

Manuale Operativo



SEQUEL³

Music Creation And Performance



 **steinberg**

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

Traduzione: Filippo Manfredi

Il presente documento in PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap di tipo visivo. Si noti che a causa della complessità e del numero di immagini presenti, non è stato possibile includerne delle descrizioni testuali.

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. Windows 7 è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o nelle altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati. MP3SURROUND e il logo MP3SURROUND sono marchi registrati di Thomson SA, negli Stati Uniti d'America e nelle altre Nazioni, e possono essere utilizzati sotto licenza da parte di Thomson Licensing SAS.

Data di pubblicazione: 3 Agosto 2011

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2011.

Tutti i diritti riservati.

5	Introduzione	52	Registrazione Live e Modalità Riproduzione a Catena
5	Benvenuti!	52	Introduzione
6	Convenzioni per i comandi da tastiera	52	Parti Performance
7	Requisiti di Sistema e Installazione	53	Modalità Registrazione Live
7	Introduzione	53	Modalità Riproduzione
7	Requisiti minimi	54	Modalità Registrazione Step
8	Installazione di Sequel	56	La Pagina Beat
9	Configurazione del Sistema	56	Introduzione
9	Introduzione	56	Aggiungere dei Banci di Pattern
9	Note Generali sulla Configurazione del Sistema	57	Modifica dei Pattern nella Pagina Beat
9	Requisiti MIDI	58	Modifica delle Parti di Pattern
9	Hardware Audio	59	Assegnare dei Campioni Audio ai Pad
11	Configurazione dell'Audio	60	Salvare il Banco di Pattern
15	Configurazione MIDI	61	La Zona Pilota
17	Ottimizzazione delle Prestazioni Audio	61	Introduzione
18	La Finestra di Sequel	61	Il menu Sequel
18	Panoramica	62	Il menu Progetto
20	Registrazione	63	Il menu Modifica
20	Registrazione audio	65	Il pulsante Editare Assegnazione
27	Registrazione Parti Strumentali	65	Controllo Remoto
30	Editing	65	L'Accordatore
30	Introduzione	65	Indicatore Attività in Ingresso
30	Importazione	66	Indicatore di Attività della Tastiera Musicale
30	Funzioni di Editing Comuni	66	I Controlli di Trasporto
34	Lo Strumento Disegna	67	Il Metronomo
35	L'Editor dei Campioni	67	Il Pulsante Modalità Performance
35	Il Key Editor	67	Il Display della Zona Pilota
39	La Pagina Beat	69	La Tastiera Virtuale
39	Aggiunta di Modifiche di Tempo	71	La Zona Arrange
41	Missaggio	71	Panoramica
41	Introduzione	77	Lavorare con le Tracce
41	Impostazione dei Livelli	78	Lavorare con Parti ed Eventi
42	Impostazione del Pan	78	Lavorare con MediaBay
42	Mute e Solo	83	Effetti di Uscita
42	Aggiunta dell'Equalizzazione		
44	Effetti Audio		
47	Aggiunta dell'Automazione		
49	Esportazione		

84	La Multizona
84	Introduzione
85	La Pagina Inspector – Traccia
89	La Pagina Editor
98	La Pagina delle Immagini della Traccia
100	La Pagina Mixer
101	La Pagina Performance
104	La Pagina Impostazioni
105	Utilizzo del Computer
106	Funzionalità avanzate
106	Introduzione
106	Aggiunta del Silenzio
107	Gli Algoritmi di Modifica della Durata e di Pitch Shift
108	Quantizzazione Audio e Warp Libero
111	Modifica degli Involuppi a Step
113	Individuazione del Tempo di un File Audio
114	Smart Transpose (Trasposizione Intelligente)
116	Controllare Sequel in Remoto
120	Controlli Rapidi
122	Comandi da tastiera
122	Introduzione
122	I Comandi da Tastiera disponibili
125	Riferimento degli Effetti e degli Instrument
125	Introduzione
125	Parametri degli Effetti
128	Parametri dell'Instrument
129	Indice analitico

Benvenuti!

Benvenuti e congratulazioni per avere acquistato Sequel 3. Grazie all'ultima versione di Sequel di Steinberg, potrete ora creare, registrare, mixare e riprodurre le vostre idee musicali, all'interno di un potente e versatile centro di produzione musicale, il tutto nella maniera più intuitiva possibile.

È la vostra idea. Ascoltiamola! Sequel 3 è stato progettato per supportarvi nel trasformare in realtà le vostre idee. Sia che si tratti di una melodia impressa nella vostra testa, di un ritmo trascinate o di un suono di synth che vi tiene svegli la notte, Sequel è lo strumento perfetto per catturare le vostre idee e farle diventare delle hit. E non è assolutamente necessario che possiate particolari abilità o conoscenze musicali oppure che sappiate suonare uno strumento. Avrete infatti a disposizione migliaia di loop pre-registrati, centinaia di suoni strumentali e un'ampia varietà di effetti e strumenti di utility per fare in modo che le vostre idee creative possano prendere vita e per aggiungere i vostri suoni preferiti ai vostri mix.

Rimarrete sorpresi dalla rapidità con cui otterrete i primi sorprendenti risultati e dalla facilità con cui imparerete a creare tracce che suonano esattamente come avevate in mente – non esistono limiti alla creatività! Combinare diversi stili, dal rock all'R'n'B, dalla techno all'hip hop, dalla musica elettronica al jazz e sviluppate i vostri suoni sperimentando con l'ampia libreria inclusa.

Sequel 3 è lo strumento perfetto per registrare le vostre parti strumentali o vocali. Collegare la vostra chitarra o il vostro microfono e avviate all'istante la vostra sessione di registrazione. Grazie alle tecnologie proprie di uno studio di registrazione professionale e alla progettazione basata sullo stesso motore del pluripremiato sistema di produzione audio Cubase, Sequel è in grado di soddisfare le più esigenti richieste del mondo della produzione musicale moderna.

E Sequel fa un passo ancora oltre, abbattendo le barriere tra creazione e performance e creando un tramite tra produzione musicale ed esperienza live. Lasciate che le vostre idee prendano vita e suonate le vostre tracce dal vivo grazie alla modalità performance inclusa.

Una volta che avrete registrato Sequel 3 online, dedicate un pò di tempo per esplorare la sezione della community al sito web www.steinberg.net/forum. Qui troverete informazioni preziose e potrete conoscere molti altri utenti dei nostri forum di discussione. Registrandovi sul sito www.steinberg.net/mysteinberg potrete usufruire di future promozioni offerte da Steinberg.

Divertitevi, mentre le vostre idee divengono realtà!

Il team Steinberg Sequel

Convenzioni per i comandi da tastiera

Molti comandi da tastiera in Sequel si eseguono con i tasti funzione standard, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo usato. Ad esempio, il comando da tastiera di default per la funzione Annulla è [Ctrl]-[Z] in Windows, mentre è [Command]-[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale si fa riferimento ai comandi da tastiera associati a tasti funzione, per primo viene indicato il tasto per Windows, nella forma seguente:

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

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

Requisiti di Sistema e Installazione

Introduzione

Questo capitolo descrive i requisiti di sistema e le procedure di installazione di Sequel.

Requisiti minimi

Per potere utilizzare Sequel, il vostro computer deve soddisfare i seguenti requisiti minimi:

Windows

- Windows 7
- CPU Intel o AMD Dual Core
- 2 GB di RAM
- 9 GB di spazio libero su hard disk
- Hardware audio compatibile con Windows; hardware audio compatibile ASIO raccomandato per prestazioni a bassa latenza.
- Risoluzione video di 1280x800 pixel
- Un drive DVD-ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Macintosh

- Mac OS X 10.6 o 10.7
- CPU Intel Dual Core
- 2 GB di RAM
- 9 GB di spazio libero su hard disk
- Risoluzione video di 1280x800 pixel
- Hardware audio compatibile CoreAudio
- Un drive DVD-ROM per l'installazione
- Connessione Internet per l'attivazione della licenza

Installazione di Sequel

In base al sistema utilizzato, il programma Start Center presente sul DVD potrebbe avviarsi automaticamente. Se non appare lo start center interattivo, aprite il DVD e fate doppio-clic sul file "Start_Center.exe" (Win) o "Start_Center.app" (Mac). Dallo Start Center è possibile avviare l'installazione di Sequel e navigare tra le varie opzioni aggiuntive e informazioni in esso presentate.

Nel caso in cui non intendete installare Sequel tramite lo Start Center interattivo, seguite le procedure descritte di seguito.

Windows

1. Inserite il DVD di Sequel nel lettore DVD del computer.
2. Individuate il file "Setup.exe" contenuto nel DVD di installazione di Sequel e cliccateci sopra due volte.
3. Seguite le istruzioni a schermo.

Macintosh

1. Inserite il DVD di Sequel nel lettore DVD del computer.
2. Fate doppio clic sul file "Sequel.mpkg".
3. Seguite le istruzioni a schermo.

Attivazione di Sequel

Il processo necessario per l'attivazione della licenza è descritto nel dettaglio sul sito web di Steinberg. Per aprire la pagina corrispondente, seguite il link "Attiva & Registra" nello Start Center.

Configurazione del Sistema

Introduzione

In questo capitolo sono contenute informazioni relative alla configurazione di base del computer e alle impostazioni più avanzate dei sistemi audio e MIDI.

Note Generali sulla Configurazione del Sistema

⚠ La pagina “Support–DAW Components” sul sito web di Steinberg fornisce informazioni dettagliate su ciò che è importante considerare quando si configura un computer destinato a processare l'audio.

- RAM – Esiste una relazione diretta tra la quantità di memoria RAM disponibile e il numero di canali audio che il sistema può gestire.
La quantità di RAM specificata è un requisito minimo e indispensabile per fare girare il sistema, ma in generale vale la regola “più ce n'è, meglio è”.
- Dimensione dell'hard disk – La dimensione del disco rigido determina i minuti di audio registrabili.
Per registrare un minuto di audio stereo in qualità CD servono 10 MB di spazio su disco rigido. In Sequel, otto tracce stereo occupano almeno 80 MB di spazio per ogni minuto di registrazione.
- Velocità dell'hard disk – Anche la velocità del disco rigido determina il numero di tracce audio gestibili.
La velocità regola la quantità d'informazioni che il disco rigido riesce a leggere (espressa in genere come “velocità di trasferimento”). Anche in questo caso vale la regola “più alta è, meglio è”.

Requisiti MIDI

Per utilizzare le funzioni MIDI di Sequel servono:

- Una tastiera MIDI USB o uno strumento MIDI e un'interfaccia MIDI per collegare delle apparecchiature MIDI esterne al computer.
- Un dispositivo audio per l'ascolto del suono proveniente dalle periferiche MIDI.

Hardware Audio

Sequel funziona con hardware audio che soddisfa i seguenti requisiti:

- Stereo
- 16 bit
- Frequenza di Campionamento: 44.1 kHz

Utilizzo dell'Hardware Audio Integrato dei Computer Macintosh

Tutti gli attuali modelli Macintosh dispongono almeno di una periferica hardware audio integrata stereo a 16 bit. Per informazioni dettagliate, consultate la documentazione tecnica del computer.

L'hardware audio interno può essere sufficiente per l'impiego con Sequel, a seconda dei requisiti e delle esigenze dell'utente. Questo hardware può essere selezionato direttamente all'interno di Sequel (senza necessità di installare driver aggiuntivi).

I Driver

Un driver è il software che consente ad un programma di comunicare con i dispositivi hardware. In questo caso, il driver permette a Sequel di utilizzare l'hardware audio. Esistono situazioni in cui determinate periferiche audio richiedono configurazioni differenti dei driver.

Driver ASIO Specifici

Spesso le schede audio professionali dispongono di un driver ASIO dedicato. Ciò consente una comunicazione diretta tra Sequel e la scheda audio. Le schede audio con driver ASIO specifici possono quindi offrire una latenza più bassa (ritardo ingresso-uscita). Inoltre, il driver ASIO può supportare ingressi e uscite multiple, gestire il routing, la sincronizzazione, ecc.

I driver ASIO specifici per le varie schede sono forniti dai relativi costruttori. Si raccomanda di visitare periodicamente il sito web del produttore per scaricare le ultime versioni dei driver.

 Se l'hardware audio è fornito di un driver ASIO specifico si raccomanda di usarlo.

Driver DirectX (solo Windows)

DirectX è un "pacchetto" Microsoft per la gestione dei vari tipi di dati multimediali in Windows. Sequel supporta DirectX o, più precisamente, DirectSound che è una parte del "pacchetto" DirectX impiegato per la riproduzione e registrazione audio. Esso richiede due tipi di driver:

- Un driver DirectX per la scheda audio che consenta la comunicazione con il protocollo DirectX; se la scheda audio supporta DirectX, il driver è fornito dal produttore della scheda. Se questo non è installato con la scheda audio, occorre consultare il sito web del produttore per maggiori informazioni.
- Il driver ASIO DirectX Full Duplex che permette a Sequel di comunicare con DirectX. Questo driver è incluso in Sequel e non richiede alcuna installazione particolare.

Driver ASIO Generico a Bassa Latenza (solo Windows 7)

Su sistemi Windows è possibile utilizzare il Driver ASIO Generico a Bassa Latenza. Si tratta di un driver ASIO generico che offre il supporto ASIO per tutte le schede audio supportate da Windows 7, garantendo una bassa latenza. Il driver Generico a Bassa Latenza mette a disposizione la tecnologia Core Audio di Windows in Sequel.

⇒ Questo driver andrebbe utilizzato se non sono disponibili dei driver ASIO specifici. Sebbene il driver ASIO Generico a Bassa Latenza supporti tutte le schede audio, spesso si ottengono risultati migliori con schede audio integrate piuttosto che con dispositivi audio USB esterni.

Driver Mac OS X (solo Mac)

Se si sta utilizzando un Mac, è necessario assicurarsi di usare l'ultima versione dei driver Mac OS X per la propria periferica audio. Seguite le istruzioni del produttore su come installare il driver.

Testare l'Hardware Audio

Per assicurarsi che la scheda audio funzioni correttamente occorre eseguire i due test seguenti:

- Usate il software fornito con la scheda audio per assicurarsi di riuscire a registrare e riprodurre l'audio senza problemi.
- Se l'accesso alla scheda è gestito tramite un driver standard del sistema operativo, provate a riprodurre l'audio utilizzando l'applicazione audio standard del computer.

Configurazione dell'Audio

⚠ Assicuratevi che tutte le periferiche siano spente prima di effettuare qualsiasi connessione!

Collegamenti Audio

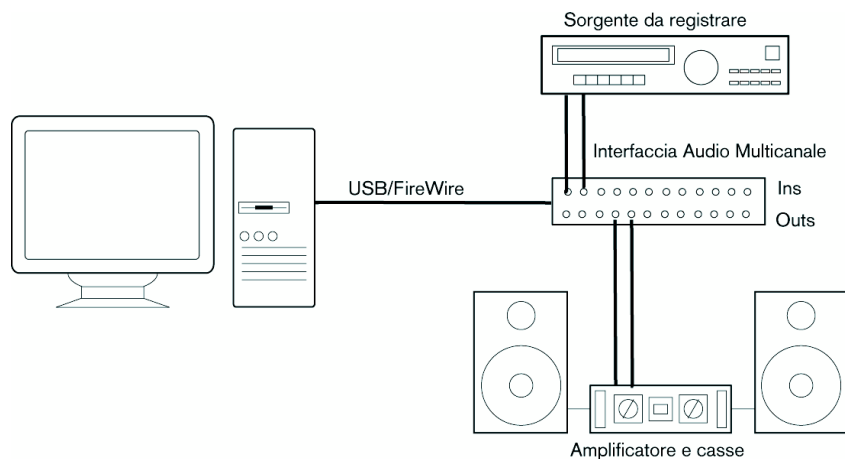
Le modalità esatte di configurazione del proprio sistema dipendono da numerosi fattori, come ad esempio il tipo di progetto che si desidera creare, le apparecchiature esterne che si intende utilizzare o l'hardware del computer che si ha a disposizione. Di conseguenza, la sezioni che seguono possono fungere esclusivamente da esempio in linea generale.

Anche il tipo di collegamento (digitale o analogico) dei dispositivi dipende dalle singole configurazioni.

Ingresso e Uscita Stereo – La Connessione più Semplice

Se si utilizza solamente un ingresso e un'uscita da Sequel, è possibile collegare l'hardware audio direttamente alla sorgente di ingresso, e le uscite a un amplificatore di potenza e quindi agli altoparlanti.

Una semplice configurazione audio stereo



Si tratta probabilmente della configurazione più semplice – una volta configurati i bus interni d'ingresso e uscita, si può collegare la sorgente audio (un microfono, ad esempio) all'interfaccia audio e avviare la registrazione.

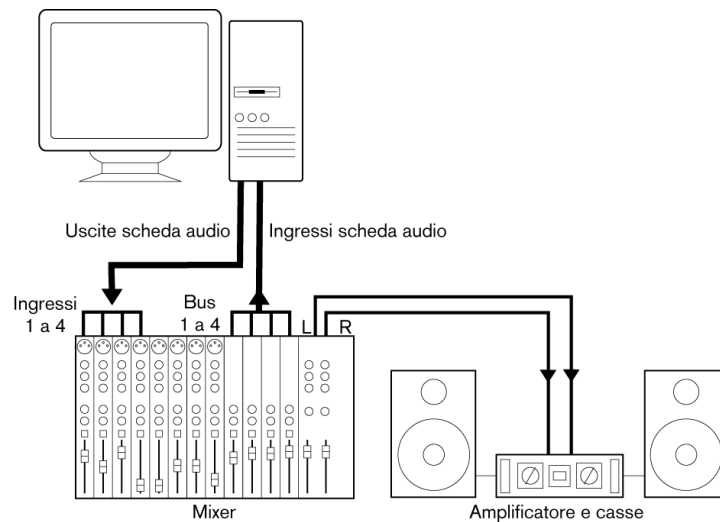
Ingresso e Uscita Multi-Canale

Può capitare di avere a disposizione altri dispositivi audio da integrare e collegare a Sequel, utilizzando così più canali d'ingresso e uscita. A seconda del setup di cui si dispone, si può procedere in due direzioni: effettuare il missaggio usando un banco esterno, oppure tramite il mixer di Sequel.

Missare dall'esterno significa disporre di un mixer hardware con un sistema di gruppi o bus usato per alimentare gli ingressi dell'hardware audio.

Nell'esempio seguente si usano quattro bus per inviare i segnali agli ingressi dell'hardware audio. Le quattro uscite tornano poi al mixer per il monitoraggio e la riproduzione. Gli altri ingressi del mixer si possono usare per collegare le varie sorgenti audio (microfoni, strumenti, ecc.).

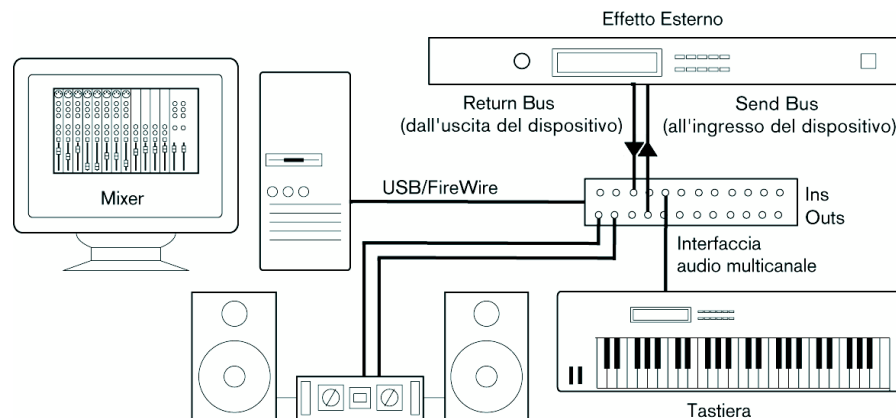
Una configurazione audio multi-canale con un mixer esterno



⇒ Quando si collega una sorgente d'ingresso (come un mixer) all'hardware audio, si devono usare bus d'uscita, mandate (send) o simili indipendenti dall'uscita master del mixer (per evitare di registrare nuovamente l'audio in riproduzione). Inoltre è meglio avere un hardware di mixaggio che supporti la connessione FireWire.

Quando si usa il Mixer di Sequel, si possono usare gli ingressi dell'hardware audio per collegare microfoni e/o dispositivi esterni. Utilizzate le uscite per collegare i dispositivi di monitoraggio.

Mixaggio interno a Sequel



Registrazione da un Lettore CD

Quasi tutti i computer dispongono di un lettore ottico che può essere usato anche come un normale lettore CD. In alcuni casi, il lettore CD è collegato internamente all'hardware audio, in modo da consentire di registrare direttamente l'uscita del lettore CD all'interno di Sequel. Per qualsiasi dubbio fate riferimento alla documentazione dell'hardware audio.

Tutte le assegnazioni e le regolazioni dei livelli per registrare da un CD vengono effettuate nell'applicazione di configurazione dell'hardware audio.

Livelli di Registrazione e Ingressi

Quando si collegano i vari dispositivi occorre assicurarsi che impedenze e livelli di sorgenti audio e ingressi coincidano. In genere, per i microfoni sono disponibili ingressi diversi: con livelli di linea di consumo (-10 dBV) o professionali (+4 dBV); è altrimenti possibile regolare le caratteristiche dell'ingresso nell'interfaccia audio o nel rispettivo pannello di controllo. Fate riferimento alla documentazione dell'hardware audio per maggiori dettagli.

⚠ È importante usare ingressi corretti, per evitare registrazioni distorte o rumorose.

⇒ Sequel non dispone di una regolazione del livello d'ingresso per i segnali che arrivano all'hardware audio (poiché questi sono gestiti in modo diverso dalle varie schede). La regolazione dei livelli d'ingresso si esegue da un'applicazione particolare inclusa con l'hardware o dal relativo pannello di controllo.

Impostazioni per l'Hardware Audio

Quasi tutte le schede audio dispongono di una o più applicazioni che permettono di configurare gli ingressi hardware secondo le proprie esigenze. Generalmente le opzioni sono:

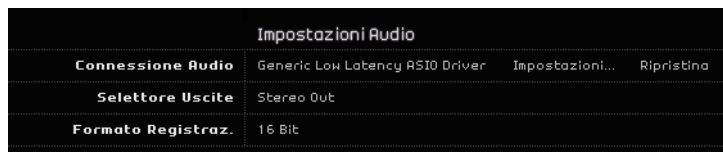
- Selezione ingressi/uscite attivi.
- Impostazione della sincronizzazione word clock (se disponibile).
- Impostazione dei livelli di ogni ingresso (molto importante!).
- Impostazione dei livelli delle uscite (in modo che si adattino ai dispositivi utilizzati per il monitoraggio).
- Selezione dei formati digitali d'ingresso e uscita.
- Impostazioni dei buffer audio.

In diversi casi, tutte le impostazioni disponibili per l'hardware audio sono raggruppate in un unico pannello di controllo, che può essere aperto direttamente all'interno di Sequel, come descritto sotto. Se Sequel non è in funzione, il pannello di controllo può essere aperto anche separatamente. In alcuni casi, potrebbero essere disponibili diverse applicazioni e pannelli. Fate riferimento alla documentazione dell'hardware audio per maggiori dettagli.

Selezione di un Driver e Impostazioni Audio in Sequel

La prima cosa da fare consiste nel selezionare in Sequel il driver più opportuno, per assicurarsi che il programma comunichi correttamente con l'hardware audio:

1. Avviate Sequel.
2. Nella Multizona, aprite la Pagina Impostazioni.



3. Nella sezione Impostazioni Audio, fate clic nel campo "Connessione Audio" e selezionate il driver dell'hardware audio utilizzato.
4. Aprite il pannello di controllo dell'hardware audio e regolate le impostazioni in base alle indicazioni fornite dal produttore.

- In Windows, il pannello di controllo si apre facendo clic sul pulsante "Impostazioni...".
Il pannello di controllo che si apre viene fornito dal produttore dell'hardware audio e non da Sequel. Sarà quindi diverso per ogni marca e modello di scheda audio. Il pannello di controllo del driver ASIO DirectX è un'eccezione, poiché viene fornito da Steinberg. Esso è descritto nella finestra di dialogo di Aiuto, che si apre facendo clic sul pulsante Aiuto.
- In Mac OS X, il pannello di controllo per l'hardware audio è accessibile dalle Preferenze di Sistema, tramite il menu Apple o dal Dock.
Se si usa l'hardware audio integrato di Macintosh, occorre aprire il pannello di controllo "Suono" in Preferenze di Sistema per impostare livelli, bilanciamento, ecc.
Se si usa l'hardware audio ASIO, occorre fare clic sul pulsante Pannello di Controllo per aprire il pannello di controllo.

Hardware Audio con un Driver DirectX (solo Windows)

- ⚠ Se l'hardware audio in Windows non dispone di un driver ASIO specifico, l'alternativa migliore è un driver DirectX.

Sequel è dotato di un driver chiamato ASIO DirectX Full Duplex Driver, che può essere selezionato dal menu a tendina Connessione Audio, nella Pagina Impostazioni.

- ⇒ Per sfruttare appieno il driver ASIO DirectX Full Duplex è necessario che l'hardware audio supporti il protocollo WDM (Windows Driver Model) in combinazione con DirectX 8.1 o superiore.

In tutti gli altri casi, gli ingressi audio sono emulati da DirectX. Per maggiori dettagli, consultate la finestra di dialogo di aiuto Impostazioni ASIO DirectX Full Duplex.

Configurazione delle Porte di Ingresso e di Uscita

Le impostazioni degli ingressi e delle uscite dipendono fondamentalmente dalla configurazione della scheda audio. Per visualizzare la configurazione basta fare clic su "Impostazioni..." nella Pagina Impostazioni.

Se si dispone di una scheda audio con in/out stereo, la configurazione dovrebbe essere già impostata in modo automatico.

Ingressi

La configurazione dell'ingresso di registrazione in Sequel è descritta nella sezione ["Aggiungere una Traccia Audio"](#) a pag. 21.

Uscite

Le Uscite Audio possono essere selezionate dalla Pagina Impostazioni – menu a tendina "Selettore Uscite".

Recuperare il Nome dei Canali (solo Mac)

Per alcune schede audio, è possibile recuperare automaticamente il nome dei canali "ASIO" per le porte dell'hardware audio utilizzato:

1. Nella Multizona, aprite la Pagina Impostazioni.
2. Nella sezione Impostazioni Audio, selezionate la scheda audio utilizzata dal menu a tendina "Connessione Audio".
3. Aprite quindi il pannello di controllo del vostro hardware audio.
4. Attivate l'opzione "Use CoreAudio Channel Names".

A questo punto, aprendo il menu a tendina "Selettore Uscite" nella sezione Impostazioni Audio o nel menu a tendina Ingresso dell'elenco tracce, noterete che i nomi delle porte corrispondono ai nomi usati dal driver CoreAudio.

Selezione delle Porte e Attivazione (solo Mac)

Nelle pagine di configurazione della scheda audio è possibile specificare le porte di ingresso e uscita attive. Ciò consente ad esempio di usare l'ingresso Microfonico al posto dell'ingresso di Linea o anche di disattivare completamente l'ingresso o l'uscita della scheda audio, se necessario.


⇒ Questa funzione è disponibile solamente per schede audio integrate, periferiche audio USB standard e un certo numero di altre schede audio.

Il Monitoraggio

In Sequel, "monitorare" significa ascoltare il segnale d'ingresso mentre si prepara la registrazione o nel corso della registrazione stessa. Sequel effettua il monitoraggio del segnale sempre in tempo reale.

L'audio entra dall'ingresso in Sequel, attraversando eventuali effetti e l'equalizzatore di Sequel, ed arriva poi all'uscita. Il monitoraggio si controlla tramite le impostazioni definite in Sequel. In questo modo si può controllare il livello di monitoraggio da Sequel e aggiungere gli effetti solo al segnale monitorato.

Configurazione MIDI

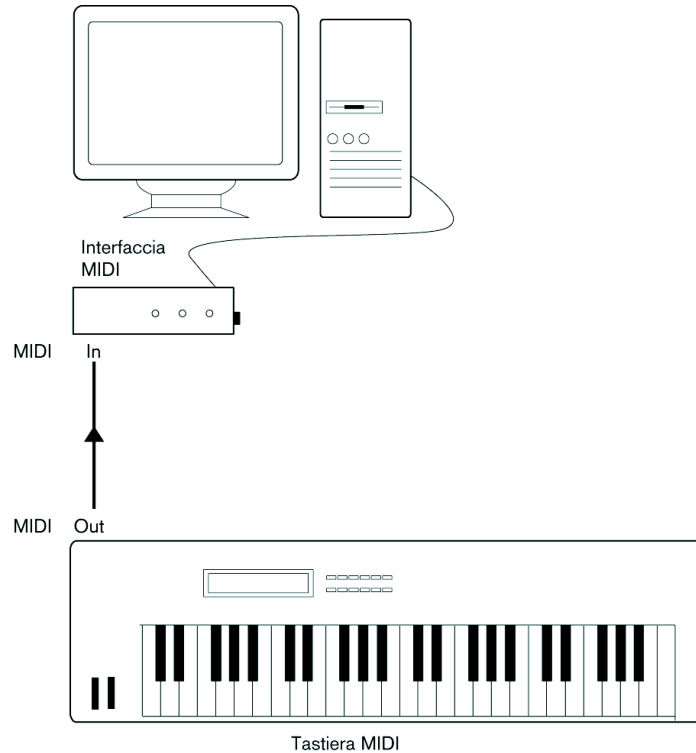
 Assicuratevi che tutte le periferiche siano spente prima di effettuare qualsiasi connessione!

Questo capitolo descrive connessione e configurazione dei dispositivi MIDI. Si noti che questo è soltanto un esempio – i dispositivi potrebbero essere configurati in modo diverso, in base alle proprie esigenze e preferenze!

Collegamento dei Dispositivi MIDI

In questo esempio si presuppone l'utilizzo di una tastiera MIDI. La tastiera si usa per inviare al computer messaggi MIDI per la registrazione. La funzione MIDI Thru automatica di Sequel consente di ascoltare il suono corretto proveniente dalla traccia strumentale mentre si suona la tastiera o si esegue la registrazione.

Una tipica configurazione MIDI



Configurazione delle Porte MIDI in Sequel

Sequel rileva automaticamente gli eventuali dispositivi MIDI collegati al computer e consente di rendere gli ingressi MIDI attivi per la registrazione.

Ottimizzazione delle Prestazioni Audio

Questa sezione contiene alcuni consigli per ottenere il meglio da Sequel, in termini di prestazioni del sistema e di performance audio.

Due Aspetti relativi alle Prestazioni

Ai fini delle prestazioni di Sequel occorre distinguere due aspetti:

Tracce ed Effetti

In breve: più veloce è il computer, più tracce, effetti ed EQ (equalizzatori) si possono riprodurre.

Tempi Brevi di Risposta (Latenza)

Un altro aspetto fondamentale per le prestazioni è il tempo di risposta del sistema. Il termine "latenza" è paragonabile al "buffering", cioè la memorizzazione temporanea di piccole porzioni di dati audio nel corso delle varie operazioni necessarie al processo di registrazione e riproduzione sul computer. Più grandi e numerose sono queste porzioni audio, maggiore è la latenza.

La latenza elevata diventa un problema quando si suonano gli strumenti e si esegue il monitoraggio attraverso il computer, oltre che quando si ascolta una sorgente audio live attraverso il Mixer e gli effetti di Sequel. Tuttavia, tempi di latenza molto lunghi (diverse centinaia di millisecondi) possono influenzare anche altri processi, come il mixaggio (per esempio, quando lo spostamento di un fader si sente solo dopo un evidente ritardo).

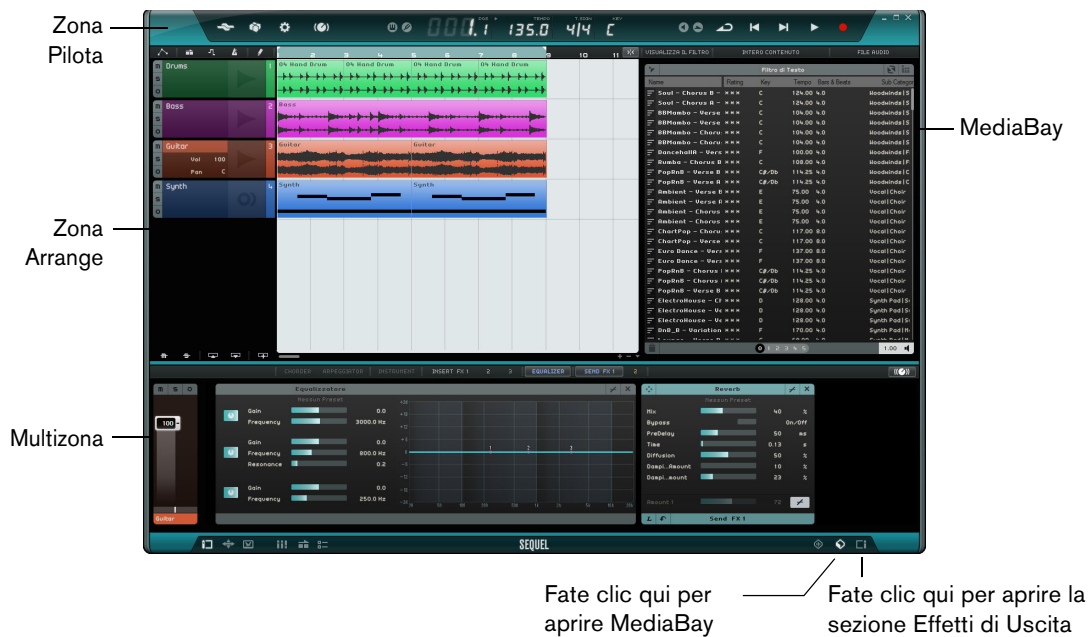
Un sistema che risponde velocemente è sempre la scelta più opportuna poiché permette di lavorare meglio.

A seconda dell'hardware audio, si possono limitare i tempi di latenza (in genere, diminuendo la dimensione e il numero dei buffer audio).

La Finestra di Sequel

Panoramica

La Finestra di Sequel è divisa in tre sezioni principali: la Zona Pilota, la Zona Arrange e la Multizona.



La Zona Pilota

La Zona Pilota offre l'accesso alle funzioni principali di Sequel. Sono qui disponibili anche le funzioni per controllare in remoto il programma, la tastiera virtuale e l'accordatore, il display della Zona Pilota, i controlli di trasporto e il metronomo.

Per ulteriori informazioni sulla Zona Pilota, consultate il capitolo [“La Zona Pilota”](#) a pag. 61.

La Zona Arrange

La Zona Arrange visualizza le parti strumentali e gli eventi audio del progetto ordinati lungo la linea temporale. È qui possibile registrare, modificare e organizzare il proprio progetto. Sulla sinistra è visualizzato l'elenco tracce.

Per ulteriori informazioni sulla Zona Arrange, consultate il capitolo [“La Zona Arrange”](#) a pag. 71.

MediaBay

MediaBay è un browser che consente di cercare i file multimediali all'interno del computer. MediaBay può essere visualizzata nella Zona Arrange, facendo clic sul pulsante corrispondente nell'angolo inferiore-destro della finestra del programma.

Per ulteriori informazioni su MediaBay, riferitevi a [“Lavorare con MediaBay”](#) a pag. 78.

Gli Effetti di Uscita

Gli Effetti di Uscita sono effetti che si applicano all'uscita complessiva di Sequel. Gli Effetti di Uscita possono essere visualizzati nella Zona Arrange, facendo clic sul pulsante Effetti di Uscita nell'angolo inferiore-destro della finestra del programma.

Per ulteriori informazioni sugli Effetti di Uscita, riferitevi a [“Effetti di Uscita”](#) a pag. 83.

La Multizona

Nella Multizona, si ha accesso alle diverse pagine in cui si eseguono tutte le operazioni di missaggio del progetto, il processamento degli effetti e l'editing più avanzato.

