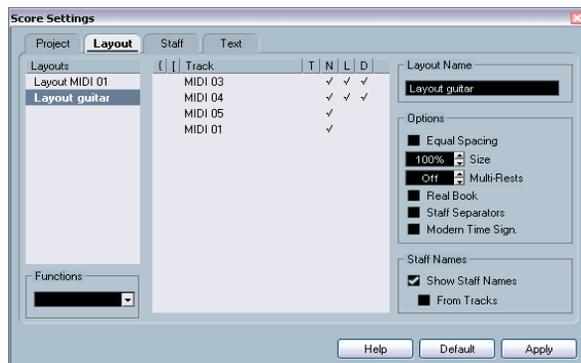
## Inserire i simboli dalla libreria

Oltre all'opzione “Usa per Accordi”, ci sono due modi per inserire i simboli dalla libreria di chitarra nello spartito:

- Usando il menu a tendina Funzioni nella sotto-pagina Libreria Chitarre della pagina Impostazioni Partitura-Progetto per creare o editare i simboli di chitarra.
- Con un clic-destro su un simbolo di chitarra nello spartito e selezionando un simbolo accordo dal submenu Pre-set del menu contestuale.

## Usare i simboli layout

I simboli inseriti dalla pagina “Layout” appartengono al layer layout. Quando si edita un layout contenente più tracce, è possibile copiare automaticamente i simboli layout inseriti in qualsiasi combinazione di tracce nel layout. Si decide quali righe visualizzano i simboli layout inserendo la spunta nella colonna “L” della pagina Impostazioni Partitura-Layout (si apre selezionando Impostazioni nel menu Partiture).



Qui sono visualizzati i simboli layout di due tracce.

- Tutto l'editing eseguito sui simboli layout è duplicato automaticamente nelle altre tracce.
- Si può disattivare in ogni momento la visualizzazione dei simboli layout delle varie tracce.
- I simboli layout si possono copiare tra i layout, usando la funzione Ottieni Formato nella pagina Impostazioni Partitura-Layout.

Un esempio d'uso dei simboli layout:

Supponiamo di editare un'intera partitura d'orchestra e dover inserire segni di prova in più di un pentagramma (in genere, sopra ogni gruppo di strumenti – ottoni, archi, percussioni, ecc.). Tutto ciò che si deve fare è inserire i segni di prova dalla pagina Layout di una delle tracce. Per farlo, aprire la pagina Impostazioni Partitura-Layout, inserire la spunta nella colonna “L” delle tracce/pentagrammi desiderate e cliccare Applica.

## Usare i simboli di Progetto

I simboli di progetto fanno parte dei layer di progetto, quindi appaiono in tutti i layout. Il layer di progetto contiene anche le modifiche alle stanghette della misura (per esempio, stanghette di ripetizione e doppie) e gli offset del numero misura. In genere, i simboli di progetto si usano quando si vuole che appaiano in tutte le combinazioni di tracce.

⇒ I simboli di progetto si possono usare anche in combinazione con la modalità Arranger, per fare in modo che Nuendo esegua la riproduzione seguendo lo spartito – incluse ripetizioni, Da Capo, finali, ecc.).

Vedere “[Spartiti e modalità Arranger](#)” a pag. 197.

## Selezionare i simboli

Quasi tutti i simboli si possono selezionare cliccandoci sopra. Per i simboli che hanno una durata o dimensione, appaiono una o più maniglie.



Crescendo selezionato.

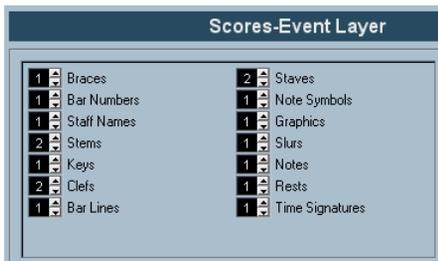
Un'eccezione sono le legature di portamento e valore, che si possono selezionare cliccando sui rispettivi punti di fine o trascinando un rettangolo di selezione.

## Uso dei Blocca layer

Talvolta non è facile cliccare su un simbolo o un altro oggetto nello spartito senza selezionare accidentalmente altri simboli vicini. Per evitarlo, è possibile assegnare i vari tipi di oggetti a diversi "blocca layer" (fino a tre) e dire a Nuendo di "bloccare" uno o due di questi layer (detti anche livelli), rendendoli immobili. Inoltre, se necessario, è possibile bloccare separatamente il layout ed i layer di progetto. Procedere come segue:

### Impostare i blocca layer

1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze dal menu File e selezionare la pagina Partiture-Layer dell'Evento.



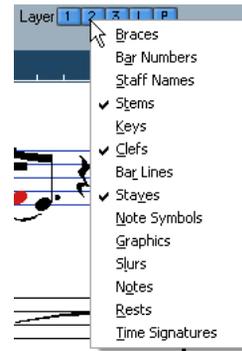
2. Assegnare ogni tipo d'evento a un layer (1, 2 o 3).

E' opportuno assegnare i tipi d'evento che potrebbero entrare in conflitto graficamente a layer diversi. Per esempio, assegnare numeri misura e simboli nota a layer diversi se ci si accorge che quando si editano i simboli nota si spostano accidentalmente i numeri misura, e viceversa.

3. Cliccare OK per chiudere la finestra di dialogo.

Altrimenti, clic-destro su uno dei pulsanti Layer (1-2-3) nella toolbar estesa per aprire un menu a tendina che mostra i tipi d'oggetto associati al rispettivo layer.

Un segno di spunta su un tipo d'oggetto significa che esso appartiene a quel layer. Se non ci sono segni di spunta, si può scegliere il tipo d'oggetto dal menu a tendina e spostarlo su quel layer.



### Bloccare un layer

Per "bloccare" un layer, cliccare sul rispettivo pulsante Blocca Layer.



In questa figura, il layer 2 è bloccato. I tipi d'evento assegnati al layer 2 non possono essere selezionati, spostati o cancellati.

### Indicazione visiva dei layer

Gli oggetti che appartengono ai layer d'evento bloccati, nello spartito appaiono sfumati in grigio. E' facilissimo quindi verificare quali oggetti appartengono ad un determinato layer – particolarmente utile per il layout e i layer di progetto. Per individuare subito tutti gli oggetti nel layer layout, ad esempio, bloccare tutti gli altri layer cliccando sui rispettivi pulsanti. A questo punto, solo gli oggetti del layer layout appaiono normalmente; tutti gli altri oggetti sono invece sfumati in grigio.

## Spostare e duplicare simboli

Ci sono quattro modi per spostare e duplicare i simboli:

- Trascinandoli con il mouse (vedere in seguito).
- Usando la tastiera del computer (solo spostamento – vedere [“Spostamento con la tastiera del computer”](#) a pag. 144).
- Usando le maniglie della misura (vedere [“Spostare e duplicare con le maniglie misura”](#) a pag. 144).
- Usando la funzione Incolla Attributi Nota (solo duplicazione dei simboli nota – vedere [“Copiare le impostazioni tra le note”](#) a pag. 119).

## Spostare e duplicare con il mouse

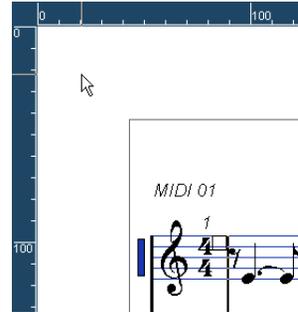
E' come con altri oggetti di Nuendo. Si applicano i seguenti criteri:

- I simboli nota e nota-dipendenti si spostano solo con note/acordi ai quali appartengono. In altre parole, spostando la nota/accordo, i simboli si muovono con essa/esso.
- I simboli nota (come accenti e testi) si possono spostare solo in verticale. Altri simboli (come graffe e parentesi) si possono spostare solo in orizzontale.
- Tutti gli altri simboli senza maniglie si possono spostare a piacere. Tenendo premuto [Ctrl]/[Command], il movimento è limitato solo in una direzione.
- Se quando è selezionato il simbolo ha una o più maniglie, non trascinarlo per le maniglie, altrimenti se ne cambia la forma invece di spostarlo.
- Le legature di portamento/valore sono un'eccezione; esse si possono spostare solo trascinando prima una maniglia e poi l'altra. Tuttavia, usando lo strumento Layout (vedere [“Spostamento grafico delle note”](#) a pag. 125) per spostare le note che appartengono alla legatura o modificando la larghezza della misura, esse sono regolate automaticamente.
- La duplicazione si segue spostando con [Alt]/[Option] premuti (come sempre in Nuendo). Legature di portamento/valore e stanghette delle misure non si possono duplicare con questo metodo.

Ci sono due elementi che aiutano a posizionare correttamente i simboli (ed altri oggetti dello spartito): i righelli e la finestra Info Posizione.

## Righelli

A differenza di altri editor, l'Editor delle Partiture non ha un righello basato su posizioni metriche/temporali. I suoi righelli sono invece grafici, cioè indicano la posizione X-Y vera e propria degli oggetti (con lo “zero” nell'angolo in alto a sinistra).



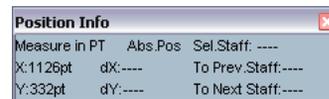
- Nei righelli la posizione corrente del puntatore è indicata da linee sottili.
- Per nascondere i righelli, scorrere il menu a tendina sopra la barra di scorrimento a destra e selezionare “Off”. Questo menu a tendina si apre anche con un clic-destro nel righello.
- Per vedere di nuovo il righello, scorrere lo stesso menu a tendina e selezionare una delle unità di misura (pollici, centimetri o punti). Questa impostazione influenza anche le unità di misura usate nella finestra Info Posizione (vedere in seguito).

## Finestra Info Posizione

Per regolare con precisione le posizioni grafiche di simboli e altri oggetti, usare la finestra Info Posizione. Essa facilita il posizionamento per due motivi:

- Fornisce un'indicazione numerica dell'esatta posizione del puntatore del mouse (e di qualsiasi oggetto si trascini).
- E' possibile spostare oggetti o pentagrammi digitando i valori di posizione.

Per vedere la finestra Info Posizione cliccare nel righello.



La finestra presenta le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Misure in Inch/cm/mm/pt	Cliccare qui per cambiare le unità di misura della finestra Info Posizione. Questa scelta influenza anche le unità di misura utilizzate nei righelli.
Pos. Ass./Rel.	Cliccare qui per stabilire se i valori di posizione X-Y sono "assoluti" (rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina corrente) o "relativi" (rispetto all'angolo superiore sinistro del pentagramma attivo).
X, Y	Quando è selezionato un singolo oggetto, questi valori ne indicano la posizione orizzontale e verticale. Se non sono selezionati oggetti o ne sono selezionati alcuni, questi valori la posizione orizzontale e verticale corrente del puntatore. Quando è selezionato un singolo oggetto, si può cliccare su questi valori e digitare una nuova posizione per l'oggetto.
dX, dY	Quando si sposta un oggetto, questi valori indicano la distanza di spostamento orizzontale e verticale. Si può cliccare e digitare i valori per spostare gli oggetti delle distanze specificate.
Sel. Rigo	Se è selezionata l'opzione "Pos. Ass." (vedere sopra), questo valore indica la distanza tra la cima della pagina e la cima del pentagramma attivo dello spartito. Si può cliccare e digitare un valore per spostare il pentagramma attivo. Se è selezionata l'opzione "Pos. Rel.", questo valore sarà sempre 0, poiché le posizioni verticali sono riferite alla cima del pentagramma attivo!
To Prev Staff	Distanza tra il pentagramma attivo e quello sopra. Cliccando e digitando un valore si sposta il pentagramma attivo.
To Next Staff	Distanza tra il pentagramma attivo e quello sotto. Cliccando e digitando un valore si spostano i pentagrammi sotto quello attivo.

## Trascinare i simboli attraverso i pentagrammi

Trascinando un simbolo attraverso i pentagrammi, si noti come l'indicatore di pentagramma attivo a sinistra segua il puntatore del mouse. E' un'indicazione, la quale garantisce che i simboli siano collocati sul giusto pentagramma.

- Editando più tracce nello stesso momento, e volendosi assicurare che un simbolo non si sposti accidentalmente in un'altra traccia quando lo si trascina in verticale, cliccare sul pulsante "L" nella toolbar estesa.

Se attivo, non è possibile spostare i simboli attraverso le tracce trascinandoli.



## Spostamento con la tastiera del computer

Nella finestra Comandi Via Tastiera del menu File è possibile assegnare tasti di comando rapido per spostare graficamente simboli, note o pause. I comandi sono nella categoria "Smussa" e si chiamano "Sinistra Grafica", "Destra Grafica", "Cima Grafica" e "Fondo Grafico".

Selezionare un oggetto e usare uno di questi comandi equivale a trascinarli con lo strumento Layout, ma questo metodo è più preciso.

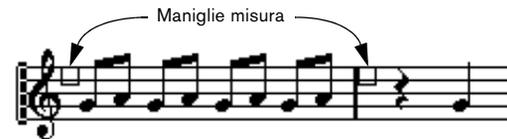
## Spostare e duplicare con le maniglie misura

Questa funzione consente di spostare o copiare il contenuto di un'intera misura in una o più misure diverse. Si può stabilire quali elementi nella misura debbano essere inclusi nell'operazione. Procedere come segue:

1. Aprire la barra di filtro visivo, cliccando sul pulsante "Mostra Vista Filtro" nella toolbar.

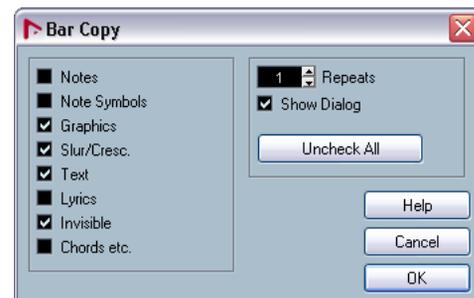
2. Nella barra di filtro visivo, assicurarsi che sia attiva l'opzione "Maniglie delle Battute".

In ogni misura dello spartito appare una maniglia nell'angolo superiore sinistro.



3. Doppio-clic sulla maniglia misura dalla quale copiare o spostare i simboli.

Si apre la finestra di dialogo Copia Misura.



4. Assicurarsi che siano spuntati solo i tipi di simbolo da spostare/copiare.

5. Se ci sono più misure consecutive nelle quali copiare i simboli, inserirne il numero nel campo valore "Ripeti". Per copiare i simboli solo da una misura ad un'altra, assicurarsi che "Ripeti" sia 1. Questa opzione c'è solo per copiare, non per spostare.

6. Se si vuole vedere questa finestra ogni volta che si esegue l'operazione sposta/copia (vedere in seguito), attivare "Mostra Finestra".

7. Cliccare OK per chiudere la finestra di dialogo.

8. Per copiare i tipi d'evento specificato in un'altra misura, tenere premuto [Alt]/[Option], cliccare sulla maniglia della prima misura e trascinarla alla misura "target".

Per spostare i tipi d'evento invece che copiarli, trascinare la maniglia della misura senza tenere premuto [Alt]/[Option].

▪ Se al punto 6. è stata attivata l'opzione "Mostra Finestra", si apre la finestra Bar Copy, che consente di confermare le proprie impostazioni.

Cliccare OK per chiudere la finestra ed eseguire l'operazione.

A questo punto, ecco cosa avviene:

▪ Se al punto 4. è stata attivata l'opzione "Simboli di Nota", i simboli nota sono copiati dalla misura "sorgente" ed incollati sulle note alle stesse posizioni nella misura "target". Se nella misura sorgente c'è un simbolo nota per una certa nota, ma nella misura "target" non c'è una nota alla posizione corrispondente, il simbolo è ignorato.

Come base per questa operazione sono impiegate le posizioni reali delle note – non quelle visualizzate.

Copiando i simboli nota dalla prima misura alla seconda...



...sono copiati solo i simboli che trovano le posizioni nota corrispondenti nella seconda misura.

- Se al punto 4. sono stati attivati altri tipi di simboli, essi sono spostati alla stessa posizione grafica nella misura "target".
- Se al punto 5. è stato inserito un valore "Ripeti" superiore a 1, gli stessi simboli sono incollati nel numero di misure specificato (iniziando da quella alla quale è stata trascinata la maniglia della misura).

- Se non si è tenuto premuto [Alt]/[Option] quando è stata trascinata la maniglia della misura, i simboli (e altri tipi d'evento specificati nella finestra di dialogo) sono rimossi dalla misura "sorgente".

⚠ Se nelle misure target ci sono già simboli (o altri oggetti) dei tipi specificati, essi sono rimossi!

## Spostare i simboli nota

Simboli nota, legature di valore e portamento hanno tutti posizioni di default. Esse determinano la distanza verticale tra la testa(e) della nota e il simbolo.

- E' possibile regolare a mano le posizioni verticali di simboli individuali, ma spostando o trasportando le rispettive note, i simboli si resettano automaticamente alle rispettive posizioni di default.

Ciò garantisce anche che simboli delle note e legature di portamento siano posizionati adeguatamente quando si cambiano le impostazioni mostra trasposizione.

- Per resettare le posizioni verticali di simboli nota e legature di portamento in uno spartito, clic-destro sull'oggetto corrispondente e selezionare "Posizione Default" dal menu contestuale che appare.

## Modificare durata, dimensione e forma

Si può cambiare la forma di qualsiasi simbolo che ha una durata. Procedere come segue:

### Modificare la durata di un simbolo

1. Selezionare il simbolo.  
Appaiono le maniglie.



I simboli con una durata se selezionati presentano le maniglie.

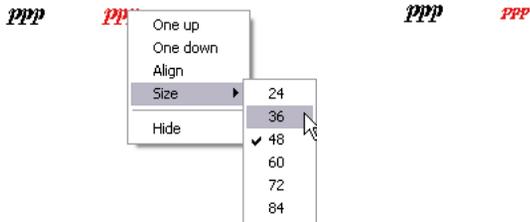
2. Trascinare una delle maniglie.

Si può essere limitati solo al movimento in orizzontale o verticale, dipende dal tipo di simbolo.

- ⚠ Nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) c'è l'opzione "Tieni Simboli Crescendo Orizzontali". Se attiva, i simboli crescendo e diminuendo non sono mai inclinati.

## Ridimensionare simboli nota e dinamiche

1. Clic-destro su un simbolo nota o di dinamica.
  2. Selezionare l'opzione desiderata dal sotto-menu Formato.
- La dimensione del simbolo viene modificata di conseguenza.



## Cambiare forma e direzione delle legature di portamento e valore

⇒ Questo paragrafo spiega come cambiare i simboli “regolari” delle legature. Aggiunta ed editing dei simboli di legatura Bezier sono descritti al paragrafo “[Legatura di portamento Bezier](#)” a [pag. 138](#).

Nell'Inspector dei simboli ci sono due tipi di legature di portamento e valore. La variazione alto/basso di ciascuno in realtà rappresenta lo stesso simbolo, ma con una diversa direzione iniziale. Sulle legature si può eseguire il seguente editing:

- Trascinando la maniglia centrale in alto/basso si può cambiare la forma della curva.



Trascinando la maniglia centrale di una legatura se ne cambia la forma.

- Selezionando una legatura e cliccando sul simbolo “Flip” nella toolbar estesa o selezionando Flip Posizione nel menu contestuale, si può cambiare direzione e posizionamento della legatura di portamento/valore.

In realtà, ci sono tre “modalità” legatura che si selezionano cliccando sul pulsante:



- Trascinando i punti di fine legatura, se ne può cambiare la forma senza influenzare la “relazione” con le note alle quali appartiene.

In altre parole, il punto di fine legatura mantiene la sua distanza relativa dalla nota quando la nota è spostata con il tool Layout o quando è regolata la larghezza della misura.

- Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] e trascinando il punto di fine legatura, esso può essere staccato dalle note alle quali appartiene.

⚠ Per tornare alla forma di default di un simbolo, clic-destro su di esso e selezionare “Posizione Default” dal menu contestuale che appare. Vedere “[Spostare i simboli nota](#)” a [pag. 145](#).

- Per cambiare forma e spaziatura di default delle legature, aprire la pagina Impostazioni Partitura-Progetto e modificare le impostazioni “Inizio Legatura e Dist. dalla Testa di Nota” e “Distanza della Parte Centrale della Legatura dalla Testa della Nota” nella sotto-pagina Spaziatura. Queste impostazioni saranno usate per tutte le nuove legature create, oltre che in tutte le legature esistenti per le quali non è stata cambiata la forma manualmente.

## Cancellare i simboli

Si fa come con tutti gli altri oggetti di Nuendo: con il tool Elimina oppure selezionando il simbolo e premendo [Canc] o [Backspace].

## Copia e incolla

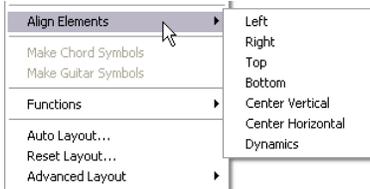
Tutti i simboli, tranne quelli nelle pagine Layout e Progetto, possono essere copiati e incollati come qualsiasi altro oggetto di Nuendo. Si applicano i seguenti criteri:

- I simboli che erano legati a note (gli accenti, ad esempio) una volta incollati diventano oggetti “fluttuanti”. Non sono cioè più legati ad alcuna nota. Se non è ciò che si vuole, è meglio copiare con le maniglie misura (vedere “[Spostare e duplicare con le maniglie misura](#)” a [pag. 144](#)).

## Allineamento

I simboli possono essere allineati, come nei programmi di scrittura. Procedere come segue:

1. Selezionare tutti gli oggetti da allineare.
2. Dal menu Partiture–Allinea Elementi, selezionare l'opzione desiderata.



Opzione	Risultato
Sinistra	
Destra	
Cima	
In Fondo	
Centra in Verticale	
Centra in Orizzontale	

⚠ I simboli nota (staccato e accenti, ad esempio) si possono allineare solo in orizzontale.

L'opzione "Dinamiche" è una funzione speciale per l'allineamento dei simboli dinamici (vedere ["Allinea dinamiche"](#) a pag. 148).

## Dettagli dei simboli

Questo paragrafo descrive meglio alcune delle pagine dei simboli.

### Pagina "Chiavi ecc."



#### Chiavi

Nello spartito si può inserire ovunque un simbolo chiave. Ciò ha un effetto sulle note, proprio come lo ha la prima chiave del pentagramma; proprio come la prima chiave il tipo si seleziona da una finestra di dialogo che appare non appena si clicca. Vedere ["Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 96 e ["Impostare Tonalità, Chiave e Indicazione Tempo"](#) a pag. 67.

Con un doppio-clic su una chiave esistente si apre la stessa finestra, che consente di cambiare il tipo di chiave.

Con un clic-destro su una chiave, si può cambiare il tipo di chiave dal menu contestuale che appare.

#### Indicazione tempo

Si può inserire un simbolo indicazione tempo all'inizio di qualsiasi misura. Inserendo una nuova indicazione tempo s'inserisce un cambio nella traccia Tempo, come descritto al paragrafo ["Inserire ed editare tonalità, chiave o indicazione tempo"](#) a pag. 96.

Cliccando con il tool Disegna, si apre una finestra di dialogo per specificare l'indicazione tempo. Con un doppio-clic su un simbolo indicazione tempo esistente appare la stessa finestra, che consente di cambiare il tipo di chiave. Questa finestra è descritta in dettaglio al paragrafo ["Modificare il tempo in chiave"](#) a pag. 68. Con un clic-destro su un'indicazione tempo, si può cambiare tipo di chiave dal menu contestuale che appare.

- Si possono scegliere un font e una dimensione per i tempi in chiave nella sotto-pagina "Impostazioni Testo" della finestra Impostazioni Partitura (pagina Progetto). Il font di default è quello interno "Steinberg Notation".

## Tonalità

Inserire una modifica di tonalità è come inserire una nuova chiave (vedere sopra). Per maggiori informazioni vedere [“Editare la tonalità”](#) a pag. 70.

- Nella finestra che si apre inserendo una modifica di tonalità, si possono inserire anche modifiche mostra trasposizione.

## Pagina “Dinamiche”

### Segni dinamici

Ci sono simboli dinamici che vanno da *ffff* a *pppp*, oltre a simboli dinamici “speciali”, quali sforzando, fortepiano, ecc.

- Selezionando un simbolo dinamico e cliccando sui pulsanti “+” e “-” nella toolbar estesa, è possibile editare subito i segni dinamici nello spartito.

