



Manuale Operativo



**NUENDO**

Advanced Live Production System

*live*

# Informazioni su Copyright e Marchi Registrati

Il presente documento in pdf offre un accesso facilitato per utenti non vedenti. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

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

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2012.

Tutti i diritti riservati.

Data di pubblicazione: 22 Giugno 2012

# Indice

<b>4</b>	<b>Introduzione</b>
4	Convenzioni tipografiche
4	Come contattare Steinberg
<b>5</b>	<b>Requisiti di sistema e installazione</b>
5	Requisiti di sistema
6	Installare il programma
7	USB-eLicenser
9	Registrare il proprio software
9	Configurare il proprio sistema
<b>11</b>	<b>Nozioni Introduttive</b>
11	Registrare in tre semplici passaggi
11	Progetti
12	Registrare usando il Pannello di Registrazione
13	Esportare le registrazioni
<b>15</b>	<b>Approfondimenti</b>
15	La finestra di dialogo Progetti
16	Finestra Progetto
18	Ripulire un progetto
18	Operazioni di editing sugli eventi audio
22	Personalizzare il programma
24	La finestra di dialogo Impostazioni
28	Registrare le Informazioni MIDI Timecode
28	La funzione Easy Record
29	Il Pannello di Registrazione
31	Marker
33	La finestra di dialogo Comandi da Tastiera

# Introduzione

## Convenzioni tipografiche

Molti dei comandi da tastiera (comandi rapidi) di default fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo impiegato.

Quando nel presente manuale vengono descritti dei comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

- [Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

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

In questo manuale si fa spesso riferimento al doppio-clic, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

I controlli dell'interfaccia utente come le opzioni dei menu, i pulsanti o le didascalie delle finestre di dialogo sono evidenziati in grassetto:

- Nella sezione **Modalità di Uscita**, selezionare **Modalità Multitraccia**.

## Come contattare Steinberg

Il menu Aiuto contiene diverse voci attraverso le quali è possibile ottenere informazioni aggiuntive e assistenza tecnica. Questo menu contiene dei link a diverse pagine del sito web di Steinberg. Tramite il comando Registrazione è inoltre possibile registrare il proprio prodotto con Steinberg.

# Requisiti di sistema e installazione

## Requisiti di sistema

### Windows

- Windows 7
- CPU Intel o AMD dual-core
- 2GB di RAM
- 2 GB di spazio libero su hard disk
- Hardware audio compatibile con Windows (hardware audio compatibile col formato ASIO raccomandato per prestazioni a bassa latenza)
- Risoluzione video di 1280 x 800 pixel raccomandata
- Porta USB per collegare gli USB-eLicenser (per la gestione delle licenze)
- Lettore CD/DVD dual-layer (se il prodotto è fornito su un disco di installazione)
- Connessione a internet (se il prodotto viene acquistato tramite download da internet e per l'attivazione della licenza)

### Mac OS X

- Mac OS X 10.7
- CPU Intel dual-core
- 2GB di RAM
- 2 GB di spazio libero su hard disk
- Hardware audio compatibile con CoreAudio
- Risoluzione video di 1280 x 800 pixel raccomandata

- Porta USB per collegare gli USB-eLicenser (per la gestione delle licenze)
- Lettore CD/DVD dual-layer (se il prodotto è fornito su un disco di installazione)
- Connessione a internet (se il prodotto viene acquistato tramite download da internet e per l'attivazione della licenza)

## Installare il programma

Il programma può essere installato in due modi: tramite lo Start Center o manualmente.

### Installare il programma tramite lo Start Center

L'applicazione Start Center rappresenta un modo semplice per installare il programma e per essere aggiornati sulle novità o sulle ultime modifiche. Si raccomanda infatti di utilizzare questa modalità di installazione.

- Per il software Steinberg fornito su un disco di installazione, lo Start Center si avvia automaticamente non appena si inserisce il disco nel lettore CD/DVD del computer, a patto che la funzione di autorun sia attivata.
- Per il software Steinberg acquistato tramite download da internet, lo Start Center si avvia quando si fa doppio-clic sul file scaricato.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nello Start Center, fare clic su **Installazione**.
  2. Seguire le istruzioni a schermo.
- 

### Installare il programma manualmente

Se non si desidera installare il programma tramite lo Start Center, è possibile farlo manualmente.

- Su sistemi Windows, fare doppio-clic sul file "Setup.exe" e seguire le istruzioni a schermo.
- Su sistemi Mac OS X, fare doppio-clic sul file "Nuendo Live.mpkg" e seguire le istruzioni a schermo.

# USB-eLicenser

Per l'utilizzo dei software Steinberg è spesso necessario un USB-eLicenser, un dispositivo hardware di protezione dalla copia (detto anche "dongle").



L'USB-eLicenser è un dispositivo USB sul quale sono archiviate le proprie licenze relative ai software Steinberg. Tutti i prodotti Steinberg protetti via hardware utilizzano lo stesso tipo di dispositivo ed è possibile memorizzare più licenze sulla stessa chiave. Inoltre, le licenze – entro determinati limiti – possono essere trasferite da un USB-eLicenser all'altro.

Se il proprio prodotto Steinberg non include un USB-eLicenser, è possibile acquistarne uno dallo shop online di Steinberg.

Nell'eLicenser Control Center si possono attivare delle nuove licenze e verificare le licenze che sono installate sull'USB-eLicenser. Dopo avere eseguito l'installazione della propria applicazione Steinberg, l'eLicenser Control Center può essere aperto tramite il menu Start sui sistemi Windows, oppure tramite la cartella Applicazioni su Mac OS X.