Per ulteriori informazioni sulla Multizona, consultate il capitolo [“La Multizona”](#) a pag. 84.

Registrazione audio

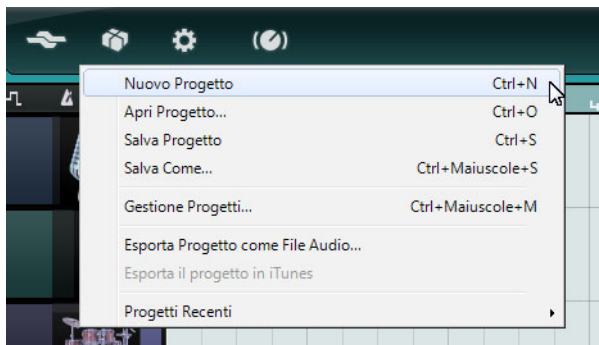
In questa sezione, impareremo a registrare una linea di chitarra, ad aggiungere un loop di batteria e quindi a riprodurre il risultato ottenuto. Assicuratevi di avere configurato correttamente la scheda audio. Per maggiori informazioni, consultate il capitolo [“Configurazione del Sistema”](#) a pag. 9.

Creazione di un Nuovo Progetto

Di default, Sequel crea un nuovo progetto all'avvio. Questa impostazione predefinita può essere modificata nella Pagina Impostazioni. Per maggiori informazioni, riferitevi a [“La Pagina Impostazioni”](#) a pag. 104.

Creazione di un Nuovo Progetto se è già Aperto un Altro Progetto

- Aprite il menu Progetto e selezionate l'opzione “Nuovo Progetto”.



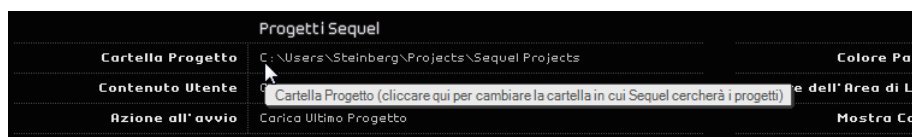
Viene così creato un nuovo progetto vuoto e il progetto che era già aperto viene chiuso.

Impostazione della Cartella di Salvataggio

Per specificare la posizione in cui i progetti vengono salvati, procedete come segue:

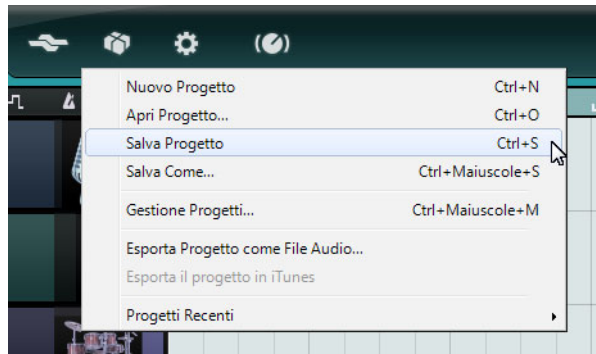
1. Nella Multizona, aprite la Pagina Impostazioni.
2. Fate clic nel campo “Cartella Progetto”.

Appare una finestra di dialogo che consente di cercare la cartella desiderata sul computer. Nel corso del processo di installazione, Sequel crea automaticamente una posizione per il salvataggio dei progetti.



3. Selezionate una posizione e fate clic su OK.

Salvare un Progetto



1. Aprite il menu Progetto e selezionate l'opzione "Salva Progetto".
2. Digitate il nome del vostro progetto, ad esempio: "Il mio primo progetto Sequel".
3. Fate clic su OK.

Il progetto viene salvato nella cartella specificata nella Pagina Impostazioni.

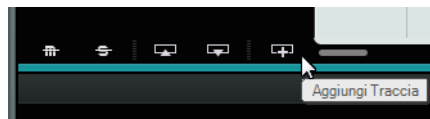
Aggiungere una Traccia Audio

Le sezioni seguenti fanno riferimento a dei progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti di Sequel.

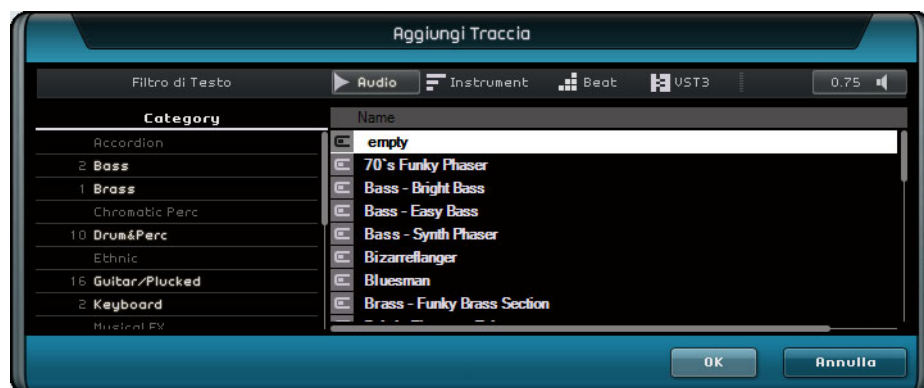
- Caricate il progetto "Recording" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 1".

Andremo ora ad aggiungere una traccia audio sulla quale effettuare la registrazione. In questo esempio registreremo una chitarra. Il metodo utilizzato è lo stesso per tutti gli strumenti.

1. Fate clic sul pulsante "Aggiungi Traccia" che si trova sotto l'elenco tracce. Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia.



2. Selezionate l'opzione Audio.
3. Selezionate "empty" (vuoto) e fate clic su "OK". Viene così aggiunta una traccia audio al progetto.



4. Fate doppio clic sul nome della traccia e rinominatela "Guitar".

⇒ Di default, l'ingresso audio della traccia è impostato sul primo ingresso disponibile del menu a tendina "Selezione Ingresso". Per visualizzare il menu a tendina, potrebbe essere necessario aumentare l'altezza della traccia.

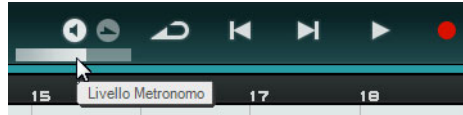


Fate clic qui per selezionare un ingresso diverso.

Attivare il Click del Metronomo

Per allineare le vostre registrazioni alle misure visualizzate nel righello, è possibile attivare il click del metronomo.

- Premete il pulsante Metronomo nella zona Pilota.
- Regolate il volume del metronomo utilizzando il relativo cursore.



Per impostazione predefinita, il metronomo parte con 2 misure di preconteggio, dopo le quali ha inizio la registrazione.

Nel campo Tempo è possibile specificare il tempo del progetto, riferitevi a [“Il Tempo \(TEMPO\)”](#) a pag. 67 per maggiori informazioni. Questa impostazione agisce sulla velocità del click del metronomo. L'impostazione predefinita è 120, pari a 120 BPM (battiti al minuto).



Aggiungere un Loop di Batteria

Andremo ora ad aggiungere la batteria al progetto.

L'aggiunta di un loop di batteria è utile anche per supportare il metronomo quando si registra una parte di basso o di chitarra.

1. Fate clic sul pulsante MediaBay nell'angolo in basso a destra della finestra.
2. In MediaBay, fate clic sul pulsante “Visualizza il Filtro” per aprire la sezione di filtro.
3. Impostate la colonna Category su “Drum&Perc” e Sub Category su “Beats”.
4. Nella colonna Style, selezionate uno stile adatto alla linea di chitarra che si desidera registrare.

Category	Sub Category	Style
Accordion	7 Beats	Alternative
Bass	Cymbals	Ambient/Ch
Brass	Drum Menue	Blues
Chromatic Perc	Drumset	Classical
Drum&Perc	Drumset GM	Country
Ethnic	HiHats	Electronica
Guitar/Plucked	Kick Drum	Experiment
Keyboard	Other	Jazz
Musical FX	Percussion	None
Organ	Snare Drum	Pop
Piano	Toms	7 Rock/Met
Sound FX		Urban (Hip)
Strings		World/Ethn
Synth Comp		
Synth Lead		
Synth Pad		
Vocal		
Woodwinds		

- Assicuratevi che il pulsante Anteprima sia attivato e sfogliate l'elenco sulla destra per trovare un loop adatto.



- Trascinate il loop di batteria selezionato e rilasciatelo nella zona Arrange; allineatelo quindi alla misura 1, subito sotto alla traccia della chitarra.



- Fate clic al centro del bordo destro dell'evento e trascinatelo a destra fino all'inizio della misura 5, in modo da impostare la durata del loop su 4 misure.



- Assegnate alla traccia il nome "Drums".

⇒ Noterete adesso che il tempo del progetto è cambiato per adattarsi al loop di batteria. Quando si trascina un file in un progetto vuoto, il tempo di tale file definisce il tempo del progetto. Per ulteriori informazioni sulla definizione o modifica del tempo del progetto, si rimanda alla sezione ["Il Tempo \(TEMPO\)"](#) a pag. 67.

Impostazione dei Livelli

In questo esempio, una chitarra suona collegata a un amplificatore, con un microfono posizionato di fronte all'altoparlante. Il microfono è collegato direttamente all'ingresso microfonico della periferica CI1 di Steinberg. Il livello è stato regolato in modo da avere un volume sufficiente ma senza clipping.

- Premete il pulsante Abilitato per la Registrazione per ascoltare la chitarra. Si dovrebbe ora vedere l'audio che entra sulla parte destra della traccia.

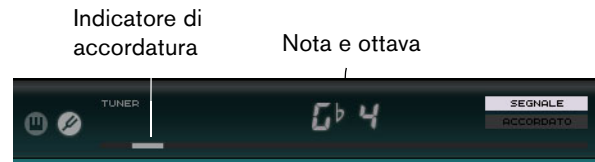


- Inviare il massimo volume possibile agli ingressi della scheda audio evitando però di produrre distorsioni.
La maggior parte delle schede audio fornisce un'indicazione del livello o del volume.

Accordare il Proprio Strumento

Sequel offre un accordatore integrato, da utilizzare ad esempio per accordare una chitarra o un basso.

- Accertatevi di aver selezionato la traccia di chitarra e di avere attivato il pulsante Abilitato per la Registrazione, in modo da poter ascoltare il segnale in ingresso.
- Attiviamo adesso l'Accordatore nella Zona Pilota.



- Pizzicate una corda della vostra chitarra o basso.

L'accordatore individua automaticamente quale corda avete pizzicato, a condizione che sia piuttosto intonata. L'indicatore di accordatura si sposta verso sinistra o verso destra: se si sposta a sinistra, significa che la nota è un bemolle, se si sposta verso destra, è un diesis.

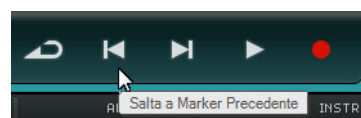
L'Accordatore visualizza anche la nota e l'ottava su cui è accordata la corda.

- Accordate una per una tutte le corde del vostro strumento.
- Disattivate l'accordatore.

Adesso siete pronti per la registrazione!

Registrazione la Chitarra

- Fate clic sul righello alla posizione in cui si desidera che la registrazione abbia inizio, oppure fate clic sui pulsanti "Salta a Marker Precedente" e "Salta a Marker Successivo" che si trovano nella Zona Pilota.
In tal modo il cursore di progetto viene spostato in quella specifica posizione.



- Assicuratevi che il pulsante Ciclo sia disattivato.
- Attivate il pulsante "Abilitato per la Registrazione" per la traccia nella quale si intende registrare.
- Fate clic sul pulsante Registra per registrare la chitarra.
Vengono aggiunte automaticamente due misure di preconteggio. Ciò è indicato da un cursore rosso nella posizione in cui si avvia la registrazione e da un cursore nero due misure indietro, che avanza in direzione della posizione di inizio registrazione. Ciò consente di visualizzare contemporaneamente il tempo del conteggio rimanente e la posizione di avvio della registrazione.

⇒ Se la posizione di avvio registrazione è impostata sulla prima misura, il cursore rosso non viene visualizzato.



5. Premete [Barra Spaziatrice] per interrompere la registrazione.

Riproduzione

Adesso potete riascoltare quanto avete appena registrato lanciando la riproduzione.

- Caricate il progetto “Playback” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 1”.

Avviare la Riproduzione

Vi sono più modi per avviare la riproduzione:

- Facendo clic sul pulsante Riproduci.
- Premendo [Barra Spaziatrice] sulla tastiera del computer.
In tal modo si passa dalla modalità Inizia alla modalità Ferma.
- Premendo il tasto [Invio] sul tastierino numerico.
- Facendo doppio-clic nella metà inferiore del righello.

Interrompere la Riproduzione

Vi sono più modi per interrompere la riproduzione:

- Facendo clic sul pulsante Riproduci mentre è in corso la riproduzione.
- Premendo [Barra Spaziatrice] sulla tastiera del computer.
In tal modo si passa dalla modalità Inizia alla modalità Ferma.
- Premendo il tasto [0] sul tastierino numerico.

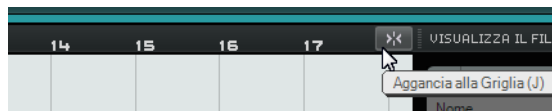
Riproduzione Ciclica

In Sequel è anche possibile eseguire in ciclo (o in loop) una sezione del proprio progetto.

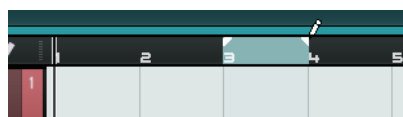
Per delimitare una regione di ciclo, procedete come segue:

1. Fate clic sul pulsante a destra del righello per attivare la funzione “Aggancia alla Griglia”.

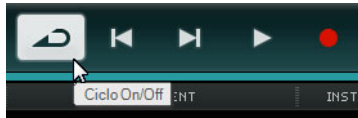
In tal modo sarà più semplice creare una regione precisa.



2. Posizionate il puntatore del mouse in cima al righello, in modo che si trasformi in uno strumento Disegna.
3. Fate clic e trascinate dalla misura 3 alla 4.



4. Premete il pulsante Ciclo.



5. Fate clic sui pulsanti “Salta a Marker Precedente” or “Salta a Marker Successivo” fino a quando il cursore di progetto viene posizionato all’inizio del ciclo (in questo esempio, la misura 3).
6. Avviate la riproduzione.
Sequel riproduce la sezione del ciclo all’infinito, fino a quando si interrompe la riproduzione.

Registrazione più Take di una Parte Audio

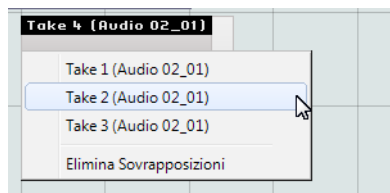
Sequel offre la possibilità di registrare più take della propria performance. Ciò consente di registrare una sezione più volte e di selezionare quindi la take migliore, oppure di assemblare una take perfetta a partire da più take differenti. Procedete come segue:

1. Definite una regione di ciclo dalla misura 3 alla misura 4 e posizionate il cursore di progetto all’inizio del ciclo.
2. Premete il pulsante Ciclo.
3. Assicuratevi che il pulsante “Abilitato per la Registrazione” della traccia sia attivato e fate clic sul pulsante Registra per avviare la registrazione.
Il cursore di progetto salta in una posizione 2 misure prima che la registrazione abbia inizio e Sequel ripete la regione di ciclo all’infinito.
4. Registrate tutte le take che desiderate.
Tutte le take vengono impilate nella regione di ciclo.
5. Premete [Barra Spaziatrice] per interrompere la registrazione.

Selezionare una Take

Quando si riproduce ciò che è stato appena registrato, si può ascoltare solamente la take che viene visualizzata nella Zona Arrange. Per selezionare una take differente per la riproduzione, procedete come segue:

1. Posizionate il puntatore del mouse sopra la take e fate clic sul piccolo triangolo in alto a sinistra.
2. Dal menu a tendina, selezionate la take che desiderate sentire.



3. Ascoltate tutte le vostre take e selezionate quella che più vi piace.
4. Per eliminare le altre take, selezionate l’opzione “Elimina Sovrapposizioni” dal menu a tendina.

Assemblare la Take Perfetta

È anche possibile combinare dei segmenti delle take registrate per assemblare una take perfetta. Procedete come segue:

1. Posizionate il puntatore del mouse nella parte inferiore della take, in modo che si trasformi in uno strumento Separa.
2. Fate clic alle posizioni in cui si desidera suddividere le take.
Tutte le take impilate vengono tagliate alle stesse posizioni.
3. Dal menu a tendina, selezionate i segmenti che desiderate includere nella take perfetta.
4. Dal menu Modifica, selezionate il comando "Esporta Selezione".
Viene creato un nuovo evento audio che include tutti i segmenti, mentre tutti i segmenti non utilizzati vengono eliminati.

Registrazione Parti Strumentali

In questa sezione, impareremo a registrare parti strumentali su tracce instrument.

- Caricate il progetto "Recording MIDI" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 1".

Creare una Traccia Instrument

1. Fate clic sul pulsante "Aggiungi Traccia" che si trova sotto l'elenco tracce.
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia.
2. Selezionate l'opzione Instrument.
3. Utilizzate il filtro Category e selezionate un suono per il vostro progetto, ad esempio un suono di Synth Pad.



4. Rinominate la traccia in base al tipo di suono.

Registrazione una Parte Strumentale

Ora che abbiamo una traccia e un suono, si può avviare la registrazione. La registrazione di parti strumentali è molto simile alla registrazione di eventi audio.

⇒ Sequel rileva automaticamente ed utilizza le periferiche MIDI installate sul computer.

⇒ L'ingresso MIDI di una traccia instrument è sempre impostato su "Tutti".

1. Premete il pulsante "Pronto per la Registrazione" per la traccia; premete alcuni tasti della tastiera MIDI.

A questo punto dovrete sentire i segnali MIDI e vedere i dati che entrano nella parte destra della traccia.



2. Assicuratevi che il pulsante Ciclo sia disattivato.
3. Fate clic sul righello alla posizione in cui desiderate che la registrazione abbia inizio.
In tal modo il cursore di progetto viene spostato in quella specifica posizione.
4. Fate clic sul pulsante Registra per avviare la registrazione.



5. Registrate 4 misure.
6. Premete [Barra Spaziatrice].
7. Disattivate l'opzione "Abilitato per la Registrazione" in modo da non sentire più l'ingresso.

Congratulazioni! Avete appena registrato la vostra prima parte strumentale con Sequel.

8. Caricate il progetto "MIDI Playback" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 1".
9. Portate il cursore di progetto sulla misura 1 e premete [Barra Spaziatrice] per ascoltare.

Registrazione Take Multiple di una Parte Strumentale

In linea generale, la registrazione di take multiple di una parte strumentale corrisponde alla registrazione multi-take audio, però con una importante differenza. Per la registrazione multi-take MIDI, è possibile scegliere tra due metodi di registrazione:

Metodo di Registrazione	Descrizione
Take	È la modalità di default, in cui tutte le take MIDI registrate vengono impilate nella regione di ciclo. Esattamente come avviene con le take audio, è possibile selezionare la take migliore o assemblare una take perfetta, riferitevi a "Registrazione più Take di una Parte Audio" a pag. 26. Ciò è utile se si desidera registrare diverse versioni di una parte strumentale, ad esempio una performance di piano.
Mixato	In questa modalità, tutte le note che si registrano durante i cicli vengono registrate nella stessa parte strumentale. Ciò è utile ad esempio per le registrazioni di batteria. È possibile registrare la cassa nel primo ciclo, il rullante nel secondo e così via.

Il metodo di registrazione è selezionabile dal menu a tendina Registrazione MIDI, dalla Pagina Impostazioni della Multizona.

Introduzione

In questo capitolo verranno descritte le metodologie di base di editing.

- Le sezioni seguenti fanno riferimento a dei progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti di Sequel.

Importazione

Potete importare file audio, suoni di strumenti, banchi di pattern o loop MIDI trascinandoli semplicemente dalla pagina MediaBay o dal desktop e rilasciandoli all'interno della Zona Arrange.

Funzioni di Editing Comuni

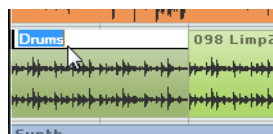
In questa sezione imparerete come modificare gli eventi audio, incluse le operazioni di rinomina, ridimensionamento, separazione, spostamento, mute, copia, ripetizione, eliminazione e creazione di un nuovo file a partire da più eventi audio selezionati. Potete anche applicare tutte queste funzioni a parti strumentali e a parti di beat pattern.

- Caricate il progetto "Event Operations" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 2".

Rinomina

Si consiglia di utilizzare delle modalità di assegnazione dei nomi ai propri file audio più coerenti e semplici possibile, poichè ciò può essere di grande aiuto nel mantenere i propri progetti puliti e ben organizzati. Rinominate quindi l'evento audio nella traccia di batteria, assegnandogli il nome "Drums":

1. Fate doppio clic sul campo con il nome dell'evento.
2. Digitate "Drums" e premete [Invio].
Il nome diventa così "Drums".



Ridimensionamento

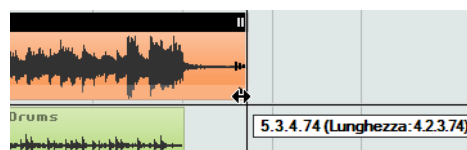
Agli angoli inferiore sinistro e destro di un evento sono visibili le maniglie per il ridimensionamento. Cliccate e tenete premuta una delle maniglie; trascinatela verso sinistra o destra per allungare o accorciare l'evento.

In questo esempio ridimensioneremo gli eventi Guitar e Synth.

- Posizionate il puntatore del mouse su uno dei triangoli visibili in basso a sinistra o a destra dell'evento. Fate clic e regolate gli eventi Guitar e Synth.



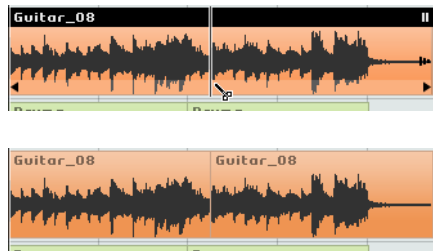
Mentre si ridimensiona un evento, il tooltip a fianco del puntatore di mouse visualizza la posizione della misura e la durata dell'evento.



- ⇒ Gli eventi audio non possono essere allungati oltre la loro dimensione originale di quando sono stati creati.

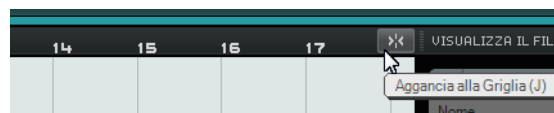
Separazione

Potete separare un evento in un punto qualsiasi, oppure in posizioni definite in base alla griglia visualizzata nella Zona Arrange, in corrispondenza di specifiche misure e battiti.



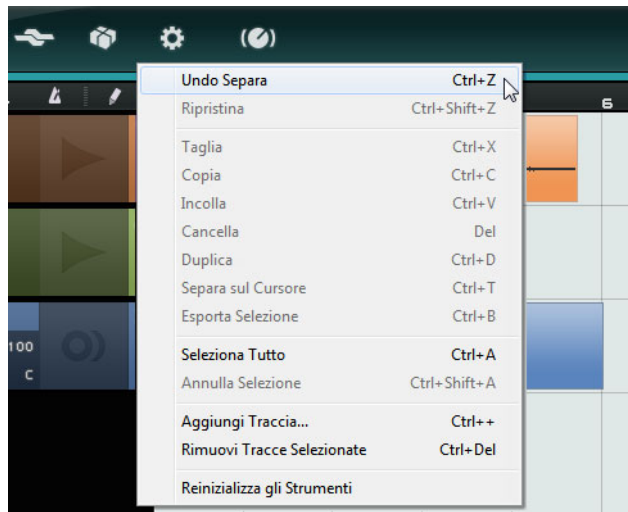
Separazione senza Aggancio alla Griglia

La separazione senza che sia attivata la funzione "Aggancia alla Griglia" consente di tagliare l'evento in qualsiasi punto si desideri.



1. Assicuratevi che la funzione "Aggancia alla Griglia" sia disattivata. A questo punto potete separare o tagliare l'evento nel punto che preferite.
2. Selezionate l'evento Synth.
3. Puntate il mouse in fondo all'evento in modo che si trasformi nello strumento Separa.
4. Fate clic in un punto a piacere nella parte inferiore dell'evento, eseguendo tutte le separazioni desiderate.

- Per annullare le operazioni eseguite, basta selezionare l'opzione "Annulla Separa" dal menu Modifica.



Separazione con Aggancio alla Griglia

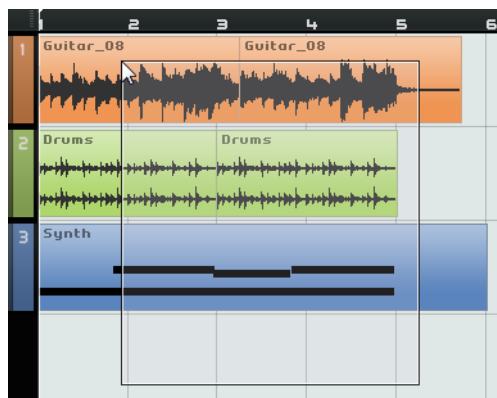
Se attivate il pulsante "Aggancia alla Griglia" potete eseguire separazioni e tagli più precisi, direttamente alle posizioni di misure o movimenti.

- Assicuratevi che la funzione "Aggancia alla Griglia" sia attivata.
- Separate l'evento Drums in corrispondenza del terzo battito di ciascuna misura. Se non vedete i battiti sulla griglia, potete ingrandire l'immagine premendo il tasto [H] della tastiera fino a quando diventano visibili.
- Tagliate in corrispondenza della misura 1 al terzo battito, alla misura 2 al terzo battito, alla misura 3 al terzo battito e alla misura 4 al terzo battito.
- Per annullare le operazioni eseguite, basta selezionare l'opzione "Annulla Separa" dal menu Modifica.

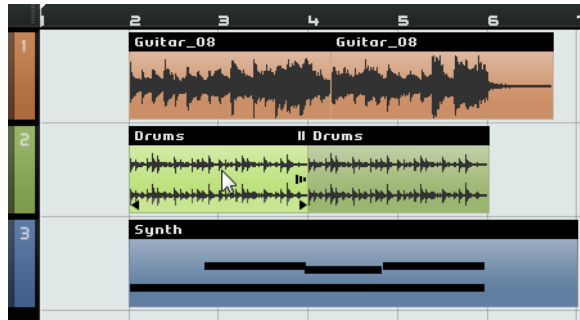
Spostare

Spostate ora tutti gli eventi del progetto in modo che tutti gli eventi di tutte le tracce siano allineati alla misura 2.

- Assicuratevi che la funzione "Aggancia alla Griglia" sia attivata.
- Fate clic e tenete premuto il tasto del mouse su un'area vuota della Zona Arrange. Trascinate il cursore per creare una selezione di tutti gli eventi. Al rilascio del pulsante del mouse, tutti gli eventi sono selezionati.



3. Mentre gli eventi sono selezionati, cliccate e trascinateli alla misura 2.
Tutti gli eventi si spostano insieme, mantenendo le loro posizioni relative.

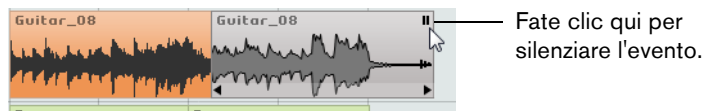


Mute

Quando a un evento viene applicata la funzione di Mute, l'evento viene silenziato e non è più udibile. Si possono silenziare alcuni eventi in modo che la traccia continui a suonare tutto, eccetto gli eventi in mute.

⇒ Mettere in mute degli eventi è diverso dal mettere in mute una traccia.

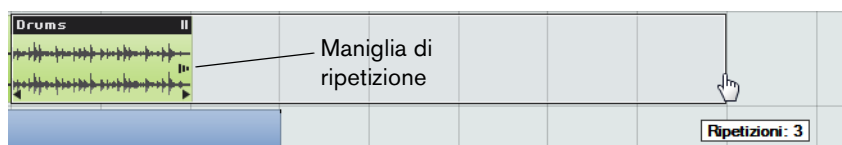
- Per mettere in mute un evento, fate clic sul pulsante Pausa nell'angolo superiore destro dell'evento. L'evento diventa di colore grigio. Fate nuovamente clic per rimuovere il mute.



Ripetizione

La funzione Ripeti è molto comoda per ripetere gli eventi tutte le volte che si desidera. Questa funzione è concepita proprio per gli eventi all'interno di Sequel.

- Per ripetere l'evento Drums, fate clic sulla maniglia di ripetizione sotto il pulsante Mute e trascinate fino a quando il Contatore delle Ripetizioni segna tre. Avete ottenuto così cinque eventi Drums, di cui due originali e tre ripetizioni.



Copia

Potete copiare un evento in un'altra area della Zona Arrange.

Utilizzo delle Funzioni di Copia e Incolla

1. Fate clic sull'evento e selezionate Copia dal menu Modifica. Ai fini di questo esempio, copiate l'evento Guitar.
2. Posizionate il puntatore di mouse nel punto del progetto in cui desiderate eseguire la copia, ad esempio al battito 2 della misura 5.
3. Assicuratevi di fare clic sulla traccia in cui desiderate incollare l'evento copiato.
4. Selezionate Incolla dal menu Modifica.
Avete ora due eventi "Guitar".

Copia tramite utilizzo del Comando [Ctrl]/[Command]

1. Posizionate il puntatore di mouse al centro dell'evento Synth e tenete premuto [Ctrl]/[Command].
2. Fate clic e tenete premuto il cursore del mouse sull'evento selezionato, quindi trascinatelo fino alla posizione in cui volete eseguire la copia. In questo caso, trascinate fino ad allineare la copia alla misura 5.
3. Rilasciate il pulsante del mouse.
Avete ora due eventi "Synth".

Eliminazione

1. Selezionate l'evento da eliminare.
2. Premete [Canc] o [Backspace] oppure selezionate l'opzione Elimina dal menu Modifica.

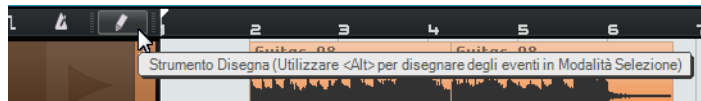
Creazione di un Nuovo File dagli Eventi Selezionati

Una volta che avete eseguito le opportune operazioni di editing sugli eventi, risulta spesso utile creare un nuovo file dagli eventi. Ad esempio, dopo avere diviso un evento in più eventi o aver riordinato gli eventi, si potrebbe avere necessità di modificare ulteriormente l'intera parte audio nell'Editor dei Campioni. Procedete come segue:

1. Tenete premuto [Ctrl]/[Command] e selezionate gli eventi audio che intendete combinare in un nuovo file.
2. Aprite il menu Modifica e selezionate "Esporta Selezione".
Tutti gli eventi selezionati vengono combinati in un nuovo evento.

Lo Strumento Disegna

In cima all'elenco tracce si ha accesso allo Strumento Disegna.



- Potete utilizzare lo Strumento Disegna per disegnare degli elementi nella Zona Arrange.
- Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si utilizza lo Strumento Disegna, lo si porta dalla modalità Disegna alla modalità Selezione.

Nella Zona Arrange si possono disegnare i seguenti elementi:

- Parti strumentali sulle tracce instrument
- Parti di pattern sulle tracce beat, riferitevi a ["La Pagina Beat"](#) a pag. 56
- Parti performance sulla traccia performance, riferitevi a ["Parti Performance"](#) a pag. 101
- Modifiche di tempo sulla traccia tempo, riferitevi a ["Aggiunta di Modifiche di Tempo"](#) a pag. 39
- Eventi di automazione sulla traccia di automazione, riferitevi a ["Aggiunta dell'Automazione"](#) a pag. 47
- Modifiche di trasposizione sulla traccia trasposizione, riferitevi a ["Mostra Traccia Trasposizione"](#) a pag. 72

L'Editor dei Campioni

L'Editor dei Campioni viene utilizzato per effettuare operazioni di editing di precisione. Queste funzioni sono descritte in dettaglio nel capitolo “[Funzionalità avanzate](#)” a pag. 106.

- Per aprire l'Editor dei Campioni, selezionate un evento audio e aprite la Pagina Editor nella Multizona.
- Potete anche fare doppio-clic sull'evento nella Zona Arrange per aprirlo nell'Editor dei Campioni.

L'evento audio selezionato viene visualizzato al centro della Pagina Editor: il file audio appare rappresentato in dettaglio con la relativa forma d'onda.



Il Key Editor

All'interno del Key Editor (letteralmente “Editor dei Tasti”) si possono apportare modifiche ai dati degli strumenti all'interno delle tracce instrument.

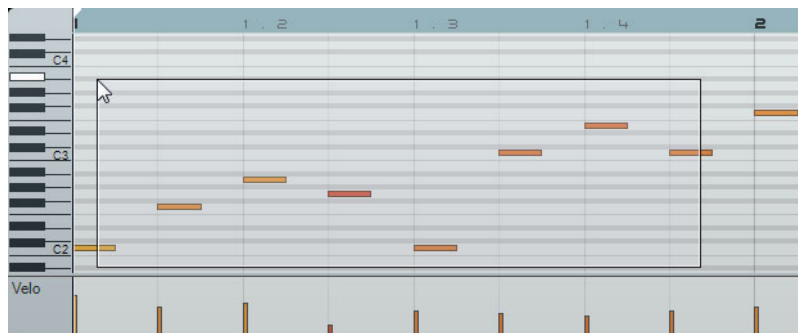
- Caricate il progetto “Key Editor” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 2”.

Selezionate la parte “Synth” e aprite la Pagina Editor della Multizona per visualizzare il Key Editor. L'editor visualizza le note del synth allineate ad una tastiera virtuale, visibile a sinistra. In basso è visibile la velocity di ciascuna nota, mentre in alto si trova il righello del tempo.

Cancellazione delle Note

Per cancellare tutte le note nella misura 1, procedere come segue:

1. Tracciate un rettangolo di selezione lungo la prima misura.

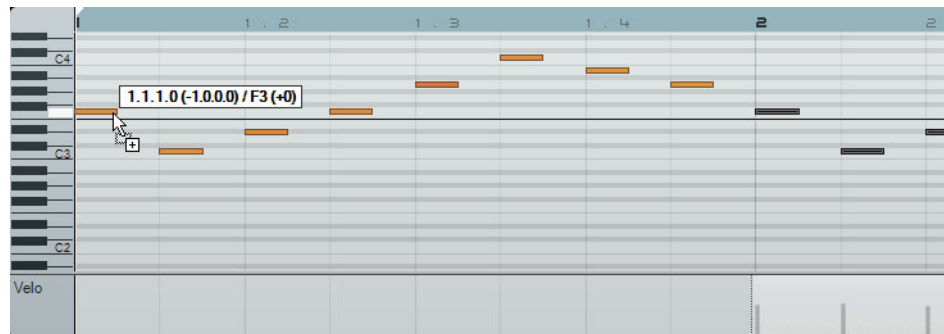


2. Premete [Canc] o [Backspace].

Copia delle note

Copiate ora tutte le note dalla seconda misura alla prima.

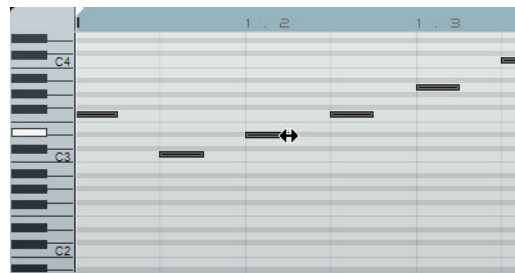
1. Selezionate le note nella misura 2.
2. Tenete premuto [Ctrl]/[Command] e trascinate le note dalla misura 2 alla 1.