Si può usare per scorrere i segni *pppp*, *pp*, *p*, *mp*, *mf*, *f*, *ff*, *fff* e *ffff*.

- Si può anche eseguire un clic-destro sul simbolo desiderato e selezionare “Uno Su” o “Uno Giù” nel menu contestuale.

Come sopra, questi comandi si possono usare per scorrere i segni *pppp*, *pp*, *p*, *mp*, *mf*, *f*, *ff*, *fff* e *ffff*.

- Per modificare la dimensione di un simbolo di dinamica, fare clic-destro su di esso e, nel menu contestuale che compare, selezionare l'opzione desiderata dal sotto-menu Size.

- Nella pagina Linea/Trillo c'è un simbolo linea che permette di creare il seguente tipo di modifica nei segni dinamici:

*ppp* ————— *fff*

### Crescendo e diminuendo (decrecendo)

Nella pagina Dinamiche, ci sono tre tipi di simboli per il crescendo: crescendo regolare, diminuendo regolare e un “doppio” crescendo (diminuendo–crescendo).

- Per inserire un crescendo (<) o diminuendo (>), selezionare il simbolo dalla finestra e trascinare da sinistra a destra.



- Disegnando un simbolo di crescendo da destra a sinistra, il risultato è un simbolo di diminuendo, e viceversa.
- Per inserire un simbolo crescendo-diminuendo (<>), selezionare il simbolo del doppio crescendo dalla finestra e trascinare da sinistra a destra.



- Per inserire un simbolo diminuendo-crescendo (><), selezionare il simbolo del doppio crescendo dalla finestra e trascinare da destra a sinistra.



- Una volta inserito un simbolo di crescendo o diminuendo, si può spostarlo e ridimensionarlo trascinandone le maniglie.

- Il simbolo “crescendo/diminuendo dinamico” ( $p < f$ ) è speciale, poiché influenza effettivamente la velocity delle note mentre sono riprodotte.

Vedere [“Simboli di crescendo dinamici”](#) a pag. 198.

- Se nella finestra Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Tieni Simboli Crescendo Orizzontali”, i simboli di crescendo/diminuendo non sono mai inclinati mentre si disegna, ma restano orizzontali.

Questa opzione, inoltre, evita che si trascini accidentalmente un punto di fine in alto o in basso quando si sposta il simbolo.

- E' possibile anche girare i simboli di crescendo, selezionando la rispettiva opzione nel menu contestuale o cliccando sul pulsante Flip nella toolbar estesa.

### Allinea dinamiche

E' un comando speciale che allinea i simboli dinamici (inclusi i crescendo) in orizzontale. A differenza della normale funzione d'allineamento (vedere [“Allineamento”](#) a pag. 147), Allinea dinamiche tiene conto della linea di base delle lettere dinamiche, allineando le scritte piuttosto che i simboli grafici.

1. Selezionare i simboli dinamici che si desidera allineare, ad esempio pp e un crescendo.

2. Clic-destro su un simbolo selezionato e selezionare la funzione “Allinea” dal menu contestuale che compare.

Vengono così allineate orizzontalmente tutte le dinamiche selezionate (eccetto legature e legature di portamento bezier).

E' anche possibile allineare gli oggetti dinamici aprendo il menu Partiture e selezionando “Dinamiche” dal sotto-menu Allinea Elementi.

## Pagina “Linea/Trillo”

### Simboli d’ottava



I simboli d’ottava (8va e 15va) agiscono da mostra trasposizione locale (vedere “[Trasporre gli strumenti](#)” a pag. 71) – spostano la visione dello spartito una/due ottave in basso.

- Trascinando la fine della linea tratteggiata, si può specificare esattamente le note influenzate dal simbolo d’ottava. Solo le note sotto la linea tratteggiata appaiono trasportate.

### Simboli di gruppi irregolari



Sono simboli di gruppi irregolari “grafici”, al contrario dei gruppi irregolari “reali”.

- Una volta inserito un simbolo di gruppo irregolare, doppio-clic sul suo numero ed inserire un numero qualsiasi da 2 a 32.

- Nella sotto-pagina “Notazione” della pagina Impostazioni Partitura–Progetto si può specificare globalmente come sono visualizzati i gruppi irregolari.

Nella sotto-pagina Impostazioni Testo si può scegliere anche font e dimensione per i numeri del tuplet.

### Simboli verticali

I simboli verticali nella pagina Lines/Trillo sono nota-dipendenti. Devono quindi essere inseriti davanti a una nota. Per maggiori informazioni, vedere “[Simboli del layer nota](#)” a pag. 130 e la descrizione degli ornamenti (che si comportano in modo simile) nel paragrafo “[Ornamenti](#)” a pag. 126.

## Pagina “Altro”

Simboli per testi e scritte sono descritti al capitolo “[Lavorare con i simboli di testo](#)” a pag. 157. I simboli per gli accordi sono descritti al paragrafo “[Inserire i simboli accordo](#)” a pag. 154.



### Simboli pedal down e pedal up



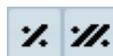
Inserendo un simbolo Pedal down o up, s’inserisce anche un evento MIDI vero e proprio (damper pedal, control change 64) a quella posizione. Analogamente, inserendo o registrando un evento damper pedal in un altro editor, nello spartito appare un simbolo pedal down/up.

- Se nella categoria Miscellaneous nella sotto-pagina “Notazione” della pagina Impostazioni Partitura–Progetto è attiva l’opzione “Nascondi Marker del Pedale”, tutti i marker pedale sono nascosti.

Usarla se sono stati registrati molti messaggi damper pedal, che però non si vuole vedere nello spartito (scrivendo per un strumento diverso dal piano, ad esempio).

Una combinazione di simboli pedal up/down può essere visualizzata come “Due Simboli”, “Ped.” + “Parentesi” o come “Solo Parentesi”. Fare semplicemente clic sul simbolo del pedale e scegliere un’opzione dal menu contestuale. E' anche possibile impostarla dalla pagina Impostazioni Partitura-Progetto, sotto-pagina Stile di Notazione (Varie).

### Simbolo Ripeti



I segni Ripeti (una e due misure) hanno una particolarità: tenendo premuto [Shift]+[Ctrl]/[Command] quando li si inserisce, le note nelle rispettive misure sono nascoste automaticamente (per maggiori informazioni su come nascondere i simboli, vedere “[Nascondere/mostrare oggetti](#)” a pag. 177).

## Simbolo Rettangolo



E' un simbolo rettangolo "generico", che si può usare per vari scopi. Un doppio-clic su un rettangolo apre una finestra di dialogo nella quale specificare se il rettangolo deve essere trasparente o meno e se il contorno deve essere visibile. Questa finestra si apre anche selezionando "Proprietà" dal menu contestuale.

Il simbolo rettangolo è disponibile nelle pagine "Altro" e "Layout".

## Simbolo tastiera

Questo simbolo è descritto al paragrafo "Aggiungere un simbolo tastiera" a pag. 139.

## Simboli aggiuntivi

Facendo clic sul pulsante "Scegli Simbolo" e quindi sullo spartito, si apre la finestra di dialogo "Scegli Simbolo". Qui è possibile scegliere teste nota, alterazioni e pause che funzionano solo come elementi "di disegno", cioè non apportano alcun dato relativo alle note all'interno della traccia. Non hanno quindi effetto sulla riproduzione MIDI! E' possibile impostare la dimensione del font del simbolo desiderato direttamente nel campo Dim. Font.



## Pagina "Layout"

### Segni di prova



Ce ne sono di due tipi: numeri e lettere.

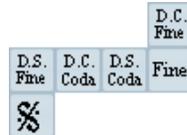
Collocando nello spartito il primo, è chiamato 1 o A (dipende dalla scelta eseguita nella pagina); il secondo è chiamato automaticamente 2 o B, quello successivo 3 o C ecc. Cancellandone uno, i nomi degli altri si spostano in modo da costituire sempre una serie completa di numeri/lettere.

- Nella sotto-pagina "Impostazioni Testo" della pagina Impostazioni Partitura-Progetto si può scegliere font e dimensione per i segni di prova.

Qui si può anche aggiungere un box o un ovale attorno al segno di prova.

- I segni di prova si possono aggiungere automaticamente, alla posizione d'inizio di ogni marker nel progetto. Per farlo si usa la funzione "Traccia Marker -> Formato".

### Simboli Da Capo e Dal Segno (D.C. e D.S.)



I simboli "D.C.", "D.S." e "Fine" consentono di inserire subito nello spartito alcune direttive di esecuzione comuni. I simboli sono scritte – si può scegliere il font da usare nella sotto-pagina "Impostazioni Testo" della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (vedere "Impostazioni per altri elementi di testo fissi" a pag. 166).

- Perchè questi simboli influenzino veramente la riproduzione, inserirli dalla pagina Progetto ed usare la modalità Arranger.

Vedere "Spartiti e modalità Arranger" a pag. 197.

## Simboli dei finali



Ci sono due tipi di finali: chiuso (“1”) e aperto (“2”). Entrambi si possono regolare a qualsiasi lunghezza o altezza trascinando le maniglie. Si può anche eseguire un doppio-clic o clic-destro su un numero esistente ed inserire una scritta a piacere.

I finali sono nelle pagine Layout (per il layer layout), Progetto (per il layer di progetto) e Linea/Trillo (per il layer nota). Quale scegliere dipende dallo spartito; sebbene sia comodo inserire i finali una volta per tutte come simboli di progetto, ciò non consente di eseguire regolazioni individuali per le varie parti.

## Simboli tempo



Indica sempre il tempo corrente in base alla traccia Tempo. In altre parole, per fare in modo che il simbolo tempo indichi un determinato tempo, inserire il valore nella traccia Tempo.

Normalmente, questo simbolo indica il numero di beat (note da 1/4) al minuto, ma con un doppio-clic o clic-destro sul simbolo, appare un menu che permette di scegliere un valore nota qualsiasi. Il numero cambia di conseguenza.

## Simbolo cambio tempo come nota



Questo simbolo consente di specificare un cambio tempo come variazione da un valore nota ad un altro. L'esempio in figura significa “diminuire il tempo di un terzo”.

Per cambiare il valore nota del simbolo, doppio-clic o clic-destro su di esso e selezionare il valore nota desiderato dal menu contestuale che compare.

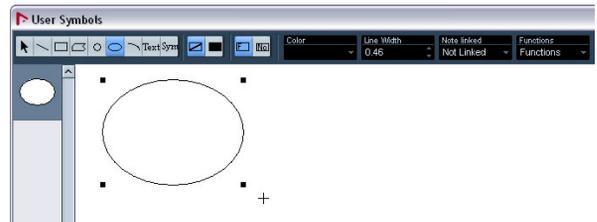
## Simboli utente

La pagina Simboli Utente permette di creare simboli grafici personalizzati da utilizzare nello spartito.

### Creare un simbolo utente

Inizialmente, la pagina Simboli Utente è vuota. Per creare i simboli si usa l'editor Simboli Utente:

1. Doppio-clic su un campo simbolo vuoto nella pagina. Si apre l'editor Simboli Utente. Anche con un clic-destro su un campo simbolo vuoto e selezionando “Edit...” si apre la stessa finestra.



2. Scorrere il menu a tendina Funzioni e selezionare il fattore di zoom desiderato dal submenu Display.

Spesso è necessario lavorare ad un fattore di zoom abbastanza alto quando si disegnano e modificano i simboli.

3. Usare tool e funzioni per disegnare il simbolo.

I tool disponibili sono elencati nella tabella che segue.

Al termine, si può chiudere l'editor ed inserire il simbolo nello spartito, oppure creare altri simboli:

4. Selezionare “Nuovo Simbolo” dal menu a tendina Funzioni.

Nella sezione a sinistra dell'area di disegno appare un campo simbolo vuoto – questa sezione corrisponde alla pagina Simboli Utente vera e propria, la quale mostra tutti i simboli creati.

5. Cliccare nel nuovo campo simbolo vuoto a sinistra per essere sicuri di selezionarlo.

L'area di disegno si svuota.

6. Continuare a creare i simboli in questo modo.

- E' possibile editare in ogni momento i simboli esistenti, selezionandoli ed usando tool e funzioni.

Tutte le modifiche eseguite sono salvate automaticamente nella pagina Simboli Utente del progetto. Si possono anche esportare i simboli, per usarli in altri progetti (vedere in seguito).

- Per inserire un simbolo utente nello spartito, clic o doppio-clic nella pagina per selezionare il tool Disegna e poi cliccare alla posizione desiderata nello spartito.

## Editor Simboli Utente – strumenti e funzioni

La toolbar contiene, da sinistra a destra, i seguenti strumenti:

Strumento	Descrizione
Freccia	Usarlo per selezionare gli oggetti – premere [Shift] per selezionarne più di uno. Cliccare e trascinare per spostare gli oggetti – premere [Ctrl]/[Command] per trascinare solo in verticale o orizzontale, oppure premere [Alt]/[Option] per copiare. Per cancellare un oggetto, selezionarlo e premere [Backspace] o [Canc].
Linea	Disegna una linea retta.
Rettangolo	Crea un rettangolo. Se necessario, si può riempirlo con il pulsante Riempi.
Poligono	Crea un poligono – cliccare nel punto in cui si dovrebbe trovare ogni angolo del poligono e completare la figura cliccando fuori dall'area di disegno.
Cerchio	Crea un cerchio. E' possibile riempirlo con il pulsante Riempi se desiderato.
Ellisse	Crea un'ellisse. E' possibile riempirlo con il pulsante Riempi se desiderato.
Arco	Crea un arco.
Testo	Permette d'inserire oggetti di testo. Cliccando con questo tool nell'area di disegno, si apre una finestra di dialogo nella quale inserire la scritta, specificare font, stile, ecc. Per modificare scritta o impostazioni di un oggetto di testo inserito, doppio-clic sull'oggetto di testo.
Simbolo	Cliccando con questo tool si apre una finestra di dialogo nella quale si può selezionare uno dei simboli spartiti esistenti ed incorporarlo (con il font desiderato) nel proprio simbolo.
Colore Frame	Selezionandolo, il menu a tendina Colore seleziona il colore per il contorno dell'oggetto.
Colore Riempimento	Selezionandolo, il menu a tendina Colore seleziona il colore di riempimento degli oggetti (se è attiva l'opzione Riempi).
Riempi	Cliccando qui gli oggetti possono essere riempiti – si sceglie poi un colore di riempimento dal menu a tendina Colore.
Non Riempire	Cliccare qui se non si vogliono riempire gli oggetti.
Menu Colore	Seleziona Frame o Riempimento Colore per gli oggetti. Il menu "Seleziona Colori..." apre una finestra di colori standard.
Menu Dim. Linea	Consente di modificare la larghezza della linea usata per l'oggetto selezionato.

Il menu a tendina Nota Likata permette di creare simboli vincolati alle posizioni nota. Ciò influenza l'intero simbolo, non un oggetto grafico selezionato.

Oggetto menu	Descrizione
Non Linkato	Il simbolo non è vincolato a note.
Linkato/Sin.	Il simbolo è vincolato ad una nota e appare a sinistra della nota.
Linkato/Centro	Il simbolo è vincolato e centrato su una nota.
Linkato/Retro	Il simbolo è vincolato ad una nota e appare a destra della nota.

Il menu a tendina Funzioni contiene i seguenti oggetti (alcuni di essi sono anche nel menu contestuale della pagina Simboli Utente):

Oggetto menu	Descrizione
Nuovo Simbolo	Aggiunge alla pagina un nuovo simbolo vuoto (ed all'elenco dei simboli, a sinistra nell'editor).
Cancella Simbolo	Cancella dalla pagina il simbolo corrente.
Esporta Simboli Utente...	Salva la pagina corrente in un file separato su hard-disk.
Importa Simboli Utente...	Carica le impostazioni per una pagina completa dall'hard-disk. Si noti che questa operazione sostituisce le impostazioni correnti.
Esporta/Importa Simbolo...	Salva o carica simboli individuali su/da hard-disk. Importando un simbolo, si sostituisce quello corrente nella pagina.
Cancella	Cancella l'oggetto(i) selezionato.
Seleziona Tutto	Seleziona tutti gli oggetti nel simbolo corrente.
Trasforma – Scala Simbolo	Scala (ridimensiona) l'oggetto selezionato (in percentuale).
Trasforma – Mirror orizzontale/verticale	Rispecchia l'oggetto selezionato lungo l'asse orizzontale o verticale.
Trasforma – Flip ± 90	Ruota l'oggetto selezionato di + o – 90 gradi.
Disegna – Gruppo	Raggruppa gli oggetti selezionati in modo che siano gestiti come un'entità unica.
Disegna – Rimuovi Gruppo	Toglie dal gruppo quello selezionato.
Disegna – In Primo Piano/ Porta in Fondo	Questi comandi permettono di ri-organizzare gli oggetti, spostandoli in primo o in secondo piano.
Allinea	Allinea uno dopo l'altro gli oggetti selezionati.
Display	Stabilisce il fattore di zoom per l'area di disegno.

**13**

**Lavorare con gli accordi**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come inserire i simboli accordo a mano e automaticamente usando la funzione “Crea Simbolo Di Accordo”.
- Quali impostazioni si possono eseguire per i simboli accordo.

## Inserire i simboli accordo

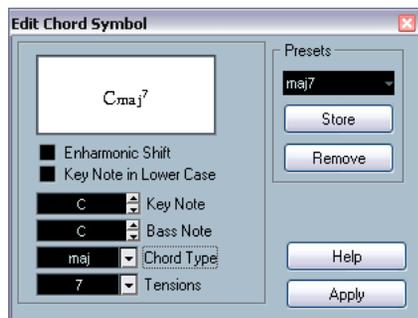
### Manualmente

- Nella pagina Simboli Accordi si trova un set di simboli accordo predefiniti, vedere [“Uso dei preset”](#) a pag. 155. Se il simbolo che si intende usare è tra questi, basta semplicemente selezionarlo e fare clic nello spartito per inserire il simbolo accordo.

Per specificare e inserire qualsiasi altro simbolo accordo, procedere come segue:

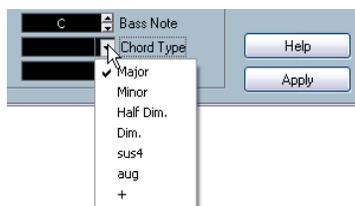
1. Aprire la pagina Altro e selezionare il pulsante simbolo accordo.
2. Fare clic nello spartito alla posizione in cui si vuole inserire il simbolo accordo.

Si apre la finestra di dialogo Modifica Simbolo Accordo.



Finestra di dialogo Modifica Simbolo Accordo.

3. Inserire la nota tonica nel campo Fondamentale. Si può digitare l'accordo in forma di lettera o scorrere le lettere degli accordi con i pulsanti freccia su/giù a destra.
4. Specificare un tipo d'accordo nel campo “Tipo di Accordo”. Si può inserirlo direttamente, (digitando un “7”, ad esempio) o scegliere un'opzione dal menu a tendina (cliccare sul pulsante freccia per aprirlo).



5. Se si desidera, specificare un grado di alterazione per l'accordo inserendo un valore nel campo “Tensioni”.

Anche in questo caso, si può digitare un valore o usare il menu a tendina. Tuttavia, ci sono alcune opzioni visive speciali che si possono ottenere solo digitando un valore (vedere la tabella seguente). Qui si può inserire anche una scritta (per esempio, “no terza”, ecc.). Si possono anche selezionare i gradi dell'accordo principali dal menu a tendina e poi aggiungere opzioni speciali digitando i valori.

Carattere	Descrizione	Esempio	Risultato
()	Le tensioni sono racchiuse in parentesi.	9(#5)	C <sup>9</sup> (#5)
/	Le tensioni sono separate da uno slash.	9/#5	C <sup>9</sup> /#5
	Le tensioni sono collocate uno sopra l'altro.	9 #5	C <sup>9</sup> <sub>#5</sub>
	E' possibile anche combinare più opzioni. Questa è una combinazione di due opzioni, insieme ad uno spazio per collocare il “9” sopra il “5”. Si noti che quando si usa l'opzione “ ” serve solo un segno “(“.	(9/#5)	C <sup>(9)</sup> <sub>#5</sub>

6. Per avere una nota di basso particolare (un DO maggiore con un RE al basso, ad esempio), impostare il menu Nota di Basso su questa nota (questa nota non può essere la stessa della tonica).

Il programma “ricorda” la relazione tra tonica e nota di basso, quindi cambiando la tonica, cambia opportunamente anche la nota di basso.

7. Per vedere la nota tonica in carattere minuscolo, attivare il box di spunta “Fondamentale in Minuscolo”.

8. Se necessario, attivare l'opzione “Trasposizione Enarmonica”.

9. Cliccare Applica.

Il simbolo dell'accordo appare nello spartito.

- Per aprire la finestra di dialogo Modifica Simbolo Accordo per un accordo, fare doppio-clic sul simbolo.

Si può anche fare clic-destro sul simbolo e selezionare Proprietà dal menu contestuale per aprire la finestra di dialogo.

## Uso dei preset

Come molte altre funzioni di Nuendo, è possibile creare dei preset simbolo accordo per un uso immediato. Ogni preset ha tutte le impostazioni presenti nella finestra di dialogo – il preset, cioè, elenca una libreria di accordi. I preset si trovano nella pagina Simboli Accordi dell'Inspector e nel rispettivo menu contestuale. La gestione dei preset è la solita:

- Cliccare Salva per salvare le impostazioni in un preset. Si apre una finestra di dialogo nella quale inserire il nome del preset.
- Per caricare un preset salvato, selezionarlo dal menu a tendina Preset o dal submenu Preset del menu contestuale. Si noti che si caricano solo le impostazioni nella finestra – per applicarle a un simbolo accordo selezionato si deve cliccare Applica.
- Per rimuovere un preset, selezionarlo nel menu a tendina e cliccare Elimina.

## Crea Simbolo di Accordo

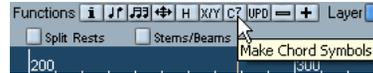
Se in un progetto sono già stati registrati accordi, Nuendo li può analizzare e creare i rispettivi simboli accordo:

1. Aprire la registrazione nell'Editor delle Partiture. Per inserire gli accordi su un'altra traccia, creare una parte vuota in quella traccia e aprirla insieme alla registrazione.
2. Stabilire come devono apparire gli accordi regolando le impostazioni nelle sotto-pagine Simboli Accordi e Caratteri Notazione della pagina Impostazioni Partitura-Progetto. È possibile cambiare le impostazioni dopo aver inserito gli accordi.
3. Selezionare le note per le quali creare simboli accordo. Se i simboli accordo devono essere creati per tutti gli accordi della traccia, usare la funzione Seleziona Tutto del menu Edit.
4. Usare i tasti freccia per attivare il rigo desiderato. Si tratta del rigo in cui devono apparire i simboli accordo.
5. Selezionare "Crea Simbolo Di Accordo" dal menu Partiture. Appaiono gli accordi. Essi possono essere spostati, duplicati e cancellati come qualsiasi altro simbolo. Si può anche eseguire un doppio-clic su un simbolo accordo per editarlo nella finestra di dialogo Modifica Simbolo Accordo (come quando si creano gli accordi a mano – vedere sopra).



Un pentagramma dopo l'uso della funzione Crea Simbolo Di Accordo.

- Invece di usare l'opzione "Crea Simbolo Di Accordo" del menu, si può cliccare sul pulsante Crea Simbolo Di Accordo nella toolbar estesa.



- Se nella sotto-pagina Libreria per Chitarra della pagina Impostazioni Partitura-Progetto è attiva l'opzione "Usa per Accordi" (vedere ["Aggiungere simboli accordo per chitarra"](#) a pag. 139), sono inseriti anche i simboli accordo di chitarra (se la libreria di chitarra contiene dei simboli di chitarra che corrispondono agli accordi).