## NOTA

Se si stanno utilizzando altri prodotti Steinberg protetti dalla copia, si potrebbe considerare l'opzione di trasferire tutte le licenze su un unico USB-eLicenser, andando così ad occupare solamente una porta USB del computer. Consultare la sezione di Aiuto dell'eLicenser Control Center per maggiori informazioni sulle modalità di trasferimento delle licenze da un USB-eLicenser a un altro.

---

## Attivazione delle licenze

È necessario attivare le licenze. Se il proprio USB-eLicenser contiene già una licenza attivata, si può saltare questa sezione.

### *PREREQUISITI*

Collegarsi a internet.

Se il prodotto è stato acquistato dallo shop online di Steinberg, un codice di attivazione viene inviato anche via e-mail. Utilizzare questo codice per eseguire il download della propria licenza sull'USB-eLicenser.

Se il prodotto è stato fornito su un disco di installazione, la confezione potrebbe contenere un USB-eLicenser vuoto e un foglio illustrativo chiamato Essential Product License Information sul quale è presente un codice di attivazione.

---

### *PROCEDIMENTO*

1. Collegare l'USB-eLicenser a una porta USB del computer.
  2. Avviare il software eLicenser Control Center.
  3. Fare clic sul pulsante **Inserisci Codice di Attivazione**.
  4. Inserire il codice di attivazione e fare clic su **Continua**.
- 

### *RISULTATO*

Viene eseguito il download della licenza sull'USB-eLicenser e questa viene attivata.



## Registrare il proprio software

Registrate il vostro prodotto sul portale online MySteinberg riservato ai nostri clienti. Come utenti registrati, avrete diritto al supporto tecnico e potrete beneficiare di esclusive offerte come aggiornamenti, upgrade software e molto altro.

### *PREREQUISITI*

Collegarsi a internet e avviare il software.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Aiuto > Registrazione**.  
Nel proprio browser internet si apre un form di registrazione online.
  2. Seguire le istruzioni a schermo per registrarsi a MySteinberg.
- 

## Configurare il proprio sistema

Per poter registrare e riprodurre una performance è necessario anzitutto effettuare correttamente tutti i collegamenti fisici tra Nuendo Live e le altre componenti del proprio sistema, configurare l'interfaccia audio e selezionare la modalità di uscita per la riproduzione.

### Configurazione per la registrazione

#### *PREREQUISITI*

Effettuare tutti i collegamenti fisici tra le diverse componenti del proprio sistema. Per i dettagli, consultare la documentazione relativa all'hardware audio utilizzato.

Disattivare qualsiasi opzione di risparmio energetico sul proprio computer, in modo da prevenire problemi di performance ed evitare che il computer attivi la modalità sleep nel corso di registrazioni particolarmente lunghe.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Avviare Nuendo Live e fare clic su **Impostazioni**.
2. Nella sezione **Sistema Audio**, selezionare il driver ASIO che si intende utilizzare.

3. Opzionale: fare clic sul **Pannello di Controllo** per definire ulteriori impostazioni relative al driver ASIO.

Se si utilizzano delle connessioni digitali, si raccomanda di impostare la console di mixaggio come master del word clock nel proprio sistema. Quando Nuendo Live riceve dei segnali di word clock dalla periferica master, visualizza la frequenza di campionamento dell'hardware corrispondente.

4. Nell'elenco **Porte Audio**, disattivare qualsiasi porta della periferica che non si intende utilizzare.

Quando si crea un nuovo progetto, viene aggiunta una traccia per ciascuna porta di ingresso attivata.

---

LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

## Modalità di Uscita

Le opzioni presenti nella sezione **Modalità di Uscita** della finestra di dialogo **Impostazioni** determinano il modo in cui viene riprodotta la registrazione.

### Modalità Multitraccia

Riproduce le tracce audio registrate attraverso un numero corrispondente di porte ASIO. Ciò consente ad esempio di eseguire un soundcheck senza che sia presente l'artista.

### Modalità Stereo

Viene eseguito il mixdown delle tracce su due porte. Nell'elenco tracce, per ciascuna traccia viene visualizzato un fader del livello e uno del pan, mentre in cima all'elenco tracce si trova un controllo **Livello di Uscita Stereo** che consente di controllare il processo di mixdown. In questa modalità è possibile ad esempio ascoltare la registrazione utilizzando delle cuffie.

LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

# Nozioni Introduttive

## Registrazione in tre semplici passaggi

Nuendo Live è una soluzione pratica e di semplice utilizzo per gli ingegneri di registrazione audio live. Sono infatti necessari solo pochi rapidi passaggi per essere subito pronti ad avviare le proprie registrazioni.

---

### PROCEDIMENTO

1. Avviare Nuendo Live e creare un nuovo progetto.
  2. Aprire il **Pannello di Registrazione**.
  3. Fare clic sul pulsante **RECORD**.
- 

### RISULTATO

Il programma avvia la registrazione su un numero di tracce pari al numero di ingressi audio disponibili sulla propria interfaccia audio.

## Progetti

Le registrazioni effettuate con Nuendo Live vengono salvate come file progetto.

I progetti contengono tutti i dati creati durante una registrazione. Un progetto viene aperto nella finestra Progetto, la finestra principale di Nuendo Live.

- L'estensione dei file progetto è .nlpr.
- Può essere aperto un solo progetto alla volta.
- I file progetto di Nuendo Live possono essere aperti in Nuendo (Nuendo 5.5.4 o superiore).