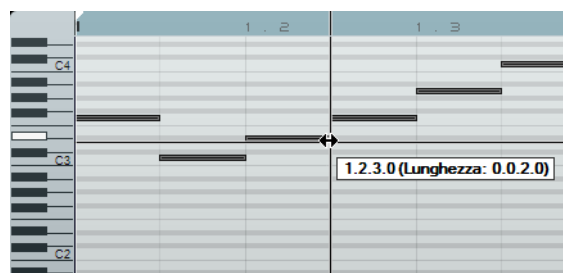
Ridimensionamento delle note

Potete allungare o accorciare le note usando il Key Editor. Ad esempio, per modificare tutte le note da un ottavo nelle prime due misure in note da un quarto, procedete come segue:

1. Selezionate tutte le note delle prime due misure.
2. Posizionate il puntatore del mouse all'estremità di una delle note selezionate. Il puntatore si trasforma in una doppia freccia.



3. Fate clic e trascinate verso destra per ridimensionare tutte le note.



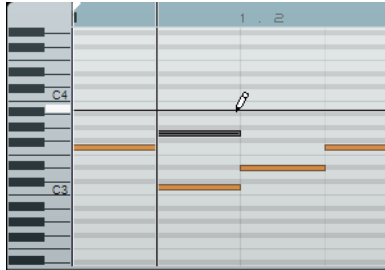
Creazione o Disegno delle Note

È possibile ricorrere al Key Editor anche per disegnare le note. In questo modo potete creare arrangiamenti strumentali che avete difficoltà a suonare.

Per aggiungere alcune note alle prime due misure del progetto, procedete come segue:

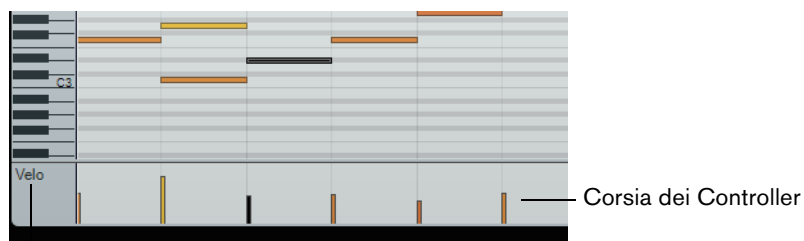
1. Ingrandite il Key Editor facendo clic sulla barra superiore nella Multizona e trascinando il cursore verso l'alto.
2. Eseguite un ingrandimento sulle note nel Key Editor facendo clic sul simbolo "+" che si trova nella parte in basso a destra.

3. Disegnate ora un G (Sol) sul primo C (Do) della misura 1 in modo che vengano suonate due note invece di una. Tenendo premuto [Alt]/[Option] mentre si utilizza lo Strumento Disegna, lo si porta dalla modalità Disegna alla modalità Selezione.
4. Clicchiamo e trasciniamo per inserire un G (Sol) da un ottavo.
5. Disegnate altre note sopra alle restanti note, nella misura 1 e 2.



La Corsia dei Controller

La Corsia dei Controller permette di aggiungere o modificare dei dati MIDI, come la velocity e le informazioni relative ai controller. In genere questa sezione viene usata per modificare i valori di velocity o pitch bend. Se alcune note MIDI hanno velocity troppo alte o troppo basse è possibile visualizzarle e modificarle nella sezione inferiore del Key Editor.

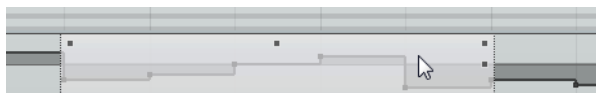


Menu a tendina Controller

1. Dal menu a tendina Controller, selezionate l'informazione da visualizzare o modificare; nel nostro esempio, selezioniamo Velocity.
Nella Corsia dei Controller, sono ora visibili le impostazioni di velocity per ciascuna delle note contenute nella parte strumentale. Quando si sposta il puntatore del mouse sulla Corsia dei Controller, si trasforma in uno strumento Disegna.
2. Fate clic e trascinamento per modificare le informazioni di velocity di una nota.








Lavorare con gli Intervalli di Selezione nella Corsia dei Controller

L'editor della corsia dei controller consente di eseguire delle operazioni di scalatura aggiuntive per gli intervalli di selezione sulle curve dei controller esistenti.



- Per aprire l'editor della corsia dei controller, create un rettangolo di selezione nella corsia dei controller, includendo gli eventi controller desiderati.
Per le corsie di Velocity, dovete premere [Alt]/[Option] per entrare in modalità Selezione.

Nell'editor della corsia dei controller, ai bordi dell'editor compaiono i cosiddetti "smart spot". Questi smart spot consentono di attivare una modalità di editing specifica:

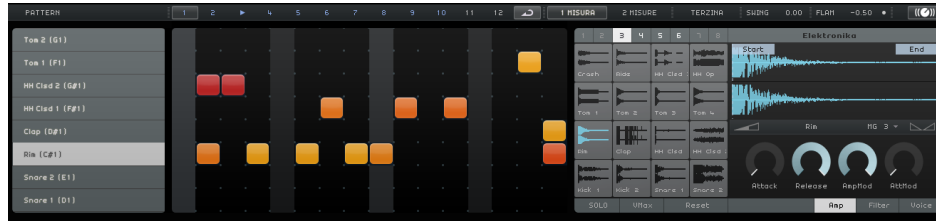
Modalità di editing	Per attivare questa modalità...	Descrizione
Sposta in Verticale 	Fate clic su un'area vuota nel bordo superiore dell'editor.	Questa modalità consente di spostare l'intera curva verso l'alto o verso il basso, il che risulta utile per enfatizzare o attenuare una curva che altrimenti sarebbe perfetta.
Ridimensiona in senso verticale 	Fate clic sullo smart spot al centro del bordo superiore dell'editor.	Usate questa modalità per scalare in senso relativo la curva, cioè per aumentare o ridurre i valori in percentuale (non per incrementi assoluti).
Inclina la parte sinistra/destra della curva 	Fate clic sullo smart spot nell'angolo superiore sinistro/destro dell'editor.	Queste modalità consentono di inclinare rispettivamente la parte sinistra o destra della curva. Ciò è utile se la forma della curva è esattamente come si desidera che sia, ma l'inizio o la fine di essa necessitano di essere leggermente enfatizzate o attenuate.
Comprimi la parte sinistra/destra della curva 	Fate [Alt]/[Option]-clic sullo smart spot nell'angolo superiore sinistro/destro dell'editor.	Queste modalità consentono di comprimere rispettivamente la parte sinistra o destra della curva.
Ridimensiona intorno al centro assoluto 	Fate clic sullo smart spot al centro del bordo superiore destro dell'editor.	Questa modalità consente di scalare la curva intorno al centro assoluto, cioè in senso orizzontale intorno al centro dell'editor.
Ridimensiona intorno al centro relativo 	Fate [Alt]/[Option]-clic sullo smart spot al centro del bordo destro dell'editor.	Questa modalità consente di scalare la curva in relazione al suo centro.
Modifica la durata 	Fate clic e trascinamento nella parte inferiore dell'editor (non disponibile per le corsie delle Velocity).	Ciò consente di stirare/comprimere gli eventi controller selezionati.

- Per spostare l'intera selezione verso l'alto/il basso o verso sinistra/destra, fate clic su un evento controller che si trova all'interno dell'editor e trascinate la curva.
- Premendo [Ctrl]/[Command] durante l'operazione di clic e trascinamento, è possibile limitare la direzione al movimento in senso orizzontale o verticale, a seconda della direzione nella quale è stato avviato il trascinamento.

La Pagina Beat

Nella Pagina Beat si possono apportare modifiche ai dati degli strumenti all'interno delle tracce beat. Potete ad esempio disegnare degli step, impostare valori di velocity e specificare dei suoni.

Gli step sono visualizzati nel display degli step; ciascuno di essi rappresenta la posizione di un beat nel pattern. Di default, in ciascuna corsia sono visualizzati 16 step.

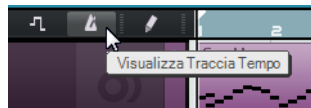


La Pagina Beat è descritta nel dettaglio nella sezione “La Pagina Beat” a pag. 56.

Aggiunta di Modifiche di Tempo

In questa sezione apprenderete come aggiungere modifiche di tempo al vostro progetto.

- Nella Zona Arrange, fate clic sul pulsante “Visualizza Traccia Tempo”.



La traccia tempo viene visualizzata in cima al progetto. Nel display degli eventi, una linea orizzontale mostra il tempo corrente. Aggiungendo dei punti curva a questa linea potete variare il tempo all'interno del progetto. I punti curva rappresentano le modifiche di tempo. Nell'elenco tracce, sono presenti due controlli per la traccia tempo.



Aggiungete delle modifiche di tempo:

1. Selezionate lo strumento Disegna e fate clic nelle posizioni del progetto in cui desiderate modificare il tempo.
Il display del tempo nell'elenco tracce visualizza il tempo in base alla posizione del puntatore del mouse.
2. Ascoltate il progetto per sentire come suona con le modifiche di tempo.

Se necessario, potete modificare la curva di tempo come segue:

- Per modificare i cambiamenti di tempo inseriti, fate clic e trascinate i punti della curva di tempo.
- Per inserire un tempo specifico per un punto della curva di tempo, selezionate il punto e fate doppio-clic sul display del tempo nell'elenco tracce.

- Per modificare il tempo in maniera graduale dal punto curva a quello successivo, aprite il menu a tendina “Cambia la Modalità della Curva del Tempo” nell'elenco tracce e selezionate Rampa.
L'impostazione di default è Salto (il tempo cambia istantaneamente nel nuovo valore).
 - Per rimuovere una modifica di tempo, selezionate il punto della curva di tempo corrispondente e premete [Canc] o [Backspace].
 - Per modificare i valori di tempo massimo e minimo visualizzati nel display della curva, fate clic sui valori e trascinate verso l'alto o verso il basso oppure fate doppio-clic sui valori ed inserite un valore specifico.
- ⇒ Se utilizzate la funzione Batti Tempo nel display del tempo della Zona Pilota, la curva di tempo corrente viene eliminata e il tempo battuto viene utilizzato come singolo tempo costante, riferitevi a [“Utilizzare la Funzione Batti Tempo”](#) a pag. 68.

Introduzione

Questo capitolo spiega come realizzare un missaggio completo, con gli opportuni livelli, equalizzazioni ed effetti. Aggiungeremo inoltre l'automazione ed esporteremo l'audio ottenuto.

⇒ Le sezioni seguenti fanno riferimento a dei progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti di Sequel.

Impostazione dei Livelli

Per prima cosa, occorre impostare i livelli del progetto, in modo da poter aggiungere successivamente l'equalizzazione e gli effetti.

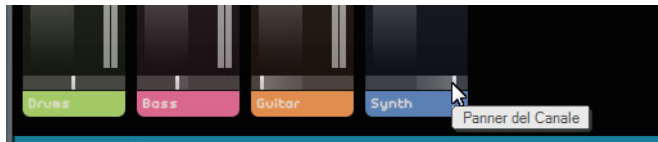
- Caricate il progetto "Mixing 1" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".
1. Nella Multizona, aprite la Pagina Mixer.
 2. Premete [Spazio] per avviare la riproduzione del progetto e ascoltare il mix.
 3. Spostate i fader di ogni traccia finché il missaggio non vi soddisfa.



- ⚠ Siate cauti nell'aumentare i fader e assicuratevi di mantenere i livelli a un buon volume, senza che si producano distorsioni (clipping) o altri suoni sgradevoli. Se l'area del fader Master diventa rossa, il volume delle vostre tracce è troppo elevato. In tal caso, abbassate i livelli.

Impostazione del Pan

- Caricate il progetto "Mixing 2" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".
- Impostando il Pan si sposta la posizione della rispettiva traccia nel mix stereo. Potete tenere il segnale bilanciato al centro del campo stereo, leggermente a sinistra o a destra, oppure completamente a sinistra o a destra.
- Manteniamo la traccia "Drums" al centro, spostando la traccia "Bass" un po' a sinistra; spostiamo la traccia "Guitar" completamente a sinistra, e la traccia "Synth" tutta a destra. In questo modo avremo aggiunto al mix una maggiore spazialità.



- Per riportare il panner al centro, è sufficiente eseguire il comando [Ctrl]/[Command]-clic direttamente nell'area del panner.

Mute e Solo

- Caricate il progetto "Mixing 3" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".
- Ogni traccia dispone di un pulsante Mute e di un pulsante Solo. Mute silenzia la traccia mentre Solo consente la riproduzione esclusiva della traccia o delle tracce per le quali è stato attivato il pulsante "Solo".



- Potete mettere in mute o in solo più tracce contemporaneamente.
- Quando una traccia è impostata in Solo, le altre vengono silenziate.
- Per disattivare lo stato di Solo o di Mute basta premere di nuovo il rispettivo pulsante.
- Se desiderate silenziare una traccia che è in Solo, e contemporaneamente mettere in Solo un'altra traccia, fate [Ctrl]/[Command]-clic sul pulsante Solo della traccia da mettere in Solo.

È tutto per quanto riguarda Mute e Solo; passiamo adesso all'equalizzazione.

Aggiunta dell'Equalizzazione

- Caricate il progetto "Mixing 4" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Con l'equalizzatore (EQ) potete modificare il suono del segnale attenuando o enfatizzando le diverse frequenze, in modo che tutti gli elementi si miscelino al meglio, e gli strumenti trovino la giusta collocazione nello spettro delle frequenze. Le impostazioni di equalizzazione sono molto soggettive e in gran parte influenzate dal tipo di musica che si sta missando.

Adesso vedremo alcune delle funzioni di equalizzazione offerte da Sequel; vi invitiamo comunque a sperimentare vari preset nei vostri missaggi per trovare quelli di volta in volta più adatti.

1. Selezionate la traccia Drums nella zona Arrange.
2. Mettete in solo la traccia Drums e selezionate la Pagina Inspector - Traccia nella Multizona.

- Fate clic sul pulsante Equalizer per aprire il pannello Equalizzatore.

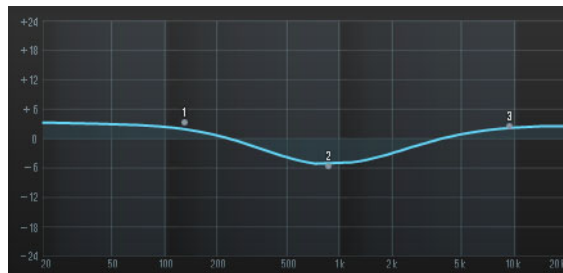


- Riproducete una parte della traccia Drums in modo da poter ascoltare le modifiche di EQ effettuate.

La banda bassa consente di modificare la porzione di frequenze basse del segnale, la banda media le frequenze medie, mentre la banda alta le alte.

- Per regolare la frequenza di una banda, trascinate il cursore corrispondente verso sinistra o destra.

L'intervallo di frequenze esatto viene visualizzato nel display dell'EQ.

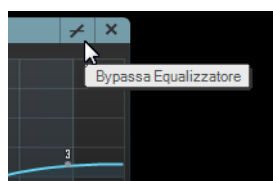


L'equalizzatore medio è un EQ di tipo parametrico. Potete regolare il relativo intervallo di frequenze trascinando il cursore Resonance. Trascinate il cursore verso destra per ampliare l'intervallo, o verso sinistra per ridurlo.



- Regolate il livello dell'EQ trascinando i cursori Gain nelle sezioni Bassi, Medi o Alti verso sinistra o destra.

- Per bypassare l'equalizzatore, premete il pulsante Bypass.



- Potete reinizializzare qualsiasi cursore facendo [Ctrl]/[Command]-clic sul cursore desiderato. Potete anche reinizializzare l'EQ dal menu a tendina Preset Equalizzatore, facendo clic nel campo Preset Equalizzatore e selezionando l'opzione "RESET".
6. Vi suggeriamo di continuare a sperimentare l'uso degli EQ su tutte le tracce.
- Per ascoltare e apprezzare le modifiche che abbiamo apportato all'EQ, caricate il progetto "Mixing 5" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Effetti Audio

- Caricate il progetto "Mixing 6" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Andremo ora ad aggiungere alcuni effetti al progetto. In Sequel sono disponibili tre tipi di effetti:

- Effetti in Insert
- Effetti in mandata
- Effetti di Uscita

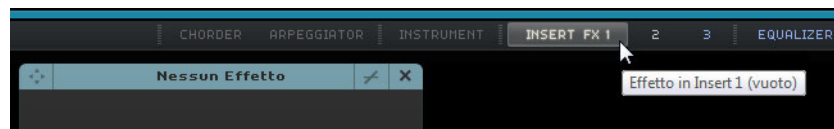
Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo "[Riferimento degli Effetti e degli Instrument](#)" a pag. 125.

Potete aggiungere gli effetti anche alle parti strumentali. Questo aspetto è descritto nella sezione "[Pannelli per le Tracce Instrument](#)" a pag. 86.

Effetti in Insert

Gli effetti in Insert vengono inseriti nel flusso del segnale. Per configurare un effetto in insert, procedete come segue:

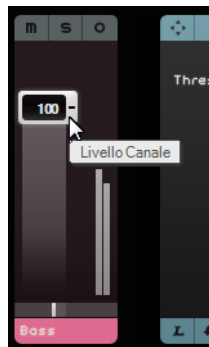
1. Selezionate la traccia Bass.
2. Aprite la Pagina Inspector - Traccia e assicuratevi che il pannello Insert FX 1 sia visibile.



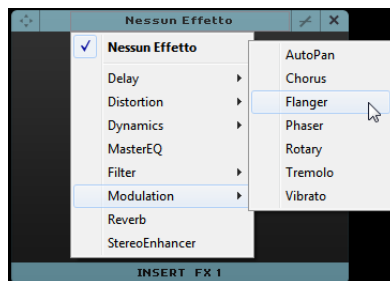
3. Avviate la riproduzione o il ciclo (o loop) di una sezione di musica.
 - Usate l'effetto Compressor per smorzare la traccia Bass.
4. Regoliamo il cursore Threshold (soglia) in modo che i bassi suonino più omogenei e risulti attenuata la differenza fra le note eseguite a volume più alto e quelle eseguite a volume più basso.



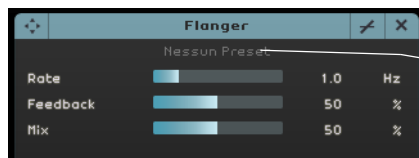
5. Aumentiamo il valore Livello Canale per compensare la riduzione di guadagno che la compressione ha operato sulla traccia Bass.



6. Aggiungete un flanger alla traccia Synth per farla risaltare maggiormente. Selezionate la traccia Synth nella zona Arrange.
7. Aprite il primo slot degli effetti in insert e scegliete "Flanger" dal sotto-menu Modulation.



8. Potete apportare le modifiche in modo manuale o scegliere un preset dal menu dei preset.



Menu Preset
degli Effetti

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo ["Riferimento degli Effetti e degli Instrument"](#) a pag. 125.

Terminata questa sezione potete caricare il prossimo tutorial che contiene tutte le modifiche eseguite.

Effetti in Mandata

- Caricate il progetto "Mixing 7" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

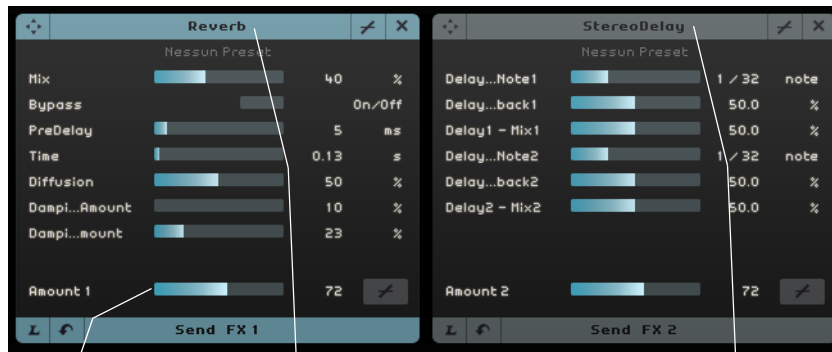
Ogni progetto può avere due effetti in mandata (send).

1. Assicuratevi di aver selezionato la Pagina Inspector - Traccia e aprite i pannelli Send FX (effetti in mandata).

Come effetti in mandata predefiniti abbiamo Reverb e StereoDelay. Se desiderate, potete modificarli, tenendo comunque presente che disponete solo di due slot che vengono usati per tutte le tracce.

Aggiungiamo adesso un pò di riverbero alla traccia di batteria:

2. Selezionate la traccia Drums e assicuratevi di avere attivato l'opzione Quantità 1. In tal modo la batteria viene inviata all'effetto Reverb.



Quantità 1
attivata

Effetto in
Mandata 1

Effetto in
Mandata 2

3. Spostate il cursore “Quantità 1” fino a quando il suono vi soddisfa.

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo [“Riferimento degli Effetti e degli Instrument”](#) a pag. 125.

Effetti di Uscita

Gli Effetti di Uscita sono come gli effetti in insert, ma vengono applicati al canale Master. Aprite la sezione “Effetti di Uscita” facendo clic sul pulsante che si trova nella parte inferiore-destra della Multizona.



La sezione Effetti di Uscita (Output FX) dispone di tre effetti assegnabili e di un effetto Maximizer fisso. Gli effetti vengono controllati tramite dei cursori e un pulsante di Bypass.

- Utilizzate l'effetto Maximizer per incrementare il livello complessivo del volume del progetto.



1. Spostate il cursore Optimize finché l'effetto non ha raggiunto un livello adatto.
2. Potete bypassare l'effetto facendo clic sul pulsante Bypass.

Per informazioni sui singoli effetti e relativi parametri, si rimanda al capitolo [“Riferimento degli Effetti e degli Instrument”](#) a pag. 125.

Aggiunta dell'Automazione

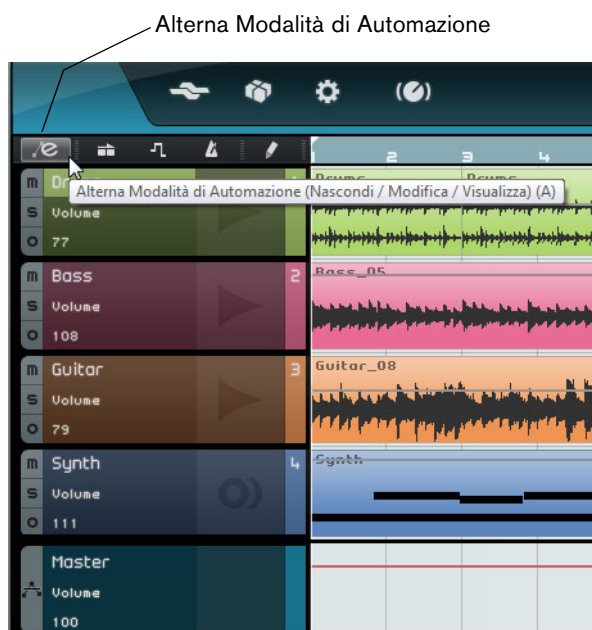
- ⚠ Tutta l'automazione creata viene sempre riprodotta durante la riproduzione, anche se i dati di automazione non vengono visualizzati. Se non volete che l'automazione venga riprodotta, eliminate tutti i dati di automazione precedentemente registrati sulle tracce.

Potete utilizzare l'automazione per regolare automaticamente fader, pan, manopole ed effetti. Questa funzione è molto comoda, soprattutto se avete molte tracce nel progetto. Tutte le modifiche apportate vengono memorizzate e riproposte sempre in automatico.

- Caricate il progetto “Mixing 8” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 3”.

Create ora un fade out per l'intero progetto, modificando l'automazione del volume sulla traccia Master.

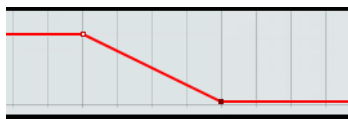
1. Fate clic sul pulsante “Alterna Modalità di Automazione” nella zona Pilota. La modalità di Modifica viene attivata e la traccia Master è visualizzata nella Zona Arrange.



2. Assicuratevi che nel menu a tendina dell'automazione della traccia Master sia selezionata l'opzione Volume.
3. Create due punti di ancoraggio facendo clic sulla linea di automazione del volume – uno all'inizio e l'altro alla fine dell'ultima misura.
 - Per eliminare un punto di ancoraggio, selezionatelo e premete [Canc] o [Backspace].



4. Trascinate il punto di ancoraggio fino alla fine del progetto, completamente verso il basso.

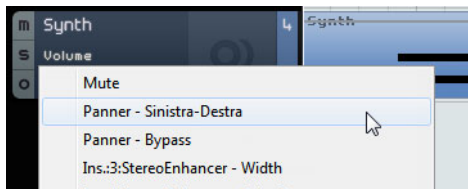


5. Ascoltate adesso l'automazione di fade-out che avete appena creato.

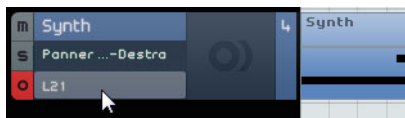
⇒ Potete anche creare automazioni durante la riproduzione o la registrazione, spostando semplicemente un fader o una manopola.

Selezionate ora un diverso parametro da automatizzare. In questo caso useremo il Panner nella traccia Synth.

1. Assicuratevi che il pulsante “Alterna Modalità di Automazione” sia impostato in modalità di Modifica.
2. Dal menu a tendina dell'automazione, selezionate “Panner Sinistra-Destra” nella traccia Synth in modo da poter vedere l'automazione mentre viene scritta sulla traccia.



3. Premete [Barra Spaziatrice] per attivare la riproduzione, fate clic nel campo valore panner e trascinate verso l'alto o verso il basso per regolare il pan.



4. Quando avete terminato, fermate la riproduzione.

⇒ Sequel provvederà automaticamente a smussare l'automazione.

Modifica dei Dati di Automazione

Se si crea un intervallo di selezione su una traccia di automazione, diventa disponibile l'editor dell'automazione. Questo editor offre dei controlli aggiuntivi per la modifica degli intervalli di selezione. Questi controlli sono identici ai cosiddetti smart spot nell'editor delle corsie dei controller. Per una descrizione dettagliata, riferitevi a [“Lavorare con gli Intervalli di Selezione nella Corsia dei Controller”](#) a pag. 37.

Eliminare e Disabilitare l'Automazione

Vi sono più modi per eliminare e disabilitare l'automazione:

- Per eliminare l'automazione della traccia per il parametro corrente, selezionate la prima opzione dalla parte inferiore del menu a tendina dell'automazione (ad esempio "Elimina Automazione di Volume", ecc.).
In questo modo verranno eliminati anche tutti gli eventi per questo parametro.
- Per eliminare tutti i dati di automazione dalla traccia selezionata, selezionate "Elimina tutte le Automazioni della Traccia" dal menu a tendina dell'automazione.
- Per eliminare tutti i dati di automazione degli effetti dalla traccia selezionata, selezionate "Elimina l'Automazione dell'Effetto" dal menu a tendina dell'automazione.
- Per eliminare tutti i dati di automazione dell'EQ dalla traccia selezionata, selezionate "Elimina l'Automazione dell'EQ" dal menu a tendina dell'automazione.
- Per abilitare/disabilitare l'automazione master, fate clic sul pulsante "Disabilita Automazione" nella traccia master o nel canale Master del mixer.

Le funzioni Lettura e Scrittura, così come tutta l'automazione nella traccia Master, verranno disabilitate. Il valore iniziale di automazione viene usato come valore fisso per l'intero progetto. Potete comunque modificare questo valore usando i controlli Master dell'automazione nell'elenco tracce. Disattivando il pulsante, l'automazione master verrà nuovamente abilitata.

Esportazione

Ora che il vostro progetto è stato mixato, potete esportarlo in modo da inviarlo a chi volete, masterizzarlo su CD o ascoltarlo sul vostro iPod.

- Caricate il progetto "Mixing 9" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

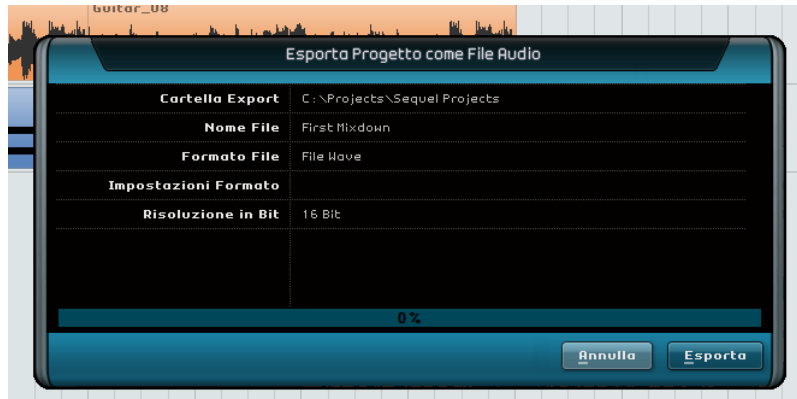
Esportazione dei File Audio

1. Se volete esportare il progetto in un altro formato, aprite il menu Progetto e selezionate la funzione "Esporta Progetto come File Audio".
2. Nella finestra di dialogo che si apre potete assegnare una posizione di esportazione e un nome per il file. Fate clic nel campo sulla destra, selezionate una destinazione e assegnate al file il nome "First Mixdown".

Salvando il file nella cartella Progetti (scelta raccomandata) il file non andrà perso o cancellato accidentalmente.

⇒ In genere, si usa salvare i file esportati come file Wave, poichè si tratta del formato audio più universalmente compatibile. Nel menu a tendina potete scegliere anche formati differenti, a seconda dell'applicazione con cui verrà riprodotto poi il file.

3. Per la masterizzazione su CD si preferisce di solito una risoluzione di 16 bit. Il valore 24 bit offre una qualità audio superiore, ma richiede una maggiore quantità di spazio su hard disk.



4. Una volta definite le impostazioni desiderate, fate clic su Esporta per dare avvio all'esportazione del file. La barra lungo la parte inferiore visualizza il progresso del processo.
- Caricate il progetto "Mixing 10" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 3".

Esportazione di file MP3

Tramite l'utilizzo di avanzati algoritmi di compressione audio, i file MP3 possono avere dimensioni molto ridotte, mantenendo comunque una buona qualità audio.

Sequel dispone di una funzione per l'esportazione dei progetti come file MP3. Questa funzione è comunque limitata a 20 encoding o a un periodo di prova di 30 giorni a partire dalla data di installazione (ristretto sempre ai 20 encoding). Dopo questo periodo di prova, la funzione verrà disattivata; per poterla utilizzare in modo illimitato sarà necessario procedere all'acquisto dell'encoder MP3 di Sequel.

Se selezionate il formato MP3 e fate clic sul pulsante Esporta, si apre una finestra che mostra il numero di encoding rimasti. Potete effettuare l'upgrade alla funzione di esportazione MP3 illimitata, facendo clic sul pulsante "Acquista online" nella finestra di dialogo. Verrete così indirizzati al negozio online di Steinberg in cui poter acquistare l'upgrade. È ovviamente necessaria una connessione internet funzionante.

- Nella finestra di dialogo Esporta Progetto come File Audio, specificate la posizione di esportazione e il nome del file nei campi corrispondenti e attivate/disattivate le seguenti opzioni per i file MP3:

Opzione	Descrizione
Bit Rate	In questo campo è possibile selezionare un bit rate per il file MP3. Di regola, maggiore è il bit rate, migliore sarà la qualità audio e più grande sarà il file. Per materiale audio stereo, il valore 128kBit/s viene spesso considerato uno standard di "buona" qualità.
Fr.Campionamento	Determina l'intervallo di frequenze dell'audio – minore è la frequenza di campionamento, più bassa è la massima frequenza udibile nell'audio.
Qualità Alta	Quando questa opzione è attiva, l'encoder userà una modalità di ricampionamento diversa, che, a seconda delle impostazioni definite, può dare risultati migliori. In questa modalità, non è possibile specificare la Frequenza di Campionamento per il file MP3, ma solo il Bit Rate.

Opzione	Descrizione
Inserisci ID3 Tag	Attivando questa opzione, i tag ID3 che sono stati specificati nella finestra di dialogo ID3 Tag verranno inclusi nel file.
Pulsante Modifica Tag ID3	Facendo clic su questo pulsante, si apre la finestra di dialogo ID3 Tag, nella quale è possibile inserire le informazioni relative al file. Queste stringhe di testo possono essere visualizzate nella maggior parte delle applicazioni per la riproduzione di file MP3.

Esportazione in iTunes

⇒ Questa funzione è disponibile solamente nel caso in cui sul vostro computer è installato iTunes.

- Per esportare il progetto in iTunes, basta aprire il menu Progetto e scegliere il comando “Esporta il progetto in iTunes”.

Il progetto viene esportato dall’inizio alla fine nel formato file predefinito di iTunes. iTunes viene lanciato e, come potrete osservare, il progetto esportato farà già parte della vostra libreria in modo da consentire un facile trasferimento sul vostro iPod. In iTunes, il nome del progetto viene visualizzato come titolo mentre il nome utente del vostro computer comparirà come nome artista.

Mixdown Audio delle Tracce Selezionate (Bouncing)

In alcuni casi diventa necessario combinare più tracce di un progetto in una, o convertire in audio tracce strumentali molto pesanti per la CPU. Questo processo è chiamato “bouncing delle tracce”. Procedete come segue:

1. Attivate la funzione Solo sulle tracce per quali si desidera applicare il bounce. Bypassate tutti gli effetti in mandata o in uscita. Possono comunque essere aggiunti in seguito.
2. Dal menu Progetto, selezionate l'opzione “Esporta Progetto come File Audio...” e specificate un nome e un formato per il file.
3. Individuate il nuovo file creato e trascinatelo all'interno del progetto aperto, nello spazio vuoto sotto l'ultima traccia.

Viene così creata una nuova traccia contenente il file esportato. Potete ora mettere in mute o eliminare le tracce originali e procedere ad inserire le modifiche desiderate al vostro mix.

Registrazione Live e Modalità Riproduzione a Catena

Introduzione

In questo capitolo apprenderete come utilizzare Sequel per eseguire performance dal vivo, in modo facile e divertente.

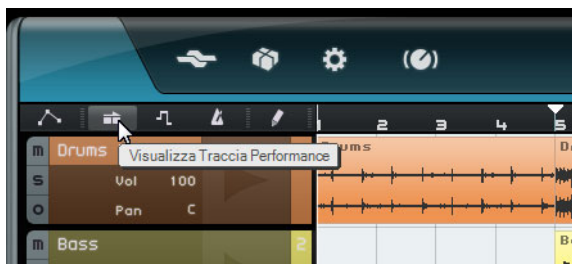
Le sezioni seguenti fanno riferimento a dei progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti di Sequel.

Parti Performance

- Caricate il progetto “Live Mode 1” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 4”.

Nell'esempio che segue si utilizzeranno delle parti performance per separare intro, strofa, ritornello ed extro in sezioni differenti.

1. Attivate il pulsante “Visualizza Traccia Performance” che si trova sopra l'elenco tracce.



2. Attivate lo strumento Disegna sopra l'elenco tracce e spostate il mouse nella Zona Arrange, sulla traccia performance.
Il cursore assume la forma di una matita.
3. Fate clic e trascinate il cursore per creare una parte performance, dalla misura 1 alla 5.
4. Create altre tre parti: dalla misura 5 alla 13, dalla 13 alla 17 e dalla 17 alla 25.
Le parti vengono etichettate in ordine alfabetico.



Modalità Registrazione Live

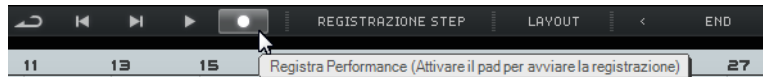
- Caricate il progetto “Live Mode 2” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 4”.

Se si desidera creare delle performance spontanee, la modalità registrazione live consente di creare e registrare le proprie performance “al volo”.

Per registrare le vostre performance, procedete come segue:

- Nella Multizona, aprite la Pagina Performance e fate clic sul pulsante “Registra Performance”.

Il pulsante di registrazione inizia a lampeggiare.



- Aprire il menu a tendina “Definisci la Griglia di Salto” e selezionare una risoluzione per la griglia.

La risoluzione della griglia determina quanto a lungo il pad selezionato viene riprodotto e quando Sequel passa al pad successivo. È comunque sempre possibile modificare questa impostazione nel corso della propria performance.