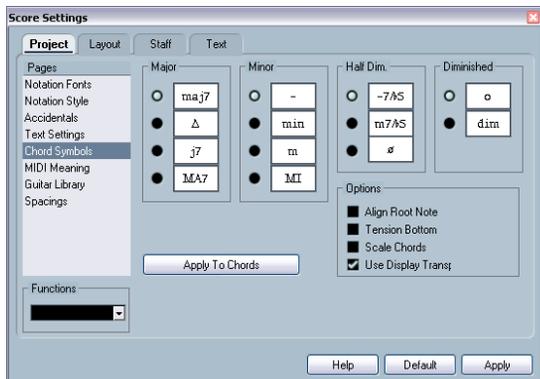
## Metodo d'analisi

- Gli accordi MIDI si prevedono suonati nelle rispettive inversioni principali, altrimenti è aggiunta una nota extra di basso. Per esempio, le note CEG sono interpretate come un accordo di Do maggiore, ma la combinazione GCE è interpretata come un DO maggiore con il SOL al basso. Se non si vuole alcuna interpretazione dell'inversione (cioè nessuna nota di basso aggiunta) tenere premuto [Ctrl]/[Command] mentre si seleziona Crea Simbolo Di Accordo dal menu Partiture.
- Sono considerate tutte le note selezionate in tutti i pentagrammi. Ogni volta che in un pentagramma c'è una modifica, le note sono re-interpretate ed è aggiunto un nuovo simbolo accordo. È meglio evitare quindi di avere la traccia di melodia nell'Editor delle Partiture quando si usa la funzione Crea Simbolo Di Accordo, altrimenti si avranno molti più accordi di quelli previsti, eventualmente con strani gradi d'alterazione.
- Inoltre, è usato il valore Quantizza. Al massimo, ci sarà un nuovo accordo ad ogni posizione Quantizza.
- Ci devono essere almeno tre note in una determinata posizione perché Nuendo le interpreti come un accordo. Inoltre, alcune combinazioni di note non hanno significato per Nuendo, quindi non produrranno alcun accordo.
- Il metodo d'analisi non è perfetto, poiché la stessa serie di note può essere interpretata in modi diversi secondo il contesto. Può essere necessario un certo editing. Se si registra la traccia solo per creare automaticamente gli accordi, suonare ogni accordo nella sua forma più semplice, nella giusta inversione ed evitando l'aggiunta di ottave, ecc.

## Impostazioni accordo globali

Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagine Simboli Accordi e Stile di Notazione), ci sono varie impostazioni che influenzano il modo in cui sono visualizzati gli accordi. Esse riguardano tutti gli accordi del progetto.

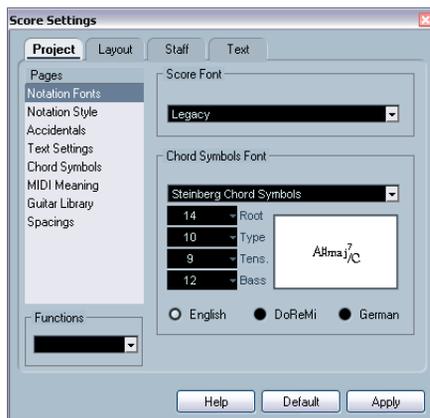
### Simboli accordo



Usare le quattro sezioni di pulsanti circolari per specificare come devono essere visualizzati i quattro tipi di accordi più comuni:

- Per allineare la nota tonica (root) con la nota di basso, in modo che appaiano entrambe alla stessa posizione verticale, attivare l'opzione "Allinea Fondamentale".
- Per vedere i gradi d'alterazione alla stessa posizione verticale della nota tonica (invece che un po' sopra la tonica), attivare "Tens. alla fine".
- Attivare "Accordi a scalare" per scalare un pentagramma (usando l'impostazione Formato nella pagina Opzioni della pagina Impostazioni Partitura-Rigo) e fare in modo che anche gli accordi siano adeguatamente scalati.
- Attivare l'opzione "Usa Mostra Trasposizione" per fare in modo che i simboli accordo siano influenzati dall'impostazione Mostra Trasposizione della pagina Impostazioni Partitura-Rigo.
- Per applicare le impostazioni allo spartito, cliccare "Applica agli Accordi".

## Font di notazione



- Dal menu a tendina Caratteri Notazione selezionare un font per le teste delle note, le chiavi, ecc. Sono disponibili i font Legacy, Classica e Jazz.

- Dal menu a tendina Font Simboli Accordi selezionare un font per gli accordi.

Nuendo ha i propri font (Steinberg Chord Symbols), ma dal menu a tendina si può anche scegliere un qualsiasi altro font disponibile.

- Con i quattro campi valore Formato scegliere una dimensione per i quattro elementi diversi dell'accordo. E' possibile digitare i valori o usare i menu a tendina. Normalmente, la dimensione "Fondamentale" è quella maggiore e la dimensione "Tensioni" quella più piccola.
- Con i pulsanti circolari in basso selezionare una modalità visiva per l'accordo. Ciò influenza l'aspetto delle note toniche e di basso:

Opzione	Descrizione
Inglese	Notazione regolare.
DoReMi	"Do-Re-Mi-..." usati al posto di "C-D-E-..."
Tedesco	Come la notazione inglese, ma "B" è indicato con "H", e "Bb" o "A#" sono indicati con la lettera "B".

**14**

**Lavorare con i simboli di testo**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- I vari simboli di testo disponibili.
- Come inserire ed editare i simboli di testo.
- Come impostare font, dimensione e stile dei caratteri.
- Come inserire i testi.

## Inserire ed editare simboli di testo

In seguito è descritta la procedura generale per inserire ed editare i simboli di testo. Come descritto al paragrafo “Vari tipi di scritta” a pag. 160, ci sono vari tipi di simboli di testo, ma le operazioni principali sono le stesse, tranne per i simboli Block Text (vedere “Simbolo Block Text” a pag. 162) e i simboli Page Text (vedere “Simboli Page Text” a pag. 162).

### Inserire un simbolo di testo

1. Se si desidera, scegliere font, dimensione e stile di testo (o selezionare un attributo di testo) come descritto al paragrafo “Selezionare font, dimensione e stile di testo” a pag. 159.

La scritta che s’inserisce utilizza le impostazioni testuali eseguite senza un testo selezionato, ma è possibile modificare tutte le impostazioni dopo aver inserito una scritta.

2. Aprire la pagina dei simboli desiderata nell’Inspector. I vari simboli di testo si trovano nelle pagine Altro, Layout e Progetto. Per informazioni su come vedere le pagine dell’Inspector, vedere “Mostrare/nascondere le pagine dell’Inspector dei simboli” a pag. 131.

3. Cliccare sul simbolo di testo nella pagina per selezionare lo strumento Disegna.

4. Assicurarsi che sia attivo il rigo giusto e cliccare nello spartito alla posizioni nella quale inserire la scritta.

Se si aggiungono testi, cliccare sopra o sotto la nota (le parole sono centrate attorno ad ogni nota e collocate verticalmente nel punto di clic). Vedere “Lyrics” a pag. 160.



5. Inserire la scritta nel box di testo che appare.

Usare il tasto [Backspace] per cancellare le lettere e i tasti freccia per spostare il cursore.

6. Al termine, premere [Invio].

Appare la scritta. Si può spostarla, duplicarla o cancellarla, come un altro simbolo qualsiasi.

## Linee melisma

Inserendo un simbolo di testo sul lato destro della scritta appare una maniglia; trascinandola a destra, si può estendere una linea melisma dalla scritta. Essa ha vari usi:

- Quando s’inseriscono i testi e si deve indicare che una sillaba deve essere cantata su più note:



- Se la scritta indica un’articolazione o uno stile esecutivo da applicare solo ad una determinata frase musicale:



- Se la scritta indica un’articolazione o uno stile esecutivo da applicare a partire da quel punto in poi nello spartito:



Nella sotto-pagina Impostazioni Testo della pagina Impostazioni Partitura-Progetto, ci sono due impostazioni che determinano l’aspetto delle linee melisma:

- Nel menu a tendina Stile Melisma si specifica se la linea deve essere continua o tratteggiata.
- Il menu a tendina Fine Melisma permette di scegliere se la fine della linea deve essere piana, avere una freccia o formare una “parentesi” rivolta in alto o in basso.

## Fare spazio

- Se tra i rigi non c’è abbastanza spazio (per aggiungere i testi, ad esempio) vedere “Trascinare i pentagrammi” a pag. 183 per sapere come separare i pentagrammi.
- Se in seguito all’aggiunta delle scritte il pentagramma è troppo pieno, vedere “Layout Automatico” a pag. 185.

## Editing di testo

Se si commette un errore digitando una scritta o se per qualche altro motivo si vuole modificare la scritta, doppio-clic su un blocco di testo con lo strumento Freccia, modificare la scritta e premere [Invio] per chiuderlo.

- E' possibile anche sostituire le ricorrenze di una certa parola nello spartito, senza dover editare a mano la scritta – vedere ["Trova e Sostituisci"](#) a pag. 164.

## Selezionare font, dimensione e stile di testo

1. Selezionare il simbolo(i) di testo da impostare.

Se non è selezionato niente, le impostazioni che si eseguono diventano "default" e saranno usate al prossimo inserimento testuale.

2. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Testo.

3. Scegliere un font dal menu a tendina Font.

Il font che appaiono dipendono da quello che c'è installato nel computer.

 Per le scritte regolari è meglio evitare i font "Steinberg". Si tratta di font che Nuendo usa per tutti i simboli dello spartito, ecc.

4. Selezionare una dimensione del testo dal menu a tendina Formato (o inserirne una a mano nel campo Testo).

5. Se si desidera, aggiungere una o più opzioni di stile testo usando i box di spunta e i menu a tendina.

La maggior parte delle opzioni sono variazioni di stile testo comuni (grassetto, corsivo, sottolineato, ecc.), ma alcune sono speciali:

Opzione	Descrizione
Frame	Colloca la scritta in una cornice rettangolare o ovale.
Opzioni Melisma	Determinano l'aspetto delle linee "melisma", come descritto al paragrafo <a href="#">"Linee melisma"</a> a pag. 158.
Posizionamento	Permette di scegliere il lato del blocco di testo (sinistro o destro) da usare per calcolarne la posizione. Ciò ha effetto in situazioni nelle quali il blocco di testo è spostato automaticamente (in seguito ad una funzione Layout Automatico, durante lo spostamento manuale delle stanghette misura, ecc.). Per esempio, se il blocco di testo appare subito davanti ad una nota (cioè alla sua sinistra), dopo la regolazione apparirà in una posizione più adeguata, se è selezionata l'opzione "Destra".
Allineamento: Sinistra/Centro/Destra	Queste opzioni consentono di specificare l'allineamento della scritta; valgono solo per scritte collocate su più di una linea.

6. Cliccare **Applica** per applicare le impostazioni alla scritta selezionata.

Si noti che è possibile selezionare altri blocchi di testo con la finestra di dialogo aperta – la finestra è aggiornata per riflettere le impostazioni della scritta corrente selezionata.

7. Al termine, chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

## Set attributi testo

Un set attributi testo può essere visto come un "preset" contenente tutte le impostazioni font, formato, stile. Creando set attributi testo per le impostazioni usate più spesso, si risparmia molto tempo.

### Creare un set attributi testo

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Progetto e selezionare la sotto-pagina Impostazioni Testo.

2. Aprire la pagina Imposta Attributi.

3. Scorrere il menu a tendina Font Set e selezionare il set "Vuoto".

4. Scegliere un font, specificare una dimensione e aggiungere le opzioni di stile usando i box di spunta.

Le opzioni sono come quelle per le impostazioni di testo che si eseguono nella pagina Impostazioni Partitura–Testo (vedere in precedenza).

5. Cliccare nel campo Font Set e inserire un nome per il nuovo set attributi testo.

6. Cliccare **Salva** per salvare il nuovo set attributi testo.

### Uso dei set attributi testo

Per applicare le impostazioni del set attributi testo ad uno o più blocchi di testo, selezionarli, scegliere il set dal menu a tendina Set nella pagina Impostazioni Partitura–Testo e cliccare **Applica**. Si può applicare un set attributi testo ad un blocco di testo direttamente nello spartito, con un clic-destro su di esso e scegliendo un set dal menu contestuale che appare.

- Selezionando un set attributi testo nella pagina Testo, se nello spartito non è selezionata una scritta, le impostazioni sono usate per l'inserimento testuale successivo.

⇒ Una volta selezionato un set per un blocco di testo, ci sarà un "link" tra la scritta e il set di attributi. Tutte le modifiche al set di attributi influenzano le scritte che lo usano (vedere in seguito).

E' possibile editare comunque a mano le impostazioni testuali (nella sotto-pagina Progetto–Impostazioni Testo) ma il "link" al set di attributi è rimosso.

## Editing dei set attributi testo

Modificando le impostazioni in un set attributi testo s'influenzano tutte le scritte che utilizzano quel set. E' molto pratico, poichè consente di usare lo stesso numero di set "generici" in tutti i progetti (per titoli, commenti, testi, ecc.); se necessario, cambiare solo font, size, ecc. per un progetto diverso. E' anche più facile spostare i progetti tra i computer (nei quali potrebbero non essere installati gli stessi font).

1. Nella sotto-pagina Impostazioni Testo della pagina Impostazioni Partitura-Progetto selezionare la pagina Imposta Attributi.
2. Selezionare il set di attributi da editare dal menu Set.
3. Modificare a piacere le impostazioni.  
Ciò comprende il nome del set.
4. Cliccare Applica.

## Vari tipi di scritta

### Testo Regolare



Opzione Testo Regolare selezionata.

Questo tipo di scritta s'inserisce selezionando Text nelle pagine dei simboli Altro o Layout.

La scritta è legata a misura e posizione del rigo. Spostando la misura o l'intero rigo, anche la scritta si sposta.

### Incollare una scritta

Si può incollare una scritta (da un altro programma, ad esempio) in un simbolo di testo nello spartito. Per farlo, selezionare il simbolo di testo e clic-destro su di esso, quindi selezionare "Testo da Clipboard" dal menu contestuale. Questa opzione c'è anche nel submenu Funzioni del menu Scores.

Analogamente, si può copiare la scritta selezionata, usando l'opzione "Testo Su Clipboard" del menu contestuale.

## Lyrics



Opzione Lyrics selezionata.

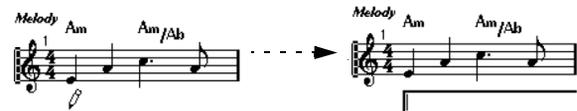
Questo tipo di testo s'inserisce selezionando Lyrics (versi) nella pagina dei simboli Altro.

Inserendo i testi, cliccare sotto o sopra la nota alla quale appartiene la sillaba. La parola apparirà centrata in orizzontale intorno alla nota e collocata in verticale nel punto di clic. In seguito si può spostarla in alto o in basso, come un qualsiasi altro simbolo.

I testi sono legati alla posizione delle note. Spostando la nota, si sposta anche il testo. Inoltre, la spaziatura tra le note è regolata per adattarsi alle note.

### Inserire i testi per una serie di note

1. Con i testi selezionati, cliccare sotto o sopra la prima nota con lo strumento Disegna.



2. Si apre un campo testuale. Inserire il testo (parola o sillaba) per quella nota.
3. Premere il tasto [Tab].  
Nuendo passa alla nota successiva.



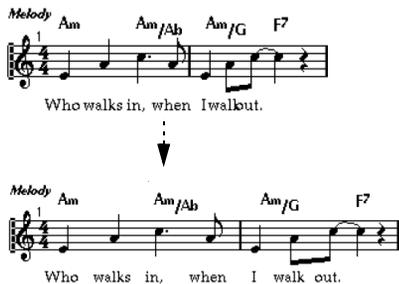
4. Inserire il testo per questa nota e premere di nuovo il tasto [Tab].
5. Continuare così fino all'ultima nota, poi premere [Invio] o cliccare fuori dal box testuale.

Inserendo i testi in questo modo, le posizioni delle note si regolano automaticamente in modo che nessun “blocco” di parole si sovrapponga ad un altro. Se non è ciò che si vuole, attivare l’opzione “Non Sincronizzare Versi” nella categoria Versi della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione). Con questa opzione attiva, le posizioni delle note non sono influenzate (cosa preferibile).

- Inserendo parole con più sillabe, in genere si separano le sillabe con un trattino (-). Di default, i trattini sono centrati automaticamente tra le sillabe – per evitarlo, attivare l’opzione “Non Centrare Tratti” nella categoria Versi della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione).

### Testi e larghezza delle misure

Inserendo i testi la prima volta, il risultato è confuso, poiché le parole occupano più spazio delle note (una volta inserita l’ultima parola, il testo si seleziona facendolo sembrare un po’ bizzarro quando si sovrappone). Per rimediare, usare la funzione Layout Automatico, che regola automaticamente la larghezza delle misure (vedere “[Layout Automatico](#)” a pag. 185).



Prima e dopo l’uso della funzione Layout Automatico.

### Aggiungere una seconda strofa

Per inserire una seconda linea di testo:

1. Inserire il nuovo testo sopra o sotto la strofa esistente.
2. Selezionare le parole da inserire nella nuova strofa.
3. Clic-destro nelle parole selezionate per aprire un menu contestuale.
4. Selezionare la strofa adeguata dal submenu Sposta su Strofa (Strofe 1–6).

Le parole selezionate sono inserite nella strofa selezionata.

Per indicare che le parole appartengono ad un’altra strofa, esse appaiono automaticamente di un altro colore, ma tutte le strofe sono stampate in bianco e nero.

- Per selezionare tutte le parole in una sola strofa, premere [Shift] e doppio-clic sulla prima parola nella strofa. Si selezionano tutte le parole successive presenti nella strofa.

### Inserire i testi nella voci

Ogni voce può avere il proprio testo. Per esempio, in un arrangiamento vocale a più voci, è possibile aggiungere i testi, uno ad uno.

1. Cliccare sul simbolo Lyrics nella pagina dei simboli Altro, in modo che si selezioni lo strumento Disegna.
2. Assicurarsi che sia selezionata la voce giusta (nella toolbar estesa). Vedere “[Inserire le note nelle voci](#)” a pag. 102.
3. Cliccare sulla prima nota nella voce selezionata.
4. Inserire i testi per questa voce, usando il tasto [Tab] per passare da una nota all’altra, come descritto in precedenza.
5. Ricominciare, attivando la voce successiva, cliccando sulla prima nota in quella voce e procedere come con la prima voce.
6. Se necessario, regolare la posizione dei testi in ogni voce (vedere in seguito).

### Spostare i testi

Per spostare i testi in alto o in basso (per far posto ad una seconda strofa, ad esempio), procedere come segue:

1. Tenere premuto [Shift] e doppio-clic nella prima parola dei testi. Sono selezionati tutti i blocchi di testo.
2. Trascinare uno dei blocchi di testo in alto o in basso. Tutti i blocchi di testo selezionati si spostano opportunamente.

### Aggiungere i testi dal clipboard

Se si preparano i testi in un altro programma, è possibile importarli in Nuendo:

1. Creare i testi in un altro programma. Separare le parole con gli spazi come al solito e le sillabe all’interno delle parole con i trattini (-).
2. Copiare il testo.

3. In Nuendo, selezionare la prima nota alla quale si devono aggiungere i testi.

4. Scorrere il menu Scores e selezionare "Testi da Clipboard" dal submenu Funzioni.

I testi sono aggiunti ad iniziare dalla nota selezionata.

## Simbolo di testo Layout

I simboli di testo nella pagina dei simboli Layout sono parte di un layer layout, che quindi può essere nascosto o visualizzato nelle diverse tracce del layout, attivando la colonna "L" nella pagina Impostazioni Partitura–Layout. La scritta appare in tutti i pentagrammi nei quali è stata attivata la colonna "L". Questo significa che la scritta è legata a misura posizione del pentagramma. Spostando la misura o l'intero pentagramma, anche la scritta si sposta.

## Simbolo Block Text

Block Text consente d'importare il testo da un file sull'hard-disk o dal clipboard. Procedere come segue:

1. Cliccare sul simbolo Block Text nella pagina desiderata per selezionare lo strumento Disegna.

Si può scegliere tra il block text di un layer di progetto (dalla pagina Progetto – utile per un testo che deve apparire su tutte le pagine, per esempio il titolo dello spartito), il block text di un layer layout (dalla pagina Layout – se si vuole stampare un titolo solo per un particolare layout traccia, per esempio un certo strumento), o un block text usato per le parti singole (dalla pagina Altro – questo testo appare solo nello spartito di una parte particolare).

2. Cliccare nello spartito ove inserire il testo.

Si apre una normale finestra di dialogo file.

3. Selezionare un file di testo o un file .rtf da importare.

4. Fare clic su Apri

Il testo del file è inserito nello spartito.

▪ Clic-destro su un Block Text per aprire un menu a tendina con le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Importa Testo...	Importa il testo da un file di testo o un file rtf. Il testo importato sostituisce qualsiasi testo corrente inserito alla posizione del simbolo Block Text.
Aggiorna Testo	Ricarica il testo dal file.
Testo da Clipboard	Incolla il testo dal clipboard nel Block Text.
Testo Su Clipboard	Copia il Block Text nel clipboard.

Opzione	Descrizione
Nascondi	Nasconde il Block Text inserito. Per vedere di nuovo il testo, attivare il box di spunta Hide nella barra di filtro visiva, clic-destro su "Nascosto" visualizzato per il testo nascosto e selezionare l'opzione "Mostra" nel menu contestuale.
Proprietà	Apri la finestra di dialogo Impostazioni RTF; si apre anche con un doppio-clic sul Block Text.

## Finestra di dialogo Impostazioni RTF

Selezionando "Proprietà" dal menu contestuale (o con un doppio-clic sul Block Text) si apre una finestra di dialogo con le opzioni per il Block Text. Esse sono:

Opzione	Descrizione
Font	Seleziona il font per il Block Text. Scegliendo No Cambi, è usato il font del file originale (se possibile).
Formato	Dimensione del testo (in percentuale).
Disegna Cornice	Se attiva, appare una cornice attorno al Block Text.
In Linea	Se attiva, per completare il testo nel simbolo Block Text sono usati i break linea.
Modo Replace	In questa modalità, il box del Block Text è opaco e copre quello che c'è sotto.
Modo Trans	In questa modalità, il box del Block Text è trasparente.

## Simboli Page Text

I simboli Page Text sono nelle pagina Layout e Progetto. Funzionano allo stesso modo, ma il simbolo Page Text della pagina Progetto è parte del layout di progetto, quindi appare in tutti i layout.

La posizione del Page Text non è legata ad una nota, misura o posizione dello spartito. In altre parole, anche spostando altri oggetti sulla pagina, il simbolo Page Text rimane dove è stato collocato. In genere, è usato per scrivere titoli, numeri pagina, informazioni sul copyright ed altri elementi di testo da vedere in tutte le parti (e in tutte le pagine, se si desidera).

Per inserire un simbolo Page Text:

1. Aprire le pagine dei simboli Layout o Progetto dell'Inspector.

2. Cliccare sul simbolo Page Text per selezionare lo strumento Disegna.

3. Cliccare nello spartito.

Non importa dove si clicca – la posizione è specificata nella finestra di dialogo che appare.

4. Inserire il testo che si vuole vedere nel campo in cima alla finestra di dialogo.

E' possibile usare caratteri speciali per aggiungere "variabili", quali i numeri di pagina – vedere in seguito.

5. Regolare le impostazioni di posizione del testo:

Opzione	Descrizione
Mostra su Tutte le Pagine	Se attiva, il testo appare in tutte le pagine. Il box di spunta "Eccetto il Primo" consente di escludere la prima pagina.
Mostra in Prima Pagina	Se selezionata, il testo appare solo sulla prima pagina.
Linea	Determina l'allineamento del testo. Per esempio, collocando più testi in "Cima/Sinistra", si può ordinarli inserendo il numero di linee desiderato.
Inverti Posizione	Quando è selezionata la giusta opzione di posizione Sinistra o Destra, attivando questo box di spunta il testo alterna l'allineamento sinistro e destro delle pagine pari/dispari.
Pulsanti Posizione	Determinano dove appare il testo nella pagina, in verticale (Cima/In Fondo) e in orizzontale (Sinistra/Centro/ Destra).

6. Selezionare un set attributi testo per il testo, oppure eseguire impostazioni manuali di font, formato e stile.

7. Cliccare OK.

Il testo è inserito. Si può regolare manualmente la posizione trascinando il blocco di testo.

### Inserire le variabili

Quando s'inserisce il testo, è anche possibile inserire caratteri speciali ("place holders") per attributi diversi.

Quando appare il testo, questi caratteri sono sostituiti dai rispettivi valori reali (i numeri pagina, ad esempio). Sono disponibili le seguenti variabili:

Testo da inserire	Testo che appare
%p	Numero pagina corrente.
%l (L minuscola)	Nome lungo del pentagramma.
%s	Nome corto del pentagramma.
%r	Nome del progetto.