## Creare un nuovo progetto

### PREREQUISITI

Configurare i parametri nella finestra di dialogo **Impostazioni**, in base alle necessità del proprio progetto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Avviare Nuendo Live e, nella finestra di dialogo **Progetti**, selezionare **Nuovo Progetto**.  
Si può anche usare il comando **File > Nuovo Progetto**.
2. Raggiungere la cartella in cui si desidera salvare il nuovo progetto e fare clic su **OK**.  
Come nome per il progetto viene utilizzato il nome della cartella scelta. È possibile rinominare un progetto selezionando **File > Salva Come**.

---

### LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

## Registrare usando il Pannello di Registrazione

Nel Pannello di Registrazione si possono regolare diverse impostazioni e avviare la registrazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic sul pulsante **Pannello di Registrazione** per aprire il **Pannello di Registrazione**.
2. Fare clic su **Arma le Tracce**.  
Tutte le tracce che sono collegate a una porta di ingresso sono ora pronte per la registrazione.
3. Opzionale: fare clic su **Raggiungi Fine**.  
In tal modo il cursore di progetto viene spostato alla fine dell'ultima registrazione.
4. Fare clic su **RECORD**.  
La registrazione viene avviata e nella Finestra Progetto vengono creati degli eventi audio.

5. Opzionale: Fare clic sul pulsante **Blocca** per fare in modo che la registrazione non possa essere interrotta accidentalmente.
  6. Per arrestare la registrazione, fare clic nuovamente su **RECORD**.
- 

LINK CORRELATI:

[Il Pannello di Registrazione a pag. 29](#)

## Riprodurre le registrazioni

Per verificare la qualità delle proprie registrazioni, il modo migliore è quello di riascoltarle.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella toolbar, fare clic sul pulsante **Vai al marker precedente / Zero** per spostare il cursore di progetto fino all'inizio del progetto.
  2. Fare clic sul pulsante **Riproduci**.
- 

## Esportare le registrazioni

Il programma offre la possibilità di esportare le proprie registrazioni sottoforma di mixdown audio o come file AAF.

### Esportare un Mixdown Audio

È possibile creare un mix stereo approssimativo delle proprie registrazioni ed esportarlo come file singolo.

*PREREQUISITI*

È stata selezionata la **Modalità Stereo** nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

---

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare i fader del livello e del pan delle tracce per bilanciare il mix.
2. Usare il fader **Livello di Uscita Stereo** in cima all'elenco tracce per impostare il livello master.
3. Per esportare una sezione particolare, impostare i locatori presenti sul righello, in modo che ricomprendano la sezione desiderata.

4. Selezionare **File > Esporta Mixdown Audio**.
  5. Nella finestra di dialogo **Mixdown**, selezionare il formato file di destinazione, MP3 o WAV.
  6. Specificare se si desidera esportare l'intero progetto o solamente una sezione.
  7. Fare clic su **OK**.
- 

#### *RISULTATO*

Nella cartella di progetto viene esportato un singolo file. Al file di mixdown viene assegnato il nome del progetto.

## Esportare in formato AAF

Se si intende procedere con l'editing delle registrazioni all'interno di un software DAW diverso da Nuendo, è possibile esportare il progetto come file AAF. Questo tipo di file è compatibile con i formati di diverse DAW.

#### *PREREQUISITI*

I file audio vengono registrati in formato Broadcast Wave.

---

#### PROCEDIMENTO

- Selezionare **File > Esporta file AAF**.
- 

#### *RISULTATO*

Il progetto viene esportato nella cartella di progetto sottoforma di singolo file AAF.

#### IMPORTANTE

Il file AAF contiene solamente i riferimenti ai file audio presenti all'interno del progetto. Nei casi in cui si desideri esportare il proprio progetto per poi effettuare ulteriori operazioni di editing, è necessario includere sia il file AAF, che tutti i file audio appartenenti al progetto originale.

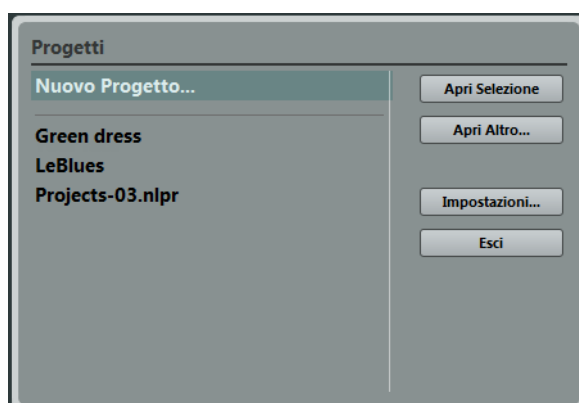
---

# Approfondimenti

Questa sezione contiene descrizioni dettagliate delle funzioni di Nuendo Live.

## La finestra di dialogo Progetti

La finestra di dialogo **Progetti** viene visualizzata all'apertura di Nuendo Live e consente di aprire un progetto esistente o di crearne uno nuovo.



### Apri Selezione

Apri il progetto selezionato nell'elenco a sinistra. Selezionare **Nuovo Progetto** per aprire un nuovo progetto vuoto.

### Apri Altro

Apri una finestra di selezione in cui è possibile cercare un progetto da aprire.

### Impostazioni

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni**.