- Fate clic su un pad per avviare la riproduzione della parte performance corrispondente.

La parte performance nella Zona Arrange viene riprodotta e viene creata una nuova parte nella linea del tempo della performance. Alla parte viene dato il nome della parte performance nella Zona Arrange, e la sua lunghezza viene determinata dalle impostazioni della Griglia di Salto. Se la parte registrata nella linea del tempo è più lunga rispetto alla parte performance originale nella Zona Arrange, la parte performance viene riattivata.

- Fate clic su tutti i pad desiderati.
- Fate clic sul pad chiamato Ferma.
- Avviate la riproduzione per ascoltare la nuova performance.

Modalità Riproduzione

- Caricate il progetto “Live Mode 2” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 4”.

La modalità riproduzione consente di fare clic su un pad in un qualsiasi momento per riprodurre in loop la parte performance ad esso assegnata. La parte verrà eseguita finché si fa clic su un altro pad o si preme Ferma.

Procedete come segue:

- Nella Multizona, aprite la Pagina Performance.
- Aprire il menu a tendina “Definisci la Griglia di Salto” e selezionare l'opzione Fine.

La risoluzione della griglia determina quanto a lungo il pad selezionato viene riprodotto e quando Sequel passa al pad successivo.

- Fate clic sul pad A per riprodurre l'intro in loop.

Il Pad A viene evidenziato a indicare che quel pad è attualmente in fase di riproduzione, o è attivo.

4. Fate clic sul pad B per riprodurre la strofa in loop.
Il Pad B inizia a lampeggiare, a indicare che quel pad è il prossimo che verrà riprodotto.
5. Fate [Alt]/[Option]-clic nella sezione inferiore del pad A e assegnategli il nome "Intro".
Fate lo stesso per il pad B (Verse, Strofa), per il pad C (Chorus, Ritornello) e per il pad D (Extro).



6. Fate clic sul pad chiamato Ferma.

In tal modo è possibile mettere in coda i pad nell'ordine desiderato per la riproduzione dal vivo.

Potete usare i pulsanti visibili a sinistra dei pad e divertirvi a creare vari arrangiamenti per il vostro progetto.

⇒ L'utilizzo combinato dei controller remoti e di questa modalità offre una flessibilità ancora maggiore, riferitevi a "[Controllare Sequel in Remoto](#)" a pag. 116.

Modalità Registrazione Step

- Caricate il progetto "Live Mode 3" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 4".

In modalità Registrazione Step, è possibile fare clic sui pad nell'ordine in cui si desidera che vengano riprodotti. In tal modo, le parti vengono aggiunte alla linea del tempo della performance visualizzata sopra i pad.

1. In cima alla Pagina Performance, attivate il pulsante "Registrazione Step".



2. Fate clic sul Pad A.

Nella linea del tempo della performance compare una parte con etichetta A.



3. Fate clic sui pad B, C e D per creare le parti corrispondenti nella linea del tempo della performance.

4. Premete [Barra Spaziatrice] per avviare la riproduzione.

La vostra nuova performance viene ora riprodotta.

In questo momento, la linea del tempo della performance riproduce il progetto con l'arrangiamento originale. Adesso cercheremo di modificarlo un po'.

5. Fermate la riproduzione.

6. Eliminate tutte le parti performance nella linea del tempo, selezionandole e premendo [Canc] o [Backspace].

7. Create una nuova performance come descritto sopra, ma utilizzate una nuova sequenza ad esempio, A, B, C, C, B, C, C, D.

8. Avviate la riproduzione per ascoltare la nuova performance.

Introduzione

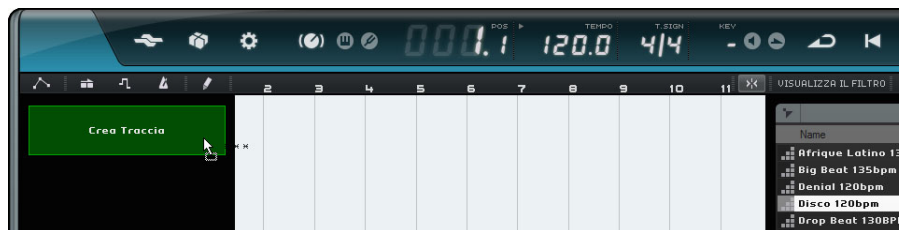
In questo capitolo verrà spiegato come creare dei pattern ritmici e parti di pattern e come eseguire operazioni di editing nella Pagina Beat.

Aggiungere dei Banchi di Pattern

Sequel viene fornito con un'ampia gamma di banchi di pattern pre-configurati. Per aggiungere un pattern al vostro progetto potete trascinare un banco di pattern da MediaBay alla Zona Arrange. Procedete come segue:

1. Fate clic sul pulsante MediaBay nell'angolo in basso a destra della Multizona per aprire MediaBay.
2. Dal menu a tendina Seleziona Posizione dei Contenuti, selezionate l'opzione "File del Produttore".
3. Aprite il menu a tendina "Seleziona il tipo di media" e selezionate "Banchi di Pattern". Vengono in tal modo visualizzati nell'elenco dei risultati i banchi di pattern disponibili.
4. Selezionate le diverse voci e ascoltatene l'anteprima.
5. Una volta individuato un banco di pattern adatto, trascinatelo da MediaBay e rilasciatelo nell'elenco tracce.

Durante il trascinamento, nell'elenco tracce si illumina un indicatore che mostra dove è possibile rilasciare il vostro banco di pattern.



Nella Zona Arrange viene creata una traccia beat e nella Multizona viene visualizzata la Pagina Beat.

Per ulteriori dettagli, riferitevi a ["La Pagina Beat"](#) a pag. 93.

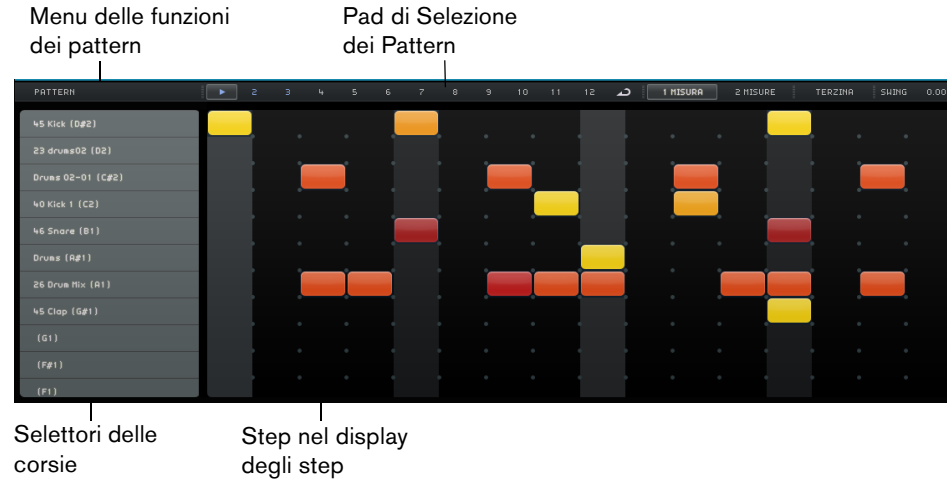
Modifica dei Pattern nella Pagina Beat

Creazione di un Pattern

Potete ora ascoltare l'anteprima dei beat pattern e modificarli nella Pagina Beat.

1. Avviate la riproduzione.

Il beat pattern visualizzato nel display degli step della Pagina Beat viene riprodotto.



2. Nel selettore delle corsie, fate clic sulla corsia relativa a un suono di batteria. Nel display degli step viene evidenziata la corsia corrispondente.
3. Fate clic nella corsia evidenziata per inserire uno step. Il suono di batteria viene attivato.
 - Per eliminare uno step, cliccarci sopra nuovamente.
4. Inserite più step o eliminateli fino a quando sarete soddisfatti del vostro pattern. Il beat pattern viene automaticamente salvato sul pad di selezione dei pattern selezionato (di default, il primo).

Modificare Step e Corsie

Nella Pagina Beat potete modificare step e corsie nei modi seguenti:

- Potete disegnare uno step facendo clic nel display degli step.
- Potete aggiungere un flam (cioè due colpi suonati quasi in contemporanea), attivando lo strumento Flam e facendo clic. Per i dettagli, riferitevi a ["Flam"](#) a [pag. 95](#).
- Potete spostare tutti gli step su una corsia tenendo premuto [Shift], facendo clic sulla corsia e trascinando verso sinistra o destra.
- Potete invertire una corsia, che corrisponde a invertire l'ordine degli step, tenendo premuto [Alt]/[Option] e trascinando il mouse lungo la corsia. Possono in tal modo essere creati dei pattern ritmici inusuali.
- Potete copiare il contenuto di una corsia in un'altra corsia facendo clic nella sezione a sinistra della corsia che intendete copiare e trascinando il contenuto nella nuova posizione.
- Potete aggiungere un ritmo swing a tutte le corsie usando il cursore Swing. Per i dettagli, riferitevi a ["Swing"](#) a [pag. 95](#).
- Potete impostare un offset per un'intera corsia, usando il cursore Offset. Per i dettagli, riferitevi a ["Offset dello Strumento"](#) a [pag. 95](#).

Modificare la Velocity

La velocity può essere modificata nei modi seguenti:

- Per regolare con precisione la velocity di uno step, cliccateci sopra e trascinate verso l'alto o verso il basso.
Il valore di velocity corrente viene visualizzato mentre si esegue il trascinamento, in modo da consentire facilmente l'individuazione dell'impostazione corrispondente.
- Per effettuare regolazioni di precisione di un intervallo di step, fate clic sul primo step e trascinate verso l'alto o verso il basso mentre si tiene premuto il pulsante del mouse; trascinate quindi di lato e ancora verso l'alto o verso il basso per modificare la velocity di tutti gli step dell'intervallo.
- Per modificare la velocity per tutti gli step su una corsia, tenete premuto [Shift] durante il trascinamento verso l'alto o verso il basso.
La velocity degli step viene aumentata o ridotta dello stesso quantitativo. Le differenze relative di velocity degli step vengono mantenute più a lungo possibile, cioè fino a quando viene raggiunto il valore minimo o massimo.
- Per creare un crescendo o un decrescendo per un intervallo di step, tenete premuto [Alt]/[Option] mentre si fa clic sul primo step, trascinando verso l'alto o verso il basso e quindi trascinando verso sinistra o destra mentre viene tenuto premuto il pulsante del mouse.

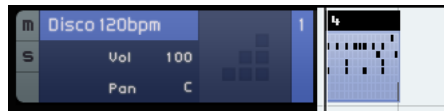
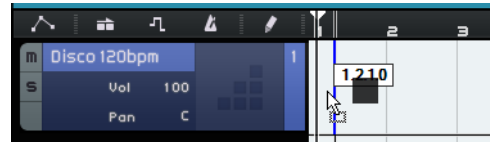
Modifica delle Parti di Pattern

Creare delle Parti di Pattern

Per creare una parte di pattern, procedete come segue:

1. Trascinate un pad di selezione dei pattern e rilasciatelo su una traccia beat.

Rilasciate un pad di selezione dei pattern su una traccia beat...

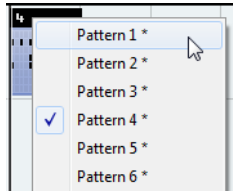


...per creare una parte di pattern.

2. Nella Pagina Beat, fate clic sul secondo pad di selezione dei pattern e configurate un nuovo pattern nel display degli step.
3. Create altri pattern e trascinateli sulla vostra traccia beat.
Potete creare fino a 12 beat pattern. Questi vengono automaticamente salvati sul pad di selezione selezionato.

Selezionare le Parti di Pattern

Se create una parte di pattern nella traccia beat, viene utilizzato di default il pattern 1. Per modificare questa impostazione, fate clic sulla piccola freccia nell'angolo in alto a destra della parte di pattern per aprire un menu a tendina, quindi selezionate un altro pattern.

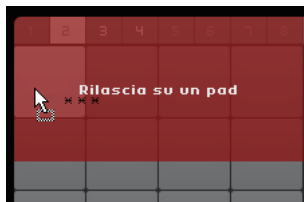


Un asterisco a fianco del nome del pattern indica che a quel pattern sono assegnati degli step.

- Se nella Zona Arrange sono selezionate più parti di pattern, nella Pagina Beat viene visualizzata solamente la prima.
Per i dettagli, riferitevi a [“La Pagina Beat”](#) a pag. 93.
- Se nella Zona Arrange non è selezionata alcuna parte di pattern, viene visualizzata la parte di pattern della traccia beat selezionata che viene attualmente riprodotta.

Assegnare dei Campioni Audio ai Pad

Potete assemblare i vostri kit personalizzati assegnando i campioni audio ai pad nel display dei pad.



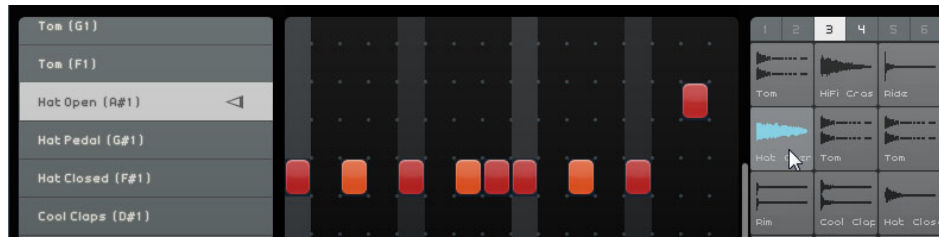
Rilascio di un campione audio nel display dei pad

Procedete come segue:

1. Fate doppio-clic nell'elenco tracce.
Si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia.
 2. Selezionate l'opzione Beat.
 3. Selezionate “empty” (vuoto) e fate clic su “OK”.
In tal modo viene aggiunta una traccia beat vuota al progetto.
 4. In MediaBay aprite il menu a tendina “Seleziona Posizione dei Contenuti”, aprite il sotto-menu “Librerie dei Contenuti” e selezionate “Groove Agent ONE Content”.
 5. Aprite il menu a tendina “Seleziona il tipo di media” sulla destra e selezionate “File Audio”.
- ⇒ Potete anche impostare un filtro per attributi per ricercare determinati suoni (kick, hi-hat, ecc.). Ciò rende molto più comode ed efficaci le vostre ricerche. Per maggiori informazioni, riferitevi a [“Filtrare i Media”](#) a pag. 79.
6. Selezionate le diverse voci e ascoltatene l'anteprima.
 7. Selezionate un campione audio adatto, trascinatelo da MediaBay e rilasciatelo su un pad nel display dei pad.
Durante il trascinamento, un indicatore mostra dove è possibile rilasciare il file audio.

Il file audio è ora assegnato al pad. La corsia del display degli step corrispondente viene evidenziata e indica dove è possibile inserire gli step che attivano il suono del campione.

Se si seleziona un pad nel display dei pad, viene evidenziata la corsia corrispondente.



8. Inserite alcuni step nella corsia evidenziata.
9. Assegnate ulteriori file audio ai pad vuoti, come descritto sopra, fino a quando avete configurato tutti i suoni di batteria che desiderate assegnare al vostro drum kit. Potete assegnare fino a 16 suoni di batteria per gruppo.

Se non siete soddisfatti del suono di un determinato pad, potete sostituirlo rilasciando un nuovo file audio.

Potete inoltre modificare il file audio sui pad. Per ulteriori dettagli, riferitevi a [“Display dei Campioni”](#) a pag. 96.

Salvare il Banco di Pattern

Se intendete utilizzare i vostri pattern e drum kit in altri progetti, potete salvarli sottoforma di banchi di pattern.

Procedete come segue:

1. Configurate tutti i pattern e kit come desiderato, trascinate la traccia beat corrispondente e rilasciatela in MediaBay. Si apre una finestra di dialogo.
2. Nella finestra di dialogo Salva Banco di Pattern, fate clic nella colonna Value e selezionate un valore dal menu a tendina. In tal modo, l'attributo selezionato viene integrato nel file. Gli attributi semplificano notevolmente le procedure di organizzazione dei file.
3. Inserite un nome nel campo testuale in fondo alla finestra e fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo. Il vostro banco di pattern viene aggiunto ai contenuti utente.

⇒ Potete anche trascinare un pad di selezione dei pattern in MediaBay. Vengono in tal modo salvati tutti i pad.

Introduzione

In questo capitolo verranno approfonditi i layout e le funzioni della Zona Pilota.



Il menu Sequel

Aiuto

Selezionando questa opzione si apre il manuale.

Informazioni su Sequel

Questa funzione permette di visualizzare la versione esatta di Sequel installata e l'elenco delle persone che hanno contribuito a svilupparlo.

Crediti e Copyright

Riporta i crediti e le informazioni di copyright. Questo menu contiene anche i link al sito web di Steinberg.

Registrazione Utente...

Selezionando questa funzione si attiva il browser web standard installato sul computer, che si collega automaticamente con il servizio di registrazione on-line di Steinberg. Vi raccomandiamo vivamente di registrare il vostro software! Potrete così usufruire del supporto tecnico ed essere informati sulle ultime novità e sugli aggiornamenti relativi a Sequel.

Esci

Selezionando questa opzione si esce dal programma.

Il menu Progetto

Il menu Progetto contiene le seguenti opzioni:

Nuovo Progetto

Selezionando questa opzione potete creare un nuovo progetto vuoto.

Apri Progetto...

Selezionando questa opzione potete aprire un progetto preesistente.

Salva Progetto

Selezionando questa opzione potete salvare il vostro progetto.

Salva Come...

Selezionando questa opzione potete salvare il vostro progetto assegnandogli un nome differente.

Gestione Progetti...

Con questa opzione si apre una finestra di dialogo per la gestione di tutti i progetti di Sequel.



Il menu a tendina in fondo alla finestra di dialogo consente di selezionare la posizione dei propri progetti. Tutti i progetti contenuti nella cartella selezionata appaiono elencati nel riquadro sinistro della finestra di dialogo. Potete fare clic su un progetto per selezionarlo ed eseguire le seguenti funzioni.

Opzione	Descrizione
Rinomina...	Consente di cambiare il nome a un progetto.
Elimina...	Consente di rimuovere definitivamente un progetto dalla posizione specificata.
Comprimi...	Consente di comprimere tutte le componenti del progetto in un unico file, a scopo di trasferimento o di backup.
Decomprimi...	Apri i file compattati e ne ripristina la struttura di file e cartelle per poterli quindi modificare.
Apri	Apri il progetto selezionato.

Esporta Progetto come File Audio

Selezionando questa funzione si apre una finestra di dialogo che consente di esportare il progetto, ad esempio per masterizzarlo su CD. Si può specificare: nome file, percorso, formato file e profondità in bit. Riferitevi anche a [“Esportazione dei File Audio”](#) a pag. 49.



⇒ Per masterizzare un CD è necessario che sul computer sia installata un'applicazione appropriata.

Esporta il Progetto in iTunes

Questa funzione permette di esportare il progetto in un formato compatibile con iTunes in modo da poterlo caricare facilmente su iPod; riferitevi a [“Esportazione in iTunes”](#) a pag. 51.

Progetti Recenti

Questa funzione consente di accedere velocemente agli ultimi progetti su cui stavate lavorando.

Il menu Modifica

Il menu Modifica contiene le seguenti funzioni di modifica:

Annulla

Questa opzione consente di annullare le azioni eseguite.

Ripristina

Questa opzione consente di ripristinare qualsiasi azione annullata. Se non ci sono più azioni da ripristinare, la funzione viene visualizzata in grigio (non disponibile).

Taglia

Questa opzione consente di tagliare un evento o un gruppo di eventi dalla Zona Arrange, in modo da poterli incollare in un'altra area della Zona Arrange.

Copia

Questa opzione consente di copiare un evento o un gruppo di eventi.

Incolla

Questa opzione consente di incollare materiale tagliato o copiato in una nuova posizione.

Cancella

Questa opzione consente di rimuovere un evento o un gruppo di eventi dal progetto.

Duplica

Questa opzione consente di creare delle copie di un evento, direttamente allineate dietro l'evento selezionato nella Zona Arrange.

Dividi al Cursore

Questa opzione consente di separare l'evento selezionato al cursore. Se non è selezionato alcun evento, tutti gli eventi che vengono intersecati dal cursore di progetto vengono separati.

Esporta Selezione

Questa opzione consente di combinare diversi eventi audio o parti strumentali selezionati, in un unico evento audio o parte strumentale. Ad esempio, ciò è particolarmente utile se avete registrato diverse take in una registrazione ciclica e desiderate combinare la parte migliore della vostra registrazione in un'unica take, riferitevi a [“Registrare più Take di una Parte Audio”](#) a pag. 26 e a [“Registrare Take Multiple di una Parte Strumentale”](#) a pag. 29.

Seleziona Tutto

Questa opzione permette di selezionare tutti gli eventi e le parti all'interno della Zona Arrange ed è molto comoda per eseguire operazioni di editing su larga scala.

Annulla Selezione

Questa opzione annulla qualsiasi selezione eseguita nella Zona Arrange.

Aggiungi Traccia

Con questa opzione si apre una finestra di dialogo che consente di aggiungere delle tracce al progetto.



Rimuovi Tracce Selezionate

Questa opzione rimuove tutte le tracce che sono selezionate nella Zona Arrange. Per selezionare più tracce, tenete premuto [Ctrl]/[Command] mentre si fa clic sulle tracce.

Reinializza gli Strumenti

Questa opzione consente di inviare messaggi di note-off e di reinializzare i controller su tutti i canali degli strumenti. Usatela nel caso ad esempio di note sospese o di un vibrato costante dopo aver caricato un preset per uno strumento e premuto un tasto sulla tastiera.

Il pulsante Editare Assegnazione Controllo Remoto

È possibile controllare in remoto alcune funzioni di Sequel tramite dei controller esterni. Per fare ciò, è necessario disporre di un mixer o di un controller a tastiera con connessione USB o MIDI e dotato della funzione di invio di messaggi MIDI.

Se si attiva il pulsante “Editare Assegnazione Controllo Remoto” l'interfaccia utente principale viene oscurata. Gli elementi che possono essere assegnati ai controlli remoti vengono indicati da riquadri di colore verde. Fate clic nuovamente sul pulsante per tornare alla modalità normale.

Per ulteriori informazioni, riferitevi a “[Controllare Sequel in Remoto](#)” a pag. 116.

L'Accordatore

Sequel offre un accordatore integrato, da utilizzare ad esempio per accordare una chitarra o un basso prima di effettuare la registrazione.



Quando l'Accordatore è attivato per una traccia, questa traccia viene messa in solo. Tutti gli effetti in insert vengono bypassati e le mandate disabilitate.



⇒ Riferitevi a “[Accordare il Proprio Strumento](#)” a pag. 24 per approfondimenti sul funzionamento dell'Accordatore.

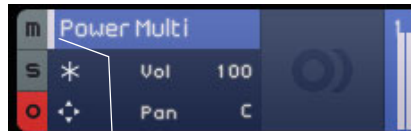
Indicatore Attività in Ingresso

Questo indicatore diventa visibile quando viene rilevata una qualsiasi attività in ingresso delle sorgenti audio collegate.

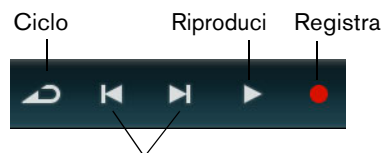


Indicatore di Attività della Tastiera Musicale

Questo indicatore diventa visibile quando viene rilevata una qualsiasi attività in ingresso di tastiere USB/MIDI compresi controller collegati.



I Controlli di Trasporto



Salta al marker precedente/successivo

I controlli di trasporto sono simili a quelli di un comune videoregistratore o lettore DVD.

Il Pulsante Riproduci

Il pulsante Riproduci consente di ascoltare il proprio progetto.

- Per avviare la riproduzione, fate clic sul pulsante Riproduci.
- Per arrestare la riproduzione, fate clic nuovamente sul pulsante Riproduci.

Il Pulsante Registra

Premendo questo pulsante potete registrare eventi audio o parti strumentali.

- Per avviare la registrazione, fate clic sul pulsante Registra in un qualsiasi momento durante la riproduzione.
- Per interrompere la registrazione, fate clic nuovamente sul pulsante Registra.

I Pulsanti Individua

I pulsanti Individua consentono di localizzare le posizioni dei marker o di andare all'inizio o alla fine di un progetto.

- Per localizzare il marker precedente o posizionarsi all'inizio del progetto, fate clic sul pulsante "Salta a Marker Precedente".
- Per localizzare il marker successivo o posizionarsi alla fine del progetto, fate clic sul pulsante "Salta a Marker Successivo".

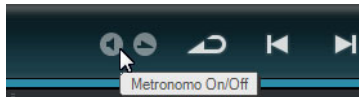
Il Pulsante Ciclo

La modalità Ciclo consente di ripetere una sezione del progetto in modo da poterla riascoltare ripetutamente. Per creare una regione di ciclo, fate clic e trascinamento nella metà superiore del righello.

- Fate clic sul pulsante Ciclo per attivare/disattivare la modalità Ciclo.

Il Metronomo

Attivate il pulsante Metronomo On/Off per aggiungere un click a una riproduzione e/o registrazione. Il metronomo si basa sul tempo del progetto e sul tempo in chiave. Per maggiori informazioni sul Metronomo e sulle relative impostazioni, riferitevi a [“Attivare il Click del Metronomo”](#) a pag. 22.



⇒ Nella Pagina Impostazioni è possibile specificare se si intende ascoltare il click durante la riproduzione o la registrazione, riferitevi a [“La Pagina Impostazioni”](#) a pag. 104.

Il Pulsante Modalità Performance

Facendo clic sul pulsante Modalità Performance, si accede a una modalità che consente di creare delle performance. Per maggiori informazioni sulla Modalità Performance, riferitevi a [“Performance”](#) a pag. 102.

Il Display della Zona Pilota

La Zona Pilota visualizza la posizione del progetto, il tempo, il tempo in chiave e la tonalità fondamentale di progetto.



La Posizione del Progetto (POS)

Il campo posizione del progetto visualizza la posizione corrente del cursore in misure o in secondi. Per impostare il formato del tempo basta fare clic nell'angolo superiore destro di questo campo.

Per modificare la posizione del progetto, si può scegliere tra una delle seguenti possibilità:

- Facendo doppio-clic nel campo della posizione del progetto e digitando il valore desiderato.
- Facendo clic nel campo della posizione del progetto e tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinando il cursore verso l'alto o verso il basso.
- Facendo clic nella parte inferiore del righello alla nuova posizione.

Il Tempo (TEMPO)

L'indicatore del tempo visualizza il tempo attuale del progetto, in corrispondenza della posizione del cursore.

Vi sono più modi per cambiare il tempo:

- Facendo doppio-clic nel campo tempo e digitando il valore desiderato.

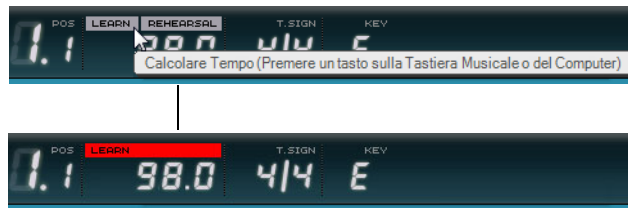
- Facendo clic nel campo tempo, tenendo premuto il pulsante del mouse e trascinando il cursore verso l'alto o il basso.
- Selezionando un loop all'interno del progetto e trascinandolo nel campo Tempo. In questo modo il tempo del progetto diventa il tempo impostato nel loop.

Utilizzare la Funzione Batti Tempo

La funzione Batti Tempo consente di specificare un tempo battendo sui tasti della tastiera del computer o della tastiera musicale.

1. Fate clic sul pulsante Learn nell'angolo superiore sinistro del display Tempo per attivare la modalità Learn (apprendi).

Il pulsante diventa rosso, a indicare che è ora possibile impostare il tempo tramite pressione sui tasti.



2. Per impostare il tempo di una parte di materiale audio registrato di cui non si conosce il tempo, attivate la riproduzione.
3. Premete più volte, al tempo desiderato, la barra spaziatrice della tastiera del computer o un tasto su una tastiera MIDI collegata al computer.
4. Una volta terminato, il programma calcola la media del tempo battuto e la visualizza nel campo Tempo.

⇒ Se è attivata la traccia tempo, facendo clic sul pulsante Learn e battendo il tempo viene eliminata la curva di tempo esistente e viene impostato un tempo costante sulla base dei battiti effettuati, riferitevi a [“Aggiunta di Modifiche di Tempo”](#) a pag. 39.

Utilizzo del Tempo di Prova

Se state registrando uno strumento con Sequel e non riuscite a stare dietro al tempo del progetto, provate ad attivare la modalità di prova (Rehearsal). In questo modo, il tempo del progetto viene ridotto per consentirvi di registrare con Sequel anche le parti più ostiche.

- Per attivare il tempo di Prova, fate clic nell'angolo superiore destro del campo Tempo.



Il tempo di Prova è attivato.

- Per disattivarlo e tornare ad utilizzare il tempo del progetto, fate clic nuovamente sul pulsante.

Il Tempo in Chiave (T.SIGN)

Questo display visualizza il tempo in chiave corrente del progetto.

Vi sono più modi per cambiare il tempo in chiave:

- Facendo doppio-clic nel campo del tempo in chiave (T.SIGN) e digitando il valore desiderato.
- Facendo doppio-clic nel campo del tempo in chiave, tenendo il pulsante del mouse premuto e trascinando verso l'alto o il basso.

La Tonalità Fondamentale del Progetto (KEY)

In questo campo viene visualizzata la tonalità fondamentale del progetto.

Vi sono più modi per impostarla:

- Facendo clic sul campo e selezionando un valore dal menu a tendina.
- Selezionando all'interno del progetto un loop che abbia la tonalità desiderata e rilasciandolo nel campo KEY.

Questo metodo funziona solo se l'informazione relativa alla tonalità era stata salvata nel file originale.

⇒ Quando si crea un nuovo progetto, il primo evento audio che viene trascinato nel progetto definisce la tonalità, a condizione che i dati dell'evento audio contengano le informazioni relative alla tonalità.

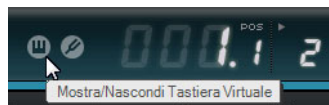
La Tastiera Virtuale

La Tastiera Virtuale consente di riprodurre e registrare delle note MIDI usando la tastiera del computer o il mouse. Questa funzione è utile se non si hanno strumenti MIDI esterni a disposizione e se non si desidera inserire le note con lo strumento Disegna.

1. Create o selezionate una traccia instrument e attivate il relativo pulsante "Abilitato per la Registrazione".

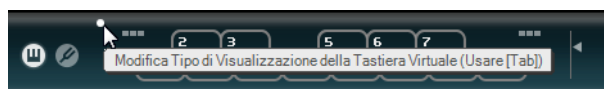
Il tipo di suono riprodotto dipende dal preset selezionato.

2. Attivate la Tastiera Virtuale facendo clic sul pulsante "Mostra/Nascondi Tastiera Virtuale".



Potete scegliere tra due modalità differenti di visualizzazione della tastiera: tastiera del computer e tastiera di pianoforte.

- Per passare da una modalità all'altra, fate clic sul pulsante "Modifica Tipo di Visualizzazione della Tastiera Virtuale".



La Tastiera Virtuale nella modalità di visualizzazione tastiera del computer



La Tastiera Virtuale nella modalità di visualizzazione tastiera di pianoforte

3. Premete un tasto alla volta per inserire note singole o più tasti contemporaneamente se desiderate inserire parti polifoniche.

Il numero massimo di note che possono essere suonate contemporaneamente varia tra i diversi sistemi operativi e in base alle configurazioni hardware.

- In modalità tastiera di pianoforte si ha a disposizione una gamma più ampia di tasti, il che consente di inserire due voci contemporaneamente, ad esempio un basso e una voce solista o una cassa e un charleston.

In modalità tastiera del computer, per inserire le note si possono utilizzare le due file di tasti che sono visualizzate sulla tastiera virtuale. Queste due file di tasti possono essere utilizzate anche in modalità tastiera di pianoforte.

⇒ Quando la Tastiera Virtuale è attiva, i comandi da tastiera usati solitamente sono bloccati. Le sole eccezioni sono: [*] (“moltiplica” sul tastierino numerico) per la registrazione, [Spazio] per inizia/ferma e [Home]/[Command]+[Home] per saltare all’inizio del progetto.

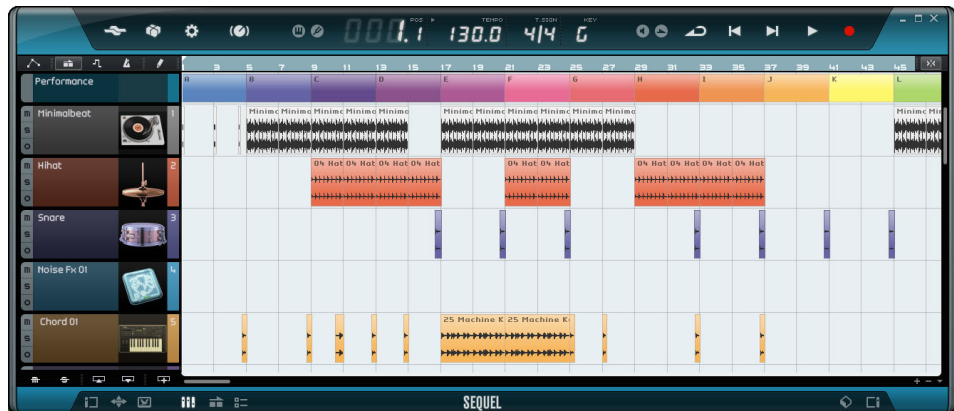
4. Usate il fader “Livello Velocity Note” a destra della tastiera virtuale per modificare il volume.
5. Usate le icone “Offset Ottava” a sinistra e a destra della Tastiera Virtuale per spostare l’intervallo di ottava della tastiera.



⇒ La Tastiera Virtuale può anche essere utilizzata per l’ascolto in anteprima dei preset degli strumenti nella pagina MediaBay.

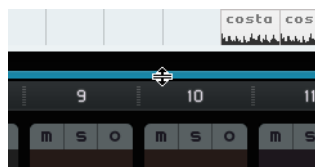
La Zona Arrange

Panoramica



La Zona Arrange visualizza le parti e gli eventi audio del progetto ordinati lungo la linea temporale. Nella Zona Arrange è possibile registrare, modificare e organizzare il proprio progetto. Sulla sinistra è visualizzato l'elenco tracce, mentre sulla destra è possibile visualizzare MediaBay o la sezione Effetti di Uscita.

- Per ridimensionare la Zona Arrange, spostate il puntatore del mouse sopra la barra in fondo alla Zona Arrange fino a quando diventa a forma di doppia freccia, quindi fate clic e trascinate verso l'alto o il basso. Per riportare la Zona Arrange alla sua dimensione di default, fate doppio-clic sul divisorio.



I pulsanti dell'Elenco Tracce



Automazione ON/OFF

Facendo clic su questo pulsante si alternano le modalità di automazione. È possibile visualizzare, modificare e nascondere l'automazione del proprio progetto. Per maggiori informazioni sull'automazione, riferitevi a [“Aggiunta dell'Automazione”](#) a pag. 47.

Visualizza Traccia Performance

Facendo clic su questo pulsante viene visualizzata/nascosta la traccia performance. Per maggiori informazioni, consultate il capitolo [“Registrazione Live e Modalità Riproduzione a Catena”](#) a pag. 52.

⇒ Anche quando è nascosta, la traccia performance influenza la riproduzione.

Mostra Traccia Trasposizione

Facendo clic su questo pulsante viene visualizzata/nascosta la traccia trasposizione. La traccia trasposizione consente di impostare dei cambiamenti globali di tonalità.

- Per aggiungere una modifica di trasposizione globale, selezionate lo strumento Disegna e fate clic sulla traccia trasposizione.
- Per modificare un valore di trasposizione, fate clic sul campo relativo al valore di trasposizione e trascinate il cursore verso l'alto o verso il basso.
- Per ripristinare l'intonazione originale, eliminate tutte le parti di trasposizione sulla traccia trasposizione.