Per esempio, inserendo il testo "%l, %r, Page %p", queste variabili nel pentagramma potrebbero apparire con la scritta: "1° Violino, Quartetto N.2, Pagina 12".

## Impostazioni Partitura (pagina Testo)

Nella finestra Impostazioni Partitura (pagina Testo) ci sono varie impostazioni riferite al testo. I pulsanti simbolo corrispondono ai simboli che ci sono nelle pagine Altro, Layout e Progetto dell'Inspector dei simboli (vedere "Dettagli dei simboli" a pag. 147). Usare il menu a tendina Layer per vedere i layer corrispondenti.

- Selezionare il layer da usare dal menu a tendina Layer. I simboli di testo disponibili per questo layer appaiono a sinistra della tendina.

- I simboli di testo si usano come quelli dell'Inspector o di una tavolozza dei simboli.

Selezionando un simbolo di testo dalla finestra Impostazioni Partitura–pagina Testo, e collocando il puntatore del mouse sullo spartito, il puntatore diventa una matita, con la quale inserire un testo alla posizione di clic.

### Pagine Blocco Note e Selezione

Sotto i simboli di testo e il menu a tendina Layer ci sono due pagine con grandi campi testuali.

- Usare la pagina Blocco Note per inserire i passaggi di testo più lunghi. Quando il testo va bene, in termini di parole e lunghezza, selezionarlo tutto (o una parte di esso) e selezionare una nota nello spartito. A questo punto, diventa disponibile il pulsante Inserisci Versi sotto la pagina Blocco Note.

Cliccando sul pulsante Inserisci Versi, il testo selezionato è inserito nello spartito, ad iniziare dalla nota selezionata.

- Quando si seleziona il testo nello spartito e si apre la pagina Selezione, la parola(e) selezionata appare nel campo testuale. Si può ora cambiare la parola(e) nel testo ed usare le opzioni di formato testuale a sinistra per cambiare l'aspetto del testo selezionato. Quando si è soddisfatti del testo e della sua formattazione, cliccare Applica nella finestra di dialogo Impostazioni Partitura, per applicare le proprie modifiche al testo selezionato nello spartito.

# Funzioni di testo

## Pagina Parole

Se alcune parole si usano spesso, è possibile “memorizzarle” come simboli dedicati nella pagina Parole. Si risparmia tempo, poichè non bisogna digitare sempre la stessa parola.

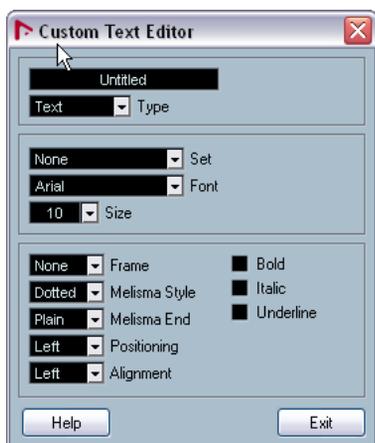
### Memorizzare una parola

1. Aprire la pagina dei simboli Parole.

Di default è nascosta. Per sapere come vedere pagine nascoste dell'Inspector, vedere “[Mostrare/nascondere le pagine dell'Inspector dei simboli](#)” a pag. 131.

2. Doppio-clic su un simbolo “vuoto”.

Si apre la finestra di dialogo Editor di Testo Personalizzato.



3. Digitare la parola(e) desiderata nel campo testuale in cima alla finestra di dialogo.

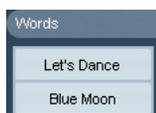
4. Specificare il tipo di testo (scritte o testi) con il menu a tendina Tipo.

5. Impostare font, formato e stile.

Si può anche usare un set attributi testo, se si desidera.

6. Cliccare Esci per chiudere la finestra di dialogo.

La parola(e) inserita appare nel campo simbolo selezionato nella pagina Parole.



- Un clic-destro su uno dei campi apre un menu contestuale con una serie di opzioni:

- “Edit...”: apre la finestra Editor di Testo Personalizzato.
- Nuovo: aggiunge un nuovo simbolo vuoto nella pagina Parole.
- Elimina: cancella tutti i simboli indesiderati dalla pagina Parole.
- Apri come Palette: apre la tavolozza dei simboli Parole.

### Inserire una parola

Le parole dalla pagina Parole s’inseriscono come tutti gli altri simboli, selezionando la parola desiderata e cliccando nello spartito. Tuttavia, si può modificare la parola dopo averla inserita (come un testo inserito digitandolo).

### Trova e Sostituisci

Questa funzione sostituisce tutte le ricorrenze di una certa parola o gruppo di parole con un'altra parola o gruppo di parole. La sostituzione avviene una volta per sempre, per tutti i tipi di simbolo testuale, indipendentemente dalle impostazioni font, formato e stile. Procedere come segue:

1. Scorrere il menu Partiture e selezionare “Trova e Sostituisci” dal submenu Funzioni.

Si apre una finestra di dialogo.



2. Inserire la parola(e) da sostituire nel campo Trova.

3. Per sostituire tutte le ricorrenze della parola(e), indipendentemente dal carattere maiuscolo/minuscolo, disattivare l'opzione “Maiuscole/Minuscole”.

4. Per non sostituire la parola(e) perchè parte di un'altra parola, attivare l'opzione “Tutta la Parola”.

Per esempio, per sostituire la parola “string” ma non la parola “stringendo”, attivare l'opzione “Tutta la Parola”.

5. Inserire la parola(e) sostitutiva nel campo “Sostituisci”.

6. Cliccare OK.

Tutte le ricorrenze della parola(e) “Trova” sono sostituite dalla parola(e) “Sostituisci”.

## Nomi pentagramma

I nomi del pentagramma si possono inserire in varie zone:

- Nella pagina Impostazioni Partitura–Layout, si specifica se devono apparire i nomi nel rigo, e se usare quelli delle tracce editate vere e proprie nello spartito.

In un layout multi-traccia, è possibile scegliere per quali tracce i nomi devono apparire nel rigo, cliccando nella colonna "N" di ogni traccia.

- Si specificano un nome lungo e corto del pentagramma nella pagina Impostazioni Partitura–Rigo (pagina Principale).

Questi nomi si usano se non si impiega l'opzione "Dalle Tracce" nella pagina Impostazioni Partitura–Layout. Il nome lungo appare solo nel primo sistema, e il nome corto appare nei sistemi successivi. Per avere un nome solo in cima alla pagina, lasciare vuoto il campo nome Corto.

⚠ Se nella sotto-pagina Stile di Notazione (categoria Nomi Rigo) della pagina Impostazioni Partitura–Progetto è attiva l'opzione "Mostra Nomi Rigo Lunghi su Nuove Pagine", il nome lungo appare *in ogni pagina* del primo sistema.

- Nella sotto-pagina Impostazioni Testo della pagina Impostazioni Partitura–Progetto si può selezionare un font per i nomi del pentagramma. Procedere come segue:

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Progetto e selezionare la sotto-pagina Impostazioni Testo.
2. Selezionare la pagina Testo Progetto.
3. Dal menu a tendina "Font per" selezionare "Nomi Rigo".
4. Selezionare font, formato e stile per i nomi del pentagramma (o usare un set attributi testo).
5. Cliccare Applica e chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

### Impostazioni aggiuntive del nome pentagramma

- Attivando l'opzione "Mostra Nomi rigo da Sinistra" nella sotto-pagina Notazione (categoria Nomi Rigo) della pagina Impostazioni Partitura–Progetto, i nomi del pentagramma appaiono a sinistra dei righi invece che sopra di essi.
- E' possibile definire sotto-nomi separati per i righi superiore e inferiore in un sistema polifonico o diviso, vedere "Nomi del pentagramma" a pag. 109
- Con alcune opzioni nella sotto-pagina Spacing della pagina Impostazioni Partitura–Progetto, si può regolare con precisione la posizione verticale e orizzontale dei nomi del pentagramma.

## Numeri misura

Anche le impostazioni per i numeri misura si possono eseguire in varie zone:

### Impostazioni generali

1. Aprire la sotto-pagina Stile di Notazione della pagina Impostazioni Partitura–Progetto.

2. Scorrere l'elenco fino alla categoria Numero Battute.

3. Con l'impostazione "Mostra Tutto" specificare ogni quanto indicare i numeri misura.

Le opzioni sono: "Prima Misura" (numeri misura indicati alla prima misura di ogni rigo), "Spento" (nessun numero indicato) ed un numero qualsiasi. Cliccare nella colonna Stato ed usare la rotellina del mouse per scegliere l'opzione desiderata.

4. Se si desidera, attivare l'opzione "Mostra Range con Pause Multiple".

Se attiva, e ci sono pause multiple, il numero misura all'inizio della pausa multipla mostra un intervallo che indica la durata della pausa multipla.

5. Per vedere i numeri misura sotto le stanghette delle misure, attivare l'opzione "Mostra N° delle Misure Sotto le Linee".

6. Cliccare Applica e chiudere la finestra Impostazioni Partitura.

### Impostazioni testuali

Come per molti altri elementi di testo fissi, è possibile scegliere font, formato e stile dei numeri misura nella sotto-pagina Impostazioni Testo della pagina Impostazioni Partitura–Progetto.

### Spaziature

Nella sotto-pagina Spaziature della pagina Impostazioni Partitura–Progetto ci sono quattro opzioni per i numeri misura:

Opzione	Descrizione
Primo Numero Battuta - Offset Orizzontale	Stabilisce la distanza orizzontale tra il numero misura e la stanghetta della prima misura in ogni rigo.
Primo Numero Battuta - Offset Verticale	Stabilisce la distanza verticale tra il numero misura e la stanghetta della prima misura in ogni rigo.

Opzione	Descrizione
Altri Numeri di Battuta - Offset Orizzontale	Stabilisce la distanza orizzontale tra il numero misura e le stanghette di tutte le altre misure.
Altri Numeri di Battuta - Offset Verticale	Stabilisce la distanza verticale tra il numero misura e le stanghette di tutte le altre misure.

## Offset dei numeri misura

Con un doppio-clic su un numero misura, si apre una finestra di dialogo che permette di saltare un numero di misure nella numerazione altrimenti continua delle misure.



Questa finestra si usa quando una sezione si ripete, ad esempio. Supponiamo si ripetano le misure 7 e 8 e si voglia fare in modo che la prima misura dopo la ripetizione abbia il numero 11, non il 9. Per farlo, doppio-clic sul "9" ed inserire il valore offset "2".

E' utile anche se lo spartito inizia su un movimento in levare, e si vuole che la prima misura "reale" abbia il numero 1. In tal caso, si deve specificare un valore offset "-1" per la seconda misura, ed assicurarsi che il numero della misura in levare sia nascosto.

- Gli offset del numero misura appartengono al layer di progetto ed appaiono in tutte le tracce ed i layout.

## Impostazioni per altri elementi di testo fissi

E' possibile eseguire impostazioni di testo praticamente per tutte le scritte e i numeri che appaiono nello spartito:

1. Aprire la sotto-pagina Impostazioni Testo della pagina Impostazioni Partitura-Progetto.
2. Selezionare la pagina Testo Progetto.
3. Dal menu a tendina "Font Per" selezionare un tipo di testo per il quale eseguire le impostazioni.
4. Usare le opzioni nella finestra di dialogo per modificare le impostazioni.

5. Cliccare Applica per applicare le impostazioni a tutti gli elementi del tipo selezionato.

Per chiudere la finestra di dialogo, cliccare sul suo pulsante di chiusura nell'angolo in alto a destra.



Numeri misura prima e dopo la modifica delle impostazioni di testo.

- Per cambiare rapidamente il testo, si possono anche definire set attributi testo nella sotto-pagina Impostazioni Testo.

Si noti che è possibile selezionare un set attributi testo definito dal menu contestuale che si apre con un clic-destro su un elemento di testo (vedere "Set attributi testo" a pag. 159).

**15**

**Lavorare con i layout**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Cosa sono i layout e cosa contengono.
- Come creare i layout.
- Come usare i layout per aprire combinazioni di tracce.
- Come applicare, caricare, salvare e cancellare i layout.
- Come importare ed esportare i layout.
- Come possono essere impiegati i layout.

## Premessa: Layout

I layout si possono definire “preset” contenenti le impostazioni del layer layout: spaziatura dei pentagrammi, stanghette misura, simboli layout, ecc.

### Quando usare i layout

- Si deve formattare lo spartito in modo diverso per la stampa integrale e l'estrazione di parti per singoli strumenti (o gruppi di strumenti). I layout permettono di avere diversi set per il look della stessa traccia o di una serie di tracce. Per esempio, si potrebbe avere un layout per ogni singolo strumento ed uno per l'intero spartito.
- Selezionando un altro layout nella pagina Impostazioni Partitura–Layout, si può passare ad un'altra combinazione di tracce senza uscire dall'Editor delle Partiture.

### Da cosa è costituito un layout?

Un layout ha i seguenti elementi e proprietà:

- Simboli del layout inserito (vedere “[Simboli disponibili](#)” a pag. 132).
- Impostazioni nella pagina Layout della finestra Impostazioni Partitura.
- La spaziatura verticale dei pentagrammi.
- La spaziatura delle stanghette misura.
- Linee di break misura.

⇒ Si noti che i simboli Progetto (vedere “[Simboli disponibili](#)” a pag. 132), i tipi di stanghette misura e gli offset numero misura sono parte del layer di progetto e appaiono in tutti i layout.

## Come sono salvati i layout

I layout si creano automaticamente editando una singola traccia o una combinazione di tracce. Esse sono parte integrante della combinazione traccia specifica, quindi non bisogna salvarli separatamente.

## Creare un layout

I layout sono creati automaticamente quando si apre una nuova combinazione di tracce per l'editing.

Ogni traccia può essere stata editata prima, singolarmente o insieme ad altre tracce, non importa. Ciò che importa è aprire con precisione queste tracce. Per creare un layout di un quartetto d'archi, ad esempio, selezionare le parti nelle rispettive tracce e premere [Ctrl]/[Command]-[R].

⚠ L'ordine delle tracce non conta – si possono riordinare nella Finestra Progetto senza rimuovere il layout. La spaziatura dei righi però è riferita all'ordine delle tracce.

## Aprire un layout

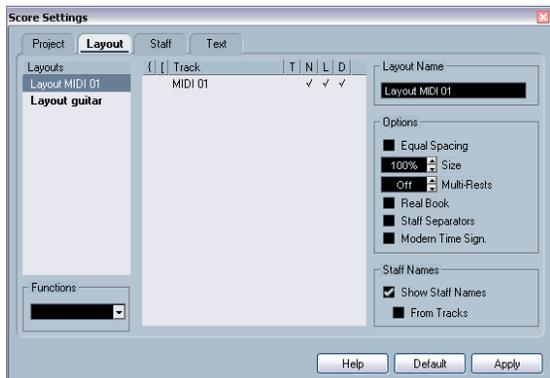
Il comando “Apri Layout” nel menu Partiture apre una finestra che elenca tutti i layout disponibili per il progetto.

- Selezionare il layout desiderato nell'elenco e cliccare OK per aprire le tracce presenti nel layout nell'Editor delle Partiture.

E' un metodo rapido per aprire più tracce nell'Editor delle Partiture direttamente dalla Finestra Progetto.

## Operazioni nel layout

La finestra Impostazioni Partitura ha la pagina Layout, nella quale eseguire le impostazioni per i vari layout. A sinistra della finestra sono elencati tutti i layout presenti nel progetto (è lo stesso elenco della finestra Apri Layout, vedere sopra). Nell'elenco, il layout corrente in uso è evidenziato.



Pagina Impostazioni Partitura–Layout.

Qui è possibile eseguire una serie di operazioni:

### Aprire le tracce in un layout

Per selezionare un'altra combinazione di tracce per l'editing, selezionare il rispettivo layout nell'elenco.

- Si può tenere aperta la finestra durante l'editing, e usare questa funzione per selezionare le tracce da editare.

### Importare i simboli Layout

Scegliendo un altro layout e selezionando “Ottieni Formato” dal menu a tendina Funzioni sotto l'elenco, s'importano tutti i simboli Layout (inseriti dalla sezione Layout dell'Inspector dei simboli) dal layout selezionato in quello corrente.

### Gestire i layout

- Per rinominare un layout, selezionarlo nell'elenco ed inserire il nome nel campo Nome a destra nella finestra. Inizialmente, un layout ha il nome di una delle tracce editate – è meglio invece dare al layout un nome più descrittivo.
- Per rimuovere un layout che non serve più, selezionarlo nell'elenco e scegliere “Elimina” nel menu a tendina Funzioni.

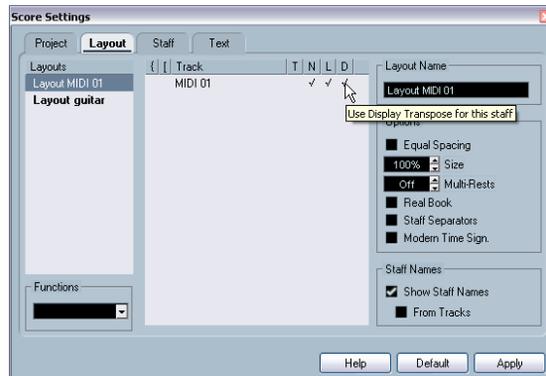
- Per rimuovere tutti i layout per i quali non ci sono più combinazioni traccia, selezionare “Rimetti a Posto” dal menu Funzioni.

### Importare ed esportare i layout

Selezionando un layout e selezionando “Esporta...” o “Importa...” dal menu a tendina Funzioni sotto l'elenco, è possibile importare o esportare un Layout. Si noti che tutte le impostazioni delle partiture vengono prese in considerazione quando si importa o esporta un layout.

### Lavorare con Mostra Trasposizione

E' possibile specificare per ciascun pentagramma in un layout se questo deve usare mostra trasposizione. Fare clic sulla colonna D della pagina Impostazioni Partitura–Layout per attivare o disattivare l'opzione. Si noti che questa impostazione agisce solo su questo layout!



## Uso dei layout – un esempio

Questo esempio descrive le operazioni elementari per l'estrazione di una parte musicale da un intero spartito.

1. Preparare l'intero spartito, con tutta la formattazione. Inserire layer di progetto Block Text per il titolo dello spartito, impostare il tipo di stanghetta misura, ecc.
2. Aprire la pagine Impostazioni Partitura–Layout ed inserire il nome nel campo Nome (per esempio “Partitura Completa”).
3. Chiudere l'Editor delle Partiture.
4. Aprire una singola traccia (per esempio, una parte di legni).

Le impostazioni del layer di progetto appaiono automaticamente nel nuovo layout della traccia singola.

5. Preparare un layout per la parte di legni.  
Per esempio, spostare le stanghette misura, inserire finali, attivare pause multiple, ecc.

- E' possibile anche importare tutti i simboli layout dal layout “Full Score” aprendo la pagina Impostazioni Partitura–Layout, selezionando il layout “Partitura Completa” nell'elenco a sinistra e scegliendo “Ottieni Formato” dal menu a tendina Funzioni (vedere [“Importare i simboli Layout”](#) a pag. 169).

 **Attenzione** a non modificare proprietà che non fanno parte del layout (altrimenti si modifica anche il layout “Partitura Completa!”).

6. Inserire il nome desiderato per il nuovo layout nel campo Nome della pagina Impostazioni Partitura–Layout e cliccare “Applica”.

## Traccia Marker -> Formato

Se nella Finestra Progetto sono stati inseriti dei marker che indicano l'inizio di una nuova sezione del brano (strofa, inciso, ritornello, ecc.), è possibile trasferire automaticamente questi marker nel layout corrente:

1. Scorrere il menu Partiture e aprire il submenu Layout Avanzato.
2. Selezionare “Traccia Marker -> Formato”.  
A questo punto, nello spartito sono inseriti segni di prova e doppie stanghette misura, alla posizione di ogni marker.
3. Per vedere anche i nomi dei marker, aprire di nuovo il submenu Layout Avanzato e selezionare “Mostra Marker”.

**16**

**Lavorare col formato MusicXML**

## Introduzione

MusicXML è un formato di notazione musicale sviluppato da Recordare LLC nel 2000, basato principalmente su due formati musicali accademici. Esso consente la rappresentazione di partiture nell'attuale rappresentazione simbolica della notazione musicale occidentale, usata a partire dal 17° secolo. E' ora possibile importare ed esportare in Nuendo file MusicXML creati con la versione 1.1. Questo rende possibile la condivisione e lo scambio di partiture con utenti che utilizzano software di notazione come Finale e Sibelius.

⇒ Poichè i file MusicXML sono supportati a vari livelli dai diversi programmi, sarà sempre necessario apportare modifiche manuali.

### Per cosa viene usato il formato MusicXML?

Il formato file MusicXML può essere usato per i seguenti scopi:

- Rappresentazione e stampa di spartiti musicali
- Scambio tra diversi programmi di notazione musicale
- Distribuzione in formato elettronico di partiture musicali
- Salvataggio e archiviazione di partiture in formato elettronico

### Rappresentazione notazionale vs. performance musicale

MusicXML è un formato file di notazione musicale; ciò significa che ha a che fare principalmente con il layout della notazione della musica e con la sua corretta rappresentazione grafica, cioè in pratica si occupa di come un brano musicale dovrebbe apparire.

Tuttavia, i dati musicali in formato MusicXML contengono anche elementi che definiscono come un brano musicale debba suonare. Questi vengono usati ad esempio durante la creazione di un file MIDI da un file MusicXML. Ciò significa che MusicXML ha degli aspetti in comune con il MIDI.

Il MIDI è un formato di interscambio musicale per applicazioni come Nuendo o altri sequencer. Il formato file MIDI è stato disegnato per la riproduzione, cioè l'aspetto più importante del formato file MIDI sta nella performance, non nella notazione.

## MusicXML è meglio del MIDI?

### Vantaggi di MusicXML

Le tracce MIDI contengono le note MIDI e gli altri dati MIDI. Una nota MIDI in Nuendo viene definita solamente dalla sua posizione, lunghezza, altezza e velocity. Questo però non è sufficiente per decidere come una nota debba essere visualizzata in una partitura. Per una corretta rappresentazione, Nuendo ha bisogno anche delle seguenti informazioni:

- Direzione dei gambi delle note, beaming.
- Segni di espressione (staccato, accenti, legature e legature di portamento).
- Informazioni riguardanti lo strumento nello spartito.
- Tonalità e ritmo di base del pezzo.
- Raggruppamenti delle note ecc.

MusicXML è in grado di contenere gran parte di queste informazioni. Tuttavia, sarà necessario sistemare le partiture utilizzando gli strumenti disponibili nell'Editor Partiture.

### Vantaggi del MIDI

MusicXML è stato disegnato per le partiture musicali online, mentre il MIDI è stato creato per gli strumenti musicali elettronici. Sebbene MusicXML possieda ovvi vantaggi nella rappresentazione di partiture musicali, ci sono però delle restrizioni nel suono. Ciò è dovuto al fatto che MusicXML, come formato di notazione musicale ha uno sfondo grafico ed è stato disegnato per modificare la rappresentazione, non per il suono.

Quando si riproducono file MusicXML in Nuendo, i seguenti parametri, tra gli altri, non verranno presi in considerazione:

- Velocity On e Off
- Dinamiche
- Dati dei controller
- SysEx
- Meta eventi dei file MIDI standard
- Audio
- Tutti i dati Nuendo-specifici come automazioni, effetti MIDI, Input Transformer, ecc.