### Esci

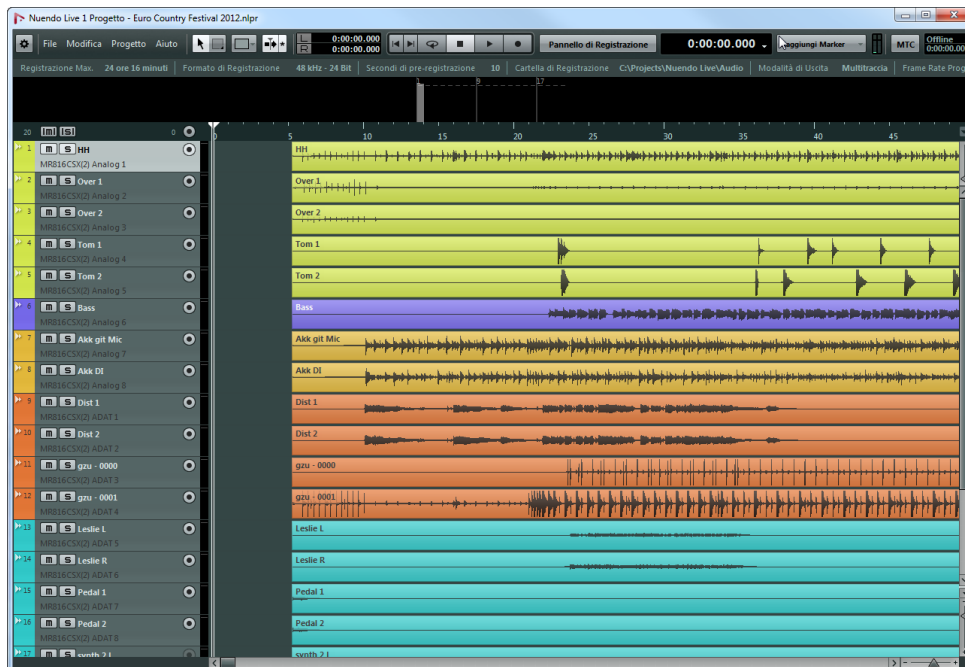
Chiude il programma.

LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

# Finestra Progetto

Un progetto viene sempre visualizzato nella relativa Finestra Progetto.



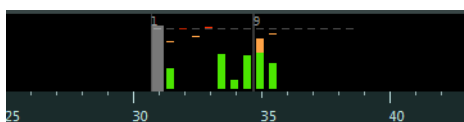
## Toolbar

La toolbar offre l'accesso alle principali finestre di dialogo, ai menu e a numerosi strumenti di editing e opzioni varie, oltre ai controlli di trasporto.

## Linea Info

La linea info visualizza informazioni relative ai progetti. Alcuni di questi parametri sono modificabili nella finestra di dialogo **Impostazioni**.

## Display degli Indicatori



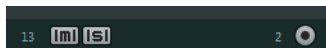
In fase di riproduzione, nel display degli indicatori vengono visualizzati degli indicatori di livello. Il numero di indicatori visualizzati dipende dal numero di tracce.



## Elenco Tracce

L'elenco tracce visualizza tutte le tracce del progetto e dispone di numerosi controlli per ciascuna traccia.

### Controlli Globali



In cima all'elenco tracce si trovano dei controlli globali. Il numero all'estrema sinistra corrisponde alle tracce del progetto. I pulsanti Mute e Solo consentono di togliere dal mute tutte le tracce o disattivare tutti gli stati di solo. Sulla destra viene visualizzato il numero di tracce abilitate alla registrazione (armate), accanto al pulsante che consente di armare tutte le tracce.

### Controlli Traccia

I controlli presenti su una traccia consentono di mettere in mute, in solo e di armare quella traccia. In modalità Multitraccia vengono visualizzati i nomi delle porte di ingresso e di uscita utilizzate dalla traccia. In modalità Stereo è possibile impostare il volume e la posizione nel panorama (pan) per la traccia, all'interno del mix stereo.

## Visualizzazione Eventi

La visualizzazione eventi a destra dell'elenco tracce mostra gli eventi audio e i marker, se la traccia marker è visualizzata. Sono disponibili un righello, i controlli di zoom e il cursore di progetto, utili per navigare nel progetto e raggiungere le posizioni desiderate.

### Righello

Sopra la visualizzazione eventi, il righello riporta la linea temporale. I due marker a forma triangolare presenti sul righello sono i locatori, i quali definiscono l'area del ciclo.

### Controlli di Zoom

I cursori di zoom orizzontale e verticale consentono di aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento del display principale. Se si fa clic sul triangolo sopra il cursore di zoom verticale, si apre il menu a pop-up dal quale è possibile selezionare un preset per lo zoom.

### Cursore di Progetto

La linea verticale di colore bianco è il cursore di progetto, il quale indica la posizione di riproduzione. Quando la riproduzione viene interrotta, il cursore di progetto indica il punto in cui vengono eseguite le operazioni di editing.

LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

## Ripulire un progetto

Prima di spostare un progetto su una diversa DAW sulla quale eseguire ad esempio ulteriori operazioni di editing, è consigliabile ripulire le registrazioni effettuate.

Nuendo Live offre numerose opzioni e strumenti di editing che consentono di rendere il progetto più gestibile, andando ad esempio ad eliminare tracce o eventi non più necessari.

## Operazioni di editing sugli eventi audio

Al fine di preparare per la post-produzione o per il mixaggio gli eventi audio registrati, si possono utilizzare le funzioni di editing.

### Operazioni di editing globali

È possibile decidere di applicare le operazioni di editing a una o a tutte le tracce.

Normalmente, l'editing viene applicato a un evento selezionato o a un evento sul quale si fa clic con uno strumento di editing. Se si seleziona **Modifica > Editing Globale (Tutte le tracce)**, l'editing viene eseguito su tutte le tracce.