⇒ Anche quando è nascosta, la traccia trasposizione influenza la riproduzione.

Visualizza Traccia Tempo

Facendo clic su questo pulsante viene visualizzata/nascosta la traccia tempo. Per maggiori informazioni, riferitevi a [“Aggiunta di Modifiche di Tempo”](#) a pag. 39.

⇒ Anche quando è nascosta, la traccia tempo influenza la riproduzione.

Strumento Disegna

Facendo clic su questo pulsante si attiva lo strumento Disegna che consente di disegnare degli elementi nella Zona Arrange. Per ulteriori informazioni, riferitevi a [“Lo Strumento Disegna”](#) a pag. 34.

Togliere dal mute tutte le tracce

Facendo clic su questo pulsante, tutte le tracce del progetto vengono tolte dal mute.

Reinizializzare tutti gli stati di Solo

Facendo clic su questo pulsante vengono disattivati tutti i pulsanti Solo del progetto.

Riduci/Aumenta Dimensione della Traccia

I pulsanti per il ridimensionamento delle tracce consentono di aumentare o ridurre l'altezza delle tracce. Maggiore è la dimensione, più elevato è il numero di controlli visibili.

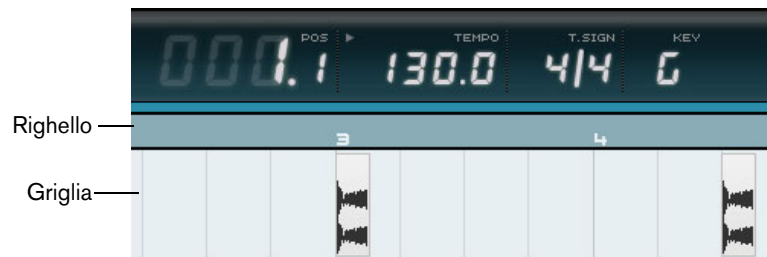
⇒ È anche possibile ridimensionare una singola traccia trascinandone i bordi verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

Aggiungi Traccia

Facendo clic su questo pulsante si apre la finestra di dialogo Aggiungi Traccia, riferitevi a [“Aggiungi Traccia”](#) a pag. 64.

Il Righello

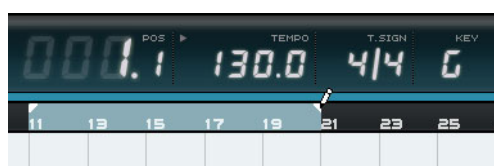
Il righello si trova sopra la zona Arrange e visualizza la linea del tempo del progetto sottoforma di numeri che corrispondono alle misure e ai battiti. Insieme alla griglia, la linea del tempo consente di eseguire modifiche di precisione e di bloccare gli eventi al tempo. La risoluzione della griglia dipende dal fattore di ingrandimento.



Per eseguire le modifiche si può anche utilizzare il righello:

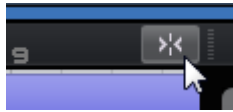
- Avviate o fermate la riproduzione facendo doppio-clic nella metà inferiore del righello.
- Spostate il cursore facendo clic nella metà inferiore del righello.
- Aumentate o riducete l'ingrandimento facendo clic nella metà inferiore del righello e trascinando verso l'alto o verso il basso.
- Create una regione di ciclo tramite clic e trascinamento del mouse nella metà superiore del righello.

Se si posiziona il cursore del mouse in questa area del righello, il puntatore si trasforma in uno strumento Disegna.



La Funzione Aggancia alla Griglia

La funzione “Aggancia alla Griglia” può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova all'estrema destra del righello.



Quando la funzione “Aggancia alla Griglia” è attiva, tutte le operazioni di modifica che vengono effettuate si agganciano alla griglia. La risoluzione della griglia è determinata dal fattore di ingrandimento.

Quando la funzione “Aggancia alla Griglia” è disattivata, gli eventi possono essere spostati e riprodotti liberamente senza che si aggancino alla griglia.

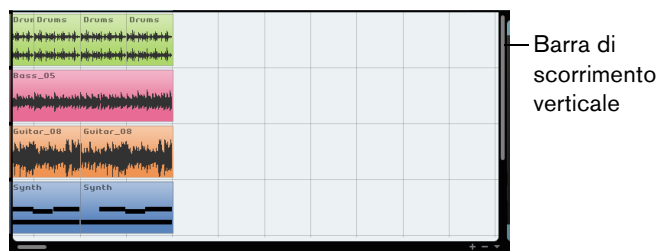
Comandi di Zoom

Facendo clic sul pulsante “+” si aumenta il fattore di ingrandimento, mentre facendo clic su “-” lo si riduce. In basso a destra si trova il menu a tendina “Comandi di Zoom” con tre impostazioni di ingrandimento rapide:

Opzione	Descrizione
Massimo Ingrandimento	Riduce il fattore di ingrandimento in modo che tutti gli eventi nella Zona Arrange siano visibili.
Ingrandimento Parte	Aumenta il fattore di ingrandimento e centra l'evento selezionato nella Zona Arrange.
Reset Ultimo Ingrandimento	Ritorna all'ultima impostazione di ingrandimento utilizzata.

Le Barre di Scorrimento

Le barre di scorrimento consentono di raggiungere una posizione specifica all'interno del progetto.



Barra di scorrimento orizzontale

- La barra di scorrimento verticale sul lato destro della Zona Arrange consente di scorrere il progetto verso l'alto o verso il basso.
- La barra di scorrimento orizzontale in fondo alla Zona Arrange consente di scorrere il progetto verso sinistra o verso destra.

⇒ È anche possibile utilizzare la rotellina del mouse per scorrere verso l'alto o verso il basso, oppure si può usare [Shift]-rotellina del mouse per scorrere verso sinistra o verso destra.

I Controlli delle Tracce

Ogni traccia è dotata di una serie di controlli, descritti nelle sezioni che seguono.

- Per visualizzare tutti i controlli traccia disponibili potrebbe essere necessario ridimensionare l'altezza della traccia.

Mute

Facendo clic su questo pulsante per una traccia, viene interrotta l'uscita dalla traccia corrispondente.

Solo

Facendo clic su questo pulsante per una traccia, viene interrotta l'uscita da qualsiasi altra traccia.

Abilitato per la Registrazione



Facendo clic su questo pulsante viene abilitata la registrazione su una traccia. Si possono registrare fino a 8 tracce in contemporanea.

Converti in Traccia Instrument (solo Tracce Beat)

Facendo clic su questo pulsante, la traccia beat viene convertita in una traccia instrument e tutte le parti dei pattern vengono sostituite con parti strumentali.



Ciò è utile se si desidera effettuare delle regolazioni di precisione, ad esempio inserire note da un trentaduesimo o modificare la lunghezza delle note. Le tracce instrument consentono inoltre di utilizzare i controller MIDI.

Dissolvenze Automatiche (solo Tracce Audio)



Facendo clic su questo pulsante viene applicata una breve dissolvenza ai bordi di tutti gli eventi nella traccia. La dissolvenza consente di eliminare click o disturbi che possono essere udibili nella fase di passaggio da un evento all'altro.

Apri/Chiudi Finestra dell'Instrument (solo Tracce Instrument)



Facendo clic su questo pulsante si apre il pannello dell'instrument assegnato alla traccia instrument, in cui è possibile definirne le impostazioni. Per una descrizione dei VST instrument disponibili e dei relativi parametri, consultate il capitolo ["Riferimento degli Effetti e degli Instrument"](#) a pag. 125.

Freeze



Effetti plug-in e preset delle tracce instrument spesso richiedono una grande quantità di potenza del processore. Se state utilizzando un numero particolarmente elevato di queste tracce, potrebbe capitarvi di raggiungere un punto in cui il computer non sia più in grado di riprodurre in maniera corretta la traccia (si illumina l'indicatore di Sovraccarico Computer, il suono diventa gracchiante ecc.). Per risolvere questo

problema, è possibile mettere in Freeze (letteralmente “congelare”) la traccia, facendo clic sul pulsante Freeze. Dopo l'applicazione della funzione freeze, la traccia verrà riprodotta esattamente uguale a prima, con la differenza però che gli effetti della traccia non dovranno essere calcolati in tempo reale, alleggerendo così notevolmente il carico sul processore del computer.

Generalmente, si applica il freeze a una traccia quando questa è in forma definitiva e non si ha più necessità di eseguire ulteriori operazioni di editing.

Quando si applica il freeze a una traccia, avviene quanto segue:

- Il programma renderizza l'uscita della traccia, includendo tutti gli effetti in insert o i preset della traccia instrument, in un unico file audio.
- In riproduzione, viene fatto suonare il file audio renderizzato. È comunque possibile modificare il livello e il panning, regolare le impostazioni di EQ e modificare gli effetti in mandata e in uscita.
- Le tracce in freeze non possono essere modificate o eliminate.
- Per modificare gli eventi di una traccia in freeze o per regolare le impostazioni dei relativi effetti in insert, è possibile applicare la funzione Unfreeze alla traccia (rimuovendo quindi il Freeze precedentemente applicato), facendo nuovamente clic sul pulsante Freeze corrispondente.

In questo modo viene riattivata la traccia in freeze e i file di freeze verranno eliminati.

Volume della Traccia e Pan

Il volume di uscita e il pan della traccia possono essere controllati trascinando i cursori corrispondenti nell'elenco tracce. È anche possibile fare doppio-clic sui valori e inserire i nuovi valori manualmente. Per riportare un fader alla sua posizione di default, fate [Ctrl]/[Command]-clic nell'area del fader.

Selezione dell'ingresso (solo Tracce Audio)



Facendo clic sul pulsante “Selezione Ingresso” si apre un menu a tendina, in cui è possibile selezionare un ingresso sulla propria interfaccia audio. Per ulteriori informazioni sulla configurazione dell'interfaccia, si rimanda al capitolo [“Configurazione del Sistema”](#) a pag. 9.

Immagini delle tracce

Per ciascuna traccia è possibile impostare un'immagine. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione [“La Pagina delle Immagini della Traccia”](#) a pag. 98.



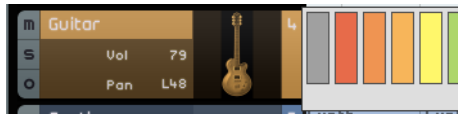
Indicatore grafico del livello della traccia



Si tratta di una rappresentazione visiva del livello di uscita delle tracce audio e instrument.

Selettore Colori

Facendo clic sul Selettore Colori viene visualizzata la palette dei colori da cui è possibile selezionare un colore per la traccia. Il colore di tutti gli eventi o parti di quella traccia verrà modificato di conseguenza. Anche nella Pagina Mixer è disponibile un Selettore Colori, riferitevi a [“Impostare il Colore delle Tracce”](#) a pag. 100.



Lavorare con le Tracce

Selezionare le Tracce

Per selezionare una traccia, fate clic sul relativo nome. Per selezionare più tracce, tenete premuto [Ctrl]/[Command] mentre si fa clic sulle tracce.

Rinominare le Tracce

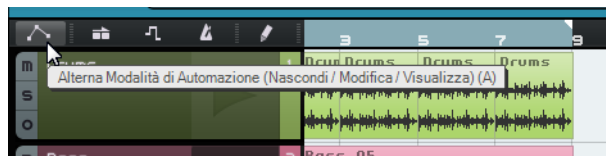
Per rinominare una traccia, fate doppio-clic nel campo Nome Traccia e inserite un nuovo nome.

Numerare le Tracce

Le tracce vengono numerate automaticamente in base all'ordine in cui sono organizzate. È possibile modificare l'ordine delle tracce cliccandoci sopra e trascinandole verso l'alto o verso il basso. Quando si sposta una traccia, il numero cambierà a seconda della sua nuova posizione nell'elenco tracce.

Automatizzare le Tracce

L'automazione delle tracce consente di regolare in automatico il volume, il panning e diverse altre impostazioni mentre è in corso la riproduzione del progetto. Ad esempio, se si desidera che la batteria suoni meno forte all'inizio del progetto e diventi più potente verso la fine, è possibile fare in modo che Sequel esegua ciò in automatico.



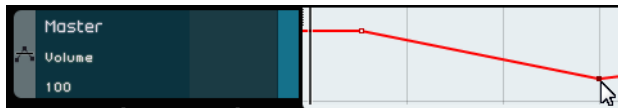
Il pulsante Automazione consente di alternare tre diversi stati:

Opzione	Descrizione
Nascondi	La traccia di automazione Master e i controlli di automazione sono nascosti.
Modifica	La traccia di automazione Master e i controlli di automazione per la traccia sono visibili: in tal modo è possibile visualizzare e modificare i dati di automazione. Fate clic nel campo superiore per selezionare il parametro da automatizzare. È possibile automatizzare contemporaneamente le impostazioni di più tracce, ma si può visualizzare solamente un parametro di automazione alla volta. Per maggiori informazioni sulla creazione e sulle modifiche dell'automazione, riferitevi a "Aggiunta dell'Automazione" a pag. 47.
Visualizza	La traccia di automazione Master e le altre tracce visualizzano i dati di automazione per i parametri selezionati, ma non è possibile modificare le impostazioni di automazione.

Controlli di automazione traccia



Automazione della traccia Master



Lavorare con Parti ed Eventi

Per una descrizione delle funzioni di editing eseguibili nella Zona Arrange, riferitevi a ["Funzioni di Editing Comuni"](#) a pag. 30.

Lavorare con MediaBay

MediaBay consente di cercare i file multimediali che si trovano all'interno del computer. È qui possibile definire i cosiddetti attributi o etichette per i file, grazie ai quali si possono filtrare i risultati delle ricerche effettuate.

MediaBay è divisa in due sezioni: la sezione filtro e l'elenco dei risultati.

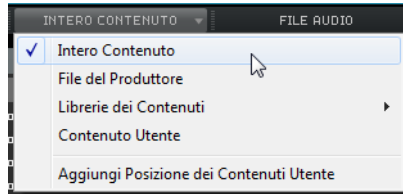
Sezione Filtro

Elenco dei Risultati

Category	Sub Category	Style	Name	Rating	Key	Tempo	Bars & Beats
200	A. Bass	Allegro/Andante	> 05 Drums-a	***		106.00	8.0
250	A. Guitar	Relient/ChillOut	> 05 Drums-b	***		106.00	8.0
50	A. Piano	Blues	> 05 Drums-c	***		106.00	8.0
7	Chromatic P	Classical	> 05 Drums-d	***		106.00	8.0
3056	Drum&Perc	Country	> 05 drums02	***		84.00	4.0
50	Ethnic	Electronica/Dance	> 05 flute	***	F#4b	100.00	4.0
313	Guitar/Plu	Experimental	> 05 str LP 075 Cm	***	C	75.00	2.0
55	Keyboard	Jazz	> 05 guitar 01	***	G	115.00	2.0
679	Musical FX	None	> 05 guitar 02	***	G	115.00	4.0
38	Organ	Pop	> 05 guitar 03	***	G	115.00	4.0
63	Piano	Rock/Metal	> 05 guitar 04	***	G	115.00	2.0
132	Sound FX	Urban (Hip-Hop)	> 05 guitar 05	***	G	115.00	2.0
37	Strings	Horid/Ethnic	> 05 guitar 06	***	G	115.00	4.0
43	Synth Coo		> 05 guitar 07	***	G	115.00	5.0
152	Synth Lead		> 05 guitar olt 03	***	B	120.00	4.0
50	Synth Pad		> 05 guitar	***	B	98.00	8.0
31	Vocal		> 05 hat hit	***			
114	Woodwinds		> 05 kick hit	***			
			> 05 low kick hit	***			
			> 05 open hat hit	***			
			> 05 piano B	***	B	120.00	4.0
			> 05 Piano LP 100 F	***	F#4b	100.00	2.0
			> 05 piano	***	D	125.00	2.0
			> 05 Rhodes LP 100	***	E	100.00	4.0
			> 05 rim shot hit	***			
			> 05 sax 01	***	D	125.00	1.0

Selezionare la Posizione dei Contenuti

In cima a MediaBay si trova il menu a tendina Seleziona Posizione dei Contenuti. È qui possibile specificare i contenuti che vengono visualizzati in MediaBay. Si possono inoltre aggiungere i propri file di contenuti personalizzati, riferitevi a [“Aggiunta dei Contenuti Utente”](#) a pag. 81.



Selezionare il Tipo di Media

Il menu a tendina “Seleziona il tipo di media” consente di selezionare i tipi di file multimediali da visualizzare nell'elenco dei risultati.

Filtrare i Media

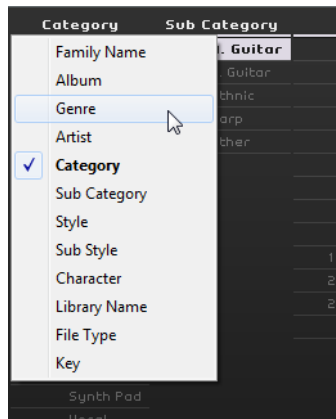
Filtraggio per Attributi

Facendo clic sul pulsante “Visualizza il Filtro” viene visualizzata la sezione di filtro. È qui possibile filtrare l'elenco in base agli attributi che vengono definiti per i contenuti, come Category/Sub Category, Style/Sub Style e Character. In tal modo diventa più semplice individuare i file con un determinato suono o stile.



Se si fa clic su uno degli elementi nelle colonne degli attributi, nell'elenco dei risultati sulla destra vengono visualizzati i file contenenti quel particolare attributo. Tutti gli altri file non risultano attivi. Il numero visualizzato prima di un attributo indica quanti file rispondono ai criteri di ricerca utilizzati.

⇒ Se si sta lavorando sulla sezione dei filtri, è possibile utilizzare le frecce direzionali per navigare tra le diverse colonne e premere [Ctrl]/[Command]-[Spazio] per selezionare o deselezionare la voce corrente.



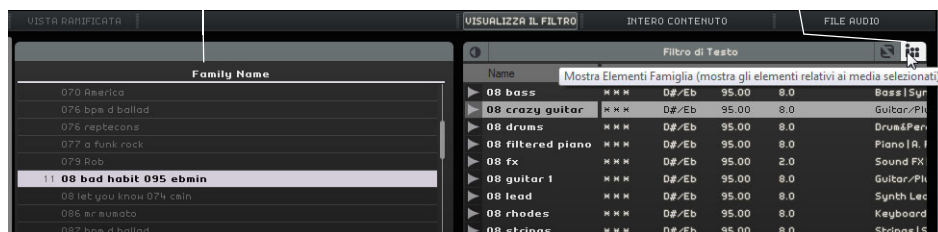
- Per modificare gli attributi visualizzati in una determinata colonna, fate clic sull'intestazione della colonna e selezionate un altro attributo dal menu a tendina.

Filtraggio per Famiglia

Quando si seleziona un file dei contenuti di fabbrica che ha come etichetta l'attributo Family, diventa disponibile il pulsante “Mostra Elementi Famiglia”. Attivare questo pulsante per visualizzare solamente i file che fanno parte della stessa famiglia. La colonna Family Name nella sezione dei filtri consente di navigare all'interno di tutte le famiglie. Fate clic nuovamente sul pulsante “Mostra Elementi Famiglia” per ritornare alla vista precedente, non filtrata.

Nome Famiglia

Mostra Elementi Famiglia



Filtraggio per Testo

In cima all'elenco dei risultati, viene visualizzato il campo “Filtro di Testo”. Inserite un nome da ricercare e premete [Invio] per visualizzare i risultati.

Filtraggio per Valutazione (Rating)

Il filtro Rating può essere utilizzato per filtrare i file che possiedono una valutazione inferiore a quella impostata.

Riordina i risultati

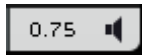
Se si fa clic sul pulsante “Riordina i risultati”, le voci dell'elenco dei risultati vengono visualizzate in un ordine casuale.

Reinizia i Filtri

Per reiniziare tutti i filtri, fate clic sul pulsante “Reinizia i filtri” nell'angolo superiore-sinistro dell'elenco dei risultati.

Anteprima dei File

Per ascoltare l'anteprima dei file, attivate il pulsante "Attiva Modo Anteprima" e selezionate il file desiderato. Per regolare il volume usare i campi valore alla sinistra. Se si ascolta l'anteprima di un file nel corso della riproduzione, vengono utilizzati il tempo e la tonalità del progetto. Se invece si ascolta l'anteprima in modalità Stop, il file viene riprodotto nel suo tempo e tonalità originali.



Aggiunta dei Contenuti Utente

Sequel viene fornito con migliaia di loop di elevata qualità; è comunque possibile aggiungere dei loop provenienti da altre librerie o dei contenuti creati da voi stessi.

- ⚠ Se vengono aggiunti dei nuovi contenuti a Sequel, MediaBay dovrà apprendere le nuove aggiunte e scansionare i file che sono stati aggiunti. Sotto Windows, ciò avviene in maniera automatica quando il programma è in modalità Stop, per cui accertatevi che Sequel non sia in modalità Riproduzione durante l'aggiunta dei loop. Su Mac OS X, dopo aver aggiunto i nuovi contenuti sarà necessario riavviare Sequel.

Aggiungere delle Posizioni dei Contenuti Utente

Per aggiungere una nuova libreria dall'hard disk, da un CD o da un DVD, procedete come segue:

1. Dal menu a tendina "Seleziona Posizione dei Contenuti", selezionate "Aggiungi Posizione di Contenuto Utente".
2. Nella finestra di dialogo che si apre, navigate fino alla cartella da utilizzare e fate clic su OK.
Si apre la finestra di dialogo "Specifica il nome della posizione da scansionare".
3. Inserite un nome per il nuovo contenuto e fate clic su OK.
La cartella specificata viene ora aggiunta al sotto-menu "Posizioni di Contenuto Utente" del menu a tendina "Seleziona Posizione dei Contenuti".

Aggiunta dei Contenuti Tramite Drag and Drop

Per aggiungere dei contenuti tramite drag and drop, procedete come descritto di seguito:

1. Eseguite un drag and drop dei vostri eventi, parti o di intere cartelle all'interno di MediaBay.
Si apre una finestra di dialogo.
2. Fate clic nella colonna Value e selezionate un attributo dal menu a tendina.
In tal modo l'attributo selezionato viene salvato nel file. Gli attributi semplificano notevolmente le procedure di organizzazione e ricerca dei file.
3. Se importate un singolo file, inserite un nome nel campo testuale in fondo alla finestra.
4. Fate clic su OK.
I file vengono aggiunti ai vostri contenuti utente.

La Cartella Contenuti Utente

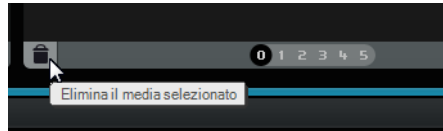
Quando si seleziona "Contenuto Utente" dal menu a tendina "Seleziona Posizione dei Contenuti", vengono visualizzati solamente i file dei propri contenuti utente.

La Vista Ramificata

Quando si seleziona una posizione dei contenuti utente nell'elenco dei risultati, nella sezione filtro diventa disponibile il pulsante "Vista Ramificata". Se si attiva questo pulsante, i contenuti utente vengono visualizzati secondo una struttura di cartelle gerarchica.

Eliminare i Media Selezionati

Per eliminare un file, selezionatelo e fate clic sul pulsante "Elimina il media selezionato". Nota: i contenuti di fabbrica non possono essere eliminati.



Impostazione degli Attributi

Per impostare o modificare gli attributi che sono associati al file selezionato nell'elenco dei risultati, sono disponibili le seguenti opzioni:

- Per modificare la valutazione, fate clic nel campo Rating e trascinate col mouse.
- Per modificare gli attributi Tempo, o Bars & Beats, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente e inserite un nuovo valore.
- Per modificare gli attributi Key, Sub Style e Sub Category, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente per aprire un menu a tendina da cui scegliere un nuovo valore.
- Per modificare l'attributo Character, fate clic nel campo corrispondente per evidenziarlo, quindi fate clic nuovamente per aprire una finestra di dialogo da cui modificare le impostazioni.

⇒ È possibile selezionare diversi file contemporaneamente e modificare i relativi attributi tutti in una sola volta, tenendo premuto [Shift] o [Ctrl]/[Command].

Utilizzo del Drag & Drop

È possibile trascinare file e preset da MediaBay a diverse zone del programma. Se si trascina un loop o un preset in una sezione vuota della Zona Arrange, viene creata una nuova traccia del tipo corrispondente.

File Audio

I file audio possono essere rilasciati nella Zona Arrange o nella sezione dei pad della Pagina Beat.

Loop MIDI

I loop MIDI possono essere rilasciati nella Zona Arrange. Viene in tal modo creata una nuova traccia instrument.

Suoni degli Instrument

I suoni degli instrument possono essere rilasciati in una sezione vuota dell'elenco tracce. Viene in tal modo creata una nuova traccia instrument contenente il suono dell'instrument scelto. Se si rilascia un suono su una traccia instrument esistente, il preset della traccia instrument corrente viene sostituito.

Preset delle Tracce Audio

I preset delle tracce audio possono essere rilasciati in una sezione vuota della Zona Arrange. Viene in tal modo creata una nuova traccia audio che utilizza questo preset. Se si rilascia un preset su una traccia audio esistente, il preset corrente viene sostituito.

Banchi di Pattern

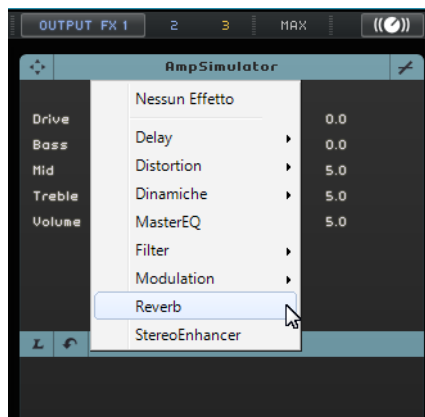
I banchi di pattern, cioè dei preset traccia con un beat pattern, un drum kit e con le relative impostazioni per la traccia, possono essere rilasciati in una sezione vuota della Zona Arrange. Viene in tal modo creata una nuova traccia beat che utilizza questo preset. Se si rilascia un banco di pattern su una traccia beat esistente, il preset della traccia beat corrente viene sostituito.

È anche possibile rilasciare dei banchi di pattern nelle diverse zone della Pagina Beat. A seconda di dove questi vengono rilasciati, verranno sostituiti solamente il pattern, solamente il suono (il drum kit), o entrambi.

Effetti di Uscita

Al canale Master possono essere applicati tre effetti di uscita a scelta. Questi effetti sono di tipo pre-fader. In aggiunta, è possibile attivare l'effetto post-fader Maximizer. Per i dettagli sugli effetti e i relativi parametri, consultate il capitolo ["Riferimento degli Effetti e degli Instrument"](#) a pag. 125.

Per aprire il pannello Effetti di Uscita (Output FX), fate clic sul pulsante corrispondente nella parte inferiore-destra della finestra del programma.



Introduzione

La Multizona è l'area di lavoro in cui si eseguono tutte le operazioni di missaggio del progetto, il processamento degli effetti e l'editing più avanzato. Inoltre, la Multizona include una Pagina Performance che consente di portare il proprio progetto su un palco live. La Pagina Impostazioni contiene delle opzioni globali per configurare Sequel in base alle proprie preferenze e necessità.

Nella parte inferiore-sinistra della Multizona sono disponibili sei pulsanti che aprono le pagine corrispondenti:

- Pagina Inspector – Traccia
- Pagina Editor
- Pagina delle Immagini della Traccia
- Pagina Mixer
- Pagina Performance
- Pagina Impostazioni



Nella parte inferiore-centrale della Multizona, è visualizzato il nome del programma. Quando si porta il puntatore del mouse sopra di esso, diventano visibili il nome del progetto e un indicatore del carico di processamento, rispettivamente a sinistra e a destra.



I pulsanti nella parte inferiore-destra della Multizona aprono MediaBay e la sezione Effetti di Uscita. Questi pulsanti sono visualizzati a destra della Zona Arrange.



La Pagina Inspector – Traccia

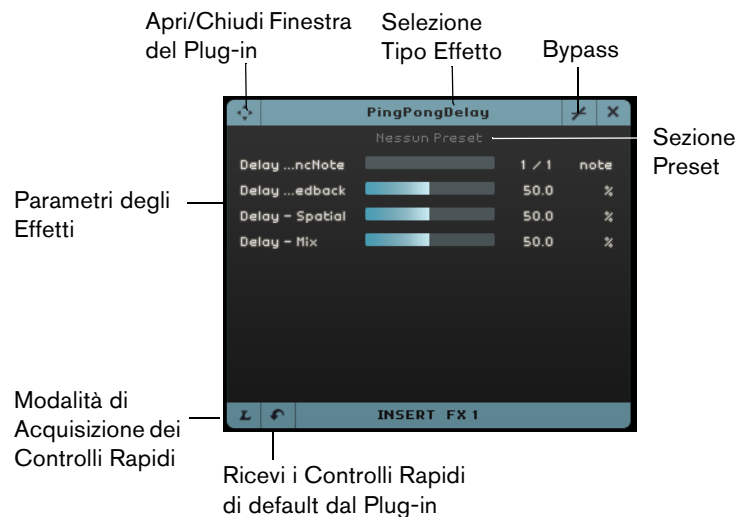


La Pagina Inspector - Traccia consente di aggiungere effetti e instrument al progetto. Sono qui disponibili dei pulsanti per visualizzare e nascondere diversi pannelli contenenti impostazioni per la traccia selezionata. Sulla sinistra è visualizzata la striscia di canale della traccia selezionata.

- Per visualizzare o nascondere un pannello, fate clic sul pulsante corrispondente in cima alla Pagina Inspector - Traccia.

Controlli Globali dei Pannelli

I pannelli degli effetti, degli instrument e dell'equalizzatore condividono la maggior parte dei controlli illustrati di seguito.



- Per selezionare un effetto in insert o in mandata, fate clic nel campo “Selezione Tipo Effetto” e selezionate un’opzione dal menu a tendina.
- Per selezionare un preset, fate clic nel campo dei preset e selezionate un’opzione dal menu a tendina.
- Per bypassare un effetto o l’equalizzatore, fate clic sul pulsante Bypass.
- Per assegnare i Controlli Rapidi, utilizzate i pulsanti “Modalità di Acquisizione dei Controlli Rapidi” e “Ricevi i Controlli Rapidi di default dal Plug-in”, riferitevi a [“Controlli Rapidi”](#) a pag. 120.
- Per aprire o chiudere il pannello nativo del plug-in, fate clic sul pulsante “Apri/Chiudi Finestra del Plug-in”.

Gestione dei Preset

- Per selezionare un preset, aprite il browser dei preset facendo clic nel campo Preset dell'effetto o dell'instrument.

Nel browser dei preset sono disponibili le seguenti opzioni:

- Per trovare un preset adatto è possibile utilizzare i filtri "Category" e "Sub Category".
- Per applicare un preset, cliccarci sopra due volte.
- Per tornare all'ultimo preset selezionato, fate clic sul pulsante Ripristina Preset nella parte inferiore-sinistra del browser dei preset.

Pannelli per le Tracce Instrument

Per le tracce instrument sono disponibili tre pannelli aggiuntivi: Chorder, Arpeggiator e Instrument.

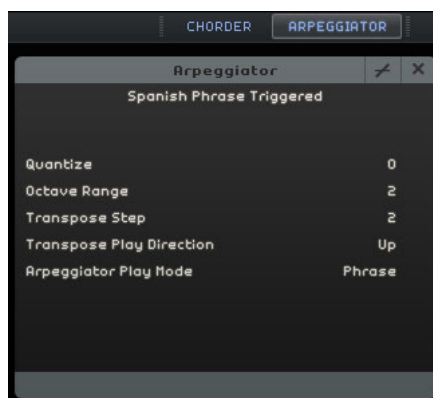
Chorder

Chorder suona automaticamente degli accordi quando viene premuta una singola nota sulla tastiera MIDI.



Arpeggiator

Questo effetto genera automaticamente arpeggi, sequenze di note o pattern basati sulle note che state eseguendo; potete creare così tessiture ritmiche e sonore di grande impatto. Il pattern viene riprodotto finché la nota è tenuta.



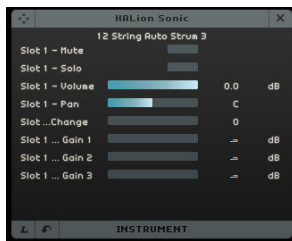
Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Quantizza	Definisce la risoluzione dei pattern dell'Arpeggiator.
Estensione d'Ottava	Determina di quante ottave avviene lo spostamento del pattern, verso l'alto o verso il basso, rispetto alla nota suonata.

Parametro	Descrizione
Step di Trasposizione	Determina il numero di step secondo i quali il pattern cambia ogni volta che riparte.
Direzione della Trasposizione	Determina se la tonalità del pattern va in su, in giù o in entrambe le direzioni.
Modalità di riproduzione dell'Arpeggiator	Determina il tipo di pattern che viene riprodotto. Se si seleziona Phrase, è possibile suonare una singola nota per attivare una scala.

Instrument

Il Pannello dell'Instrument contiene otto controlli forniti dal preset selezionato.



Pannello degli Effetti in Insert

Ciascuna traccia può avere tre effetti in insert di tipo pre-fader. Pre-fader significa che la regolazione del fader (verso l'alto o verso il basso) non influisce sulla quantità di segnale audio inviata all'effetto.

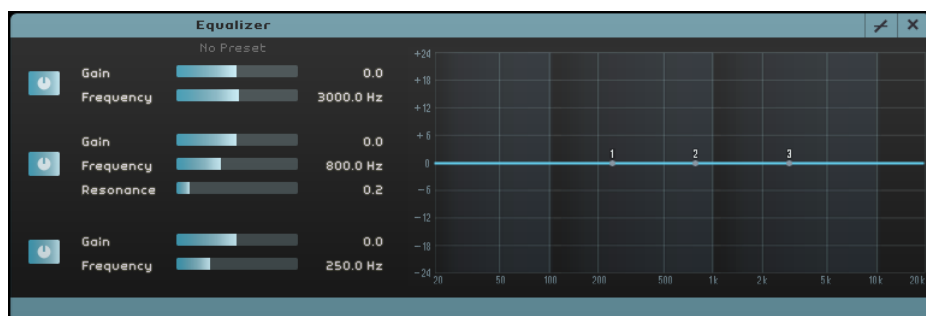


L'effetto in insert 3 (Insert FX 3) è posizionato nella catena del segnale dopo l'equalizzatore. Ciò significa che qualsiasi modifica alle impostazioni dell'equalizzatore agisce sul segnale che viene inviato all'effetto.

Per i dettagli sui diversi effetti, riferitevi a [“Parametri degli Effetti”](#) a pag. 125.

Pannello degli Equalizzatori (Equalizers)

Il Pannello degli Equalizzatori offre un EQ a tre bande. La banda in basso definisce la frequenza di intervento per la regolazione dei toni bassi, la banda media per la regolazione dei toni medi, mentre la banda in alto regola i toni alti.



- Il cursore Gain determina il guadagno o il volume della banda di EQ.
- Il cursore Frequency determina la frequenza della banda di EQ.
- Il cursore Resonance determina l'intervallo di frequenze della banda di EQ centrale. Trascinate il cursore verso sinistra o destra per ampliare o ridurre il relativo intervallo.
- Per reinizializzare le impostazioni di EQ, aprite il menu a tendina dei preset e selezionate RESET.

Il Display della Curva di EQ

È anche possibile attivare i moduli di EQ e definire le impostazioni utilizzando il display della curva di EQ.

- Per regolare il guadagno, trascinate un punto curva verso l'alto o verso il basso.
- Per regolare la frequenza, trascinate un punto curva verso sinistra o destra.
- Per regolare la risonanza, fate clic sul punto curva della banda 2, premete [Shift] e trascinate verso l'alto o verso il basso.
- Per disattivare un modulo di EQ, fate doppio-clic sul punto curva corrispondente o trascinarlo al di fuori del display.