## Importare ed esportare file MusicXML

Nuendo può importare ed esportare file MusicXML, il che rende possibile il trasferimento di partiture musicali verso e da applicazioni che supportano questo formato file. Tuttavia, ci sono alcune restrizioni riguardanti i parametri supportati da Nuendo:

	Esportazione	Importazione
<b>Note</b>		
Altezza	Si	Si
Lunghezza	Si	Si
Righi	Si	Fino a due per parte
Voci	Si	Fino a due per parte
Alterazioni	Si	Si
Legature	Si	No
Punti	Si	No
Tempi	Si	Si
Tratti di unione	Si	No
Grace Note (abbellimenti)	Si	Si
Pause	Si	Si
<b>Layout</b>		
Dimensioni della pagina	Si	No
Margini della pagina	Si	Si
Scalatura della pagina	Si	Si
Fine di pagina	Si	No
Fine di sistema	Si	Si
Distanza tra righi e sistemi	Si	Si
Supplemento sinistro/destro	Si	No
Distanza tra misure	Si	No
Righi nascosti	Si	Si
Posizioni x e y dei simboli	Si	Si
<b>Simboli</b>		
Tonalità	Si	Si
Chiavi	Si	Si
Indicazione Tempo	Si	Si
Dinamiche	Si	Si
Ornamenti	Si / incompleto	Si / incompleto

	Esportazione	Importazione
Articolazioni	Si / incompleto	Si / incompleto
Technicals	Si / incompleto	Si / incompleto
Versi	Si	Si
Simboli degli Accordi	Si	Si
Pedale Damper	Si	Si
Dinamiche	Si	Si
Simulazione	Si	Si
Testo	Si	Si
Testo del layout	Si	n.d.
Testo globale	Si	"Crediti"
Linee	Si	Si
Finali	Si	Si
Trasposizione Ottava	Si	Si
Tipi di linee e misura	Si	Si
Legature	Si	Si
Hammer-on/pull-off	No	No
<b>Formattazione</b>		
Mostra Trasposizione	Si	Si
Notazione di batteria	Si	Si
Nomi righi lunghi/brevi	Si	Si
Program change	Si	n.d.
Font musicali	Si (con font Jazz)	Si
Tablature (incluse accordature)	Si	Si
Notazione di batteria	Si	Si

### Importare file MusicXML

1. Aprire il menu File e quindi il sotto-menu Importa.
2. Nel sotto-menu selezionare "Importa MusicXML...".
3. Nella finestra di dialogo che si apre, individuare e selezionare il file MusicXML e fare clic su "Apri".
4. Si apre quindi un'altra finestra di dialogo in cui è possibile selezionare la cartella di progetto per il nuovo progetto. Selezionare una cartella progetto esistente o crearne una nuova facendo clic su "Crea" e digitando un nome nella finestra.
5. Viene creato un nuovo progetto con il nome del file MusicXML.

## Esportare file MusicXML

1. Impostare lo spartito nella maniera desiderata nell'Editor Partiture di Nuendo.
2. Aprire il menu File e quindi il sotto-menu Esporta.
3. Dal sotto-menu selezionare "Esporta MusicXML...".  
Si noti che questa opzione è disponibile solamente quando l'Editor delle Partiture è aperto.
4. Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere una cartella vuota esistente o crearne una nuova in cui salvare il file MusicXML (come file \*.xml).

**17**

**Sviluppare lo spartito: tecniche  
aggiuntive**

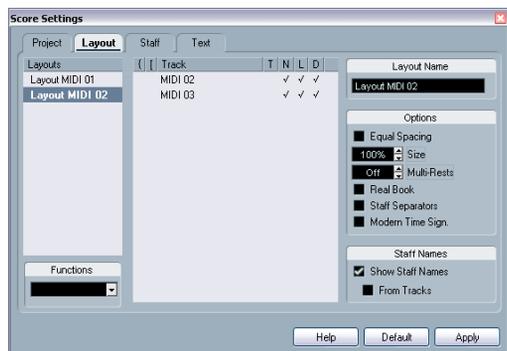
## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come cambiare la dimensione del pentagramma.
- Come creare pause multiple.
- Come inserire ed editare le stanghette misura.
- Come creare movimenti in levare.
- Come impostare la spaziatura della misura e il numero di misure nella pagina.
- Come controllare la spaziatura di rigo e doppio rigo.
- Come usare la finestra di dialogo Layout Automatico.
- Come usare la funzione Reset Layout.
- Come interrompere le stanghette misura.

⚠ Prima di iniziare a sviluppare il layout di pagina dello spartito, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Pagina del menu File ed impostare dimensione del foglio, scala di stampa e margini!

## Impostazioni Layout



La pagina Impostazioni Partitura–Layout presenta una serie d'impostazioni che influenzano l'aspetto del layout corrente.

## Elenco tracce

L'elenco tracce elenca le tracce presenti nel layout e consente di impostare le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Parentesi	Queste due colonne permettono di aggiungere graffe o parentesi, che racchiudono un numero qualsiasi di righe nel layout. Vedere "Inserire parentesi e graffe" a pag. 184.
T	E' rilevante se l'opzione Indicazione Tempo Moderna è attivata a destra. In tal caso, questa colonna specifica per quali tracce appare l'indicazione tempo – vedere in seguito.

Opzione	Descrizione
N	Determina se il nome del pentagramma debba apparire in ogni pentagramma del layout.
L	Se attiva, appaiono tutti i simboli layout, altrimenti sono nascosti. Ciò consente, ad esempio, di far apparire i segni di prova solo sul rigo in alto in un layout con più righe.
D	Questa opzione consente di specificare per ciascun rigo in un layout se deve usare o meno il mostra trasposizione.

## Spazi Uguali

- Attivando questa una nota occupa lo spazio in base al suo valore. Se Spazi Uguali è attiva, due note da 1/16 occupano lo stesso spazio di una nota da 1/8, ed esempio. Se non è attiva, la spaziatura nota è automatica.

## Formato

Cambia la dimensione di tutti i pentagrammi. Vedere "Dimensione rigo" a pag. 177.

## Multipausa

Ogni volta che ci sono più misure di pausa, Nuendo le può sostituire con un simbolo di pausa multipla. Questo parametro stabilisce il numero di misure vuote consentite prima che Nuendo le riunisca in una pausa multipla. Spento significa mai. Vedere "Pause multiple" a pag. 178.

## Partitura Completa

Attivando questa opzione, i simboli di chiave non appaiono all'inizio di ogni rigo, ma solo sul primo rigo di ogni pagina.

## Separatori di Rigo

Attivando questa opzione, i simboli separatori sono inseriti all'inizio di ogni doppio rigo.



Separatore di righe tra due sistemi.

## Indicazione Tempo Moderna

Se attiva, le indicazioni tempo appaiono sopra i righi invece che al loro interno. La dimensione dell'indicazione tempo moderno si definisce nella sezione Ind. Tempo della pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Stile di Notazione). Si noti, inoltre, che quando è selezionata l'indicazione tempo moderno, si usa la colonna "T" nell'elenco tracce della pagina Layout per specificare in quali tracce appaiono le indicazioni tempo.



- Per vedere lo spartito in notazione moderna, provare le altre opzioni nella sotto-pagina Notazione!

Per una descrizione delle opzioni, usare il pulsante Aiuto nella finestra.

## Dimensione rigo

### Per un rigo

Si può impostare una dimensione del rigo in percentuale rispetto alla dimensione normale.

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo del rigo da dimensionare.
2. Selezionare la pagina Opzioni.
3. Regolare il parametro Formato nella sezione Dimensioni di Sistema.  
I valori vanno da 25% fino a 250% della dimensione normale.
4. Cliccare Applica.

### Per tutte le tracce in un layout

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Layout.
2. Regolare il parametro Formato.  
I valori vanno da 25% fino a 250% della dimensione normale.
3. Cliccare Applica.

Tutti i rigi hanno ora la dimensione desiderata; quelli con impostazioni dimensionali individuali (vedere sopra) sono proporzionalmente più piccoli o più grandi.

Questa impostazione è parte del layout e si può usare, ad esempio, per stampare un intero spartito leggermente più piccolo delle parti di ogni singolo strumento.

## Nascondere/mostrare oggetti

“Tutti” gli oggetti in una pagina si possono nascondere, inclusi note, pause, simboli, chiavi, stanghette misura, perfino interi pentagrammi. Volendo, si può lasciare una pagina completamente bianca (in realtà almeno un rigo si deve vedere). Le applicazioni sono descritte in seguito.

### Nascondere

Per nascondere gli oggetti procedere come segue:

1. Selezionare tutti gli oggetti da nascondere.
2. Selezionare “Nascondi/Mostra” dal menu Partiture o cliccare sul pulsante “H” (Hide - nascondi) nella toolbar estesa.



- Le note si possono nascondere anche selezionandole, cliccando sul pulsante “i” nella toolbar estesa ed inserendo la spunta nel box Nascondi Nota della finestra di dialogo Imposta Info Nota (vedere [“Altri dettagli nota”](#) a pag. 117).

⚠ Se nella barra di filtro visiva è attiva l'opzione Nascondi, gli oggetti nascosti appaiono in grigio, in modo da essere comunque visibili e selezionabili.

### Nascondere in un solo layout

Per nascondere gli oggetti nel layout corrente “locale”, tenere premuto [Ctrl]/[Command] quando si seleziona “Nascondi/Mostra” come descritto in precedenza.

⚠ Non è possibile quando si nascondono le note, solo nascondendo altri simboli.

⇒ Gli oggetti nascosti si possono spostare in un layout con un clic-destro sul marker “Nascondi” e selezionando “Sposta Su Layout”.

## Vedere gli oggetti nascosti

La barra di filtro visivo (che appare cliccando sul pulsante “Mostra Vista Filtro” nella toolbar) presenta due opzioni relative agli oggetti nascosti:

- Attivando l’opzione “Note Nascoste”, nello spartito appaiono tutte le note nascoste. Disattivando “Note Nascoste” le note si nascondono di nuovo.
- Attivando l’opzione “Nascondi”, tutti gli oggetti nascosti (tranne le note) sono indicati da un marker di testo “Nascondi”.



## Mostrare un oggetto

1. Assicurarsi che nella barra di filtro visiva sia attiva l’opzione “Nascondi”.
2. Cliccare sul marker di testo “Nascondi” sotto l’oggetto da mostrare. Il testo è selezionato.
3. Premere [Backspace] o [Canc]. Gli oggetti appaiono. E’ disponibile la funzione Undo.

## Mostrare tutti gli oggetti

Selezionando di nuovo “Nascondi /Mostra” dal menu Partiture, appaiono tutti gli oggetti nascosti.

- Si può usare anche la funzione Reset Layout per visualizzare permanentemente note e oggetti nascosti (vedere “Reset Layout” a pag. 186).

## Mostrare una nota nascosta

Sebbene sia possibile vedere tutte le note nascoste inserendo la spunta nel box Note Nascoste sulla barra di filtro visivo, è possibile renderne alcune di nuovo visibili “permanentemente”:

1. Attivare il box di spunta Note Nascoste nella barra di filtro visiva.
2. Selezionare le note da “non-nascondere”. Nella finestra di dialogo Preferenze (Partiture-Colori per Altre Applicazioni), è possibile impostare il colore per le note nascoste.
3. Doppio-clic su una delle note.
4. Disattivare l’opzione Nascondi Nota nella finestra di dialogo Imposta Info Nota e cliccare Applica.

## Applicazioni di occultamento

### Stampa di scale

Per creare esempi di scale, inserire le note e nascondere le indicazioni tempo, le stanghette delle misure e altri oggetti inutili.



Scale creata nascondendo stanghette misura, indicazione tempo, ecc.

### Notazione grafica

Nascondendo le stanghette misura si realizza una notazione grafica.

### Nascondere le note necessarie solo in riproduzione

Se è stata registrata musica, potrebbero essere stati aggiunti glissati, fall, ecc., che suonano bene ma producono molte note superflue. E’ meglio quindi nascondere queste note ed inserire al loro posto i simboli adatti.

## Colorare le note

Con il menu a tendina Colore nella toolbar è possibile colorare le note a scopi didattici, ad esempio. Vedere “Colorare le note” a pag. 119.

## Pause multiple

Più pause consecutive possono essere visualizzate automaticamente come pause multiple:

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Layout.
2. Impostare l’opzione Multipausa al numero di misure “ammesse” prima che Nuendo le visualizzi come pause multiple. Per esempio, un valore 2 significa che tre o più misure vuote consecutive sono visualizzate da una pausa multipla. Impostando questa opzione in “Off” le pause multiple non sono usate.
3. Cliccare Applica e chiudere la finestra di dialogo. Le pause multiple appaiono nello spartito.



Pausa multipla di tre misure.

## Separare le pause multiple

Per dividere una lunga pausa multipla in più pause multiple più brevi, procedere come segue:

1. Doppio-clic sul simbolo di pausa multipla.

Si apre la finestra di dialogo Dividi Pausa Multipla:



2. Nella finestra di dialogo, inserire il numero misura alla quale ci deve essere la prima separazione.

3. Cliccare OK.

Se servono più separazioni, doppio-clic su qualsiasi simbolo di pausa multipla e procedere come sopra.

⚠ Nuendo separa automaticamente le pause multiple in corrispondenza di cambi indicazione tempo, doppie stanghette misura, segni di ripetizione e prova.

## Aspetto della pausa multipla

La pagina Impostazioni Partitura-Progetto presenta varie sotto-pagine nelle quali eseguire le impostazioni per le pause multiple:

- La sotto-pagina “Notazione” ha le seguenti opzioni riguardanti le pause multiple:

Opzione	Descrizione
Multipausa - Stile Sacro	Se attiva, le pause multiple appaiono in stile ecclesiastico (barre verticali), invece che con il normale simbolo orizzontale.
Multipausa - Numeri su Simbolo	Se attiva, i numeri appaiono sopra il simbolo di pausa multipla invece che sotto.
Multipausa - Sposta Pause con lo strumento Layout	Se attiva, le pause scattano automaticamente a posizioni “intelligenti” nello spartito (cioè posizioni usate nella notazione regolare) quando sono spostate con il tool Layout. Se non è attiva, le pause si possono collocare a piacere.
Multipausa - Mostra Range con Pause Multiple	Se attiva, e sono visibili i numeri misura, appaiono i numeri misura di una pausa multipla indicati da un intervallo.

- Nella sotto-pagina Spaziature, si regola altezza e larghezza dei simboli di pausa multipla.

- Nella sotto-pagina Impostazioni Testo, si sceglie un font per i numeri delle pause multiple (selezionare “Multipausa” nel menu “Font Per” ed eseguire le impostazioni desiderate).

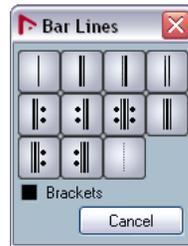
## Editing delle stanghette misura

### Editing di stanghette misura esistenti

Per ogni stanghetta, si può scegliere una stanghetta singola regolare, doppia, con un segno di ripetizione, ecc.

1. Doppio-clic sulla stanghetta per la quale editare le impostazioni.

Si apre una finestra con vari tipi di stanghetta misura.



2. Se si vuole vedere la stanghetta con “parentesi”, attivare il box di spunta Accollature.

Ha senso solo per i segni di ripetizione.



3. Cliccare sul tipo di stanghetta desiderato.

La finestra si chiude e cambia il tipo di stanghetta misura.

4. Se non si vogliono visualizzare le stanghette misura all’inizio delle parti, aprire la pagina Impostazioni Partitura-Progetto, sotto-pagina Notazione (categoria Linee Misura) e attivare l’opzione “Nascondi prima stanghetta nelle parti”.

⇒ I tipi di stanghetta sono parte del layer di progetto – tutte le modifiche eseguite si riflettono in tutti i layout.

## Creare gli upbeat

### Usando la funzione Anacrusi

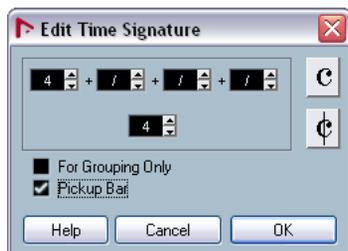
Con questo metodo, l'upbeat in realtà contiene esattamente il numero di beat visualizzato. Se c'è un upbeat su un beat, quindi, il progetto inizia con una misura da 1/4.

1. Cambiare l'indicazione tempo della prima misura alla durata dell'upbeat.
2. Inserire un'indicazione tempo adatta (l'indicazione tempo usata lungo tutto il progetto) nella seconda misura. Per inserire un'indicazione tempo, selezionarlo nella sezione "Ind. Tempo" dell'Inspector dei simboli e cliccare nello spartito con lo strumento Disegna.
3. Inserire le note nell'upbeat della prima misura.



La prima misura prima di qualsiasi regolazione.

4. Doppio-clic sull'indicazione tempo della misura upbeat. Si apre la finestra di dialogo Cambia Tempo Rigo.
5. Attivare l'opzione "Anacrusi" e cliccare OK.



A questo punto, l'indicazione tempo della prima misura diventa quello della seconda, mentre l'indicazione tempo nella seconda misura è nascosto:

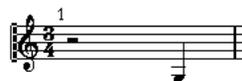


6. Se si usano i numeri misura, doppio-clic sul primo numero misura ed inserire un valore offset di -1.
7. Regolare la visualizzazione dei numeri misura e nascondere lo "0" nella prima misura.

## Nascondendo le pause

Con questo metodo, la prima misura ha la stessa indicazione tempo delle misure successive – solo che appare come una misura upbeat:

1. Inserire le note nell'upbeat della prima misura.



La prima misura prima di qualsiasi regolazione.

2. Nascondere le pause che precedono le note.
3. Trascinare la stanghetta tra la misura uno e due per regolare la larghezza della misura.



Dopo avere nascosto le pause e trascinato la stanghetta.

4. Se si desidera, spostare le note nella misura upbeat, usando lo strumento Layout.
5. Se si usano i numeri misura, regolarli come descritto nell'esempio precedente.



Upbeat finale.

# Impostare il numero di misure nella pagina

## Automaticamente

- Quando si apre per l'editing una nuova combinazione di tracce, il numero di misure nella pagina è determinato dal valore "Numero iniziale di Misure per Rigo" nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Editing).
- Nella finestra Layout Automatico (vedere "Layout Automatico" a pag. 185) si stabilisce il numero massimo di misure nel pentagramma.

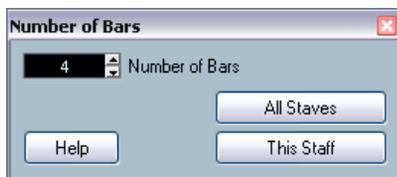
## Manualmente

In Modo Pagina si controlla quante misure appaiono nella pagina usando la finestra di dialogo Numero di Battute o i tool.

⇒ L'opzione "Numero Massimo di Misure" nella finestra Layout Automatico (vedere "Layout Automatico" a pag. 185), bisogna usarla prima di regolare manualmente il numero di misure.

## Finestra di dialogo Numero di Battute

1. Attivare un rigo nel sistema in cui eseguire le modifiche. Per esempio, se tutto va bene fino al quinto sistema, attivare uno dei rigi in questo sistema.
2. Scorrere il menu Partiture e selezionare "Numero di Battute" dal submenu Layout Avanzato. Si apre la finestra di dialogo Numero di Battute.

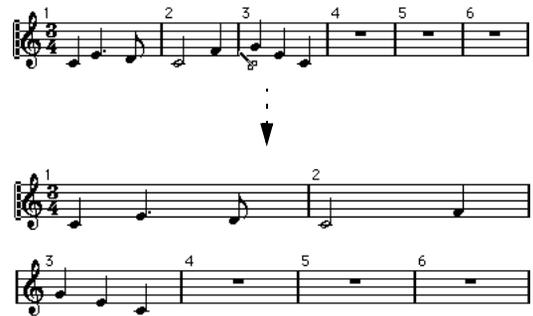


3. Impostare il numero di misure desiderato nella pagina.

- Per cambiare il numero di misure nel solo rigo attivo, scegliere l'opzione "Questo Rigo".
  - Per cambiare il numero di misure nel rigo attivo e in quelli successivi, scegliere l'opzione "Tutti i Righi".
- In altre parole, per impostare lo stesso numero di misure in tutti i sistemi e in tutte, attivare il primissimo rigo e usare l'opzione Tutti i Righi.

## Uso dei tool

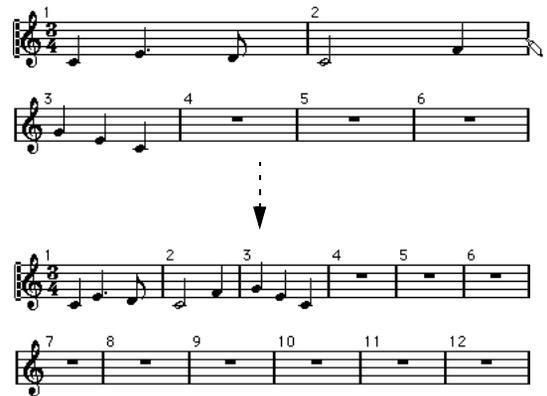
- Per fare in modo che una misura "cada" su un nuovo rigo, cliccare con lo strumento Separa sulla sua stanghetta.



Prima e dopo aver spostato la terza misura un rigo sotto.

- Per riportare la misura al rigo precedente, cliccare con lo strumento Incolla sull'ultima stanghetta del rigo più in alto dei due.

Tutte le misure nel rigo inferiore si spostano a quello superiore.



## Spostare le stanghette

Le operazioni che seguono si possono eseguire con il normale strumento Freccia o lo strumento Layout, non ha importanza.

### Spostare una stanghetta misura

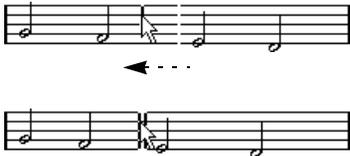
Trascinando una stanghetta a sinistra o destra, le misure intorno si regolano in proporzione.

### Spostare le stanghette in tutti i pentagrammi

Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si trascina una stanghetta, tutte quelle sotto la stanghetta trascinata si muovono di conseguenza.

### Spostare una singola stanghetta a parte

Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] mentre si trascina una stanghetta, le larghezze delle misure intorno non sono influenzate.



### Eseguire un'indentazione su una stanghetta

▪ Per creare un'indentazione, trascinare la prima o l'ultima stanghetta su un pentagramma.

Le dimensioni di tutte le misure sono regolate in proporzione.



Prima e dopo aver trascinato la prima stanghetta nel primo rigo.

## Eseguire indentazioni su più stanghette

Tenendo premuto [Alt]/[Option] e trascinando la prima o l'ultima stanghetta in un sistema, tutti i sistemi successivi assumono la stessa indentazione. Per eseguire la stessa indentazione su tutte le pagine, tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare l'opportuna stanghetta sul primo sistema dello spartito.

### L'ultima stanghetta nello spartito

Nuendo tenta di spostare l'ultima stanghetta e spaziare le misure nell'ultimo rigo in modo adeguato. Si può però agire manualmente trascinando l'ultima stanghetta, se si desidera. Per cambiare il tipo dell'ultima stanghetta, doppi-clic su di essa e scegliere il tipo desiderato.

### Resettare la spaziatura misura

Per resettare la spaziatura misura a valori standard per più righi, procedere come segue:

1. Individuare il primo rigo per il quale resettare la spaziatura misura e attivare un pentagramma in quel sistema.
2. Selezionare "Numero di Misure" dal submenu Layout Avanzato del menu Partiture.
3. Specificare il numero di misure che ci sono già sul rigo.
4. Cliccare su "Questo Rigo".

Cliccando su "Tutti i Righi" si resettano i righi di tutti i pentagrammi nello spartito (vedere "[Finestra di dialogo Numero di Battute](#)" a pag. 181).

5. Chiudere la finestra di dialogo.

La spaziatura misura è resettata per il pentagramma corrente selezionato e per tutti quelli successivi.

## Trascinare i pentagrammi

Per le operazioni che seguono si possono usare lo strumento Freccia o lo strumento Layout.

⇒ Si noti che i pentagrammi si possono trascinare solo in Modo Pagina.

### Distanziare due pentagrammi doppi

1. Individuare il primo pentagramma nel sistema inferiore dei due da distanziare.
2. Cliccare appena a sinistra della prima stanghetta e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Si seleziona l'intero pentagramma.
3. Trascinare in basso fino a raggiungere la distanza tra i pentagrammi desiderata e rilasciare il pulsante del mouse.



Prima...



...e dopo aver trascinato il sistema superiore.

### Impostare la stessa distanza tra due pentagrammi doppi

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare il primo pentagramma del secondo sistema, fino a raggiungere la distanza desiderata tra questo e il primo sistema.
2. Rilasciare il pulsante del mouse e tasto [Alt]/[Option]. Sono regolate opportunamente le distanze tra tutti i sistemi.

⚠ Questa operazione influenza il sistema che si trascina e tutti i sistemi successivi.

### Impostare la distanza tra i righi in un pentagramma doppio

1. Individuare il pentagramma inferiore nel pentagramma doppio da distanziare.
2. Cliccare appena a sinistra della sua prima stanghetta e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Si seleziona l'intero pentagramma.
3. Trascinare in basso o in alto e rilasciare il pulsante del mouse.

E' impostata la nuova distanza tra i due pentagrammi.



↓ Distanziare i pentagrammi in un sistema di piano.