## Duplicare gli eventi

È possibile duplicare gli eventi in modo da utilizzare le stesse registrazioni in più posti e contesti differenti.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare uno o più eventi audio.
  2. Selezionare **Modifica > Duplica**.
- 

### RISULTATO

L'evento viene duplicato e inserito a destra dell'evento originale.

## Copiare gli eventi

È possibile copiare gli eventi selezionando **Modifica > Copia** o tenendo premuto [Alt]/[Option] e trascinandoli alla posizione in cui si desidera inserirli.

## Separare gli eventi

La separazione degli eventi è utile per rimuovere sezioni indesiderate di una registrazione audio, oppure per spostare delle sezioni degli eventi in altre posizioni.

---

### PROCEDIMENTO

1. Gli eventi possono essere separati utilizzando due metodi:
    - Posizionando il cursore di progetto nel punto in cui si desidera eseguire la separazione e selezionando **Modifica > Separa al Cursore**. In questo modo vengono suddivisi tutti gli eventi alla posizione del cursore di progetto, su tutte le tracce.
    - Premendo [Alt]/[Option] e facendo clic su un evento alla posizione in cui si desidera eseguire la separazione.
-

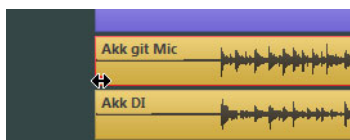
## Tagliare l'inizio e la fine degli eventi

Trascinando i bordi di un evento è possibile nascondere delle sezioni di una registrazione oppure mostrarle nuovamente.

---

### PROCEDIMENTO

1. Posizionare il mouse nel bordo inferiore destro o sinistro di un evento, in modo che venga visualizzata una doppia freccia.



2. Fare clic e trascinamento.

L'entità del trascinamento che è possibile effettuare dipende dalla lunghezza della registrazione. Un evento non può essere esteso oltre l'inizio o la fine della registrazione audio.

Al rilascio del pulsante del mouse viene aggiunta una dissolvenza di 10 ms, in modo da creare delle transizioni morbide e omogenee.

---

### LINK CORRELATI:

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

## Modificare l'assegnazione delle tracce

Nell'elenco tracce è possibile modificare l'assegnazione delle tracce, riorganizzandone l'ordine. Ciò si rende ad esempio necessario se uno strumento è collegato a un altro ingresso della console di mixaggio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic su una traccia e trascinarla in alto o in basso nell'elenco tracce.

Le tracce vengono sempre assegnate agli ingressi disponibili, dall'alto verso il basso.

---

## Selezionare gli intervalli

Lo strumento Selezione Intervallo consente di definire degli intervalli di selezione che possono ricomprendere un qualsiasi numero di tracce all'interno del progetto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare lo strumento Selezione Intervallo nella toolbar.
  2. Fare clic e trascinamento nella Finestra Progetto fino a quando la selezione racchiude l'intervallo che si desidera selezionare.
- 

## Spostare delle sezioni degli eventi

È possibile trascinare una sezione di un evento in un'altra posizione all'interno del progetto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Creare un intervallo di selezione.
  2. Trascinare la selezione in una nuova posizione.
- 

### RISULTATO

Gli eventi vengono tagliati ai bordi dell'intervallo di selezione. La sezione selezionata viene spostata nella nuova posizione.

## Selezionare tutti gli eventi sotto il cursore

È possibile selezionare tutti gli eventi nel progetto che si trovano alla stessa posizione temporale. In questo modo è più semplice applicare le stesse operazioni di editing a tutti gli eventi collegati tra loro.

---

### PROCEDIMENTO

1. Collocare il cursore di progetto alla posizione in cui si desidera selezionare gli eventi.
  2. Selezionare **Modifica > Seleziona sotto il cursore**.  
Tutti gli eventi audio e i marker che vengono toccati dalla posizione del cursore vengono selezionati.
-

# Personalizzare il programma

Grazie alla personalizzazione del programma, è possibile velocizzare o semplificare il proprio flusso di lavoro.

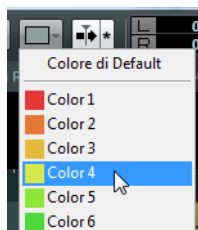
## Colorare tracce ed eventi

I colori possono essere di grande aiuto per identificare rapidamente elementi collegati tra loro, ad esempio strumenti o artisti.

---

### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per colorare una traccia, selezionarla e assicurarsi che non sia selezionato alcun evento.
  - Per colorare un evento, selezionarlo.
2. Nella toolbar, aprire il menu a tendina **Colori** e scegliere un colore.



---

## Rinominare le tracce

Risulta certamente più semplice mantenere una corretta panoramica del proprio progetto se si assegnano con un certo criterio i nomi alle tracce, ad esempio utilizzando nomi collegati agli strumenti che si intende registrare.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare doppio-clic sul nome della prima traccia nell'elenco tracce e digitare un nuovo nome.
2. Premere [Tab] sulla tastiera del computer per selezionare il nome della traccia successiva e proseguire così nell'assegnazione dei nomi alle tracce.

Agli eventi registrati vengono assegnati dei nomi in base al nome della relativa traccia di appartenenza. I nomi degli eventi e dei file esistenti non cambiano quando si rinomina una traccia.

---

## Aggiungere delle tracce

È possibile aggiungere manualmente delle tracce al progetto, in modo da non doversi per forza attenere alla configurazione che viene creata in automatico.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Progetto > Aggiungi Tracce Audio**.
  2. Specificare il numero di tracce audio che si desidera aggiungere e fare clic su **OK**.
- 

## Cambiare la lingua del programma

L'interfaccia utente di Nuendo Live è disponibile in diverse lingue.