Pannello degli Effetti in Mandata (Send FX)

Ogni progetto può avere due effetti in mandata (send). Questo tipo di effetti sono utili se si desidera applicare lo stesso effetto a tutte le tracce. Utilizzandoli viene ridotto il carico sulla CPU del computer. È possibile usare come effetto in mandata qualsiasi effetto disponibile.



Cursore Quantità

Il cursore Quantità determina la porzione di segnale che viene inviata alla mandata, riferitevi a [“Effetti in Mandata”](#) a [pag. 45](#).

- ⇒ Gli effetti in mandata sono globali per tutte le tracce. Per disattivare una mandata per una particolare traccia, fate clic sul pulsante Disabilita Valore corrispondente.

La Pagina Editor

La Pagina Editor consente di eseguire delle operazioni di editing avanzate sui propri eventi audio, parti strumentali e beat pattern. Se si seleziona un evento audio nella Zona Arrange, la Pagina Editor visualizza l'Editor dei Campioni; se si seleziona una parte strumentale, viene visualizzato il Key Editor; se invece si seleziona un beat pattern, viene visualizzata la Pagina Beat.



L'Editor dei Campioni

L'Editor dei Campioni consente di eseguire numerose operazioni di editing sul file audio selezionato. L'area principale dell'Editor dei Campioni visualizza un rendering dettagliato della forma d'onda del proprio file audio.



- Aumentate o riducete il fattore di ingrandimento utilizzando i pulsanti "+" e "-" che si trovano nell'angolo inferiore-destro oppure facendo clic sul righello in cima all'Editor dei Campioni e trascinando verso l'alto o verso il basso.
- Utilizzate la barra di scorrimento in basso per scorrere verso sinistra o verso destra.

L'Editor dei Campioni contiene due sezioni aggiuntive per l'editing degli involupi a step e per l'individuazione del tempo di un file audio, riferitevi a ["Modifica degli Involupi a Step"](#) a pag. 111 e a ["Individuazione del Tempo di un File Audio"](#) a pag. 113.

In cima e a sinistra dell'Editor dei Campioni, si trovano dei parametri di impostazioni audio globali:

Nome dell'Evento/Rinomina Evento

È possibile rinominare l'evento facendo clic nel relativo campo e inserendo un nuovo nome.

Volume

Per regolare il volume dell'evento, fate clic sul campo Volume e trascinate verso l'alto o verso il basso. In alternativa, si può fare doppio-clic nel campo Volume e inserire un valore.

Tempo Originale vs. Tempo del Progetto

È possibile alternare le modalità Tempo Originale e Tempo del Progetto facendo clic sui pulsanti corrispondenti:

- In modalità Tempo del Progetto, il tempo dell'evento viene fissato sul tempo del progetto. Il tempo dell'audio viene compresso o stirato e la dimensione dell'evento viene regolata di conseguenza.
- In modalità Tempo Originale, l'evento mantiene il tempo del file audio corrispondente.

Lo Strumento Warp Libero

Lo strumento Warp Libero consente di regolare manualmente il modo in cui l'audio si allinea alle misure e ai quarti. Se lo strumento Warp Libero è attivato, è possibile fare clic nella forma d'onda per aggiungere delle etichette di warp e spostarle verso sinistra o verso destra per modificare la temporizzazione e per eseguire una modifica di durata (time stretch) sull'audio. Per maggiori informazioni, riferitevi a ["Quantizzazione Audio e Warp Libero"](#) a pag. 108.

⇒ Le impostazioni di warp sono salvate con il progetto.

Modalità di Modifica della Durata

Dal menu a tendina "Regola la Modalità di Modifica della Durata" è possibile selezionare un preset per gli algoritmi che agiscono sul risultato della modifica di durata sull'audio. Per maggiori dettagli, riferitevi a ["Gli Algoritmi di Modifica della Durata e di Pitch Shift"](#) a pag. 107.

Reinializza Warp

Il pulsante Reinializza Warp azzerava tutte le modifiche eseguite con lo strumento Warp Libero. Questa funzione elimina tutte le etichette di warp e riporta misure e battiti ai propri valori originari.

Inverti l'Audio Selezionato

È possibile invertire l'evento o una regione selezionati facendo clic sul pulsante Invertire. Quando si inverte l'audio, tutte le etichette di warp vengono eliminate.

Modifica Audio – Trasposizione

È possibile modificare la tonalità dell'evento facendo clic nel campo Trasposizione e trascinando verso l'alto o verso il basso. In alternativa, si può fare doppio-clic nel campo Trasposizione e inserire un valore.

A sinistra del campo Trasposizione è visualizzata la tonalità fondamentale (A, Bb, C#, etc.) dell'evento. Se questa informazione non è disponibile, per il fatto che non vi è alcun attributo relativo alla tonalità, questo indicatore è vuoto. Le parti registrate visualizzano la tonalità che è stata definita per il progetto.

Modifica Audio – Ignora Traccia Trasposizione

Per assicurarvi che un evento non segua nessuna modifica globale di trasposizione nella traccia trasposizione, attivate l'opzione "Ignora Traccia Trasposizione".

Modifica Audio – Quantizza (solo modalità Tempo del Progetto)

Nel menu a tendina “Imposta la Risoluzione della Griglia”, è possibile selezionare un valore di quantizzazione per la quantizzazione e lo swing. L'opzione “Abilita/Disabilita Quantizzazione” consente di quantizzare l'evento audio in base al tempo del progetto. Per maggiori informazioni, riferitevi a [“Quantizzazione audio”](#) a pag. 109.

Modifica Audio – Swing (solo modalità Tempo del Progetto)

Con questa opzione potete aggiungere un ritmo “swing” all'evento audio. È possibile regolare l'effetto swing in base alla risoluzione della griglia impostata: ad esempio, se il valore della risoluzione della griglia è impostato su note da un ottavo, lo swing ha effetto solamente sulle note da un ottavo.

Modifica Audio – Lunghezza Audio (solo modalità Tempo del Progetto)

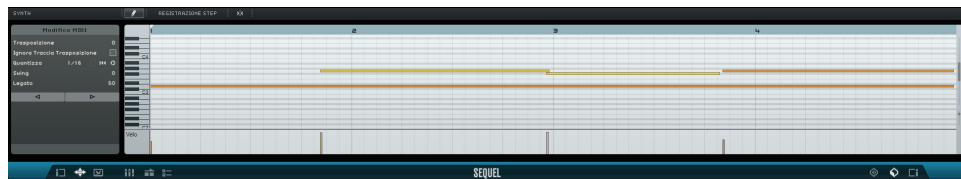
L'opzione “Lunghezza Audio” consente di inserire manualmente la durata dell'evento audio in misure ed è molto utile se la durata dell'evento audio non è stata rilevata, ma se ne conosce la lunghezza in misure.

⇒ Se si modifica il valore di lunghezza dell'audio, viene applicata una modifica di durata.

Il Key Editor

Il Key Editor consente di modificare le parti strumentali. La parte strumentale selezionata nella zona Arrange appare visualizzata al centro del Key Editor.

Le più importanti funzioni di editing che si possono eseguire con questo editor sono descritte nella sezione [“Il Key Editor”](#) a pag. 35.



- Per aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento, utilizzate i pulsanti “+” e “-” che si trovano nell'angolo inferiore-destro oppure fate clic sul righello in cima al Key Editor e trascinate verso l'alto o verso il basso.
- Per eseguire un ingrandimento in senso verticale, portate il puntatore del mouse sul lato sinistro della tastiera di pianoforte in modo che diventi a forma di mano, quindi fate clic e trascinate verso sinistra o verso destra.
- Utilizzate la barra di scorrimento in basso per scorrere verso sinistra o verso destra e la barra di scorrimento a destra per scorrere verso l'alto o verso il basso. In alternativa è anche possibile agire sulla rotellina del mouse per scorrere l'immagine verso l'alto e il basso, oppure premere [Shift] mentre si muove la rotellina del mouse per scorrere verso sinistra e destra.
- Fate clic sulla tastiera di pianoforte per ascoltare un'altezza specifica.

In cima e a destra del Key Editor sono disponibili i seguenti parametri:

Rinomina Parte

È possibile rinominare la parte facendo clic in questo campo e inserendo un nuovo nome.

Strumento Disegna

Facendo clic su questo pulsante si attiva lo strumento Disegna, che consente di disegnare le note nel Key Editor.

Registrazione Step

Questa funzione consente di inserire i dati dell'instrument, nota per nota, battito per battito, utilizzando la tastiera MIDI o il controller ed è molto utile per inserire rapidamente le parti strumentali.

Quando si attiva la modalità registrazione step appare una linea di posizionamento verticale di colore blu. Ogni volta che si preme un tasto, viene inserita una nota alla posizione di questa linea. La durata della nota è definita dalla risoluzione della griglia.

Si possono utilizzare le frecce direzionali sinistra/destra della tastiera per spostare la posizione della linea verticale.

Snap

Quando è attivata la funzione Snap, tutte le operazioni di editing nel Key Editor vengono agganciate alla griglia. La risoluzione della griglia è determinata dal fattore di ingrandimento. Quando la funzione Snap è disattivata, le note possono essere spostate e riprodotte liberamente, senza che si aggancino alla griglia.

Modifica MIDI – Trasposizione

È possibile modificare la tonalità della parte agendo sul valore di trasposizione.

- Per modificare la tonalità, fate clic sul valore Trasposizione e trascinate verso l'alto o verso il basso. È anche possibile fare doppio-clic e inserire un valore compreso tra -24 e 24.

A sinistra del campo Trasposizione è visualizzata la tonalità fondamentale (A, Bb, C#, etc.) della parte. Se questa informazione non è disponibile, per il fatto che non vi è alcun attributo relativo alla tonalità, questo campo è vuoto. Le parti registrate visualizzano la tonalità che è stata definita per il progetto.

Modifica MIDI – Ignora Traccia Trasposizione

Per assicurarvi che una parte non segua nessuna modifica globale di trasposizione nella traccia trasposizione, attivate l'opzione "Ignora Traccia Trasposizione".

Modifica MIDI – Quantizza

Dal menu a tendina "Imposta la Risoluzione della Griglia" si può selezionare il valore di quantizzazione. Questo valore viene utilizzato per tutte le funzioni relative alla quantizzazione come swing e terzine. Questo valore determina anche la risoluzione della griglia nel Key Editor.

Quando si attiva il pulsante "Attiva Terzine" a fianco del valore di quantizzazione, è possibile inserire delle terzine in una parte strumentale. La risoluzione delle terzine viene determinata dal valore di quantizzazione.

Modifica MIDI – Reinizializza Quantizzazione

Il pulsante "Reinizializza Quantizzazione" consente di ripristinare la risoluzione della griglia precedente.

Modifica MIDI – Esegui Quantizzazione

Fate clic su "Esegui Quantizzazione" per spostare tutte le note alla misura o al battito più vicini, in base al valore di quantizzazione impostato. Se questo valore è fissato su note da un quarto, tutte le note vengono spostate verso la più vicina posizione nota da un quarto.

Modifica MIDI – Swing

La funzione Swing consente di aggiungere un tocco più “umano” alla parte strumentale. Per applicare lo swing, fate clic nel campo valore e trascinate verso l'alto o verso il basso. In alternativa, si può fare doppio-clic nel campo e inserire un valore. Le note interessate da questa funzione dipendono dalla risoluzione della griglia. Se il valore di quantizzazione è impostato su note da un ottavo, vengono influenzate solamente le note da un ottavo.

Modifica MIDI – Legato

Questa opzione consente di regolare l'effetto Legato nella parte strumentale selezionata. Con il Legato si ottiene un'esecuzione omogenea e priva di interruzioni percettibili fra le note. Quando si aumenta il Legato, ogni nota è allungata in modo da rendere impercettibile l'attacco fra due note consecutive. Diminuendo l'intensità del legato si creano note più brevi, con un effetto più “staccato”.

Spingi le Note Selezionate verso Sinistra/Destra

Questi pulsanti consentono di spostare la nota selezionata verso sinistra o verso destra, in step basati sulla risoluzione della griglia.

Corsia dei Controller

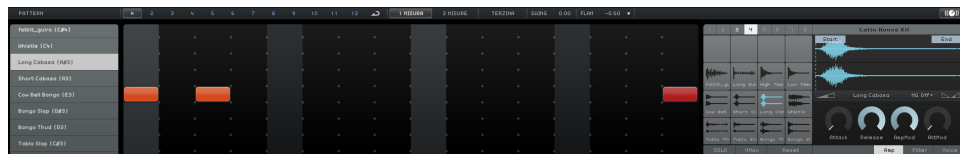
La Corsia dei Controller in fondo al Key Editor consente di aggiungere o modificare i dati strumentali, come velocity e informazioni sui controller. L'utilizzo più comune consiste nel modificare la velocity, il pitch bend e i numeri del controller sustain, ecc.

- Aprite il menu a tendina dei controller per selezionare quali dati dei controller si desidera visualizzare o modificare.

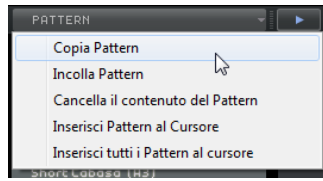
Per maggiori informazioni sulla modifica dei dati controller, si rimanda al capitolo [“La Corsia dei Controller”](#) a pag. 37.

La Pagina Beat

La Pagina Beat consente di creare le proprie parti di batteria o i propri pattern per un progetto. Il display degli step nell'area principale della Pagina Beat visualizza la parte del pattern che è selezionata nella Zona Arrange.



Le Funzioni dei Pattern



Fate clic sul pulsante Pattern per aprire il menu a tendina relativo alle funzioni dei pattern. Sono disponibili le seguenti funzioni:

Opzione	Descrizione
Copia Pattern	Copia il pattern attivo negli appunti.
Incolla Pattern	Incolla il pattern dagli appunti al pad del pattern attivo.
Cancella il contenuto del Pattern	Cancella l'intero contenuto del pattern attivo.
Inserisci Pattern al Cursore	Inserisce un'occorrenza del pattern nella traccia beat alla posizione del cursore.
Inserisci tutti i Pattern al Cursore	Inserisce un'occorrenza di tutti i pattern che contengono step sulla traccia beat alla posizione del cursore.

I Pulsanti di Selezione dei Pattern



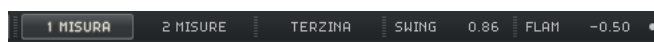
- Fate clic su un pulsante di selezione pattern per selezionare un pattern.
 - Se si seleziona un pattern mentre è in corso la riproduzione di un altro pattern, la riproduzione passa al nuovo pattern, alla posizione della misura successiva.
 - Un simbolo play sul pulsante di selezione dei pattern indica che quel pattern è in riproduzione.
 - Un pulsante di selezione dei pattern lampeggiante indica che quel pattern verrà riprodotto quando il cursore raggiunge la misura successiva.

⇒ È anche possibile utilizzare il pulsante di selezione dei pattern per copiare i pattern tramite drag & drop.

Se il pulsante "Ripeti il Pattern in Continuazione" è attivato, il pattern visualizzato nella Pagina Beat viene riprodotto fino a quando viene raggiunta una nuova parte beat nella Zona Arrange.



1 Misura



Fate clic su questo pulsante per impostare la lunghezza del pattern su una misura (4/4).

2 Misure

Fate clic su questo pulsante per impostare la lunghezza del pattern su due misure.

Terzina

Fate clic sul pulsante Terzina per portare la risoluzione degli step predefinita da 1/16 a 1/16 terzinato.

Swing

La funzione Swing consente di aggiungere un tocco più “umano” ai pattern percussivi, che potrebbero altrimenti risultare troppo statici.

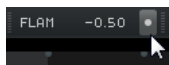
- Fate clic nel campo Swing e trascinate verso l'alto o verso il basso per modificare il valore di swing.

Valori positivi causano il ritardo di tutti i secondi step di batteria nel pattern (o i terzi nel caso delle terzine). Valori negativi fanno in modo che gli step di batteria vengano leggermente anticipati.

Flam

Un flam è un breve colpo di batteria secondario che viene suonato appena prima o dopo il colpo vero e proprio. Per aggiungere un flam a uno step, procedete come segue:

1. Attivate il pulsante “Modalità di Editing dei Flam” a destra della funzione flam.



2. Nel display degli step, fate clic su uno step.
Compare un piccolo punto che rappresenta un flam.
3. Fate clic sul campo valore Flam e trascinate verso l'alto o verso il basso per regolarne il valore.
In tal modo è possibile specificare se il flam viene posizionato prima o dopo il beat.

⇒ La velocity di un flam è leggermente minore della velocity dello step corrispondente.

Selettori delle Corsie

I 16 selettori delle corsie a sinistra della Pagina Beat corrispondono ai 16 pad visualizzati nella sezione dei pad sulla destra.

- Se si seleziona un altro gruppo di pad nella sezione dei pad, sulla sinistra vengono visualizzate le corsie corrispondenti.
- Se si fa clic su una corsia, viene attivato lo strumento assegnato.
Lo stesso avviene se si seleziona un pad o se si modifica uno step nel display degli step.

Offset dello Strumento

Quando si sposta il puntatore del mouse sopra una corsia, viene visualizzato il cursore Offset dello Strumento, che consente di impostare un offset per tutti gli step di batteria di una corsia.

- Trascinate il cursore verso sinistra per fare in modo che gli step di batteria inizino leggermente prima, trascinatelo invece verso destra per farli iniziare dopo.

Display degli Step

Il display degli step contiene 16 step per ciascuna corsia.

- Per inserire uno step di batteria, fate clic nel campo step.
Quando si fa clic in un campo vuoto, questo campo viene riempito, a indicare che su quello step si sentirà un colpo di batteria.
- Per inserire un intervallo continuo di step di batteria, fate clic e trascinate.
- Per eliminare uno step di batteria, fate nuovamente clic nel campo corrispondente.
- Per eliminare un intervallo di step di batteria, fate clic e trascinate il cursore sugli step da eliminare.

- Per impostare un valore di velocity elevato quando inserite uno step, fate clic nella parte superiore del campo di inserimento dello step; per impostare invece un valore di velocity ridotto, fate clic nella parte inferiore.
Le impostazioni di velocity differenti sono indicate da colori diversi.

Sezione dei Pad



A destra del display degli step si trova la sezione dei pad che consente di associare dei campioni audio ai pad. La sezione dei pad dispone di 128 pad, organizzati in otto gruppi da 16.

Ciascun pad è mappato su una particolare nota MIDI (da C-2 a G8). Se convertite la vostra traccia beat in una traccia instrument, potete attivare i pad tramite queste note MIDI.

- Per assegnare un campione a un pad, trascinatelo da MediaBay al pad desiderato.
- Per selezionare un gruppo, fate clic sul pulsante del gruppo corrispondente (etichettati da 1 a 8) sopra ai pad.
- Per selezionare un pad, cliccateci sopra.
Nel display dei campioni sulla destra viene visualizzata la forma d'onda del campione assegnato e viene riprodotto il suono del pad.
- Per sostituire il campione mappato su un pad, trascinate un nuovo campione sul quel pad.

Browser dei Preset

Sopra il display dei campioni viene visualizzato il preset VST selezionato.

- Fate clic nel campo dei preset per aprire il browser dei preset, da cui scegliere un altro drum kit.

Display dei Campioni

Il display dei campioni visualizza la forma d'onda del campione assegnato al pad selezionato nella sezione dei pad.

- Fate clic nel display dei campioni e trascinate verso l'alto o verso il basso per aumentare o ridurre l'ingrandimento della forma d'onda.
- Trascinate i flag Start ed End nel display della forma d'onda per definire i punti di inizio e di fine del campione.
Ciò risulta particolarmente utile se si assegna un campione di elevata durata a un pad e si desidera riprodurne solamente una porzione.

Volume per il Pad Selezionato

Utilizzate il cursore Volume che si trova sotto il display della forma d'onda per modificare il volume del pad selezionato per l'editing.

Nome del Pad

Il nome del campione viene visualizzato nel campo nome del pad che si trova sotto il display della forma d'onda.

- Per rinominare un campione, fate clic nel campo nome, inserite un nuovo nome e premete [Invio].

MG – Assegna il pad selezionato al Gruppo in Mute

Tramite questo controllo è possibile assegnare un pad a uno degli otto gruppi in mute. I pad all'interno di un gruppo in mute non verranno mai riprodotti simultaneamente. Con ciascuna nuova nota viene attivato un nuovo pad.

Panorama per il Pad Selezionato

Utilizzate il controllo di pan per modificare le impostazioni di panorama del pad selezionato.

SOLO

Se si attiva questo pulsante, il pad selezionato viene messo in solo durante la riproduzione.

VMax

Se si attiva questo pulsante, tutti i pad vengono riprodotti con il valore di velocity massimo (127).

Reinizializzare

Se si fa clic su questo pulsante, tutte le assegnazioni dei pad nella Pagina Beat vengono reinizializzate.

Parametri di Sound Editing

La sezione sotto al display della forma d'onda contiene dei parametri di sound editing, distribuiti in tre pagine: Amp, Filter e Voice.

Nella pagina Amp, sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Attack	Controlla il tempo di attacco dell'involuppo dell'amplificatore.
Release	Controlla il tempo di rilascio dell'involuppo dell'amplificatore. Riducete il tempo di rilascio per accorciare il decadimento dei suoni riprodotti in modalità one-shot.
AmpMod	Determina l'influenza che la velocity ha sulle impostazioni di volume del pad. Se impostato su 100%, il pad suonerà tanto più forte quanto maggiore è la velocity. Se impostato su 0%, la velocity non avrà alcun effetto sul volume del pad.
AttMod	Determina l'influenza che la velocity ha sul parametro Attack. Maggiore è il valore AttMod, più lungo sarà il tempo di attacco aggiuntivo per un pad. Quando questo parametro è impostato sul 100% e se si sta suonando un pad con velocity elevata, il tempo di attacco viene aumentato del 50%. Se impostato su 0%, la velocity non avrà alcun effetto sull'attacco.

Nella pagina Filter, sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Off, LP, HP, BP	Imposta il tipo di filtro: passa-basso (LP), passa-alto (HP) o passa-banda (BP). Quando si imposta questo controllo su Off, le impostazioni definite in questa pagina non hanno alcun effetto.
Cutoff	Imposta la frequenza di taglio (cutoff) del filtro.
Q	Imposta la risonanza del filtro.
Mod	Determina l'influenza che la velocity ha sulla frequenza di taglio. Se impostato su 0%, l'impostazione non avrà alcun effetto. Se impostato su un qualsiasi altro valore, la frequenza di cutoff viene modificata in base alla velocity.

Nella pagina Voice, sono visualizzati i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Coarse	Accorda il pad fino a ± 12 semitoni.
Fine	Consente regolazioni di precisione dell'accordatura del pad fino a ± 100 centesimi.
Inverti	Inverte il campione selezionato in modo da poterlo ascoltare al contrario.
Modalità Trigger	Impostate questo parametro su "One Shot" per riprodurre il campione del pad selezionato dall'inizio alla fine, oppure, su "Key Hold" per riprodurre il campione per tutto il tempo in cui viene tenuto premuto il pulsante del mouse.

La Pagina delle Immagini della Traccia

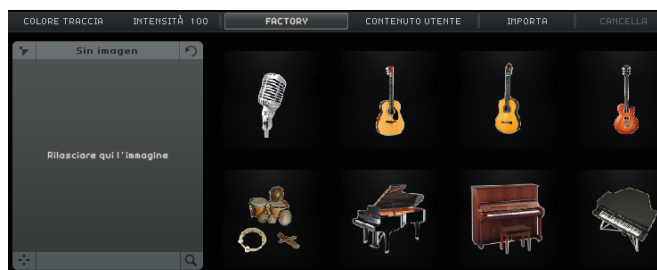
È possibile aggiungere un'immagine traccia alla traccia selezionata. Le immagini sono particolarmente utili nelle performance dal vivo, poichè consentono di riconoscere le tracce con un semplice sguardo. Potete scegliere le immagini dei Contenuti di Fabbrica (Factory) o aggiungerne di nuove alla libreria utente.

Aggiungere ed Eliminare le Immagini

Per aggiungere delle immagini di fabbrica, procedete come segue:

1. Nell'elenco tracce, selezionate la traccia per la quale desiderate inserire un'immagine.
2. Nella Multizona, aprite la Pagina delle Immagini della Traccia e selezionate il pannello Factory.

Vengono visualizzate le immagini dei contenuti di fabbrica.



3. Selezionate una delle immagini.

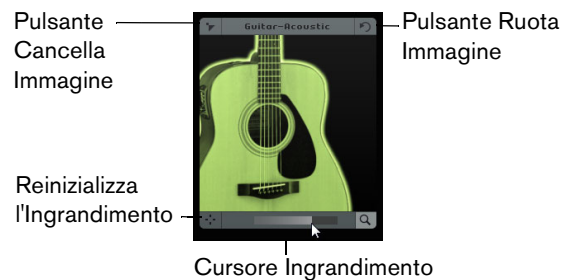
L'immagine per la traccia selezionata viene visualizzata nell'elenco tracce e nella striscia di canale corrispondente nella Pagina Mixer.

Per aggiungere le proprie immagini personalizzate in formato *.BMP, *.JPEG o *.PNG., procedete come descritto di seguito:

1. Nella Pagina delle Immagini della Traccia, selezionate il pannello "Contenuto Utente".
2. Fate clic sul pulsante Importa, raggiungete la posizione in cui si trova l'immagine desiderata, selezionatela e fate clic su Apri.
L'immagine viene visualizzata nel pannello di anteprima della Pagina delle Immagini della Traccia e viene assegnata alla traccia selezionata. Una copia dell'immagine viene archiviata nella Posizione dei Contenuti Utente specificata nella Pagina Impostazioni, riferitevi a "Contenuto Utente" a pag. 104.
 - Per eliminare un'immagine dalla vostra libreria, selezionatela e fate clic sul pulsante Elimina. È possibile selezionare più immagini tramite [Ctrl]/[Command]-clic sulle immagini desiderate e quindi eliminarle insieme.
Questa operazione funziona solamente con le proprie immagini; i contenuti di fabbrica non possono infatti essere eliminati.

Anteprima e Modifica delle Immagini

Nell'area sulla sinistra, è possibile visualizzare e modificare le immagini traccia.



Possono essere eseguite le seguenti operazioni di modifica:

- Definire il colore della traccia facendo clic sul pulsante "Colore Traccia" che si trova sopra il pannello di anteprima e scegliendo un colore.
L'immagine viene automaticamente colorata con il colore della traccia.
- Aumentare o ridurre l'intensità della colorazione facendo clic sul campo Intensità e trascinando verso l'alto o verso il basso.
- Modificare la dimensione dell'immagine traccia utilizzando il cursore Ingrandimento che si trova in fondo al pannello dell'anteprima.
- Cambiare la parte visibile dell'immagine trascinando l'immagine nel pannello dell'anteprima.
- Disassegnare l'immagine facendo clic sul pulsante "Cancella Immagine".
- Modificare l'orientazione dell'immagine facendo clic sul pulsante "Ruota Immagine".

La Pagina Mixer

La Pagina Mixer dispone di un mixer per le tracce che visualizza tutte le tracce create nel progetto.



Impostazioni Canale

Ciascuna traccia possiede un proprio fader di canale che include un pulsante Mute, un pulsante Solo e un pulsante Abilitato per la Registrazione. Questi pulsanti hanno le stesse funzionalità dei pulsanti corrispondenti nella Zona Arrange, riferitevi a ["I Controlli delle Tracce"](#) a pag. 75.

Livello del Canale (Volume) e Pan

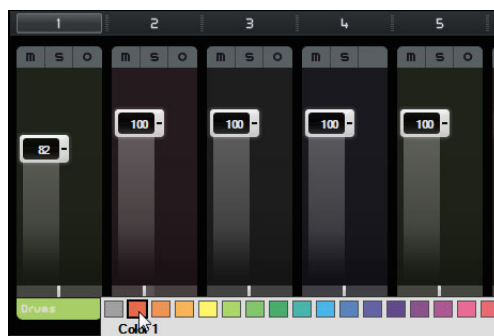
Ciascun canale è dotato di un fader per il controllo del volume della traccia e di un panner. Questi pulsanti hanno le stesse funzionalità dei controlli corrispondenti nella Zona Arrange.

Impostare il Colore delle Tracce

Quando si configura una traccia trascinando un loop o un suono strumentale nella Zona Arrange, Sequel assegna automaticamente un colore traccia.

Nella Pagina Mixer è inoltre possibile definire un colore individuale per ciascuna traccia. Procedete come segue:

1. Selezionate il canale per il quale si desidera impostare un colore.
2. Fate clic sul nome del canale selezionato.
Viene visualizzato un selettore di colori.
3. Selezionate un colore.



Il canale nella Pagina Mixer e la traccia corrispondente nella Zona Arrange vengono visualizzati nel colore selezionato.

Il Canale Master

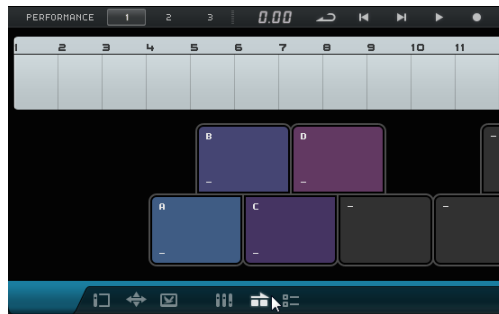
Il canale Master è l'uscita di tutte le tracce combinate tra di loro. Questo canale è dotato di un fader del volume, di un panner e di un pulsante per disabilitare l'automazione master (riferitevi a ["Eliminare e Disabilitare l'Automazione"](#) a pag. 49).

Clipping

Se si dovessero verificare problemi di clipping, l'indicatore del canale diventa di colore rosso. In tal caso, abbassate il fader del canale Master, oppure in alternativa abbassate tutti i fader delle tracce dello stesso valore, in modo da ridurre il livello che arriva al canale Master. Per reiniziare l'indicatore di clipping, fate clic sul fader del canale.

La Pagina Performance

La Pagina Performance consente di creare diversi arrangiamenti per un progetto e di riprodurre un progetto in modo non lineare: una funzionalità particolarmente utile per le performance dal vivo.



Parti Performance

Per configurare un progetto per la riproduzione non lineare, è necessario creare alcune parti performance nella traccia performance, che contrassegnino diverse sezioni del progetto (ad esempio, intro, strofa, ritornello). Le parti performance vengono visualizzate nella traccia performance. Per aprire questa traccia fate clic sul pulsante "Visualizza Traccia Performance" che si trova sopra l'elenco tracce.

Creazione di Parti Performance

Attivate lo strumento Disegna sopra l'elenco tracce e fate clic e trascinate per creare delle parti performance.

I Pad

I quadrati a bordi arrotondati che si trovano nella parte inferiore della Pagina Performance sono chiamati pad. Ciascuna parte performance che viene creata nella traccia performance può essere assegnata a un pad. Facendo clic su un pad, viene riprodotta la parte corrispondente.



Assegnazione dei Pad

Premete [Alt]/[Option] e fate clic in cima a un pad per aprire un menu a tendina in cui scegliere la parte performance assegnata al pad.

Assegnare i Nomi ai Pad

Premete [Alt]/[Option] e fate clic in fondo a un pad per assegnargli un nome.

Modalità di Layout dei Pad

Fate clic sul pulsante Layout in cima alla Pagina Performance per alternare il layout del pad da layout a tastiera a layout in stile MPC.

Performance

I pad possono essere utilizzati per creare delle performance, cioè delle sequenze di parti che fanno riferimento a parti performance nella traccia performance. Le performance sono visualizzate nella linea del tempo delle performance.



Abilitare la Modalità Performance

La modalità Performance viene abilitata automaticamente quando si fa clic su un pad, quando si preme “Riproduci Performance” o “Registra Performance”, oppure se si abilita la modalità Registrazione Step.

⇒ In modalità Performance, tutti i controlli di trasporto agiscono sulla linea del tempo delle performance.

Creazione delle Performance

Per creare una performance, procedete come segue:

1. Attivate il pulsante “Registra Performance” e attivate un pad.
Viene creata una parte nella linea del tempo delle performance. È possibile creare tutte le parti desiderate.
2. Premete [Barra Spaziatrice] per interrompere la registrazione.
3. Fate clic sul pulsante “Riproduci Performance”.
La performance viene riprodotta.

Per creare una performance con la funzione Registrazione Step, procedete come segue:

- Attivate il pulsante “Registrazione Step” e attivate un pad.
Viene creata una parte nella linea del tempo delle performance. A destra della parte viene visualizzato un cursore di inserimento.

⇒ Per inserire una parte a una posizione precedente nella linea del tempo delle performance, fate clic sul bordo di una parte per spostare il cursore di inserimento in quella posizione.

Salvare le Performance

È possibile salvare fino a tre diverse performance, facendo clic sui pulsanti corrispondenti (1, 2, 3).

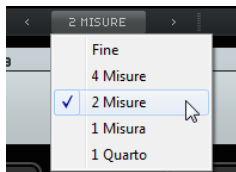
Operazioni di Modifica nella Linea del Tempo delle Performance

Nella linea del tempo delle performance è possibile modificare le parti. Le operazioni di modifica qui eseguite potrebbero influenzare le parti adiacenti: queste potrebbero cioè venire accorciate, allungate, oppure spostate di conseguenza. Se si sposta o si ridimensiona una parte in modo tale che questa diventi più lunga della parte performance corrispondente nella traccia performance, la parte viene attivata nuovamente.

Utilizzate le funzioni di editing comuni per ridimensionare, dividere, spostare o eliminare una parte, riferitevi a ["Funzioni di Editing Comuni"](#) a pag. 30.

- Per sostituire una parte nella linea del tempo delle performance, puntate il cursore del mouse sull'etichetta della parte e fate clic per aprire un menu a tendina in cui selezionare un'altra parte.

Definire la Griglia di Salto



Il menu a tendina "Definisci la Griglia di Salto" consente di impostare una risoluzione della griglia per la parte attiva. Ogni volta che la linea della griglia corrispondente viene raggiunta, la riproduzione salta alla parte successiva. Ciò funziona anche se la parte ha durata maggiore rispetto al valore impostato per la griglia. Se la parte è più breve, la riproduzione salta alla parte successiva non appena viene raggiunta la fine della parte. Se si attiva l'opzione Fine, la parte corrente viene riprodotta completamente prima di saltare a quella successiva.

Appiattimento

La funzione Appiattisci è utile se si desidera modificare il proprio progetto dopo che è stato arrangiato, aggiungendo ad esempio strumenti ed effetti.

Facendo clic sul pulsante Appiattisci, la performance attiva viene convertita in un progetto lineare. Tutti gli eventi presenti nel progetto vengono riordinati, ripetuti, ridimensionati, spostati e/o eliminati, in modo da corrispondere esattamente alla vostra performance.

- ⚠ La funzione di appiattimento potrebbe causare la rimozione di eventi e parti dal progetto. Usatela solamente quando avete la certezza di non voler più riarrangiare la vostra performance. Se siete in dubbio, salvate una copia del progetto.

La Pagina Impostazioni

Nella Pagina Impostazioni, è possibile definire le impostazioni principali di Sequel. Queste impostazioni si dividono in quattro categorie: Progetti Sequel, Impostazioni Audio, Interfaccia Utente e Opzioni.



Progetti Sequel

Cartella Progetto

Fate clic in questo campo per selezionare la cartella su hard disk in cui sono salvati i progetti. Si apre una finestra di dialogo, da cui è possibile navigare all'interno dei dischi presenti sul computer, in modo da individuare una posizione adatta, oppure creare una nuova cartella.

Contenuto Utente

Fate clic in questo campo per specificare la posizione in cui sono archiviati i vostri contenuti. Si apre una finestra di dialogo, da cui è possibile navigare all'interno dei dischi presenti sul computer, in modo da individuare una posizione adatta, oppure creare una nuova cartella. Riferitevi a ["Aggiunta dei Contenuti Utente"](#) a pag. 81 per maggiori informazioni su come aggiungere contenuti utente.