### Impostare la stessa distanza tra i pentagrammi in più sistemi

1. Tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare il pentagramma desiderato, come descritto in precedenza.
2. Rilasciare pulsante del mouse e tasto [Alt]/[Option]. I pentagrammi corrispondenti in tutti i sistemi successivi si spostano opportunamente.

## Spostare un solo pentagramma

Per spostare un pentagramma senza influenzare in alcun modo altri pentagrammi:

1. Tenere premuto [Ctrl]/[Command].
2. Trascinare un qualsiasi pentagramma, come descritto in precedenza.

## Spostare i rigi tra le pagine

Con i comandi “Sposta Alla Pagina Successiva/Precedente” nel menu contestuale Rigo, si possono editare rapidamente le interruzioni pagina:

### Spostare i rigi alla pagina successiva

1. Individuare il rigo da spostare in cima alla pagina successiva ed attivarlo.

Può essere un rigo qualsiasi, tranne il primo nella pagina.

2. Clic-destro su rettangolo blu a sinistra del rigo e selezionare “Sposta Alla Pagina Successiva” dal menu contestuale Rigo.

Il rigo attivo (e tutti quelli successivi nella pagina) sono spostati alla pagina successiva.

### Spostare i rigi alla pagina precedente

1. Attivare il rigo in cima alla pagina.

Se è attivo un qualsiasi altro rigo, l'opzione “Move to Previous Page” non può essere usata. Inoltre, essa non funziona sul primo rigo nella prima pagina.

2. Clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del rigo e selezionare “Sposta Alla Pagina Precedente” dal menu contestuale Rigo.

Il rigo attivo, e quelli nei pentagrammi successivi per i quali c'è spazio, sono spostati alla pagina precedente. Se la pagina precedente è già piena, non succede niente.

## Inserire parentesi e graffe

Parentesi e graffe s'inseriscono dalla pagina Impostazioni Partitura–Layout. Le impostazioni che si eseguono sono specifiche per il layout corrente; è possibile cioè impostare diverse parentesi e graffe per varie configurazioni tracce.

1. Nel menu Partiture, selezionare “Impostazioni...” e, nella finestra che appare, aprire la pagina Layout. Nell'elenco tracce, ci sono le colonne graffa ( { ) e parentesi ( [ ] ).

2. Cliccare in una delle colonne e trascinare in basso nell'elenco per racchiudere i rigi desiderati.

La colonna indica graficamente i rigi racchiusi in graffa o parentesi.



Cliccare sul primo rigo al quale inserire una parentesi o graffa...



...e trascinare in basso nell'elenco per racchiudere i rigi desiderati.

3. Chiudere la finestra di dialogo.

Lo spartito appare con parentesi e graffe in base alle impostazioni eseguite.

- Per editare parentesi e graffe nella finestra, trascinare le estremità dell'indicatore nell'elenco.
- Per rimuovere una parentesi o graffa, cliccare sul rispettivo indicatore nell'elenco.

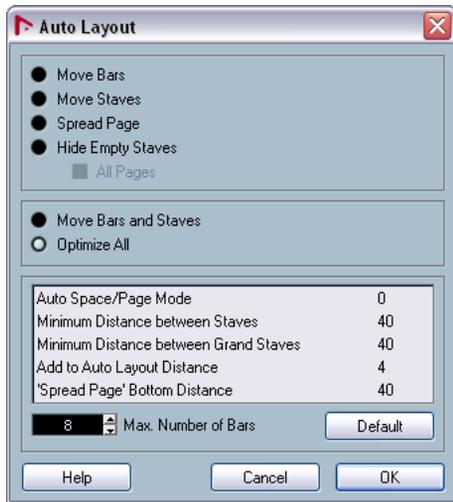
⇒ E' possibile avere automaticamente stanghette interrotte basate sulle parentesi inserite – vedere “[Stanghette misura interrotte](#)” a [pag. 187](#).

⇒ Se nella finestra di dialogo Preferenze (Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Mostra le Accollature in modalità Edit”, parentesi e graffe appaiono anche in Modalità Edit.

## Layout Automatico

Questo elemento del menu Partiture apre una finestra di dialogo con varie opzioni. Attivandone una, Nuendo “analizza” lo spartito ed esegue regolazioni automatiche su larghezze delle misure, distanze tra i righi, ecc. Quali parti e proprietà dello spartito sono influenzati dipende dall'opzione attivata/disattivata.

⚠ Le regolazioni automatiche di layout sono eseguite come se le facesse a mano l'utente. Se c'è qualcosa che non va, quindi, si può sempre intervenire manualmente, come descritto in precedenza.



⇒ E' anche possibile aprire la finestra di dialogo Layout Automatico facendo clic sul pulsante Layout Automatico sulla toolbar estesa.



## Sposta Misure

Questa funzione analizza il pentagramma doppio attivo corrente e tenta di regolare le larghezze delle misure, in modo che note e simboli abbiano lo spazio maggiore possibile. Non è influenzato il numero di misure nel pentagramma.

- Si può applicare questa funzione a più pentagrammi in una volta, trascinando un rettangolo di selezione sui rispettivi bordi sinistri e selezionando Sposta Misure.

## Sposta Righi

Cambia la larghezza della misura (come Sposta Misure) ma anche la distanza verticale del pentagramma attivo e di quelli successivi.

## Disponi Pagina

Corregge il layout verticale dei righi nella pagina corrente, in modo che “riempiano la pagina”. In altre parole, rimuove lo spazio vuoto alla base della pagina.

## Nascondi i Righi Vuoti

Nasconde tutti i pentagrammi vuoti, da quello attivo alla fine dello spartito. Si noti che in questo caso i pentagrammi polifonici/separati sono trattati come un'entità unica, se la chiave nel sistema superiore è diversa da quella nel sistema inferiore. Un pentagramma di piano, quindi, è considerato “vuoto” solo se non ci sono note in entrambi i pentagrammi.

- Se nella barra di filtro visiva è attiva l'opzione “Nascosto”, i righi nascosti sono indicati da un marker con la scritta “Nascondi:Nome” (ove “Nome” è il nome del rigo). Per vedere i righi nascosti, cancellare i rispettivi marker “Nascondi”.

- Se nella finestra di dialogo Preferenze (pagina Partiture-Editing) è attiva l'opzione “Layout Automatico: Non Nascondere il primo rigo”, i righi nel primo pentagramma doppio non sono nascosti, anche se sono vuoti.

Ciò è utile, ad esempio, quando si scrive uno spartito orchestrale e nella prima pagina si vuole vedere il “layout” completo dell'orchestra, senza nascondere niente.

## Ogni Pag.

Attivarla per applicare le opzioni precedenti a tutte le pagine. Si noti che questa impostazione è applicato dal pentagramma attivo in poi. Per applicarla a tutte le pagine nello spartito, si deve attivare il primissimo rigo (cioè il primo rigo nella prima pagina).

## Sposta Misure e Righi

Questa funzione combina le funzioni “Sposta Misure”, “Sposta Righi” e “Ogni Pag.”, oltre a calcolare automaticamente il numero di misure nella pagina – questa funzione cerca di ottimizzare il numero di misure nella pagina per ogni pentagramma (con il numero massimo di misure definite nella finestra).

## Ottimizza Tutto

Tutte le funzioni precedenti in un sol colpo. Il processo può richiedere tempo, ma in genere dà ottimi risultati.

## Altre funzioni

Nella parte bassa della finestra di dialogo sono disponibili le seguenti opzioni:

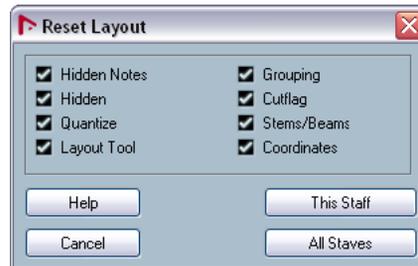
Opzione	Descrizione
Spazio Automatico/ Modo Pagina	Più alto è il valore, più spazio può occupare ogni elemento nello spartito (quindi meno misure ci sono nella pagina).
Distanza Minima tra i Righi	Usando la funzione Layout Automatico che sposta i righi (cambia la distanza verticale del rigo), questo valore determina la distanza minima consentita tra i righi.
Distanza Minima tra Righi Doppi	Allo stesso modo, stabilisce la distanza minima consentita tra i pentagrammi doppi.
Aggiungi alla Distanza Automatica	Questo valore si aggiunge alla distanza tra i righi aggiunta usando una delle funzioni Layout Automatico. Più alto è il valore, maggiore è la distanza tra i righi.
Limite inferiore 'Pagina Estesa'	Questo valore si aggiunge allo spazio bianco che appare alla base della pagina quando si usano le funzioni Pagina Estesa.
Numero Massimo di Misure	Consente di specificare il numero massimo di misure per rigo usando le funzioni "Misure e Righi" o "Ottimizza Tutto".

⇒ Le funzioni "Sposta Misure" e "Sposta Ogni Misura" ("Sposta Misure" + "Ogni Pag.") ci sono anche nel menu contestuale Rigo (che si apre con un clic-destro sul rettangolo blu a sinistra del rigo attivo).

## Reset Layout

Questa funzione cancella gli elementi layout invisibili, cosa che, in realtà, riporta lo spartito alle impostazioni di default.

1. Selezionare "Reset Layout..." dal menu Partiture. Si apre la finestra di dialogo Reset Layout.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Note Nascoste	Visualizza di nuovo permanentemente le note nascoste.
Nascosto	Visualizza di nuovo permanentemente tutti gli altri oggetti nascosti.
Quantizza	Cancella tutti gli elementi mostra quantizzazione.
Strumento Layout	Resetta tutte le posizioni di note, chiavi, legature di portamento e valore alterate con lo strumento Layout.
Gruppi	Resetta i gruppi sotto i tratti d'unione ai valori standard.
Cutflag	Cancella tutti gli eventi cutflag.
Gambi/Tratti	Resetta la lunghezza di tutti i gambi e l'inclinazione di tratti d'unione regolati a mano.
Coordinate	Rimuove tutta la spaziatura manuale di simboli nota e legatura.

2. Attivare gli oggetti da cancellare o resettare alle impostazioni standard.
3. Cliccare su "Questo Rigo" per azzerare solo il rigo attivo o su "Tutti i Righi" per azzerare tutti i pentagrammi attivi nello spartito.

## Stanghette misura interrotte

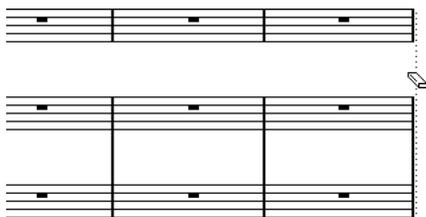
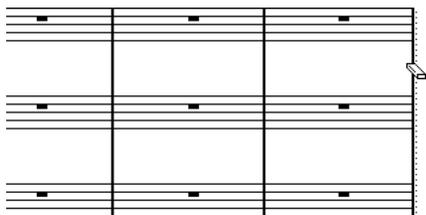
Talvolta non si vuole avere una stanghetta misura che si estende in verticale su tutto un doppio rigo. In tal caso, si può interrompere la stanghetta misura.

### Manualmente

#### Stanghette interrotte in un doppio rigo

1. Selezionare lo strumento Elimina.
2. Cliccare su una stanghetta misura che collega i due rigi.

Tutte le stanghette tra questi due rigi (tranne la prima e l'ultima) sono interrotte. Per interrompere la prima o l'ultima stanghetta di un doppio rigo, si deve cliccare direttamente su una di esse.



Prima e dopo avere separato le stanghette misura tra due rigi.

#### Stanghette interrotte in più doppi rigi

Tenendo premuto [Alt]/[Option] e cliccando su una stanghetta misura (come descritto in precedenza), s'interrompono le stanghette misura corrispondenti in tutti i doppi rigi successivi.

### Unire stanghette misura interrotte

Per unire stanghette misura interrotte, usare lo strumento Incolla.

1. Selezionare lo strumento Incolla.
2. Cliccare su una delle stanghette misura nel rigo sopra le stanghette misura interrotte.

Sono unite tutte le stanghette misura tra questi rigi nel doppio rigo.

- Per unire più stanghette misura in molti doppi rigi, tenere [Alt]/[Option] e cliccare con lo strumento Incolla.

Le stanghette misura tra i rigi corrispondenti sono unite in tutti i doppi rigi successivi.

### Automaticamente

Se con la pagina Impostazioni Partitura–Layout sono state aggiunte parentesi ad alcuni rigi (vedere ["Inserire parentesi e graffe"](#) a pag. 184) è possibile interrompere le stanghette misura tra ogni sezione in parentesi, in modo d'avere una chiara indicazione sui rigi che sono insieme:

1. Aprire la finestra di dialogo Impostazioni Partitura dal menu Score e, nella pagina Progetto, selezionare la sottopagina "Stile di Notazione".
  2. Nella sezione Linee Misura, individuare ed attivare l'opzione "Interrompi le linee delle Misure con le Accollature".
- L'opzione Interrompi le Ultime Accollature determina se l'interruzione delle stanghette misura devono essere applicate anche alla stanghetta misura situata alla fine di ogni rigo.

**18**

**Partiture di batteria**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come configurare una drum map.
- Come configurare un rigo con le note di batteria.
- Come inserire ed editare le note di batteria.
- Come usare un rigo di batteria ad una sola linea.

## Premessa: Drum map nell'Editor delle Partiture

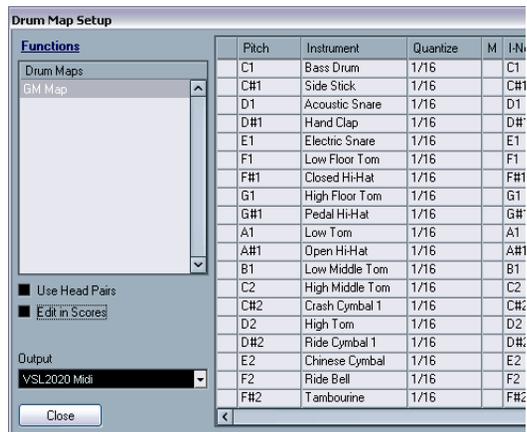
Quando si scrive una partitura per batteria, si può assegnare solo una nota ad ogni altezza. E' possibile anche definire diverse teste nota per i vari valori nota!

Tuttavia, per usare al meglio questa funzione, è necessario capire qualcosa sulle drum map e il loro impiego nell'Editor delle Partiture.

### Drum map

Nuendo gestisce l'editing di batteria per mezzo delle drum mas (vedere il capitolo ["Editing di parti di batteria"](#) a pag. 47). Nell'Editor delle Partiture, la drum map visualizza teste nota diverse in base alla varie altezze.

Per accedere alla drum map, selezionare "Impostazioni Drummap" dal menu MIDI.



La finestra di dialogo Impostazioni Drummap.

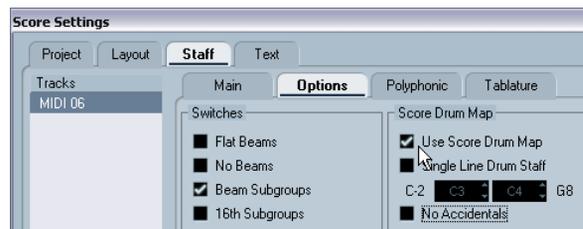
## Intonazione e Mostra Nota

La finestra di dialogo Impostazioni Drummap presenta una colonna Intonazione ed una colonna Mostra Nota.

- Il valore Intonazione corrisponde alla Nota-I del suono di batteria e non si può modificare qui.
- Il valore Mostra Nota si usa per stabilire dove deve apparire la nota in verticale. Può essere pensato come un valore display transpose peculiare ad ogni nota. Ciò influenza solo il modo in cui la nota è visualizzata, non come è registrata, ecc.

## Usa Partitura Ritmica

Per usare le impostazioni drum map nello spartito, si deve attivare l'opzione "Usa Partitura Ritmica" nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (pagina Opzioni).



## Modifica in Partitura

Questa opzione è descritta al paragrafo ["Editing drum map nello spartito"](#) a pag. 190.

## Configurare la drum map

### Impostazioni principali

1. Aprire l'Editor delle Partiture per una traccia di batteria. Deve essere una traccia MIDI alla quale è stata assegnata una drum map.
2. Nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (pagina Opzioni), attivare l'opzione "Usa Partitura Ritmica".
3. Nel menu MIDI, selezionare "Impostazioni Drummap". Si apre la finestra di dialogo Impostazioni Drummap.
4. Eseguire le impostazioni per i suoni/note MIDI che servono.

La finestra di dialogo presenta le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Intonazione	Corrisponde alla Nota-I del suono nella drum map e non si può modificare qui.
Strumento	Nome del suono di batteria nella mappatura.
Mostra Nota	Altezza visiva, cioè l'altezza alla quale appare la nota nello spartito. Per esempio, in genere, tutti i tre suoni di charleston appaiono sulla stessa linea di sistema nello spartito (ma con simboli diversi). Si impostano quindi alla stessa altezza visiva.
Simbolo di Testa	Cliccando in questa colonna si apre una finestra nella quale scegliere un simbolo di testa nota per il suono. Se nella finestra è attiva l'opzione "Teste Doppie", si può invece selezionare una coppia di teste nota.
Voce	Fa in modo che tutte le note a questa altezza appartengano ad una certa voce, in modo che, ad esempio, pause e direzione dei gambi siano gestiti allo stesso modo.

⚠ Si noti che in un progetto è possibile creare molte drum map diverse. Quella che si ha dipende dalla drum map è assegnata alla traccia editata. Queste drum map sono totalmente indipendenti l'una con l'altra (cioè ogni altezza può avere impostazioni diverse in drum map diverse).

## Inizializzare le altezze visive

Selezionando "Iniz. Visualizz. Note" dal menu a tendina Funzioni nella finestra, si resettano tutti i valori d'altezza visiva, in modo che altezza reale e visiva siano uguali per ogni suono/nota.

## Copie di teste nota

Non è solo possibile visualizzare i vari suoni di batteria con teste nota diverse; si può anche visualizzare teste nota diverse per valori nota diversi:

### 1. Attivare il box di spunta "Teste Doppie".

La colonna "Simbolo di Testa" mostra ora due simboli di testa nota per ogni suono di batteria.

display f	Head Symbol	Voce
1	o ●	2
1	◀ ▶	2
1	o ●	2
2	o ●	1
1	o ●	2

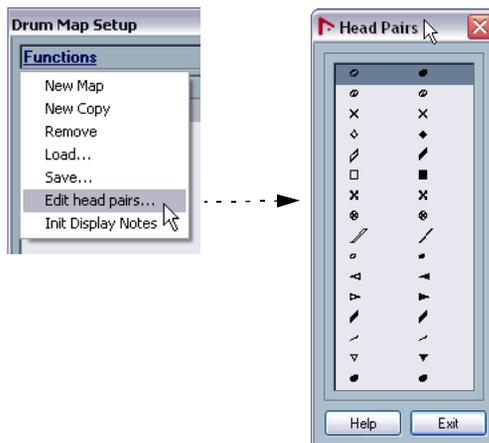
Tutti i simboli di testa nota organizzati in coppie – di default una testa "vuota" ed una testa "piena". Come per le normali note, le teste nota "vuote" sono usate per i valori nota di 1/2 e superiori, mentre le teste nota "piene" sono usate per i valori nota di 1/4 e inferiori.

2. Per selezionare una coppia di testa nota per un suono/ nota di batteria, cliccare nella colonna del simbolo Testa per aprire il menu a tendina e scegliere la nuova coppia.

## Personalizzare le coppie di testa nota

Se le coppie di testa nota di default non piacciono, si possono modificare:

1. Selezionare Edit coppie testa dal menu a tendina Funzioni.



2. Per cambiare un simbolo in una coppia, cliccarci sopra e selezionare un nuovo simbolo dal menu che appare.
3. Al termine, cliccare Uscire per chiudere la finestra.

## Editing drum map nello spartito

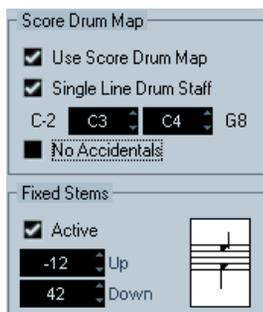
Attivando il box di spunta "Modifica in Partitura" nella finestra Impostazioni Drummap, è possibile cambiare le impostazioni per la drum map dello spartito direttamente nello spartito:

- Trasportando una nota, cambia l'altezza visiva del suono di batteria – la nota reale non è trasportata.
- Un doppio-clic su una nota consente di eseguire le impostazioni di testa nota per quel suono di batteria.
- Usando la funzione "Sposta su Voce" si cambia l'assegnazione voce del suono di batteria.

⇒ Per farlo, si deve lasciare aperta la finestra Impostazioni Drummap – chiudendola la funzione "Sposta su Voce" si disattiva automaticamente, ed è possibile il normale editing.

## Impostare un rigo per una partitura di batteria

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo e selezionare la finestra Opzioni.
2. Assicurarsi che “Usa Partitura Ritmica” sia attiva.
3. Per un rigo a linea singola, attivare l’opzione corrispondente (vedere “[Rigo Percussioni 1 Linea](#)” a [pag. 191](#)).
4. Per avere tratti d’unione piani, attivare l’opzione corrispondente (vedere “[Gestire i tratti d’unione](#)” a [pag. 119](#)).
5. Perchè tutti i gambi finiscano alla stessa posizione, attivare Dimensioni Gambi Fisse e definire una lunghezza per i gambi in su e in giù.



Esempio di impostazioni per un rigo di batteria.

- Per gestire pause e gambi separatamente, usare le voci polifoniche.

Tuttavia, volendo si può comunque attivare l’opzione “Dimensioni Gambi Fisse”. Vedere il capitolo “[Voci polifoniche](#)” a [pag. 98](#).

## Inserire ed editare le note

E’ come inserire le note in un normale sistema. Tuttavia, si noti che:

- Usando la drum map, le note si editano usando le rispettive altezze visive. Spostando una nota in verticale, quindi, la si sposta ad un’altezza visiva. L’altezza vera e propria che assume dipende dall’altezza utilizzata dall’altezza visiva alla quale è rilasciata.

⇒ Se la drum map contiene due note alla stessa altezza (Charleston Aperto e Chiuso, ad esempio), la seconda nota si ottiene tenendo premuto [Ctrl]/[Command].

## Rigo Percussioni 1 Linea

Attivando questa opzione nella pagina Opzioni della pagina Impostazioni Partitura–Rigo, nel sistema appare solo una linea. Inoltre, le note possono apparire solo sotto la linea, sulla linea e sopra la linea.

Per decidere la destinazione delle note, procedere come segue:

1. Aprire la pagina Impostazioni Partitura–Rigo e selezionare la pagina Opzioni.
2. Attivare “Usa Partitura Ritmica” e “Rigo Percussioni 1 Linea”.
3. Impostare i due valori d’altezza per decidere quali altezze vanno sulla linea.

Le note sotto questo intervallo sono collocate automaticamente sotto la linea, mentre le note sopra l’intervallo appaiono sopra la linea.

- ⚠ Inserendo ed editando l’altezza delle note sulla singola linea di un rigo, il metodo migliore è trascinare le note in alto o in basso osservando il box di posizione del mouse nella toolbar.

**19**

**Creare tablature**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come creare tablature, automaticamente e manualmente.
- Come controllare l'aspetto delle note nelle tablature.
- Come editare le tablature.

Nuendo può generare uno spartito in formato tablatura. Può farlo automaticamente, "convertendo" le informazioni MIDI registrate. Si può anche creare una create una tablatura da zero e inserire le note "a mano".

⚠ Sebbene in questo capitolo si usi il termine "conversione", si noti che la tablatura è una *modalità*. Si può passare in ogni momento dalla notazione regolare alla tablatura.

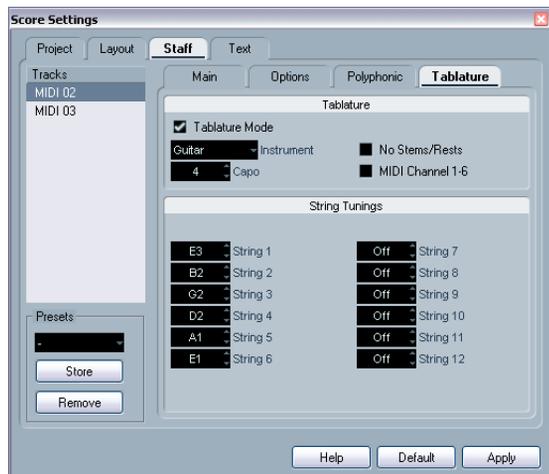
## Creare la tablatura in automatico

Si presume di avere già sullo schermo una partitura regolare. Si consiglia inoltre di eseguire l'editing di base (come la quantizzazione) per rendere le note sullo spartito il più leggibili possibile prima di convertirlo in tablatura.