---

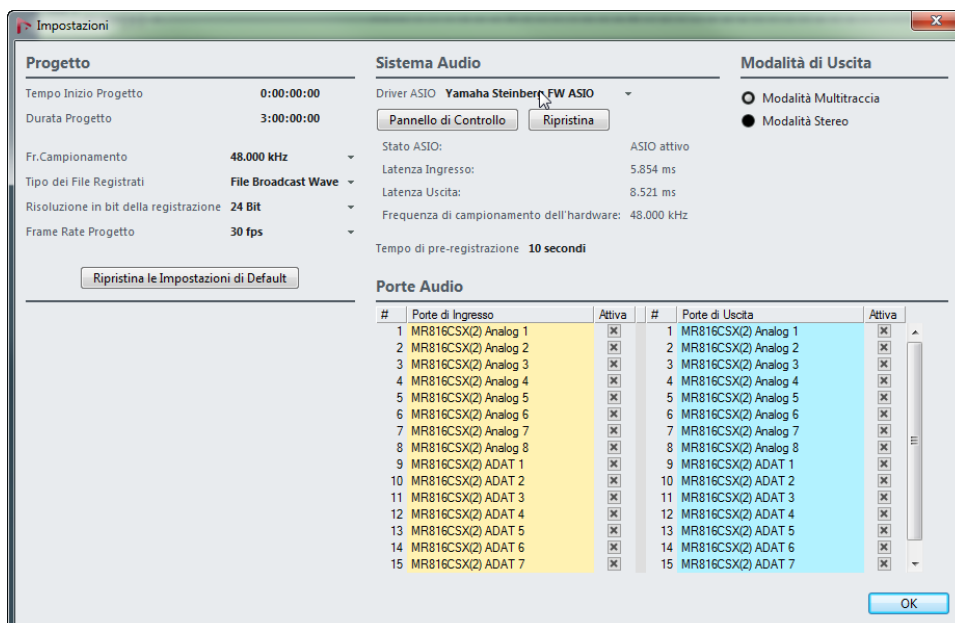
### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Lingua** e scegliere un'altra lingua dal sotto-menu.
  2. Riavviare l'applicazione affinché il cambio di lingua abbia effetto.
-

# La finestra di dialogo Impostazioni

Nella finestra di dialogo **Impostazioni** è possibile definire delle impostazioni specifiche per il progetto, stabilire connessioni tra Nuendo Live e la propria periferica audio e selezionare una modalità di uscita per la registrazione.

Per aprirla, selezionare **File > Impostazioni**.



## La sezione Progetto

Questa sezione viene visualizzata solamente se è aperto un progetto.

### Tempo Inizio Progetto

Il tempo di inizio del progetto. Il valore che viene qui specificato viene visualizzato come valore iniziale del righello.

### Durata Progetto

La lunghezza della linea temporale quando si crea un nuovo progetto.

#### NOTA

Quando una registrazione supera tale lunghezza, la durata viene automaticamente estesa. Non viene comunque perso alcun dato.



## Fr.Campionamento

La frequenza di campionamento della registrazione.

### NOTA

Questo valore deve corrispondere alla frequenza di campionamento dell'hardware.

---

## Tipo dei File Registrati

Il tipo di file utilizzati nelle registrazioni.

- Broadcast Wave è il formato file utilizzato più comunemente. Questo formato è in grado di salvare meta-dati come la posizione timecode o informazioni sull'artista, senza alcuna perdita di qualità.
- Selezionare il formato Wave se si desidera utilizzare i file registrati all'interno di un sistema che non supporta i file Broadcast Wave. Si noti che nel formato Wave non è possibile registrare file della durata superiore a 4 ore, a 48 kHz.
- Il formato Wave 64 supporta registrazioni maggiori di 4 GB. Questo formato non sempre è supportato ed è possibile utilizzarlo se si desidera usare la registrazione in un sistema Nuendo meno recente.
- Per eseguire registrazioni superiori a 4 GB, viene utilizzato lo standard EBU RIFF 64. Se si usa un disco FAT 32 (non raccomandato), i file audio vengono automaticamente suddivisi.

## Risoluzione in bit della registrazione

La risoluzione in bit utilizzata nelle registrazioni.

- La risoluzione più comune è 24 Bit.
- L'opzione 16 Bit consente di generare file di dimensioni minori; tuttavia, quando si eseguono registrazioni audio utilizzando livelli molto bassi si può avere un impatto significativo sulla qualità complessiva.
- La risoluzione 32 Bit Float offre indubbiamente il migliore risultato in termini di qualità per la post-produzione. Si raccomanda di utilizzare questa impostazione se si intende processare i file registrati all'interno di un sistema Nuendo.

## Frame Rate Progetto

Il frame rate del progetto. Se si desidera sincronizzare le proprie registrazioni a un video durante la post-produzione, selezionare un valore di frame rate compatibile. Se Nuendo Live riceve un'informazione relativa al timecode nel corso della registrazione, questo valore viene impostato automaticamente.

### **Ripristina le Impostazioni di Default**

Questa funzione fa in modo che per ciascuna porta di ingresso attivata sia disponibile una traccia audio e che venga assegnata a quella porta. Se necessario, vengono create delle nuove tracce, oppure vengono eliminate le tracce in eccedenza.

## **La sezione Sistema Audio**

### **Driver ASIO**

Viene qui selezionato il driver ASIO utilizzato.