Azione all'avvio

Questo menu a tendina consente di decidere se Sequel crea all'avvio un nuovo progetto o carica l'ultimo progetto aperto.

Impostazioni Audio

Connessione Audio

Fate clic in questo campo per aprire un menu a tendina in cui selezionare un driver per la riproduzione audio.

- Fate clic sul pulsante "Impostazioni..." per aprire il pannello di controllo relativo alla vostra interfaccia audio.
- Fate clic su Ripristina per reinizializzare le impostazioni del driver.

Selettore Uscite

Fate clic in questo campo per aprire un menu a tendina in cui selezionare l'uscita dell'interfaccia audio da utilizzare come uscita per il progetto.

Formato Registrazione

Fate clic in questo campo per impostare il bit rate per le vostre registrazioni. Due sono le opzioni disponibili:

- 16 Bit: è il formato usato per i CD.
- 24 Bit: offre una qualità nettamente superiore rispetto all'opzione 16 Bit, ma richiede più spazio su hard disk.

Interfaccia Utente

Colore Pannello e Colore dell'Area di Lavoro

Usate questi cursori per applicare diversi colori e ombreggiature ai riquadri della finestra di programma principale e all'area lavoro di Sequel.

Mostra Consigli

Attivate questa opzione per visualizzare dei tooltip quando si porta il puntatore del mouse sopra un pulsante o un oggetto.

Opzioni

Registrazione MIDI – Modalità di Registrazione

Usate questo menu a tendina per definire una modalità di registrazione per le registrazioni cicliche sulle tracce instrument.

Registrazione MIDI – Auto Quantizzazione

Se questa opzione è attiva, tutto ciò che viene registrato su una traccia instrument viene automaticamente quantizzato su posizioni da 1/16.

Registrazione MIDI – Metodo di Posizionamento Eventi (solo Windows)

Quando un'interfaccia MIDI invia delle note all'applicazione, i dati inviati includono le informazioni di tempo (i cosiddetti timestamp) grazie ai quali gli eventi MIDI possono essere posizionati correttamente sulla linea del tempo di Sequel. Potrebbero verificarsi situazioni in cui questi timestamp non siano sincronizzati con le informazioni di tempo interne di Sequel, con la conseguenza che gli eventi MIDI registrati non vengano posizionati correttamente (in genere, presentano un ritardo).

Se con il vostro sistema operativo utilizzato si dovessero verificare dei problemi di tempo con gli eventi MIDI registrati, provate a cambiare il Metodo di Posizionamento Eventi da A (utilizzo delle informazioni di tempo di Sequel) a B (utilizzo dei timestamp MIDI).

Metronomo – Registra/Riproduci

Potete attivare o disattivare le opzioni Registra e/o Riproduzione per determinare quando viene riprodotto il click del metronomo.

Ingresso Controller Remoto

Se avete un controller esterno collegato, usate questo menu a tendina per selezionare l'ingresso corrispondente.

Utilizzo del Computer

Se si punta il cursore del mouse sul bordo superiore o inferiore della finestra del programma, in fondo alla Multizona viene visualizzato un indicatore di Utilizzo del Computer, a destra del nome del programma.



Il computer può andare in sovraccarico se sta eseguendo troppe operazioni contemporaneamente; questo stato è segnalato dall'indicatore acceso. Quando si illuminano quattro o più barre, il carico di lavoro inizia a diventare eccessivo. In caso di sovraccarico, l'intero indicatore si illumina di colore arancione. Nel caso in cui si verificasse questa eventualità, provate a ridurre il carico sul processore, ad esempio applicando il freeze a delle tracce, riferitevi a ["Freeze"](#) a pag. 75.

Introduzione

In questo capitolo verranno descritte le funzionalità avanzate di Sequel.

Alcune delle sezioni che seguono fanno riferimento a dei progetti tutorial contenuti nella cartella predefinita dei progetti di Sequel.

Aggiunta del Silenzio

L'aggiunta del silenzio consente di mettere in mute delle sezioni di un evento audio. Questa funzione è estremamente utile per eliminare click o brusii indesiderati e per rimuovere dalle tracce vocali il rumore generato dalle cuffie o altri rumori esterni. Il processo non è distruttivo.

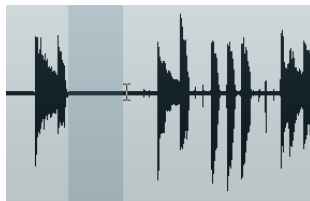
- Caricate il progetto "Adding Silence 1" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5".

Si tratta di un progetto piuttosto semplice, con batteria, basso, chitarra e una traccia di organo.

La traccia della chitarra è stata registrata con il microfono collocato davanti all'amplificatore. Per questo motivo si percepisce del rumore negli istanti in cui il chitarrista non suona. Per ripulirla, procedete come segue:

1. Selezionate l'evento Guitar.
2. Nella Multizona, aprite la sezione Editor.

Quando si sposta il puntatore del mouse nella forme d'onda, si trasforma in uno strumento di Selezione Intervallo.

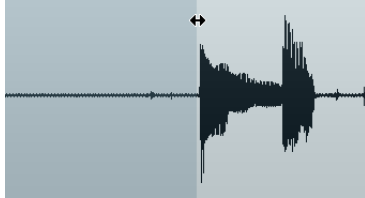


3. Individuate un'area in cui il chitarrista non stava suonando. Ve n'è una proprio all'inizio e un'altra compresa tra la prima e la seconda misura. Fate clic e trascinamento per evidenziare la sezione. Aumentate il fattore di ingrandimento se serve un dettaglio maggiore.

L'area di selezione diventa di colore grigio.



4. Puntate il puntatore del mouse al bordo sinistro e poi al bordo destro della selezione.
Il puntatore del mouse si trasforma: è ora possibile fare clic e trascinare per regolare con maggiore precisione l'ampiezza della selezione.
5. Adattate la selezione in modo che sia più vicina possibile alla porzione di audio che desiderate conservare.



6. Premete il tasto [Canc] o [Backspace] sulla tastiera del computer per eliminare la selezione e creare del silenzio.
7. Potete continuare a inserire il silenzio in altre sezioni dell'evento Guitar, se lo ritenete necessario.



- Caricate il progetto "Adding Silence 2" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5" per ascoltare il progetto ora che è stato inserito il silenzio.

Gli Algoritmi di Modifica della Durata e di Pitch Shift

Sequel offre diverse funzioni, la cui applicazione comporta lo stiramento/compressione o la modifica dell'altezza dell'audio; tra queste funzioni si possono citare ad esempio la quantizzazione audio, il Warp Libero e la trasposizione, riferitevi a ["Quantizzazione Audio e Warp Libero"](#) a pag. 108 e a ["Modifica Audio – Trasposizione"](#) a pag. 90. Nell'Editor dei Campioni, è possibile scegliere tra diversi algoritmi per la modifica della durata e il pitch shift in tempo reale.



Il menu a tendina “Regola la Modalità di Modifica della Durata” contiene dei preset per questi algoritmi. Questo menu è organizzato in sotto-menu per categorie, basate sulla rispettiva tecnologia di base utilizzata: *élastique* o Standard.

L'algoritmo *élastique* Pro viene utilizzato per operazioni di modifica della durata e di pitch shift di elevata qualità ed è particolarmente adatto per tutti i tipi di registrazioni audio e per materiale sia polifonico che monofonico. La qualità audio è superiore all'algoritmo Standard. Sono disponibili le seguenti modalità:

Modalità	Descrizione
<i>élastique</i> – Default	Questa modalità offre la migliore qualità audio, senza mantenimento delle formanti. Ciò significa che in fase di trasposizione dell'audio (in particolare con materiale vocale) potrebbe verificarsi il classico effetto Mickey Mouse. Se questo non è ciò che desiderate ottenere, utilizzate la modalità Formant.
<i>élastique</i> – Tape Mode	In questa modalità, il pitch shift è direttamente legato alla funzione di modifica della durata (come avviene quando si riproduce un nastro con velocità variabile). Stirando il materiale audio su una durata maggiore, si ottiene automaticamente una diminuzione della sua altezza (pitch).
<i>élastique</i> – Formant	Questa modalità consente di preservare le formanti; viene quindi mantenuto il timbro dell'audio.

L'algoritmo Standard è ottimizzato per il processing in tempo reale ad elevata efficienza della CPU. Sono disponibili i seguenti preset:

Opzione	Descrizione
Standard – Drums	Si tratta della modalità più adatta per i suoni percussivi, poiché non va a modificare la sincronizzazione dell'audio. Se si utilizza questa opzione con determinati strumenti percussivi, si potrebbero verificare degli artefatti sonori udibili. In tal caso, come alternativa provate la modalità Mix.
Standard – Plucked	Usate questa opzione per materiale audio con transienti e un carattere sonoro relativamente stabile (ad esempio strumenti pizzicati).
Standard – Pads	Usate questa modalità per materiale audio tonale con ritmo più lento e un carattere sonoro spettrale stabile. Questa modalità minimizza gli artefatti sonori, ma non viene mantenuta la precisione ritmica.
Standard – Vocals	Questa modalità è ideale per segnali più lenti, ricchi di transienti e dalla timbrica evidente (ad esempio, le voci).
Standard – Mix	Questa modalità preserva il ritmo e riduce al minimo gli artefatti audio, in presenza di materiale tonale che non rispetta i criteri illustrati sopra (che hanno cioè un carattere sonoro meno omogeneo).
Standard – Solo	Questa modalità mantiene il timbro del materiale audio. Usatela solamente su materiale monofonico (ad esempio strumenti legni/ottoni solisti o voci soliste, synth monofonici o archi che non riproducono armonie).

Quantizzazione Audio e Warp Libero

La quantizzazione audio e il warp libero consentono di modificare le caratteristiche temporali degli eventi audio. A tale scopo, i dati audio vengono stirati/compressi. È possibile scegliere tra diversi algoritmi per l'esecuzione della modifica della durata in tempo reale. Per maggiori informazioni su questi algoritmi, riferitevi a [“Gli Algoritmi di Modifica della Durata e di Pitch Shift” a pag. 107](#).

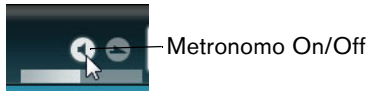
Quantizzazione audio

La funzione Quantizzazione di Sequel è automatica ed è molto utile per sincronizzare in maniera rapida le tracce di batteria al tempo del progetto.

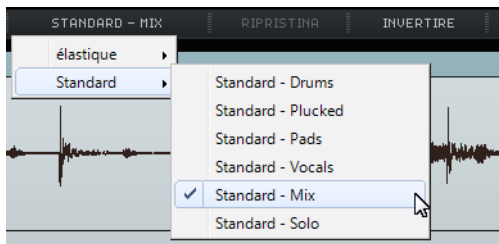
- Caricate il progetto “Audio Quantize” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 5”.

Questo progetto contiene un evento di batteria (Drums) che presenta diversi problemi di tempo.

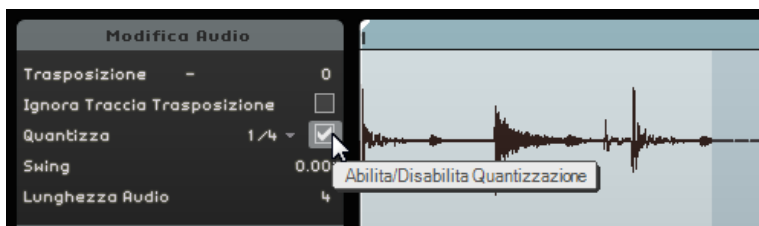
1. Premete [Spazio] per avviare la riproduzione: come sentirete, la batteria suona fuori tempo.
2. Attivate il metronomo per percepire meglio le imprecisioni di esecuzione.



3. Fate doppio-clic sull'evento Drums per visualizzarlo nell'Editor dei Campioni.
4. Fate clic sul pulsante “Tempo del Progetto” per fissare il tempo dell'evento al tempo del progetto.
5. Aprite il menu a tendina “Modalità di Modifica della Durata”, aprite quindi il sottomenu Standard e selezionate l'opzione “Standard – Mix”.



6. Assicuratevi che sia impostata la lunghezza audio corretta e che le linee della griglia siano posizionate su dei battiti visibili. In questo esempio, lasciate tutto com'è.
7. Impostate il valore Quantizza su 1/4.
Vedrete che il file audio è vincolato alla più vicina nota da un quarto.
8. Attivate l'opzione “Abilita/Disabilita Quantizzazione”.
L'audio scatta automaticamente al valore di quantizzazione selezionato.



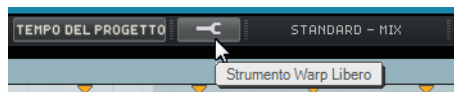
9. Riproducete il progetto; potrete notare come questo sia ora perfettamente a tempo.

Warp Libero

Talvolta può essere necessario apportare qualche lieve modifica manuale ad un evento. In questi casi si rivela molto utile la funzione Warp Libero. Le Etichette di Warp sono una sorta di ancora che può essere attaccata a posizioni tempo musicalmente rilevanti nell'audio, ad esempio il primo battito di ogni misura, e consentono di stirare/comprimere facilmente l'audio.

- Caricate il progetto "Audio Warp" contenuto nella cartella "Sequel Tutorial 5".
1. Fate doppio-clic sull'evento Drums per visualizzarlo nell'Editor dei Campioni.
 2. Assicuratevi che l'opzione "Tempo del Progetto" sia attivata e attivate il pulsante "Strumento Warp Libero".

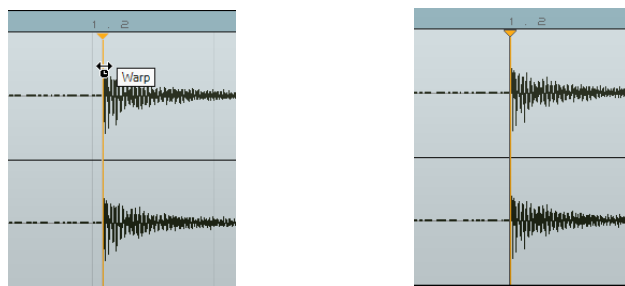
In questa modalità è possibile regolare il tempo del file audio, creando etichette di warp e trascinandole, in modo da allinearle con i battiti e le misure nella griglia. L'audio viene stirato/compresso di conseguenza.



3. Individuate i punti nella forma d'onda in cui il primo battito di una misura nell'evento audio non coincide con la posizione corrispondente del righello. Fate clic all'inizio di questo battito per creare un'etichetta di warp.

⚠ Una volta impostata, la posizione di un'etichetta di warp relativa a un battito viene fissata. Lo spostamento di un'etichetta di warp nella forma d'onda agisce sempre sul tempo.

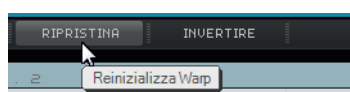
4. Trascinate l'etichetta di warp verso sinistra o destra fino a raggiungere la posizione del righello del tempo corretta. L'audio viene stirato/compresso di conseguenza.



5. Ripetete questa procedura per tutti i colpi di batteria che appaiono fuori tempo. Ascoltate fino ad ottenere il risultato corretto.

Se non siete soddisfatti, avete due possibilità:

- Potete cancellare un'etichetta di warp facendo clic sul triangolo in cima al righello. Se si elimina l'etichetta di warp, viene reinizializzato anche lo stiramento/compressione.
- Potete fare clic sul pulsante "Reinizializza Warp". In questo modo, tutte le etichette di warp modificate manualmente verranno reinizializzate (verrà cioè ripristinato il loro stato originale).



- Potete quindi eseguire una nuova quantizzazione automatica selezionando un nuovo valore di quantizzazione.

Congratulazioni! Avete eseguito correttamente la funzione Warp; il file audio ora corrisponde ai battiti e alle misure del vostro progetto.

Modifica degli Involuppi a Step



L'Editor dei Campioni contiene una sezione chiamata Involuppi a Step. Grazie agli involuppi a step avete la possibilità di manipolare diversi parametri dei vostri loop audio (come ad esempio livello, altezza, pan), generando così delle variazioni versatili di un loop audio.

Le procedure di utilizzo degli involuppi a step includono due principali flussi di lavoro:

- Definizione degli step (segmenti audio) per il loop audio e relativa regolazione in base alle proprie esigenze e preferenze.
- Aggiunta e modifica degli involuppi a step veri e propri.

È possibile modificare diversi tipi di involuppi, cioè sequenze di valori con un valore per step. Sequel offre i seguenti tipi di involuppo: Livello, Pan, Altezza Note, Decay e Inverti, riferitevi a ["Aggiunta e Modifica degli Involuppi a Step"](#) a pag. 112.

⇒ Gli involuppi a step si applicano solamente all'evento selezionato. Per ottenere più copie di un loop audio con gli stessi involuppi a step, anzitutto è necessario creare gli involuppi a step per un evento e quindi copiare questo evento successivamente.

Definizione degli Step

Per definire gli step per i vostri involuppi a step, potete utilizzare due modalità:

Modalità	Descrizione
Griglia dell'Evento	In questa modalità, Sequel individua automaticamente attacchi e transienti nell'evento audio e calcola di conseguenza gli step. Utilizzate questa modalità con materiale audio percussivo caratterizzato da colpi udibili ben distintamente.
Griglia Musicale	In questa modalità, gli step per il loop audio possiedono di default una risoluzione definita di 1/4. Per definire una risoluzione differente, fate clic sul valore e selezionate una risoluzione dal menu a tendina. Usate questa modalità con materiale audio caratterizzato dall'assenza di transienti chiaramente udibili, come ad esempio suoni di atmosfera o riff di chitarra particolarmente pesanti.

⇒ È anche possibile selezionare un tipo di involuppo a step e iniziare le operazioni di modifica senza aver prima definito una modalità di segmentazione. In tal caso, Sequel applica la modalità Griglia dell'Evento per definire gli step per il file audio. Se si passa alla modalità Griglia Musicale, Sequel tenta di far coincidere gli involuppi a step già modificati, con la nuova segmentazione.

Regolare la Dimensione degli Step

Per modificare gli step calcolati da Sequel, avete a disposizione le seguenti opzioni:

- Per regolare l'ampiezza di uno step, posizionate il mouse sul bordo all'inizio o alla fine dello step, in modo che il puntatore del mouse diventi a forma di doppia freccia, quindi fate clic e trascinate verso sinistra o destra per regolarne l'ampiezza.

- Per dividere uno step, posizionate il mouse nella parte inferiore del display della forma d'onda, in modo che il puntatore si trasformi in uno strumento Separa. Fate clic per dividere lo step.
- Per unire due step adiacenti, posizionate il mouse nella parte inferiore del bordo dello step, in modo che il puntatore del mouse diventi a forma di tubetto di colla. Fate clic per incollare gli step.

Aggiunta e Modifica degli Involuppi a Step



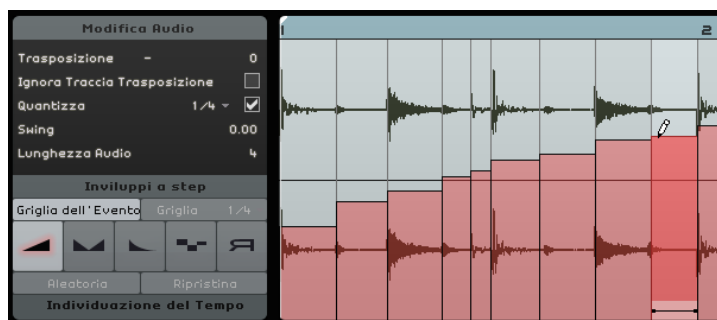
Sono disponibili i seguenti tipi di involuppi a step:

Tipi di Involuppi a Step	Descrizione
Livello	Consente di modificare il volume. Si tratta di un modo estremamente comodo per la creazione di fade in e fade out o di brusche variazioni di volume.
Pan	Consente di posizionare lo step nell'immagine stereo. Valori elevati posizionano lo step a sinistra, mentre valori bassi lo posizionano a destra. Collocando gli step a posizioni opposte nel panorama, è possibile ottenere degli incredibili effetti, specialmente con i loop di tipo percussivo.
Decay	Lascia decadere lo step. Se gli step sono brevi, viene creata una sorta di effetto balbettante.
Altezza note	Consente di inserire delle modifiche di altezza. Il valore di trasposizione viene visualizzato in step di semitoni.
Inverti	Inverte lo step.

⚠ L'involuppo a step di tipo Pan funziona solamente con i file audio su tracce stereo. Se desiderate modificare il panning di un file mono, aggiungete prima una traccia vuota nella Zona Arrange (le tracce vuote sono stereo di default), quindi trascinate un file mono su una traccia stereo.

Per modificare un involuppo a step, procedete come segue:

1. Selezionate il tipo di involuppo a step da modificare, quindi spostate il puntatore del mouse sopra il display della forma d'onda. Il cursore assume la forma di uno strumento Disegna.
2. Fate clic su uno step e trascinate il mouse verso l'alto o verso il basso per modificarne il valore.
 - Per creare un involuppo a step, cioè per modificare degli step consecutivi, tenete premuto il pulsante del mouse e tracciate una curva.



Valori Aleatori per gli Involuppi a Step

Se si seleziona un tipo di involuppo a step e si fa clic sul pulsante Aleatoria, Sequel imposta lo step selezionato su valori casuali. Grazie a questa funzione è possibile conferire a un loop un suono completamente nuovo in maniera estremamente rapida.

Reinizializzare gli Involuppi a Step

È possibile reinizializzare tutti i valori dell'involuppo a step selezionato (riportandolo cioè ai valori originari), facendo clic sul pulsante Ripristina.

Individuazione del Tempo di un File Audio



L'Editor dei Campioni dispone di una funzione di individuazione del tempo che consente di individuare il tempo di un file audio e di allinearlo alla griglia delle misure e dei battiti del progetto. Ad esempio, può essere applicata per completare tracce CD o MP3 caratterizzate da un singolo tempo costante, da utilizzare poi per uno dei seguenti scopi:

- Creazione di un loop
Una volta individuato il tempo di un file audio, è possibile creare un loop impostando un ciclo che racchiuda la sezione che si desidera isolare. Il loop, con incluse le informazioni di tempo, può quindi essere tagliato e trascinato in MediaBay. Per maggiori informazioni sull'impostazione di un ciclo e sulle operazioni di taglio, riferitevi a ["Riproduzione Ciclica"](#) a pag. 25 e a ["Separazione"](#) a pag. 31.
- Creazione di parti performance
È possibile creare delle parti performance a partire dalle tracce importate e utilizzare i pad presenti nella Pagina Performance per remixare le proprie tracce in tempo reale, perfettamente allineate al tempo del progetto. Per maggiori informazioni sulle parti performance e sui pad, riferitevi a ["Registrazione Live e Modalità Riproduzione a Catena"](#) a pag. 52.
- Creazione di mixtape
È possibile creare dei mixtape a partire dalle proprie librerie musicali, in cui tutte le tracce seguono il tempo del progetto. Si possono creare in maniera estremamente semplice delle lievi transizioni di tempo tra le tracce. Se necessario, è possibile aggiungere delle modifiche di tempo al proprio progetto, aggiungendo una traccia tempo.

Utilizzo della Funzione di Individuazione del Tempo

1. Trascinate il file audio da analizzare, da MediaBay o da Windows Explorer o Mac OS Finder, alla Zona Arrange.
2. Fate doppio-clic sull'evento audio per aprirlo nell'Editor dei Campioni.
3. Nell'Editor dei Campioni, fate clic su "Individuazione del Tempo" per aprire la sezione di Individuazione del Tempo.
4. Fate clic sul pulsante "Individua Tempo".

Avviene quanto segue:

- Sequel analizza l'evento audio e definisce un singolo tempo costante per l'intero evento audio.
- Il tempo del progetto viene impostato sul tempo individuato.
- All'interno dell'audio viene individuato un battito di riferimento. Nella Zona Arrange, il battito di riferimento viene visualizzato sottoforma di una sottile linea verticale nell'evento audio.

- Nella Zona Arrange, l'evento audio viene spostato in modo da allineare il battito di riferimento individuato alla griglia del progetto.
- 5. Riproducete l'evento audio con il click del metronomo attivato, in modo da verificare se l'analisi porta direttamente a un risultato perfetto.
Se così non fosse, è possibile apportare delle correzioni utilizzando i pulsanti disponibili sotto il pulsante Individua Tempo, che sono ora abilitati.

⚠ Chiudete l'Editor dei Campioni o deselezionate l'evento audio se siete certi che il tempo sia corretto. Le impostazioni relative all'individuazione del tempo non possono più essere modificate dopo aver deselezionato gli eventi o dopo la chiusura dell'editor.

Correzione del Tempo Individuato

Capita a volte che il tempo individuato sia la metà o il doppio di quanto dovrebbe essere.

- Utilizzate i pulsanti “Dimezza Tempo” o “Raddoppia Tempo” per impostare il tempo del progetto a metà o al doppio del tempo individuato.
Il file audio viene spostato nuovamente in modo che coincida con il click del metronomo.

⚠ Se si utilizzano i pulsanti “Dimezza Tempo” o “Raddoppia Tempo”, tutte le correzioni manuali di offset precedentemente effettuate vengono eliminate.

Potrebbe anche verificarsi la situazione in cui il primo battito non venga individuato correttamente e che questo presenti uno slittamento rispetto al battito musicale corretto.

- Utilizzate i pulsanti freccia (“Spingi l'evento verso sinistra” e “Spingi l'evento verso destra”) per spostare il file audio in step di note da un ottavo, in modo da allineare manualmente il primo battito musicale del file audio con il primo battito musicale del click del metronomo.

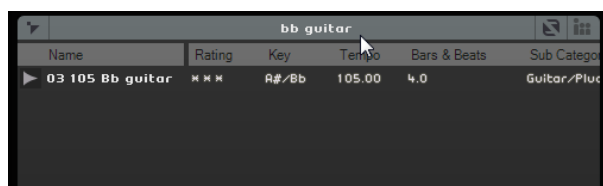
Smart Transpose (Trasposizione Intelligente)

Quando si definisce la tonalità fondamentale del progetto nella Zona Pilota, questa diventa il riferimento per qualsiasi file audio o loop MIDI. Quando al progetto si aggiunge un file con una tonalità definita, tale file si adatta alla tonalità fondamentale del progetto.

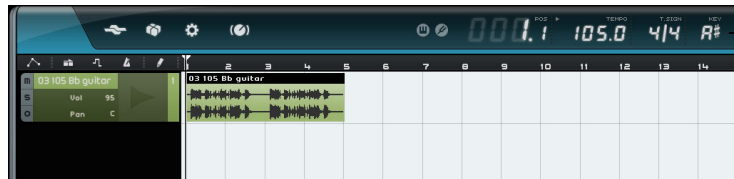
In sostanza, la funzione Smart Transpose fa in modo che il loop venga trasposto sull'intervallo o sull'altezza più vicini. In questo modo, i loop non verranno mai trasposti per più di sei semitoni e non suoneranno innaturali per effetto di un eccessivo incremento o diminuzione dell'altezza.

Vediamo come funziona:

1. Caricate il progetto “Smart Transpose” contenuto nella cartella “Sequel Tutorial 5”.
2. Aprite MediaBay.
3. Come stringa di ricerca, inserite “Bb guitar” e premete [Invio].
Sequel filtra i risultati.

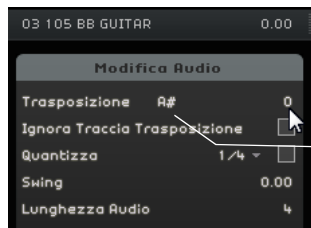


4. Trascinate il loop "03 105 Bb Guitar" e rilasciatelo alla misura 1.
Le impostazioni Tempo e "Tonalità Fondamentale Progetto" cambiano in modo da adattarsi al loop. La tonalità fondamentale del progetto è ora A# (LA#), che è l'enenarmonica equivalente di Bb (Sib).



Tonalità
fondamentale
del progetto

5. Tornate ora a MediaBay. Inserite "D horns" nel campo di ricerca e premete [Invio].
6. Trascinate il loop "02 112 D horns" e rilasciatelo alla misura 1, sotto alla chitarra.
7. Fate doppio-clic sull'evento "03 105 Bb Guitar" per aprirlo nell'Editor dei Campioni.
8. Verificate i valori "Tonalità Fondamentale" e Trasposizione nella sezione Modifica Audio.
L'opzione "Tonalità Fondamentale" è impostata su A# mentre Trasposizione su 0.



Trasposizione = 0

Tonalità fondamentale = A#

9. Selezionate l'evento "02 112 D horns" e verificate le stesse impostazioni.
L'opzione "Tonalità Fondamentale" è impostata su D (RE) mentre Trasposizione su -4. La funzione Smart Transpose ha trasportato automaticamente il loop "02 112 D horns" sull'intervallo più vicino.



Trasposizione = -4

Tonalità fondamentale = D

10. Avviate la riproduzione: come potete sentire, la chitarra e i corni sono alla stessa tonalità, senza un'eccessiva trasposizione.

Ignora la Traccia Trasposizione

Nel caso in cui abbiate un loop audio che si suppone segua la tonalità fondamentale, ma non la traccia trasposizione, potete attivare l'opzione "Ignora Traccia Trasposizione" nell'Editor dei Campioni.

Controllare Sequel in Remoto

È possibile controllare in remoto alcune funzioni di Sequel, assegnando dei controller esterni come ad esempio piccoli mixer o controller a tastiera con connessione USB o MIDI e la capacità di inviare messaggi MIDI. In tal modo potrete controllare parametri speciali del programma, usando i fader e le manopole assegnate sul vostro controller esterno. L'assegnazione dei controlli viene salvata e sarà quindi disponibile per tutti i successivi progetti.

Potete mappare i seguenti parametri e funzioni di Sequel sul vostro controller esterno:

- I controlli di trasporto
- La selezione della pagina nella Multizona (eccetto la Pagina Impostazioni)
- I controlli della pagina Mixer
- I controlli nei pannelli della Pagina Inspector - Traccia e i pulsanti di selezione del pannello
- I pulsanti dei pad dei pattern nella Pagina Beat
- I Pad nella Pagina Performance
- La funzione Metronomo On/Off

Le assegnazioni remote sono attive solamente se sono visibili i controlli mappati. Se avete collegato più di un controller esterno, usate il menu a tendina Ingresso Controller Remoto nella sezione Opzioni della Pagina Impostazioni per selezionare l'ingresso corrispondente.

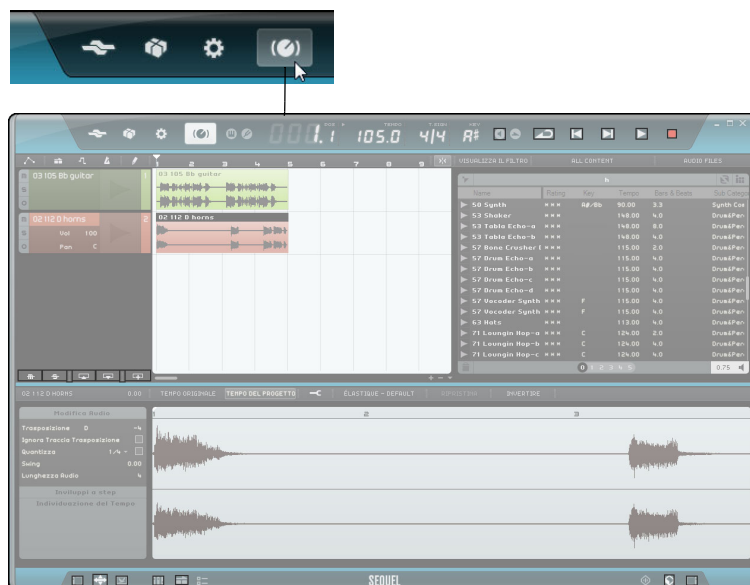
⇒ Se si assegna un controller MIDI o un tasto della tastiera a una funzione di Sequel, questo controller o tasto viene filtrato. Ad esempio, non sarà disponibile come ingresso per le tracce instrument.

Assegnazione dei Controller con il Mouse

Procedete come segue:

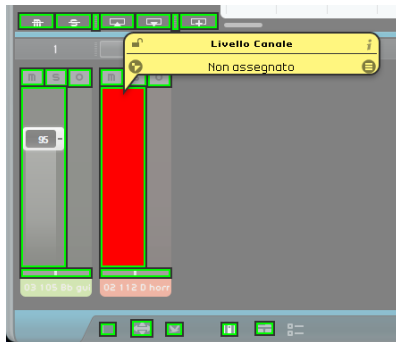
1. Collegare il dispositivo remoto alla porta USB o MIDI del computer e avviare Sequel.
2. Fate clic sul pulsante "Editare Assegnazione Controllo Remoto" nella Zona Pilota di Sequel.

L'interfaccia utente principale viene oscurata, in modo da consentire una chiara visione degli elementi che possono essere assegnati ai controller remoti (indicati da riquadri neri).



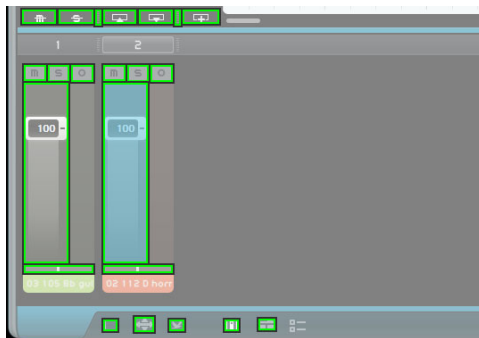
3. Selezionate la funzione da controllare con il vostro dispositivo remoto cliccandoci sopra nell'interfaccia utente.

Il pulsante diventa rosso e si apre il browser di assegnazione, ad indicare che è ora possibile assegnare un controllo remoto a quella funzione.



4. Muovete un controllo sul vostro dispositivo esterno, in modo da mappare il controllo fisico sulla funzione del programma.

La funzione selezionata viene quindi assegnata al controllo del dispositivo remoto. Ciò viene indicato dal fatto che il corrispondente controllo del programma diventa blu. Il nome in fondo al browser di assegnazione indica ora quale elemento di controllo remoto è stato assegnato alla funzione selezionata.



5. Per assegnare un altro controller remoto, fate clic sulla funzione successiva del programma.

⇒ Se si assegnano per prime le pagine della Multizona, si possono usare i controlli sul dispositivo remoto per passare da una pagina all'altra.

6. Fate clic sul pulsante "Elenco degli Oggetti di Controllo Remoto" nell'angolo inferiore destro del browser delle assegnazioni.

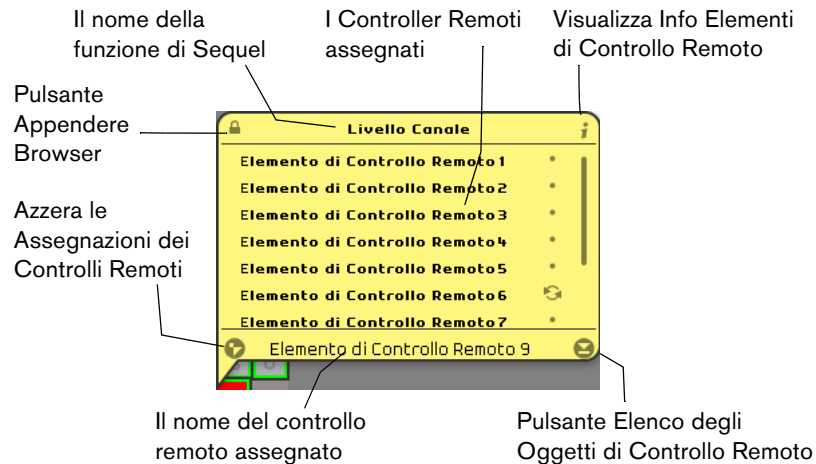
Vengono ora visualizzati tutti i controlli remoti che sono stati assegnati.

7. Fate clic sul pulsante "Editare Assegnazione Controllo Remoto" nella Zona Pilota per tornare alla modalità normale.

Congratulazioni! Siete ora in grado di usare il vostro dispositivo remoto per controllare le funzioni di Sequel che sono state assegnate.