1. Assicurarsi che le note nello spartito siano all'interno dell'estensione dello strumento.

Note ad altezza inferiore a alla corda più bassa dell'accordatura aperta non possono essere convertite.

2. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo e selezionare la pagina Tab.



3. Selezionare uno degli strumenti predefiniti dal menu a tendina.

4. Attivare "Modalità Tablature".

5. Se non si usa uno degli strumenti predefiniti, definire l'accordatura aperta di ogni corda nei campi valore.

E' possibile creare una tablatura fino a 12 corde. Per disabilitare una corda, impostarla su Spento (il valore più basso).

6. Se desidera usare un capotasto, ad esempio per il quarto tasto, inserire il valore corrispondente nel campo Capo.

La tablatura si modifica di conseguenza.

7. Impostare "No Gambi/Pause" e "Canali MIDI 1-6".

No Gambi/Pause genera uno spartito nel quale le note sono prive di gambi e tutte le pause sono nascoste. La funzione "Canali MIDI 1-6" è descritta in seguito.

8. Cliccare Applica.

Appare la tablatura. Si ottengono tante linee nota quante sono le corde attivate. Tutte le note hanno un numero di tasto (fret) al posto delle normali teste nota.



Prima e dopo aver attivato la modalità tablatura.

9. Editare lo spartito, se necessario.

E' possibile eseguire impostazioni display quantize, aggiungere simboli ecc., come al solito. Tuttavia, l'editing delle note vere e proprie è leggermente diverso da quello delle note regolari. Vedere in seguito.

## "Canali MIDI 1-6"

Questa funzione visualizza automaticamente le note sulla giusta corda in base ai rispettivi valori dei canali MIDI.

Normalmente, Nuendo decide automaticamente su quale corda visualizzare una nota, osservando l'altezza e collocando la nota sulla corda più bassa possibile. Si può poi spostare a mano una nota sulla giusta corda, oppure usare la funzione "Canali MIDI 1-6" per lasciare che sia Nuendo a spostare le note automaticamente.

1. Molte chitarre sintetizzatore trasmettono ogni corda su una canale MIDI diverso. Avendo un simile strumento, configurarlo in modo che il MI cantino trasmetta sul canale MIDI 1, il SI sul canale MIDI 2, ecc.

Questa funzione si può usare con strumenti a corda MIDI fino a sei corde.

2. Registrare il progetto. Quantizzare ed editare secondo le necessità.

3. Assicurarsi che sia attiva l'opzione "Canali MIDI 1-6" e convertire le note in tablatura, come descritto sopra.

4. Le note sono collocate automaticamente sulle corde giuste.

Per esempio, se è stato suonato un "SI" sulla corda MI basso, la nota appare con il numero "7" su quella corda, non con un "2" sulla corda LA.

## Creare le tablature a mano

Per configurare un sistema vuoto in cui inserire una tablatura, procedere come segue:

1. Cambiare la chiave al simbolo della tablatura.



Chiave di tablatura.

2. Aprire la pagina Impostazioni Partitura-Rigo e selezionare la pagina Opzioni.

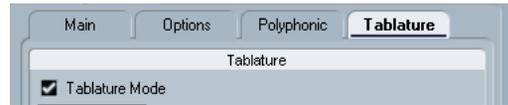
3. Impostare "Linee di Sistema" al numero di corde presenti sullo strumento per il quale si scrive la tablatura.

4. Aumentare a 1 o 2 il valore Aggiungi Spazio. Serve un po' di spazio extra tra le linee nota per far posto alle teste nota numerate.



Impostazioni linea di sistema suggerite per una tablatura di chitarra.

5. Nella pagina Tab, attivare "Modalità Tablature".



Modalità tablature attiva.

6. Configurare qualsiasi altro parametro serva nella finestra di dialogo e cliccare Applica.

7. Selezionare lo strumento Inserisci Nota e muovere il puntatore nello spartito.

8. Premere il pulsante sinistro del mouse (senza rilasciarlo) e trascinare in alto e in basso fino a quando la nota appare sulla corda desiderata e al tasto giusto (si può anche verificare l'altezza reale nella toolbar, come al solito). Trascinando in alto e in basso, Nuendo seleziona automaticamente la corda più bassa possibile. Se in una tablatura per chitarra si vuole avere un numero tasto superiore a 4, ad esempio, si deve usare la funzione "Move To String" (vedere in seguito).



Impostare l'altezza giusta. Usare il box di posizione del mouse nella toolbar come riferimento aggiuntivo.

9. Rilasciare il pulsante sinistro del mouse.

La nota è visualizzata.

## Aspetto dei numeri nella tablatura

Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Impostazioni Testo), ci sono le impostazioni di testo per i numeri nella tablatura. Selezionare "Tablatura" nel menu a tendina "Font per" e scegliere font, formato e stile desiderati per le teste nota numeriche.

## Editing

La tablatura si edita come un qualsiasi altro spartito. E' possibile spostare note, gestire i tratti d'unione, le direzione dei gambi nota, ecc.

### Spostare le note su un'altra corda

Per fare in modo, ad esempio, che un "DO" appaia al tasto "8" sulla corda MI basso invece che al tasto "3" sulla corda LA di una chitarra, procedere come segue:

1. Selezionare una nota o una serie di note da spostare su una nuova corda.
2. Clic-destro su una delle note selezionate e scegliere la corda desiderata dal submenu "Sposta sulla Corda". Il numero di tasti è regolato automaticamente in base all'intonazione dello strumento (definita nella pagina Tab della pagina Impostazioni Partitura-Rigo).

### Spostare le note

Spostare le note in altezza in una tablatura è come inserire le note a mano (vedere in precedenza).

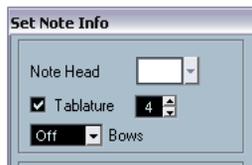
### Editing nella linea Info

Nella linea Info è possibile cambiare l'altezza delle note come al solito. Corda e numero di tasto sono aggiornati automaticamente nello spartito.

## Forma della testa nota

Per inserire solo un numero di tasto per le note (modalità Tab disattivata), si può usare la finestra di dialogo Imposta Info Nota sulle note regolari.

1. Doppio-clic sulla testa di una nota. Si apre la finestra di dialogo Imposta Info Nota.
2. Attivare l'opzione Tab ed impostare un numero di tasto nel campo valore a destra.



Impostazioni per la tablatura nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.

3. Cliccare Applica.

**20**

**Partitura e riproduzione MIDI**

## Presentazione capitolo

Questo capitolo spiega:

- Come la riproduzione possa seguire la struttura dello spartito.
- Come lo spartito possa influenzare la riproduzione delle note MIDI.
- Come usare la funzione Interpretazione MIDI.
- Come usare i simboli crescendo/diminuendo con dinamiche integrate.

## Spartiti e modalità Arranger

Le ripetizioni (stanghette misura) appaiono in tutti i layout, come i simboli di progetto, quali Segno, Coda, Da Capo, finali, ecc. Perché la riproduzione in Nuendo segue queste direttive, procedere come segue:

1. Inserire nello spartito i simboli di ripetizione e progetto desiderati.
2. Clic-destro sulla toolbar nell'Editor delle Partiture e assicurarsi che sia inserita la spunta nel box "Arranger". Nella toolbar appaiono i pulsanti Arranger.



3. Cliccare sul pulsante Attiva Modalità Arranger nella toolbar ed avviare la riproduzione.

La riproduzione segue i simboli di ripetizione e progetto presenti nello spartito – le sezioni comprese tra i simboli di ripetizione sono ripetute, la posizione di riproduzione salta all'inizio quando incontra un simbolo Da Capo, e così via.

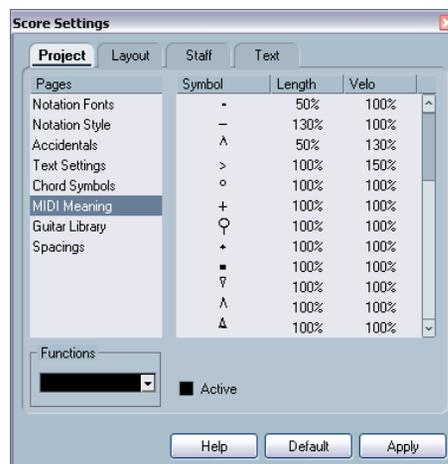
## Funzione Interpretazione MIDI

La funzione Interpretazione MIDI interpreta i simboli nota e quelli dinamici, influenzando durata e velocity delle note in riproduzione. È possibile quindi riprodurre lo spartito e sentire tutti gli accenti e i segni dinamici inseriti.

⇒ Questa funzione è eseguita in tempo reale durante la riproduzione – le note reali non sono influenzate!

## Configurazione

1. Nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto, aprire la sotto-pagina Interpretazione MIDI.



Come si può vedere, a sinistra la finestra di dialogo elenca tutti i simboli nota e quelli dinamici statici. A destra ci sono due colonne, che permettono di specificare in quale modo ogni simbolo influenza durata e velocity delle note mentre sono riprodotte.

2. Configurare a piacere i simboli nota in cima all'elenco. Lunghezza e Velocity sono espressi in percentuale; 100% significa nessuna variazione delle reali durate e velocity in riproduzione. Per esempio, configurando un simbolo d'accento breve (^) perché interpreti Lunghezza = 50% e Velocity = 130%, le note con questo accento sono riprodotte a metà delle loro durata reale e 1.3 volte la loro velocity reale.

3. Configurare i simboli dinamici (alla base dell'elenco). Essi influenzano solo la velocity della nota. Configurando il simbolo fortissimo (ff) perché interpreti Velocity = 150% ed inserendo un simbolo a fortissimo nello spartito, tutte le note sono riprodotte ad una velocity 1.5 oltre quella reale, da quel punto nello spartito fino al simbolo dinamico successivo.

4. Per attivare Interpretazione MIDI, cliccare nel box Attivare.

5. Cliccare Applica e chiudere la finestra di dialogo. Simboli nota e dinamici influenzano ora le note in riproduzione.

⇒ Perché le modifiche dinamiche abbiano effetto, la sorgente sonora MIDI deve rispondere alla velocity. Inoltre, si noti che la velocity nota massima è sempre 127. Se tutte le note fossero registrate o inserite alla massima velocity, i valori Velocity oltre il 100% non avrebbero alcun effetto.

## Simboli di crescendo dinamici

Nella pagina Simboli dell'Inspector – Dinamiche, c'è un simbolo di crescendo speciale:



Esso consente di inserire nello spartito un crescendo o diminuendo e fare in modo che la velocity nota sia opportunamente regolata durante la riproduzione. Valgono gli stessi criteri della funzione Interpretazione MIDI:

- Le note reali restano intatte– le impostazioni influenzano solo la riproduzione.
- Per poter sentire il crescendo/diminuendo, la sorgente MIDI deve rispondere alla velocity.
- La velocity nota massima è sempre 127. Se le note sono registrate o inserite a valori di velocity superiori, potrebbe non sentirsi la differenza tra un forte e fortissimo, ad esempio.

Procedere come segue:

1. Selezionare il simbolo di crescendo dinamico e assicurarsi che sia selezionato lo strumento Disegna (vedere ["Inserire i simboli nello spartito"](#) a pag. 135).
2. Cliccare ove si vuole iniziare il crescendo o diminuendo, trascinare alla posizione in cui deve finire e rilasciare il pulsante sinistro del mouse.

Di default s'inserisce un crescendo da piano (p) a forte (f).



3. Per regolare le dinamiche ad entrambe le estremità del crescendo, clic-destro per aprire una tavolozza dalla quale selezionare il simbolo dinamico desiderato.

Selezionando all'inizio un simbolo dinamico che è più forte di quello alla fine, il simbolo di crescendo cambia automaticamente in un simbolo di diminuendo.

- Nella tavolozza del simbolo iniziale ci sono tre opzioni aggiuntive: "cresc", "dim" e "Nessun simbolo" (non appare alcun simbolo).

Selezionando uno di questi, il crescendo o diminuendo inizia dalla "dinamica corrente", cioè al livello determinato dai simboli dinamici precedenti nel pentagramma.

4. Nella pagina Impostazioni Partitura–Progetto, selezionare la sotto-pagina Interpretazione MIDI ed assicurarsi che sia inserita la spunta nel box Attivare.

Il simbolo dinamico crescendo/diminuendo utilizza la funzione Interpretazione MIDI, ed usa la scalatura di velocity configurata per i simboli dinamici in questa finestra di dialogo.

5. Avviare la riproduzione.

Si sentirà che il crescendo o diminuendo influenza le velocity delle note.



# Stampa

## Stampa dall'Editor delle Partiture

1. Aprire il menu Partiture e attivare "Modo Pagina".  
La stampa è possibile solo da Modo Pagina.
2. Selezionare Impostazioni Pagina dal menu File ed assicurarsi che tutte le impostazioni della stampante siano corrette. Chiudere la finestra di dialogo.
-  Modificando ora le impostazioni di dimensione carta, scalatura e margini lo spartito potrebbe cambiare aspetto.
3. Selezionare Stampa dal menu File.
4. Appare la finestra di dialogo Stampa standard. Completare a piacere le opzioni.
5. Cliccare Stampa.

## Esportare le pagine in file immagine

Si può esportare la sezione di una pagina o una pagina intera in file di vari formati. Ciò consente di importare i propri spartiti in applicazioni editoriali e di scrittura sul desktop.

### Selezionare la sezione di una pagina da esportare

Per esportare solo la sezione di una certa pagina:

1. Assicurarsi di essere in Modo Pagina.
2. Selezionare lo strumento Esporta (Selez. Intervallo Esportazione).  
Il puntatore diventa una freccia incrociata.
3. Trascinare sopra la sezione dello spartito da includere. L'area è indicata da un rettangolo nero.
  - Per regolare la dimensione del rettangolo, cliccare e trascinare le sue maniglie con lo strumento Freccia.
  - Per spostare il rettangolo ad un'altra posizione nello spartito, cliccarci sopra e trascinarlo alla nuova posizione.

Per esportare l'intervallo selezionato, ci sono due possibilità:

- Doppio-clic nel rettangolo mentre è selezionato.  
Si apre la finestra di dialogo Esporta Partiture, nella quale eseguire le impostazioni per i file da creare (vedere in seguito).
- Usare la funzione Esporta Partiture (vedere in seguito).

## Esportazione

Per esportare lo spartito, procedere come segue:

1. Assicurarsi di essere in Modo Pagina.
2. Se lo spartito è costituito da più pagine, selezionare quella desiderata.
3. Scorrere il menu File e selezionare "Esporta Partiture..." dal submenu Esporta.  
Si apre la finestra di dialogo Esporta Partiture.
4. Selezionare un formato immagine.
5. Specificare una risoluzione per il file.  
Ciò determina la nitidezza dell'immagine creata. Per esempio, 300dpi è la risoluzione di stampa impiegata da molte stampanti laser. Se il file d'immagine deve essere solo visualizzato su schermi di altri programmi, selezionare 72 o 96 (dipende dalla risoluzione dello schermo), ed avrà la stessa dimensione che aveva in Nuendo.
6. Specificare nome e destinazione del file e cliccare "Salva".

La pagina dello spartito è esportata e salvata in un file, e può essere importata in qualsiasi programma che supporta il formato file selezionato.

**22**

**Domande Frequenti (FAQ)**

## Come usare questo capitolo

Questo capitolo risponde ad una serie di domande che potrebbero sorgere quando si usa l'Editor delle Partiture. Per maggiori informazioni sulle funzioni alle quali si fa riferimento in seguito, consultare i capitoli precedenti. Se non si sa dove cercare, usare l'indice.

## Inserire ed editare le note

### **Ho inserito una nota con un valore ma nello spartito appare in un altro valore.**

Cambiare mostra quantizzazione pause ad un valore nota inferiore. Provare a disattivare Auto Quantizzazione, specialmente se non c'è alcuna terzina o solo terzine.

### **Le note non appaiono alle giuste posizioni.**

Provare a cambiare il valore mostra quantizzazione note.

### **C'è una serie di brevi pause dopo le mie note.**

Il valore mostra quantizzazione pause potrebbe essere ad un valore nota troppo basso; aumentarlo. Inoltre, verificare l'impostazione "Riordina Durate".

### **Quando cambio la durata di una nota non succede niente.**

Questo perché il valore mostra quantizzazione pone un limite ai valori nota che possono essere visualizzati. Verificare che il valore mostra quantizzazione sia impostato al valore nota più piccolo che c'è nel progetto.

### **Ho regolato il valore mostra quantizzazione e tutte le altre impostazioni del rigo, ma le note vengono sempre visualizzate con i valori errati.**

Potreste volere utilizzare una di queste tre funzioni: inserire gli eventi mostra quantizzazione, usare le voci polifoniche o applicare la funzione "Note di Partitura -> MIDI".

### **Cambio le impostazioni mostra quantizzazione nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (sotto-pagina Principale) e non succede niente.**

Ti sei ricordato di cliccare Applica? Sono già stati inseriti eventi mostra quantizzazione nello spartito? Essi sostituiscono le impostazioni del pentagramma.

### **Improvvisamente nello spartito appaiono molti eventi mostra quantizzazione.**

Non è un'anomalia. Se era attiva la funzione Auto Quantizzazione e si è iniziato ad inserire eventi mostra quantizzazione, la quantizzazione automatica si trasforma automaticamente in eventi mostra quantizzazione.

### **Una nota lunga appare in tante note legate.**

Le altre note si trovano alle stesse posizioni ma hanno durate diverse? Bisogna usare le voci polifoniche. La nota(e) è sincopata? Provare con la funzione Sincope.

### **Sebbene abbia provato, le note non sono legate come vorrei.**

In Nuendo, le note sono legate tra loro secondo i criteri di notazione elementare. Talvolta è necessario fare delle eccezioni a queste regole, usando lo strumento Taglia Note.

### **Ho molte pause superflue.**

Le pause superflue si creano soprattutto con le voci polifoniche. Provare a disattivare le pause in una o più voci. Si potrebbe anche lasciare attivate le pause nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (pagina Polifonico) e poi nascondere una ad una le pause che non servono.

### **Quando usa le voci polifoniche, appaiono delle pause disegnate una sopra l'altra.**

Come prima, si può provare a nascondere le pause nella pagina Impostazioni Partitura-Rigo (pagina Polifonico), centrare le pause ed eventualmente spostarle o nasconderele manualmente.

### **Nelle voci polifoniche, le note alla stessa posizione musicale non appaiono allineate esattamente in verticale una sopra l'altra.**

Non è un'anomalia. Nuendo ha algoritmi interni automatici che rendono lo spartito il più leggibile possibile. Talvolta, ciò comprende regolazioni della posizione grafica delle note, specialmente in presenza degli intervalli musicali più piccoli (come le seconde). Si possono sempre spostare le note con lo strumento Layout.

**Quando uso le voci polifoniche, le note ad intervalli più piccoli “si urtano”.**

Come accennato in precedenza, Nuendo cerca di evitarlo, ma solo per le voci 1 e 2 nel pentagramma superiore e le voci 5 e 6 in quello inferiore. Per le altre voci, usare lo strumento Layout per spostare a mano le note.

**Quando seleziono una nota, la line Info non indica niente.**

Probabilmente, la nota è legata ad un'altra. Ciò significa che, in realtà, la seconda nota non esiste: è solo un'indicazione grafica sulla durata maggiore della prima nota. Provare invece a selezionare la prima nota.

**Un simbolo nota appare troppo lontano dalla nota alla quale lo volevo inserire.**

E' stata attivata la voce giusta? I simboli nota sono inseriti nelle voci, proprio come le note.

## Simboli e layout

**Talvolta, i simboli della pagina Layout sono invisibili quando apro lo spartito.**

Non è un'anomalia. Quei simboli sono parte di un layout. Aprendo lo spartito con un altro layout (perchè si apre un'altra combinazione di tracce, ad esempio), si può osservare che un altro layout potrebbe non contenere alcun simbolo. Vedere il capitolo [“Lavorare con i layout”](#) a pag. 167.

**Non riesco a selezionare un oggetto sullo schermo, oppure non riesco a selezionare un oggetto senza selezionarne un altro.**

Usare il rettangolo di selezione per trascinarlo in alto (o in basso) e attorno agli oggetti. Poi tenere premuto [Shift] e togliere la selezione a tutti gli oggetti che non si vuole includere, cliccandoci sopra. Provare anche con la funzione Blocca Layer.

**I simboli sono scomparsi.**

Sono simboli layout? In tal caso può darsi appartengano ad un layout diverso da quello che si sta editando.

Se il motivo non è questo, può darsi il simbolo sia stato inserito nel pentagramma sbagliato. Vedere [“Importante! – Simboli, pentagrammi e voci”](#) a pag. 135.

**Un simbolo non si sposta con il suo pentagramma. La funzione Layout Automatico genera spaziature troppo ampie.**

Può darsi che il simbolo sia stato inserito nel pentagramma sbagliato. Osservare le indicazioni presenti al paragrafo [“Importante! – Simboli, pentagrammi e voci”](#) a pag. 135.

**23**

**Trucchi e suggerimenti**

## Tecniche utili di editing

### Spostare una nota senza trasportarla

Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] mentre si sposta una nota (o una serie di note) a lato, il movimento è limitato solo in orizzontale; non c'è da preoccuparsi quindi che le note siano trasportate d'intonazione. Si può anche configurare un tasto di comando rapido nella finestra di dialogo Comandi Via Tastiera (categoria Smussa).

### Spostare e distanziare più pentagrammi

Se c'è un certo numero di pentagrammi da visualizzare ad uguale distanza (per esempio, tutti gli archi di un pentagramma esteso in uno spartito orchestrale), si può usare la finestra Info Posizione:

1. Aprire la finestra di dialogo Preferenze-Partiture e disattivare l'opzione "Spaziature Globali per il Rigo con [Alt Gr]/[Option]-[Command]".
2. Nello spartito, selezionare i pentagrammi da regolare a uguale distanza.
3. Aprire la finestra Info Posizione cliccando nel righello.
4. Usare le opzioni Al Rigo Precedente o Al Rigo Successivo per specificare la distanza desiderata tra i pentagrammi.

Tutti i pentagrammi selezionati sono distanziati in base alle impostazioni eseguite.

- Facendolo con l'opzione "Spaziature Globali per il Rigo con [Alt Gr]/[Option]-[Command]" attiva, sono influenzati tutti i pentagrammi nello spartito.

### Voci polifoniche

Lavorando in uno spartito completo con più di uno strumento in un pentagramma (2 flauti, 2 trombe ecc.), si devono usare le voci polifoniche. Perfino se entrambi gli strumenti suonano le stesse note, si devono inserire le note per entrambi gli strumenti (si possono silenziare le note della seconda voce, se la riproduzione è un problema). Facendolo, è molto più facile estrarre singole parti in seguito usando il comando "Estrai Voci".

## Uso delle maniglie misura

Con un doppio-clic su una maniglia misura, si apre la finestra di dialogo Copia Misura. Questa funzione è ideale per copiare gli accenti, ma si può anche usare per copiare fraseggi di batteria, ecc. Vedere "[Spostare e duplicare con le maniglie misura](#)" a pag. 144.

- Tenendo premuto [Shift] e con doppio-clic su una maniglia misura, sono selezionate quella e la misura successiva. E' comodo per copiare fraseggi di due o più misure in una sola volta.

### Copiare una sezione con oggetti "invisibili"

Per copiare e incollare una sezione che contiene elementi nascosti, tratti d'unione e gambi nota regolati, ecc., si può procedere in due direzioni:

- Usare la barra di filtro visivo per visualizzare gli indicatori nello spartito, poi selezionare questi indicatori insieme alle note prima della copia. Ciò garantisce che le note siano copiate con le rispettive formattazione, ecc.
- Doppio-clic sulla maniglia misura di una delle misure, ed assicurarsi che tutti i tipi d'evento che interessano siano attivati nella finestra di dialogo. Selezionare poi le misure da copiare cliccando sulle rispettive maniglie misura e copiarle con un [Alt]/[Option]-trascinamento delle maniglie misura. Per maggiori informazioni, vedere "[Spostare e duplicare con le maniglie misura](#)" a pag. 144.