### **Pannello di Controllo**

Apri il pannello di controllo per il driver ASIO selezionato. Il numero di opzioni disponibili dipende dal proprio hardware audio.

### **Ripristina**

Reinizializza il driver ASIO, ripristinando la comunicazione tra la scheda audio e Nuendo Live. Questa funzione può essere utilizzata per risolvere problemi con il proprio sistema audio.

### **Stato ASIO**

Quando il driver ASIO non funziona correttamente, viene qui visualizzato un messaggio di errore.

### **Latenza Ingresso**

La latenza in ingresso del proprio sistema audio.

### **Latenza Uscita**

La latenza in uscita del proprio sistema audio.

### **Frequenza di campionamento dell'hardware**

La frequenza di campionamento dell'hardware utilizzato.

### **Tempo di pre-registrazione**

Quando si arma una traccia, tutto l'audio in ingresso viene registrato automaticamente in un buffer. Questo parametro definisce la dimensione di tale buffer. Ciò significa che una volta che le tracce sono armate, anche nel caso in cui si dovesse avviare la registrazione con un certo ritardo perdendo così l'inizio di una performance, una parte o tutto il materiale mancante sarà comunque stato registrato nel buffer.

NOTA

La funzione di pre-registrazione consuma risorse della RAM per ciascun ingresso. Con valori di frequenze di campionamento elevati (96 kHz, 192 kHz) può capitare che venga superato il limite massimo di memoria disponibile sul proprio computer. Come regola generale, un tempo di pre-registrazione pari a 1 minuto occupa 8 MB per traccia a 48 kHz, mentre occupa 16 MB a 96 kHz.

---

NOTA

Quando si effettuano registrazioni che comportano l'impiego di un ampio numero di tracce (maggiore di 64), impostazioni di pre-registrazione elevati possono rallentare molto il refresh dello schermo.

---

### Porte Audio

La colonna **Attiva** definisce le porte che vengono utilizzate per la registrazione e per la riproduzione.

NOTA

Quando si crea un nuovo progetto, viene creata una traccia per ciascuna porta di ingresso attivata.

---

NOTA

Quando si apre un progetto nella versione completa di Nuendo, l'assegnazione delle tracce ai bus da Nuendo Live non viene ristabilita in Nuendo.

---

## La sezione Modalità di Uscita

### Modalità Multitraccia

Quando questa opzione è attiva, ciascuna traccia audio viene inviata a una uscita separata della scheda audio.

### Modalità Stereo

Quando questa opzione è attiva, tutte le tracce audio escono come downmix stereo.

NOTA

Se si apre un progetto nella versione completa di Nuendo, tutte le impostazioni relative ai livelli e al pan definite in modalità Stereo vengono assegnate all'Aux Send 1.

---

# Registrare le Informazioni MIDI Timecode

Nelle produzioni che contengono parti video, viene generalmente distribuito un timecode centrale. È possibile salvare le informazioni relative al timecode all'interno delle proprie registrazioni, in modo da facilitarne l'inserimento sulla linea temporale durante la post-produzione.

---

## PROCEDIMENTO

1. Nella toolbar, attivare il pulsante **MTC**.
  2. Fare clic nel campo a destra del pulsante e selezionare la sorgente di ingresso per il MIDI timecode.
  3. Avviare la registrazione.
- 

## La funzione Easy Record

Nuendo Live offre una funzione che consente di avviare immediatamente la registrazione, senza dover armare le tracce in un passaggio separato. Ciò risulta particolarmente utile in situazioni in cui gli artisti iniziano le proprie performance senza attendere il completamento delle operazioni di preparazione della registrazione.

---

## PROCEDIMENTO

- Premere [Ctrl]/[Command]-[\*].
- 

## RISULTATO

- Tutte le tracce vengono armate.
- La registrazione viene avviata.
- Si attiva l'opzione **Blocca** nel **Pannello di Registrazione**.

## LINK CORRELATI:

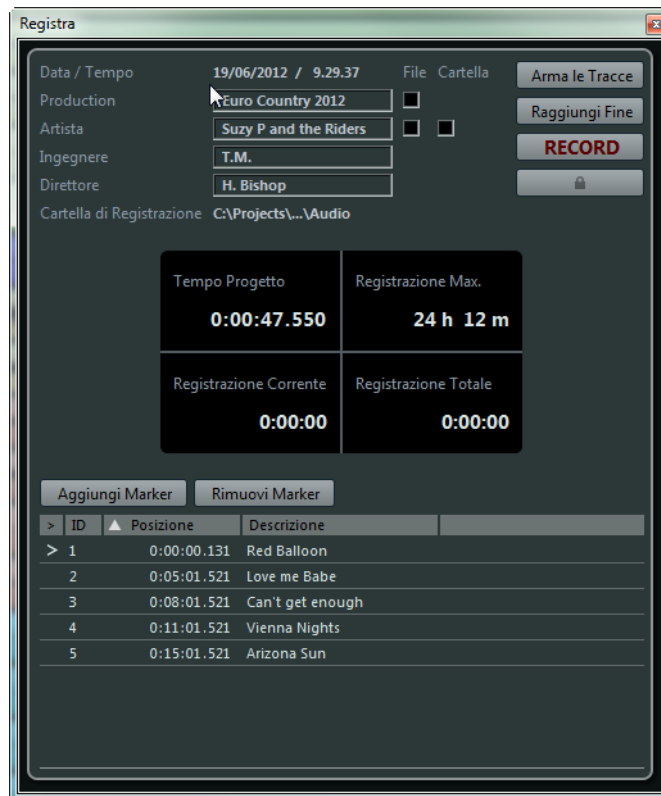
[Il Pannello di Registrazione a pag. 29](#)

[La finestra di dialogo Impostazioni a pag. 24](#)

[Tagliare l'inizio e la fine degli eventi a pag. 20](#)

# Il Pannello di Registrazione

Il **Pannello di Registrazione** combina tutti i parametri e i controlli relativi alla registrazione.



## La sezione Metadati

I dati presenti nella sezione superiore sinistra vengono salvati con i file Broadcast Wave.

### Data/Tempo

Visualizza la data e il tempo correnti.

### Production

Il nome della produzione.

Attivare il box di selezione **Includi produzione nel nome del file** per fare in modo che il nome della produzione venga aggiunto automaticamente al nome del file.

### **Artista**

Il nome dell'artista.

Attivare il box di selezione **Includi artista nel nome del file** per fare in modo che il nome dell'artista venga aggiunto automaticamente al nome del file. Attivare **Crea sotto-cartella per artista** se si desidera salvare la registrazione in una sotto-cartella della cartella progetto, il cui nome viene generato sulla base del nome dell'artista.

### **Ingegnere**

L'ingegnere del suono del progetto.

### **Direttore**

Il direttore del progetto.

### **Cartella di Registrazione**

La cartella in cui vengono salvate le registrazioni effettuate. Fare clic sul percorso per aprirla.

## **La sezione dei Pulsanti di Registrazione**

### **Arma le Tracce**

Fare clic su questo pulsante per abilitare alla registrazione (armare) tutte le tracce audio che sono assegnate a un ingresso audio.

### **Raggiungi Fine**

Fare clic su questo pulsante per posizionare il cursore di progetto alla fine dell'ultima registrazione.

### **RECORD**

Fare clic su questo pulsante per avviare la registrazione.

### **Blocca**

Fare clic su questo pulsante per bloccare la registrazione. Quando è attivo, non è possibile interrompere la registrazione o modificare lo stato di abilitazione alla registrazione della traccia.

## **La sezione dei Display Temporali**

### **Tempo Progetto**

La posizione corrente del cursore progetto.

### **Registrazione Max.**

Indica il tempo che si ha ancora a disposizione per la registrazione, in base alle impostazioni di progetto e allo spazio su hard disk disponibile.

### **Registrazione Corrente**

La lunghezza della registrazione corrente.

### **Registrazione Totale**

La lunghezza totale dell'audio registrato nel progetto corrente. Viene tenuto in considerazione solamente il tempo effettivo di registrazione e non le pause tra le registrazioni.

## **La sezione Marker**

### **Aggiungi Marker**

Fare clic su questo pulsante per aggiungere un marker alla posizione del cursore di progetto.

### **Rimuovi Marker**

Fare clic su questo pulsante per eliminare il marker selezionato.

### **Elenco dei marker**

Nella prima colonna è visualizzato un simbolo che indica quale marker è attivo. La seconda colonna mostra l'ID del marker. La terza colonna ne visualizza la posizione. È possibile modificare questi valori per spostare il marker all'interno del progetto. Nella quarta colonna si può inserire una descrizione per il marker. In tal modo è più semplice dare una struttura coerente al proprio progetto.

## **Marker**

I marker identificano particolari posizioni all'interno delle registrazioni.

È possibile aggiungere dei marker per determinare l'inizio e la fine di un brano in una registrazione particolarmente lunga, contrassegnare una posizione in cui eseguire operazioni di editing, ecc. I marker possono essere visualizzati e spostati utilizzando la traccia marker nella Finestra Progetto. Il **Pannello di Registrazione** consente di aggiungere dei marker al volo e di assegnare loro dei nomi.

## Visualizzare la Traccia Marker

La traccia marker può essere visualizzata o nascosta. Ciò non ha comunque alcun impatto sulle funzioni dei marker. I marker esistenti possono essere utilizzati anche se non sono visibili nella Finestra Progetto.

Per aprire la traccia marker, selezionare **Progetto > Visualizza la Traccia Marker**. Viene in tal modo aperta la traccia marker sopra le tracce audio nella Finestra Progetto.

## Creare i marker

I marker possono essere creati utilizzando le funzioni relative ai marker del **Pannello di Registrazione**.

### *PREREQUISITI*

Aprire il **Pannello di Registrazione**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic sul pulsante **Aggiungi Marker**.
  2. Inserire un nome significativo per il marker.
- 

### *RISULTATO*

Il marker viene inserito alla posizione del cursore.

## Raggiungere i marker

È possibile raggiungere un determinato marker in uno dei modi seguenti:

- Nell'elenco tracce, aprire il menu a tendina nella traccia marker e selezionare un marker.
- Fare clic su un marker nella traccia marker.
- Nella toolbar, fare clic sul pulsante **Raggiungi Marker** e selezionare un marker dall'elenco. Se l'elenco dei marker è particolarmente lungo, è possibile utilizzare la funzione di ricerca testuale per ridurlo.
- Nel **Pannello di Registrazione** fare clic sulla colonna più a sinistra per selezionare un marker.



# La finestra di dialogo Comandi da Tastiera

La maggior parte delle funzioni di Nuendo Live possono essere controllate tramite i comandi da tastiera. I comandi disponibili sono elencati nella finestra di dialogo **Comandi da Tastiera**.

Per aprirla, selezionare **File > Comandi da Tastiera**.

## NOTA

Non è possibile aggiungere dei nuovi comandi da tastiera o modificare quelli elencati in questa finestra di dialogo.

---