### Funzione "Note di Partitura -> MIDI"

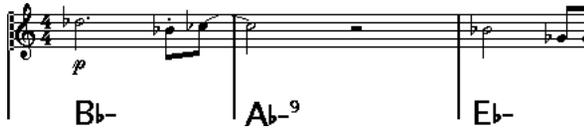
Questa funzione converte i dati che appaiono nello spartito in dati MIDI. Supponiamo, ad esempio, che lo spartito vada bene per il 99%. Eppure a causa dell'1% si devono disattivare alcune impostazioni del pentagramma (come Riordina Durate, No Sovrap. o Quantizzazione Automatica), cosa che rende illeggibili altre parti dello spartito. In questo caso, provare ad usare la funzione "Note di Partitura -> MIDI". Si noti che è meglio lavorare su una copia della traccia! Vedere "[Funzione "Note di Partitura -> MIDI"](#)" a pag. 83.

### Ottimizzare le pause

E' possibile sostituire un numero consecutivo di misure vuote con una pausa multipla. Vedere "[Pause multiple](#)" a pag. 178.

## Linee di sistema a zero

Non avere alcuna linea di sistema può sembrare un'assurdità. Questa opzione, però, consente di creare subito parti d'accordi (vedere ["Crea Simbolo di Accordo"](#) a pag. 155).

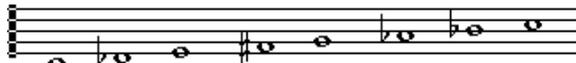


Parte creata specificando "0" linee di sistema.

## Esempi e scale

Per creare esempi di scale e simili, usare l'opzione Partitura Completa e nascondere manualmente tutti i simboli all'inizio del primo rigo, per fare in modo che lo spartito appaia come una serie di righe separate non collegati tra loro.

Si ricorda che è possibile anche nascondere le stanghette misura.



Esempio di scala senza stanghette misura.

## Controllare ordine e aspetto degli ornamenti

Normalmente, le note d'ornamento sono unite da tratti d'unione. Il loro ordine sotto il tratto d'unione dipende dal loro ordine nella traccia. Basta collocare un ornamento un tick prima di quello successivo per farlo apparire nell'ordine desiderato sotto il tratto d'unione.

Inizialmente, gli ornamenti sono inseriti sotto un tratto d'unione di nota da 1/32. Si può cambiarlo con un doppio-clic sulla nota e cambiando il tipo di "flag" nella finestra di dialogo Imposta Info Nota.



Ornamenti complessi.

## Velocizzare gli inserimenti di cambio tonalità

In un pentagramma esteso pieno di strumenti, inserire uno ad uno i cambi di tonalità diventa un enorme spreco di tempo.

In tal caso, attivare l'opzione "Cambi Tonalità per tutto il Progetto" nel menu contestuale Tonalità o nella pagina Impostazioni Partitura-Progetto (sotto-pagina Notazione, categoria Tonalità). In questo modo, tutte le modifiche eseguite sulla tonalità influenzano sempre l'intero progetto.

## Velocizzare l'inserimento di staccato e accenti

I simboli vincolati alle note possono anche essere inseriti per una serie di note allo stesso momento, perfino in pentagrammi diversi. Vedere ["Aggiungere un simbolo a più note con lo strumento Disegna"](#) a pag. 136.

## Stabilire la distanza tra i rigi in uno spartito di piano

Trascinare il primo rigo di basso nella prima pagina. Questa operazione copia la spaziatura in tutti i rigi. Si noti che è possibile farlo solo in Modo Pagina.

## Se si sperava di avere un computer più veloce...

Ecco alcuni suggerimenti per chi si accorge che alcune operazioni sono più lente del previsto:

- Lavorare su una sezione più piccola dello spartito alla volta. Suddividere il progetto in parti e lavorare singolarmente su queste parti fino alla fase finale di layout.
- Passare alle pause multiple il più tardi possibile.
- Lavorando in Modo Edit, impostare Numero iniziale di Misure per Rigo ad un valore basso (2, ad esempio).
- In Modo Edit, ridimensionare la finestra in modo che sia visibile un solo pentagramma esteso alla volta.
- Si consideri l'aggiornamento hardware del proprio computer.

**Indice analitico**

- A**
- Accelerando [121](#)
  - Accenti sopra ai Gambi [136](#)
  - Accenti sopra ai Righi [136](#)
  - Aggiusta Pagina/Larghezza [64](#)
  - Allinea
    - Testo [159](#)
  - Allineamento
    - Dinamiche [148](#)
    - Simboli [147](#)
  - Alterazioni
    - Info [116](#)
  - Anacrusi [180](#)
  - Applica chiude le finestre delle
    - Proprietà [67](#)
  - Aprire un layout [168](#)
  - Archetto su e giù [118](#)
  - Arranger [197](#)
  - Ascolto [91](#)
  - Auto Quantiz. [77](#)
- B**
- Barra di filtro [65](#), [66](#)
  - Barra di filtro visivo [65](#)
  - Beams (Tratti d'unione) [120](#)
  - Blocca - Pulsante [91](#)
  - Blocca Layer (evento) [142](#)
  - Block Text - Simbolo [162](#)
  - Box di posizione del mouse [87](#)
  - Brillenbass [120](#)
- C**
- Canale MIDI
    - In drum map [54](#)
  - Cancellare
    - Note [97](#)
    - Note MIDI drum [51](#)
    - Simboli [146](#)
  - Capotasto [193](#)
  - Centra Simboli collegati alla Nota su
    - Righi [136](#)
  - Chiave Automatica [70](#)
  - Chiavi
    - Impostare chiave iniziale [67](#)
    - Inserire [96](#)
    - Spostare [97](#)
- Color**
- Menu a tendina [178](#)
  - Color - Menu a tendina [119](#)
  - Colorare le note [119](#), [178](#)
  - Colori per altre applicazioni
    - Pagina [119](#)
  - Comandi rapidi
    - Spostare [144](#)
  - Consolida Pause [78](#)
  - Copia [92](#), [146](#)
  - Crea N-Gruppi Irregolari [128](#)
  - Crea Simbolo di Accordo [155](#)
  - Creare i trilli [138](#)
  - Crescendo
    - Disegnare [148](#)
    - Effetto sulla riproduzione MIDI [198](#)
    - Inverti [148](#)
  - Cursore di Posizione [62](#)
  - Cursore di Progetto [62](#)
- D**
- Da Capo (D.C.) [150](#)
  - Dal Segno (D.S.) [150](#)
  - Dimensione rigo [177](#)
  - Dimensioni di Sistema (Opzioni
    - Rigo) [112](#)
  - Dimensioni Gambi Fisse [112](#)
  - Diminuendo
    - Disegnare [148](#)
    - Effetto sulla riproduzione MIDI [198](#)
    - Tieni simboli orizzontali [148](#)
  - Direzione gambo
    - Imposta Info Nota [118](#)
    - Info [114](#)
    - Inversione manuale [114](#)
  - Disabilitare Mostra Trasposizione [72](#)
  - Disegna - Strumento [135](#)
  - Disponi Pagina [185](#)
  - Disponi Pagina - Opzione
    - Info [185](#)
  - Doppio-clic sul Simbolo per lo
    - Strumento Disegna [135](#)
  - Drum Editor
    - Creare e modificare le note [50](#)
    - Mute suoni drum [51](#)
    - Selezionare drum map [54](#)
- Drum map**
- Canale MIDI e uscita [54](#)
  - Finestra Setup [54](#)
  - Impostazioni [52](#)
  - Info [52](#)
  - Selezionare [54](#)
- Drum name list** [55](#)
- Drum Note**
- Coppie di teste nota [190](#)
  - Impostazione rigo [191](#)
  - Info [189](#)
  - Inserimento ed editing [191](#)
  - Una Linea [191](#)
- Drum Sound Solo** [51](#)
- Drumstick - Strumento** [50](#)
- Duplicare**
- Note [92](#)
  - Simboli [143](#)
  - Usare maniglie misura [144](#)
- Durata delle Note** [93](#)
- Durata visiva** [94](#)
- E**
- Edit come Percussioni quando é
    - assegnata una Drum map [48](#)
  - Editing Drum Map nello spartito [190](#)
  - Editor Partiture - Toolbar
    - Mostrare e nascondere [65](#)
  - Elimina - Strumento [97](#), [187](#)
  - Embracer [40](#)
  - Esplosi - Funzione [82](#), [103](#)
  - Esposizione partitura come file
    - grafico [200](#)
  - Estrai Voci - Funzione [106](#)
  - Eventi Cutflag [124](#)
- F**
- Font [159](#)
  - Font - Caratteri [166](#)
  - Forza Aggiornamento - Opzione [73](#)

- G**
- Gambi nascosti [118](#)
  - Global Text [162](#)
  - Graffe [184](#)
  - Gruppi irregolari [127](#)
    - Opzioni visive [128](#)
    - Simboli gruppo [149](#)
- H**
- HALionOne [39](#)
- I**
- Imposta Info Nota - Riquadro [117](#)
  - Impostazione chiave iniziale [67](#)
  - Impostazioni Drum map [189](#)
  - Impostazioni Layout
    - Formato [176](#)
    - Indicazione Tempo Moderna [177](#)
    - Info [176](#)
    - Multipausa [176](#)
    - Partitura Completa [176](#)
    - Separatori di Rigo [176](#)
    - Spazi Uguali [176](#)
  - Impostazioni Pagina [64](#)
  - Impostazioni pentagramma
    - Info [76](#)
    - Selezione righe [76](#)
  - Impostazioni rigo
    - Pagina Opzioni [79](#)
    - Separa [95](#)
  - Impostazioni Spartito
    - Valori inserimento nota [85](#)
  - Impostazioni spartito
    - Info [85](#)
  - Incolla [92](#), [146](#)
  - Incolla - Strumento [181](#)
  - Incolla (Strumento) [94](#)
  - Incolla Attributi Nota [119](#)
  - Indentazione [182](#)
  - Indicatore numero pagina [63](#)
  - Indicazione di tempo
    - Composta [68](#)
    - Impostare indicazione iniziale [67](#)
    - Inserire [96](#)
    - Opzione "Solo per i Gruppi" [68](#)
    - Relazione con la traccia tempo [69](#)
  - Indicazione Tempo Moderna [177](#)
  - Info Posizione - Finestra [143](#)
  - Ingrandimento
    - Fattore [64](#)
    - Menu a tendina [64](#)
  - Ingrandimento - Strumento [64](#)
  - Ingresso MIDI - Pulsante [93](#)
  - Ingresso Tastiera - Pulsante [87](#)
  - Inserire note [87](#)
  - Inserisci Legatura [137](#)
  - Inserisci Voce - Pulsanti [102](#)
  - Insert - Pulsanti [102](#)
  - Inspector dei simboli
    - Info [66](#)
  - Interpretazione MIDI [197](#)
  - Inverti
    - Crescendo [148](#)
    - Gambi [114](#)
    - Legature di portamento e di valore [146](#)
- L**
- L - Pulsante [91](#)
  - Layer
    - Bloccare [142](#)
  - Layer Layout [130](#)
  - Layer Note [130](#)
  - Layer Progetto [130](#)
    - Simboli [130](#)
  - Layout
    - Aprire [168](#)
    - Aprire tracce nei [169](#)
    - Creare [168](#)
    - Info [168](#)
    - Operazioni [169](#)
    - Selezionare [169](#)
  - Layout - Strumento [97](#), [137](#)
  - Layout automatico
    - Disponi Pagina [185](#)
    - Info [185](#)
    - Nascondi i Righi Vuoti [185](#)
    - Ottimizza Tutto [186](#)
    - Sposta Misure [185](#)
    - Sposta Misure e Righi [185](#)
    - Sposta Righi [185](#)
- Legature**
- Direzione [118](#)
  - Info [124](#)
  - Legature di portamento Bezier [138](#)
  - Piatto [125](#)
  - Separare [94](#)
  - Usare il strumento taglia note [124](#)
- Legature di portamento**
- Aggiungere [137](#)
  - Forma e direzione [146](#)
- Legature di portamento Bezier** [138](#)
- Legature di valore**
- Aggiungere come simboli [137](#)
  - Forma e direzione [146](#)
- Libreria di chitarra** [140](#)
- Linea Info** [65](#), [93](#)
- Drum Editor [49](#)
- Linee melisma** [158](#)
- Lunghezza gambo** [116](#)
- Lyrics (Versi)**
- Info [160](#)
  - Inserire manualmente [160](#)
- M**
- Maniglie misura [144](#), [205](#)
  - Mantieni le Note spostate nella
    - Tonalità [90](#)
  - Menu Contestuali [67](#)
  - Menu rapido [67](#)
  - MIDI
    - Uscite in drum map [54](#)
  - Misure
    - Numero nella pagina [181](#)
    - Resettare la spaziatura [182](#)
    - Spostare sul rigo precedente/ successivo [181](#)
  - Modalità [91](#)
  - Modo Edit [63](#)
  - Modo Pagina [63](#)
    - Barre di Scorrimento [63](#)
  - Monologue [42](#)
  - Mostra Informazioni Nota dal
    - Mouse [88](#), [90](#)
  - Mostra le Accollature in modalità
    - Edit [184](#)
  - Mostra Marker [170](#)
  - Mostra Nomi Rigo Lunghi su nuove
    - Pagine [109](#), [165](#)

Mostra Nota  
Mostra Intonazione [189](#)  
Mostra Quantizzazione  
Auto [77](#)  
Impostazione [77](#)  
Info [58](#)  
Inserire modifiche [81](#)  
Nelle Voci Polifoniche [104](#)  
Pausa [59](#)  
Strumento [60, 81](#)  
Valore [86](#)  
Mostra Strumento Freccia dopo  
Inserimento Simbolo [135](#)  
Mostra Trasposizione [71, 79](#)  
Mostra Vista Filtro - Opzione [65](#)  
Mostrare Oggetti [178](#)  
Multipausa  
Opzione [176](#)  
MusicXML  
Exportare [174](#)  
Importare [173](#)  
Info [172](#)  
Mystic  
Modulazione [33](#)  
Parametri sonori [31](#)

## N

Nascondere Oggetti [177](#)  
Nascondi i Righe Vuoti  
Info [185](#)  
Ogni Pag. [185](#)  
Nascondi Marker del Pedale [149](#)  
Nascondi Note oltre limiti [80, 112](#)  
Nascondi prima stanghetta nelle parti [179](#)  
No Flag/Tratti d'unione [118](#)  
No Sovrap. [78](#)  
Nomi Pentagonogramma  
Lungo e Corto [165](#)  
Visualizzare [165](#)  
Non Centrare Tratti [161](#)  
Non Sincronizzare Versi [161](#)  
Nota-I [53](#)  
Nota-O [53](#)

Note  
Assegnare colori [119](#)  
Cancellare [97](#)  
Duplicare [92](#)  
Durata [93](#)  
Durata visiva [94](#)  
Editing Via MIDI [93](#)  
Forma testa [117](#)  
Inserire [87](#)  
Raggruppare [119](#)  
Riquadro Info [115](#)  
Selezionare [89](#)  
Separare [94](#)  
Simboli Grafici [118](#)  
Spostamento grafico [125](#)  
Spostare [90](#)  
Valori nota [86](#)  
Note ausiliarie [126](#)  
Note di Partitura -> MIDI  
(Opzione) [83](#)  
Note MIDI  
Mute nel Drum Editor [51](#)  
Note senza Gambo [118](#)  
Numeri misura  
Impostazioni [165](#)  
Offset [166](#)  
Spaziatura [165](#)  
Numeri pagina [162](#)  
Numero di Battute - Riquadro [181](#)  
Numero iniziale di Misure per Rigo [181](#)

## O

Offset dei numeri misura [166](#)  
Opzioni di Interpretazione [77, 110](#)  
Ornamenti  
Convertire in note normali [127](#)  
Creare Manualmente [126](#)  
Impostazioni [127](#)  
Ordinare [206](#)  
Ottieni Formato - Opzione [169](#)  
Ottimizza Due/Quattro Voci [101](#)  
Ottimizza Tutto [186](#)

## P

Page Text [162](#)  
Pagina - Selezionare [63](#)  
Pannello di Trasporto  
Personalizzare [131](#)  
Parentesi [184](#)  
Parole Palette [164](#)  
Partitura - Titolo [162](#)  
Partitura Drum Map  
Impostazioni [189](#)  
Info [189](#)  
Inizializzare [190](#)  
Pause  
Creare pause multiple [178](#)  
Nelle Voci Polifoniche [100, 104](#)  
Pause multiple  
Creare [178](#)  
Impostazioni [179](#)  
Separare [179](#)  
Pentagrammi separati  
Normal [95](#)  
Preset polifonici [101](#)  
Preset Rigo [109](#)  
Prologue  
Modulazione [17](#)  
Parametri sonori [12](#)

## Q

Q - Strumento [81](#)  
Quantizza - Strumento [60](#)

## R

Raggruppa Note - Icona [120](#)  
Raggruppamento  
Automatico [122](#)  
Raggruppare  
Rimuovere [121](#)  
Ripeti [120](#)  
Raggruppare note [119](#)  
Accelerando [121](#)  
Brillenbass [120](#)  
Ripeti [120](#)  
Ritardando [121](#)  
Tratto d'unione (Beam) [120](#)  
Raggruppa Note  
Automaticamente [122](#)  
Reset Layout [186](#)  
Righello [65, 143](#)

- Righi
  - Relazione con Tracce [62](#)
  - Spostare [183](#)
- Rigo - Opzioni [111](#)
- Rigo attivo [64](#)
- Rigo di Piano
  - Punto di Split Fisso [95](#)
  - Split variabile [101](#)
- Rigo Percussioni 1 Linea [191](#)
- Riordina Durate [78](#)
- Ripeti [120](#)
- Ritardando [121](#)
  
- S**
- Sblocca Layout con editing parte singole [63](#)
- Scorrimento Automatico [63](#)
- Segni di prova [150](#)
- Segni dinamiche
  - Aggiungere [148](#)
- Selezionare
  - Layout [169](#)
  - Note [89](#)
  - Simboli [142](#)
- Senza Linee Guida [118](#)
- Separa - Strumento [94](#), [181](#)
- Set attributi testo
  - Creare [159](#)
  - Info [159](#)
  - Usare [159](#)
- Shuffle [79](#)
- Simboli
  - Accordi per chitarra [139](#)
  - Aggiungere [136](#)
  - Aggiungere alle note [135](#)
  - Allineamento [147](#)
  - Cancellare [146](#)
  - Creare [151](#)
  - Dipendenti dalla nota [130](#)
  - Duplicare [143](#)
  - Nelle tavolozze [132](#)
  - Ridimensionare [145](#)
  - Righi e voci [135](#)
  - Selezionare [142](#)
  - Simboli del layer nota [130](#)
  - Spostare [143](#)
  - Spostare con la tastiera [144](#)
  - Simboli accordi per chitarra [139](#)
  - Simboli accordo
    - Impostazioni globali [156](#)
    - Inserire automaticamente [155](#)
    - Inserire manualmente [154](#)
  - Simboli d'ottava [149](#)
  - Simboli dei finali [151](#)
  - Simboli del layer layout [130](#)
  - Simboli del layer nota [130](#)
  - Info [130](#)
  - Simboli dinamiche
    - Effetto sulla riproduzione MIDI [197](#)
  - Simboli dipendenti dalla nota [130](#)
  - Simboli Grafici - Tipo nota [118](#)
  - Simboli nota
    - Aggiungere [135](#)
    - Dimensione [146](#)
    - Effetto sulla riproduzione MIDI [197](#)
  - Simboli nota layer
    - Aggiungere [135](#)
  - Simboli pedale [149](#)
  - Simboli pedale Damper [149](#)
  - Simboli Tempo [151](#)
  - Simboli utente [151](#)
  - Simbolo cambio tempo [151](#)
  - Simbolo Rettangolo [150](#)
  - Simbolo Ripeti [149](#)
  - Simbolo Tastiera [139](#)
  - Sincope - Parametri [77](#)
  - Snap - Modalità [91](#)
  - Solo per i Gruppi [120](#)
  - Solo per i Gruppi (Opzione) [68](#)
  - Spaziature Globali per il Rigo [205](#)
  - Speaker - Icona [91](#)
  - Spectacle Bass [120](#)
  - Spector
    - Modulazione [25](#)
    - Parametri sonori [23](#)
  - Split Nota
    - Rigo di Piano [95](#)
  - Split Variabile - Opzione [101](#)
  - Sposta Alla Pagina Successiva/
    - Precedente [63](#), [184](#)
  - Sposta legature su Snap [137](#)
  - Sposta Misure
    - Ogni Pag. [185](#)
  - Sposta Misure - Opzione
    - Info [185](#)
  - Sposta Misure e Righi [185](#)
  - Sposta Righi
    - Ogni Pag. [185](#)
  - Sposta Righi - Opzione
    - Info [185](#)
  - Spostamento grafico - Strumento [125](#)
  - Spostare
    - Note [90](#)
    - Oggetti graficamente con la tastiera del computer [125](#)
    - Righi [183](#)
    - Simboli [143](#)
    - Tra le voci [103](#)
    - Usare comandi rapidi [90](#)
    - Usare maniglie misura [144](#)
  - Stampa
    - Dall'Editor delle Partiture [200](#)
    - Impostazioni [64](#)
  - Stanghette
    - Indentazione [182](#)
    - Interrompere [187](#)
    - Selezionare tipo [179](#)
    - Spostare [182](#)
  - Stem Direzione gambo
    - Nelle Voci Polifoniche [114](#)
  
- T**
- Tablature
  - Canali MIDI [193](#)
  - Chiave [194](#)
  - Creazione automatica [193](#)
  - Creazione Manuale [194](#)
  - Editing [195](#)
  - Numero testa nota [194](#)
- Taglia [92](#)
- Taglia note - Strumento [124](#)
- Taglia tempo [68](#)
- Tasti Locali [71](#)
- Tavolazza Preferiti [134](#)
- Tavolozze dei simboli
  - Personalizzare [134](#)
  - Simboli disponibili [132](#)
  - Spostare e gestire [132](#)
  - Visualizzazione [132](#)
- Tempo comune [68](#)

## Testi

Nelle voci [161](#)

Testi dalla clipboard [161](#)

## Testo

Aggiungere [158](#)

Allineamento [159](#)

Block Text - Simbolo [162](#)

Editing [159](#)

Font, dimensione e stile [159](#)

Importare dal file [162](#)

Linee melisma [158](#)

Lyrics (Versi) [160](#)

Page Text [162](#)

Regolare [160](#)

Sostituisci parole [164](#)

Tieni Simboli Crescendo

Orizzontali [148](#)

## Tonalità

Inserire cambi di [96](#)

## Toolbar

Drum Editor [49](#)

Traccia Marker -> Formato [170](#)

Traccia/Rigo relazione [62](#)

Trascrizione [75](#)

Trasporre [92](#)

Trasporre gli strumenti [71](#)

Trasposizione Enarmonica

Manuale [117](#)

## Tratti d'unione

Aspetto [123](#)

Attivare/disattivare [119](#)

Direzione gambo [114](#)

Impostazioni gruppi [123](#)

Raggruppare [119](#)

Regolazione manuale [123](#)

Slant [123](#)

Tratti d'unione attraverso il

pentagramma [122](#)

Trilli [138](#)

Trova e Sostituisci - Funzione [164](#)

## U

Unisci Tutti i Righi [106](#)

Upbeat [180](#)

Upd - Pulsante [73](#)

## V

Valori nota [86](#)

Versi (Lyrics) [161](#)

## Voci

Convertire in Tracce [106](#)

Direzione gambo [114](#)

Gestire le pause [104](#)

Impostazioni [100](#)

Info [99](#)

Inserire le note nelle [102](#)

Mostra Quantizzazione [104](#)

Spostare note alle [103](#)

Verificare le note [102](#)

Voci incrociate [105](#)

## Voci Polifoniche

Automatiche [106](#)

Configurazione [100](#)

Direzione gambo [114](#)

Gestire le pause [104](#)

Info [99](#)

Inserire le note [102](#)

Mostra Quantizzazione [104](#)

Preset [101](#)

Spostare note tra le voci [103](#)

Verificare le note [102](#)

## VST Instruments

Embracer [40](#)

HALionOne [39](#)

Monologue [42](#)

Mystic [31](#)

Prologue [12](#)

Spector [23](#)

## Z

Zoom [64](#)