Il Browser delle Assegnazioni

Il browser delle assegnazioni consiste nei seguenti elementi:



- Il pulsante “Appendere Browser” nell’angolo in alto a sinistra del browser di assegnazione indica se il browser è fissato (simbolo lucchetto chiuso) o se si chiude automaticamente dopo alcuni secondi (simbolo lucchetto aperto). Fate clic sul pulsante per modificarne lo stato.
- La funzione “Visualizza Info Elementi di Controllo Remoto” può essere utilizzata per visualizzare una rappresentazione grafica di un controllo rotativo vicino a ciascun elemento remoto. Facendo clic su queste icone, si dice al programma che il controllo fisico corrispondente è un encoder rotativo a corsa infinita.
- Il pulsante “Azzera le Assegnazioni dei Controlli Remoti” consente di annullare l’assegnazione di un controller da uno specifico controllo.
- Il campo del nome consente di modificare il nome predefinito del controllo remoto assegnato (in fondo all’elenco). Ciò consente di mantenere una panoramica complessiva dei controlli assegnati.

Definire dove Attivare il Controllo Remoto

La funzione “Attiva per il Controllo Remoto” consente di utilizzare gli stessi controlli hardware per controllare in remoto i controlli rapidi su diversi pannelli o pagine. Per controllare in remoto un pannello, procedete come segue:

1. Assegnate lo stesso controller MIDI a tutti i controlli rapidi.
2. Fate clic sul bordo superiore o inferiore del pannello da controllare in remoto. Il pannello viene ora controllato in remoto: ciò è indicato da un cambiamento di colore.
3. Controllate in remoto i controlli rapidi in questo pannello.
4. Fate clic sul bordo superiore o inferiore di un pannello diverso per controllare in remoto un altro effetto o instrument.

È anche possibile impostare il controllo remoto sulla sezione Effetti di Uscita e sulle pagine seguenti della Multizona: Pagina Inspector - Traccia, Pagina Beat, Pagina Mixer e Pagina Performance.

- Per fare ciò, fate clic sul pulsante “Attiva per il Controllo Remoto” nella pagina corrispondente.



La funzione “Attiva per il Controllo Remoto”

Su questo pannello è stato attivato il controllo remoto

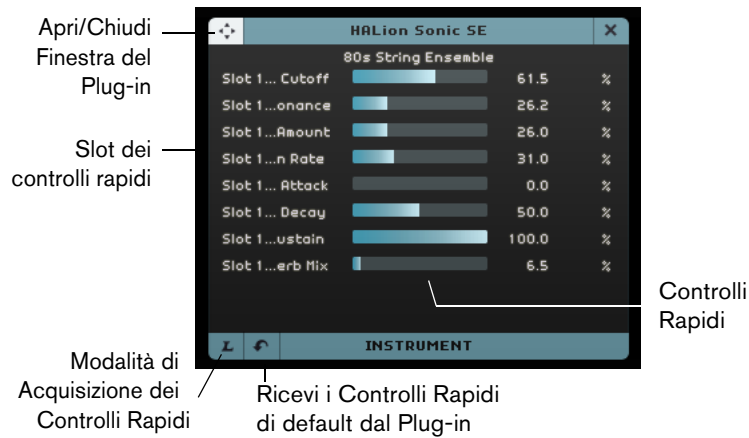
Assegnazione dei Controller tramite i Comandi Rapidi

Potete anche assegnare i controller alle funzioni di Sequel usando i comandi rapidi. Procedete come segue:

1. Fate clic su [F] per entrare nella Modalità Editare Assegnazione Controllo Remoto. L'interfaccia utente principale viene oscurata, in modo da consentire una chiara visione degli elementi che possono essere assegnati ai controller remoti (indicati da riquadri neri).
2. Usate le frecce direzionali per muovervi tra le varie funzioni assegnabili. L'elemento di controllo selezionato diventa rosso e si apre il browser di assegnazione, a indicare che è possibile assegnare un controllo remoto a quella funzione.
3. Muovete un controllo sul vostro dispositivo esterno, per mappare il controllo fisico sulla funzione del programma.
 - Usate le frecce direzionali sulla tastiera del computer per muovervi tra i vari parametri disponibili.
 - Premete [Invio] sul tastierino numerico per effettuare le selezioni, attivare le funzioni o confermare le impostazioni.
 - Premete [Esc] per uscire da una finestra di elenco o browser o per disattivare la modalità Editare Assegnazione Controllo Remoto.

Controlli Rapidi

I controlli rapidi sono delle assegnazioni dei parametri per plug-in di effetti o instrument visualizzati nella Pagina Inspector - Traccia della Multizona.



Per ciascun plug-in di effetti o instrument sono disponibili otto slot per i controlli rapidi, grazie ai quali si può avere un accesso istantaneo ai parametri del plug-in. Sequel offre un'assegnazione di default per i parametri principali.

Per modificare l'assegnazione, procedete come segue:

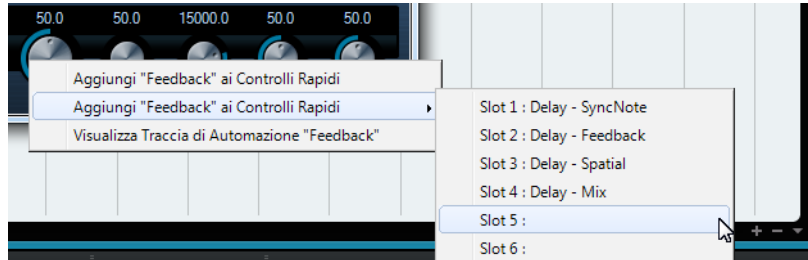
1. Attivate il pulsante "Modalità di Acquisizione dei Controlli Rapidi".
Si apre la finestra del plug-in.
2. Nel pannello dei controlli rapidi, selezionate uno slot.
Potete premere [Tab] oppure utilizzare i tasti cursore per scorrere da uno slot dei controlli rapidi all'altro.
3. Nella finestra del plug-in, fate clic su un parametro.
Il parametro viene assegnato al controllo rapido e lo slot viene rinominato di conseguenza.
4. Ripetete questi passaggi per tutti gli altri controlli rapidi che intendete modificare.
5. Disattivate il pulsante "Modalità di Acquisizione dei Controlli Rapidi".

Da qui in avanti viene utilizzata la nuova assegnazione.

⇒ Se si seleziona un controllo rapido in modalità learn e si preme [Canc] o [Backspace], lo slot viene svuotato. Ciò è utile, ad esempio, se si desidera utilizzare meno di otto controlli rapidi.

È inoltre possibile modificare l'assegnazione dei parametri dall'interno del pannello di controllo del plug-in. Procedete come segue:

1. Fate clic sul pulsante "Apri/Chiudi Finestra del Plug-in".
Si apre il pannello del plug-in relativo al vostro effetto o instrument.
2. Fate clic-destro sul parametro che intendete assegnare a uno slot dei controlli rapidi e selezionate un'opzione dal sotto-menu "Aggiungi x agli Slot dei Controlli Rapidi", dove x è il nome del parametro.
Il parametro del plug-in viene assegnato allo slot dei controlli rapidi selezionato.



Le assegnazioni dei controlli rapidi vengono salvate globalmente.

- Per recuperare le assegnazioni di default, fate clic sul pulsante "Ricevi i Controlli Rapidi di default dal Plug-in".
- Per rinominare un controllo rapido, fate doppio-clic sul nome nel relativo slot, inserite un nuovo nome e premete [Invio].

È inoltre possibile automatizzare le impostazioni relative ai parametri dei controlli rapidi. Per maggiori dettagli sull'automazione, riferitevi a ["Aggiunta dell'Automazione"](#) a pag. 47.

- ⇒ I controlli rapidi diventano uno strumento estremamente potente quando vengono assegnati con lo scopo di controllare in remoto delle periferiche. Le assegnazioni dei controlli rapidi necessitano di essere configurate una sola volta per gli effetti in insert, per gli effetti in mandata, per gli effetti in uscita e per gli instrument.

Introduzione

Questo capitolo fornisce un elenco dei comandi da tastiera disponibili in Sequel, suddiviso in base alle differenti categorie di funzioni del programma.

I Comandi da Tastiera disponibili

Comandi della categoria File

La categoria File contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Aiuto (Manuale Operativo)	[F1]
Esci	[Ctrl]/[Command][Q]

Comandi della categoria Progetto

La categoria Progetto contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Nuovo Progetto	[Ctrl]/[Command]-[N]
Apri Progetto	[Ctrl]/[Command]-[O]
Salva Progetto	[Ctrl]/[Command]-[S]
Salva Come	[Ctrl]/[Command]-[Shift]-[S]
Gestione Progetti	[Ctrl]/[Command]-[Shift]-[M]
Automazione ON/OFF	[A]
Visualizza/Nascondi Pagina Inspector - Traccia	[1]
Visualizza/Nascondi Editor	[2]
Visualizza/Nascondi Pagina delle Immagini della Traccia	[3]
Visualizza/Nascondi Mixer	[4]
Visualizza/Nascondi Pagina Performance	[5]
Visualizza/Nascondi Pagina Impostazioni	[6]
Visualizza/Nascondi la Sezione di Filtro	[7]
Visualizza/Nascondi MediaBay	[8]
Visualizza/Nascondi Effetti di Uscita	[9]

Opzione	Comando da tastiera
Mostra/Nascondi Tastiera Virtuale	[K]
Mostra/Nascondi Accordatore	[T]

Comandi della categoria Modifica

La categoria Modifica contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Annulla	[Ctrl]/[Command]-[Z]
Ripristina	[Ctrl]/[Command]-[Shift]-[Z]
Taglia	[Ctrl]/[Command]-[X]
Copia	[Ctrl]/[Command]-[C]
Incolla	[Ctrl]/[Command]-[V]
Cancella	[Delete] o [Backspace]
Duplica	[Ctrl]/[Command]-[D]
Dividi al cursore	[Ctrl]/[Command]-[T]
Esporta Selezione	[Ctrl]/[Command]-[B]
Seleziona Tutto	[Ctrl]/[Command]-[A]
Annulla Selezione	[Ctrl]/[Command]-[Shift]-[A]
Aggiungi Traccia	[Ctrl]/[Command]-[+]
Rimuovi Tracce Selezionate	[Ctrl]/[Command]-[Canc] o [Backspace]
Abilitato per la Registrazione	[R]
Aggancia alla Griglia	[J]
Quantizza	[Q]
Editare Assegnazione Controllo Remoto	[F]

Comandi della categoria Navigazione

La categoria Navigazione contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Sinistra	[Freccia Sinistra]
Destra	[Freccia Destra]
Su	[Freccia Su]
Giù	[Freccia Giù]
Aggiungi a Sinistra	[Shift]-[Freccia Sinistra]
Aggiungi a Destra	[Shift]-[Freccia Destra]
Aggiungi Sopra	[Shift]-[Freccia Su]
Aggiungi Sotto	[Shift]-[Freccia Giù]
In Fondo	[Fine]

Comandi della Tastiera Virtuale

Quando la Tastiera Virtuale è attiva, i comandi da tastiera usati solitamente sono bloccati. Le sole eccezioni sono: [*] (“moltiplica” sul tastierino numerico) per la registrazione, [Spazio] per inizia/ferma e [Home]/[Command]+[Home] per saltare all'inizio del progetto.

Per la tastiera virtuale, sono disponibili i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Un'Ottava giù	[Freccia Sinistra]
Un'Ottava su	[Freccia Destra]
Modifica Tipo di Visualizzazione della Tastiera Virtuale	[Tab]

Comandi della categoria Ingrandimento

La categoria Ingrandimento contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Aumenta Ingrandimento	[H]
Riduci Ingrandimento	[G]
Reset Ultimo Ingrandimento	[Shift]-[H]
Massimo Ingrandimento	[Shift]-[G]
Ingrandimento Parte	[Shift]-[P]

Comandi della categoria Trasporto

La categoria Trasporto contiene i seguenti comandi da tastiera:

Opzione	Comando da tastiera
Vai a Selezione	[L]
Al inizio di Ciclo	[Home] (PC)/[Command]-[Home] (Mac)/[.] (Notebooks)
Avvia	[Enter] (tastierino)
Ferma	[0] (tastierino)
Avvia / Ferma	[Barra spaziatrice]
Registra	[*] (“segno di moltiplicazione” sul tastierino numerico) o [Ins]
Indietro	[-] (“segno di sottrazione” sul tastierino numerico)
Avanti	[+] (“segno di addizione” sul tastierino numerico)
Ritorna a Zero	[.] o [.] tastierino
Ciclo	[/] (“segno di divisione” sul tastierino numerico)
Imposta Ciclo	[P]
Salta a Marker Successivo	[Shift]-[N]
Salta a Marker Precedente	[Shift]-[B]

Riferimento degli Effetti e degli Instrument

Introduzione

Questo capitolo descrive gli effetti e gli instrument inclusi in Sequel. Le modalità di utilizzo degli effetti sono descritte nella sezione [“La Pagina Inspector – Traccia”](#) a pag. 85.

Parametri degli Effetti

Effetti Delay

PingPongDelay

PingPongDelay crea un effetto di rimbalzo, in cui il segnale salta da sinistra a destra.

SyncNote permette di sincronizzare l'effetto di rimbalzo al tempo. Feedback determina la durata del ritardo (delay). Il parametro Spatial consente di aumentare la distanza fra i rimbalzi. Per apprezzare meglio questo effetto, conviene applicarlo agli assoli. Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

StereoDelay

Con l'effetto StereoDelay si aggiunge alla traccia un senso di spazialità. L'effetto prevede due ritardi: uno per il canale sinistro e uno per quello destro. Tramite il parametro SyncNote è possibile impostare un valore nota per sincronizzare l'effetto di ritardo al tempo. Feedback determina la durata del ritardo (delay). Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Effetti di Distorsione

AmpSimulator

Applicando questo effetto, le tracce suoneranno come se fossero state registrate attraverso un amplificatore per chitarra elettrica o basso.

Il parametro Drive enfatizza il segnale simulando un pedale di overdrive. Bass enfatizza le frequenze basse del segnale, Mid enfatizza le frequenze medie, mentre Treble le frequenze alte. Il parametro Volume permette di aumentare ulteriormente il volume del segnale senza aggiungere distorsioni.

- Provate i vari preset messi a disposizione dall'effetto AmpSimulator per trovare quello più adatto alle vostre esigenze.

Distortion

Questo effetto funge da distorsore delle tracce. L'effetto è di uso molto intuitivo, dotato di due parametri molto efficaci. Boost aumenta la distorsione. Output aumenta o diminuisce il segnale in uscita dall'effetto.

VST Amp Rack

VST Amp Rack è un potente simulatore di amplificatore per chitarra. I parametri sonori (Bass, Middle, Treble e Presence) hanno un impatto significativo sul carattere complessivo e sul suono dell'amplificatore corrispondente. Gain taglia o enfatizza il segnale, Bass enfatizza le frequenze basse, Middle le medie, mentre Treble le alte. Presence enfatizza o riduce le frequenze più alte, mentre Master controlla il volume del segnale in uscita.

- Sono disponibili numerosi preset con catene di effetti specifici per i singoli amplificatori. Provate i diversi preset per trovare il suono di chitarra perfetto.

Effetti di Dinamica**Compressor**

Il compressore riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o rendendo più deboli i suoni più potenti, oppure eseguendo entrambe le operazioni. Threshold determina la quantità di compressione che viene aggiunta al segnale. Quando il segnale supera il livello di threshold (soglia), il Compressor riduce il segnale; quanto più si trascina verso destra, maggiore è la compressione che si ottiene.

Gate

Gate consente di creare un "passaggio" che lascia passare l'audio solamente se questo soddisfa i requisiti di volume specificati. Threshold è la soglia, ossia il livello di volume che il segnale deve raggiungere affinché sia udibile. Release regola la velocità con cui il gate si chiude dopo la sua apertura.

Maximizer

Gli effetti maximizer sono usati di solito nella fase di mastering per aumentare il livello globale del mixaggio. La funzione Optimize aumenta il livello globale delle tracce senza provocare distorsioni in uscita. Per le tracce di batteria usate nella musica elettronica questo parametro viene spesso regolato sul valore più elevato possibile per creare un effetto tipo "muro di mattoni".

Master EQ

Si tratta di un equalizzatore parametrico a 3 bande di semplice utilizzo. I parametri Low, Mid e High consentono di tagliare o di enfatizzare la banda di frequenza corrispondente. I pulsanti che si trovano sotto le manopole consentono di disabilitare le bande di frequenza.

Effetti di Filtro**DualFilter**

Questo effetto filtra alcune frequenze, consentendo ad altre di passare. Pos modifica la posizione, cioè la frequenza di focus del filtro. Con valori elevati, saranno udibili solamente le alte frequenze, con valori ridotti, si sentiranno solamente le basse. Il parametro Reso aggiunge un effetto di risonanza al suono filtrato.

Morph Filter

Questo effetto consente di mixare gli effetti di filtro lowpass e highpass. Frequency modifica la frequenza di taglio del filtro. Resonance aggiunge un effetto di risonanza al suono filtrato. Il cursore Morph consente di mixare l'uscita del filtro tra lowpass (0) e highpass (100).

Effetti di Modulazione

AutoPan

AutoPan crea un movimento continuo del suono sul fronte stereo: da sinistra verso destra. Rate determina la velocità con cui si muove il segnale. Width regola l'ampiezza di movimento del segnale (a sinistra e a destra).

Chorus

Con questo effetto il segnale in ingresso viene sdoppiato: il segnale originario viene miscelato con la sua copia, leggermente stonata. Rate modifica la velocità di modulazione dell'effetto chorus. Width regola l'intensità di stonatura del segnale. Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Flanger

Flanger assomiglia all'effetto Chorus in quanto divide in due il segnale in ingresso, Oltre a desintonizzare il segnale però, l'effetto Flanger lo ritarda leggermente, aumentando gradualmente l'intensità. Il parametro Rate regola la velocità della sfasatura. Feedback determina l'intensità del tipico effetto Flanger. Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Phaser

L'effetto agisce applicando al segnale dei filtri multipli. Rate modifica la velocità dell'effetto. Feedback determina l'intensità del tipico effetto di sfasamento. Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale.

Rotary

Rotary simula un altoparlante rotativo; è un effetto usato spesso per gli organi elettronici, ma è molto adatto anche per la chitarra. Il parametro Speed regola la velocità della rotazione.

Tremolo

Il tremolo produce una rapida variazione periodica del guadagno. Il parametro Rate modifica la velocità delle variazioni di guadagno. Depth determina di quanto varia il gain.

Vibrato

Questo effetto crea una rapida e lieve variazione di tono. Il suono che si produce è simile a quello che si ottiene suonando una nota sulla chitarra e spostando rapidamente il dito avanti e indietro sulla corda. Rate modifica la velocità dell'effetto. Depth determina di quanto varia l'altezza.

Reverb

Questo effetto simula le riflessioni del suono all'interno di una grande sala o di una cattedrale. Il parametro Mix consente il bilanciamento fra il suono processato dall'effetto e quello originale. Bypass consente di comparare il suono originale il suono riverberato. PreDelay controlla il tempo che passa prima dell'applicazione del riverbero. Time determina la durata del riverbero, aggiungendo una prospettiva di spazio e profondità. Valori elevati di Diffusion generano una maggiore diffusione e un suono più omogeneo, mentre valori inferiori danno un suono più chiaro. Il parametro "Damping - High Amount" agisce sul tempo di decadimento delle alte frequenze. Con valori più bassi, le alte frequenze decadono più rapidamente. Valori sopra il 100% fanno sì che le alte frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie. Il parametro "Damping - Low Amount" agisce sul tempo di decadimento delle basse frequenze. Con valori più bassi, le basse frequenze decadono più rapidamente. Valori sopra il 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

StereoEnhancer

L'effetto StereoEnhancer consente di espandere l'immagine stereo del progetto. In questo modo si crea un senso di maggiore spazialità, soprattutto se i messaggi sono molto affollati. Width determina l'ampiezza di diffusione dell'immagine.

Parametri dell'Instrument

Per poter avere accesso ai parametri di un instrument, è necessario aggiungere prima una traccia VST 3 e quindi selezionare l'instrument desiderato.

Prologue

Prologue è un sintetizzatore che funziona come un classico synth analogico. Il parametro Cutoff determina la frequenza di taglio del segnale. Resonance aggiunge un effetto di risonanza. Attack regola la velocità con cui viene percepito l'attacco di una nota. Release regola il tempo di tenuta di una nota dopo il suo rilascio. Drive enfatizza il segnale, rendendolo più potente. "LFO Frequency" si utilizza per modulare e modificare il segnale. "LFO Level" aumenta o riduce il volume del LFO (low frequency oscillator). FX controlla il livello con cui viene udito l'effetto integrato dell'instrument.

HALion Sonic SE

Questo VST Instrument è descritto nel dettaglio nel manuale separato in formato pdf "HALion Sonic SE".

Groove Agent One

Per una descrizione di questo instrument, riferitevi a "[Sezione dei Pad](#)" a pag. 96 and "[Display dei Campioni](#)" a pag. 96.

Indice analitico

A

- Abitato per la Registrazione [75](#)
- Accordatore
 - Introduzione [65](#)
- Accordatura [24](#)
- Aggancia alla Griglia
 - Introduzione [74](#)
- Aggiungere una traccia [64](#), [73](#)
- AmpSimulator [125](#)
- Annulla [63](#)
- Anteprima
 - File multimediali [81](#)
- Apri/Chiudi Finestra dell'Instrument [75](#)
- Arpeggiator [86](#)
- Assegnazione Controller Remoti [65](#), [116](#)
- Attivare il Controllo Remoto Controller Remoti [118](#)
- Attivazione di Sequel [8](#)
- Attributi
 - Filtrare [79](#)
 - Impostazione [82](#)
- Audio
 - Collegamento [11](#)
- Auto Quantizzazione [105](#)
- Automazione
 - Aggiungere [47](#)
 - Alterna [72](#)
 - Disabilitare [49](#)
 - Eliminare [49](#)
- Automazione ON/OFF [72](#)
- AutoPan [127](#)
- Azione all'avvio [104](#)
- Azzerare le Assegnazioni dei Controlli Remoti Controller Remoti [118](#)

B

- Banchi di Pattern
 - Aggiungere [56](#)
 - Salvare [60](#)
- Batti Tempo [68](#)
- Beat Pattern Editing [57](#)

C

- Canale
 - Introduzione [100](#)
 - Livello e Pan [100](#)
- Canale Master
 - Introduzione [101](#)
- Cartella Progetto [104](#)
- Chorder [86](#)
- Chorus [127](#)
- Colore
 - Impostazione [100](#)
 - Selettore [100](#)
- Colore Pannello [105](#)
- Comandi da tastiera [122](#)
 - Convenzioni [6](#)
 - File [122](#)
 - Ingrandimento [124](#)
 - Introduzione [122](#)
 - Modifica [123](#)
 - Navigazione [123](#)
 - Progetto [122](#)
 - Tastiera Virtuale [124](#)
 - Trasporto [124](#)
- Compressor [126](#)
- Configurazione
 - Audio [11](#)
 - MIDI [15](#)
 - Note generali sulla configurazione del sistema [9](#)
- Configurazione del sistema [9](#)
- Configurazione Multi-canale [11](#)
- Contenuto Utente [104](#)
 - MediaBay [81](#)
- Controller Remoti
 - Assegnazione [116](#)
 - Attivare il Controllo Remoto [118](#)
 - Browser [118](#)
 - Pulsante Appendere Browser [118](#)
 - Reinziare le Assegnazioni Remote [118](#)
 - Visualizza Info Elementi di Controllo Remoto [118](#)

- Controlli delle tracce [75](#)
 - Abitato per la Registrazione [75](#)
 - Apri/Chiudi Finestra dell'Instrument [75](#)
 - Converti in Traccia Instrument [75](#)
 - Dissolvenze Automatiche [75](#)
 - Freeze [75](#)
 - Immagini delle tracce [76](#)
 - Indicatore grafico del livello della traccia [76](#)
 - Mute [75](#)
 - Selettore Colori [77](#)
 - Selezione dell'ingresso [76](#)
 - Solo [75](#)
 - Volume e Pan [76](#)
- Controlli di trasporto [66](#)
- Controlli Rapidi [120](#)
- Converti in Traccia Instrument [75](#)
- Copia
 - Eventi [33](#)
 - Note [36](#)
- Corsia dei Controller
 - Introduzione [37](#), [93](#)
- Creare
 - Note [36](#)
- D**
- DirectX [10](#)
- Display del tempo [67](#)
- Display del tempo del progetto [67](#)
- Display del tempo in chiave [68](#)
- Dissolvenze Automatiche [75](#)
- Distortion [125](#)
- Dividi al Cursore [64](#)
- Driver
 - ASIO [10](#)
 - DirectX [10](#)
 - Driver Generico a Bassa Latenza [10](#)
 - Introduzione [10](#)
 - Selezione [13](#)
- Driver ASIO [10](#)
- Driver audio
 - Selezione [13](#)
- Driver Generico a Bassa Latenza [10](#)
- DualFilter [126](#)

E

Editing

- Eventi [78](#)
- Eventi audio [30](#)
- Modifiche di tempo [39](#)
- Parti [78](#)

Editor dei Campioni

- Funzione Invertire [90](#)
- Individuazione del Tempo [113](#)
- Introduzione [35, 89](#)
- Inviluppo a step [111](#)
- Modalità di Modifica della Durata [90](#)

Modalità Stretch [90](#)Quantizza [91](#)Reinizializza Warp [90](#)Swing [91](#)Trasposizione [90](#)Volume dell'Evento [90](#)Warp Libero [90](#)

Effetti

AmpSimulator [125](#)Audio [44](#)AutoPan [127](#)Chorus [127](#)Compressor [126](#)Distortion [125](#)DualFilter [126](#)Effetti di Uscita [46](#)Effetti in Insert [44](#)Effetti in mandata [45](#)Flanger [127](#)Gate [126](#)Introduzione [125](#)Master EQ [126](#)Maximizer [126](#)Phaser [127](#)PingPongDelay [125](#)Reverb [128](#)Rotary [127](#)StereoDelay [125](#)StereoEnhancer [128](#)Tremolo [127](#)Vibrato [127](#)VST Amp Rack [126](#)Effetti di Uscita [46, 83](#)Effetti in Insert [44](#)Introduzione [87](#)Effetti in mandata [45](#)Cursore Quantità [88](#)Introduzione [88](#)Elenco Tracce [72](#)Eliminare i Media Selezionati [82](#)

Eliminazione

Eventi [34](#)Note [35](#)

EQ

Aggiungere [42](#)Display della Curva [88](#)Frequenze [88](#)Gain [88](#)Resonance [88](#)Esegui Quantizzazione [92](#)

Esportazione

- File audio [49](#)
- In iTunes [51](#)
- Mixdown [51](#)
- MP3 [50, 51](#)
- Progetto come File Audio [63](#)
- Progetto in iTunes [63](#)
- Tracce selezionate [51](#)

Eventi

- Copia [33](#)
- Creazione di un nuovo file dalla selezione [34](#)
- Eliminazione [34](#)
- Esporta Selezione [34](#)
- Mute [33](#)
- Ridimensionamento [31](#)
- Rinomina [30](#)
- Ripetizione [33](#)
- Separazione [31](#)
- Spostare [32](#)

F

File

- Importazione [30](#)

File Audio

- Individuazione del tempo [113](#)

Filtrare

- File multimediali [79](#)

Filtro di Testo

- MediaBay [80](#)

Filtro Family

- MediaBay [80](#)

Filtro Rating

- MediaBay [80](#)

Flanger [127](#)Formato Registrazione [104](#)Freeze [75](#)Funzionalità avanzate [106](#)**G**Gate [126](#)Gestione Progetti [62](#)Griglia dei transienti [111](#)Griglia dell'Evento [111](#)

Griglia di Salto

- Pagina Performance [53](#)

Griglia Musicale [111](#)Groove Agent One [128](#)**H**HALion Sonic SE [128](#)

Hardware

- Introduzione [9](#)

Hardware audio

- Impostazioni [13](#)

- Introduzione [9](#)

- Mac [10](#)

IIgnora la Traccia Trasposizione [90, 115](#)

Immagini

- Aggiungere [98](#)

Immagini delle tracce [76](#)

Importazione

- File [30](#)

Impostazioni

- Hardware audio [13](#)

Impostazioni Audio [104](#)Indicatore Attività in Ingresso [65](#)Indicatore di Attività della Tastiera Musicale [66](#)Indicatore grafico del livello della traccia [76](#)

Individuare

- Salta a marker precedente/successivo [66](#)

Ingrandimento [74](#)Ingresso Controller Remoto [105](#)

Installazione

- Introduzione [8](#)

Interfaccia Utente [105](#)Inverti [90](#)Inviluppi a step [111](#)

- Aleatorio [113](#)

- Griglia dei transienti [111](#)

- Griglia Musicale [111](#)

- Modifica degli inviluppi [112](#)

- Modificare gli Step [111](#)

- Reinizializzare [113](#)

iTunes

- Esporta il Progetto in iTunes [63](#)

K

Key Editor

- Corsia dei Controller [93](#)

- Introduzione [35, 39, 91](#)

- Legato [93](#)

- Quantizza [92](#)

- Registrazione Step [92](#)

- Sposta [93](#)

- Swing [93](#)

- Trasposizione [92](#)

L

Lettore CD

- Registrazione [12](#)

Livelli

- Impostazione [41](#)

Lunghezza Audio [91](#)

M

Mac OS X
 Hardware audio [10](#)
 Requisiti [7](#)

Marker
 Individuare [66](#)

Master EQ [126](#)

Maximizer [126](#)

MediaBay
 Aggiunta dei Contenuti
 Utente [81](#)
 Anteprima [81](#)
 Attributi [82](#)
 Contenuto Utente [81](#)
 Filtri [79](#)
 Introduzione [78](#)
 Mostra Elementi Famiglia [80](#)
 Reinizializza i Filtri [80](#)
 Selezionare la Posizione dei
 Contenuti [79](#)
 Usare le frecce direzionali [79](#)

Menu Progetto [62](#)

Menu Sequel
 Introduzione [61](#)

Metodo di Posizionamento
 Eventi [105](#)

Metronomo
 Impostazioni [105](#)
 Introduzione [67](#)

MIDI
 Configurazione [15](#)
 Requisiti [9](#)

Missaggio [41](#)
 Aggiungere gli effetti [44](#)
 Aggiunta dell'automazione [47](#)
 Aggiunta dell'EQ [42](#)
 Esportare il mixdown [49](#)
 Impostazione dei livelli [41](#)
 Impostazione del Pan [42](#)
 Mute [42](#)

Modalità Ciclo
 Introduzione [67](#)

Modalità Performance [67](#)

Modalità Rehearsal (Prova) [68](#)

Modalità Stretch [90](#)

Modifica
 Aggiungere una traccia [64](#)
 Annulla [63](#)
 Annulla Selezione [64](#)
 Cancella [64](#)
 Copia [63](#)
 Dividi al Cursore [64](#)
 Duplica [64](#)
 Incolla [63](#)
 Pulsante/menu [63](#)
 Rimuovi Tracce Selezionate [64](#)
 Ripristina [63](#)
 Taglia [63](#)

Modifica della durata
 Algoritmo [107](#)
 élastique [108](#)

Modifiche di tempo
 Aggiungere [39](#)

Monitoraggio
 Introduzione [15](#)

Mostra Consigli [105](#)

Mostra Elementi Famiglia
 MediaBay [80](#)

Mostra Traccia Trasposizione [72](#)

MP3 [50](#)

Multizona [84](#)

Mute [42, 75](#)
 Eventi [33](#)
 Togliere dal mute tutte le
 tracce [73](#)

N

Note
 Copia [36](#)
 Creare [36](#)
 Eliminazione [35](#)
 Ridimensionamento [36](#)

Numerazione della traccia [77](#)

O

Opzioni [105](#)

P

Pad
 Assegnazione [101](#)
 Nome [102](#)

Pagina Beat [39](#)
 Assegnare campioni [59](#)
 Display degli Step [57](#)
 Introduzione [56](#)
 Velocity [58](#)

Pagina delle Immagini della Traccia
 Aggiungere le immagini [98](#)

Pagina Editor
 Introduzione [89](#)

Pagina Impostazioni
 Introduzione [104](#)

Pagina Inspector – Traccia
 Introduzione [85](#)
 Pannello dell'Instrument [87](#)

Pagina Mixer
 Introduzione [100](#)

Pagina Performance
 Definisci la Griglia di Salto [53](#)
 Introduzione [101](#)
 Registrazione [53](#)
 Registrazione Step [54](#)

Pan [76](#)

Pannello degli Equalizzatori [87](#)

Panorama
 Impostazione [42](#)

Parametri dell'Instrument [128](#)
 Groove Agent One [128](#)
 HALion Sonic SE [128](#)
 Prologue [128](#)

Parti
 Parti di Pattern [58](#)

Parti di Pattern
 Creare [58](#)
 Introduzione [58](#)
 Selezione [59](#)

Parti Performance
 Creare [52](#)

Performance
 Creare [54](#)
 Registrazione [53](#)

Phaser [127](#)

PingPongDelay [125](#)

Pitch Shift
 Algoritmo [107](#)
 élastique [108](#)

POS [67, 69](#)

Posizione del Progetto [67](#)

Preset
 Gestione [86](#)

Prestazioni
 Ottimizzazione audio [17](#)
 Visualizza Traccia [72](#)

Progetti Recenti [63](#)

Progetti Sequel [104](#)

Progetto [63](#)
 Apri [62](#)
 Creare [20](#)
 Gestione [62](#)
 Nuovo [62](#)
 Recente [63](#)
 Salva [62](#)
 Salva Come [62](#)

Prologue [128](#)

Pulsante Appendere Browser
 Controller Remoti [118](#)

Pulsante Riproduci [66](#)

Pulsanti Traccia [72](#)

Q

Quantizza
 Eventi audio [91](#)
 Parti strumentali [92](#)

Quantizzazione audio [108](#)

R

Registra
 Pulsante [66](#)

Registrazione
 Audio [20](#)
 Lettore CD [12](#)
 Livelli e ingressi [13](#)
 Nella pagina Performance [53](#)
 Parti strumentali [27](#)
 Performance [53](#)
 Preconteggio [24](#)
 Take audio multiple [26](#)
 Take Multiple di una Parte
 Strumentale [29](#)

Registrazione Multi-take
 Audio [26](#)
 Parti strumentali [29](#)

Registrazione Step [92](#)

Registrazione Step Attivata [92](#)

Reinizializza i Filtri
 MediaBay [80](#)
 Reinizializza Warp [90](#)
 Reinizializzare gli involuipi a
 step [113](#)
 Reinizializzare tutti gli stati di
 Solo [73](#)
 Requisiti
 Mac OS X [7](#)
 MIDI [9](#)
 Windows [7](#)
 Requisiti Windows [7](#)
 Reverb [128](#)
 Ridimensionamento
 Note [36](#)
 Righello [73](#)
 Rimuovi Tracce Selezionate [64](#)
 Rinomina
 Eventi [30](#)
 Tracce [77](#)
 Riordina i risultati
 MediaBay [80](#)
 Ripetizione
 Eventi [33](#)
 Ripristina [63](#)
 Rotary [127](#)

S

Salva Come
 Progetto [62](#)
 Scorrimento dell'immagine
 visualizzata [74](#)
 Selettore Colori [77](#)
 Selettore Uscite [104](#)
 Seleziona
 Nessuna [64](#)
 Seleziona Posizione dei
 Contenuti [79](#)
 Selezionare la Posizione dei
 Contenuti
 MediaBay [79](#)
 Selezione dell'ingresso [76](#)
 Selezione delle tracce [77](#)
 Separazione
 Eventi [31](#)
 Silenzio
 Aggiungere [106](#)
 Smart Transpose (Trasposizione
 Intelligente) [114](#)
 Solo [42](#), [75](#)
 Reinizializzare tutti gli stati di
 Solo [73](#)
 Sposta [93](#)
 Spostare
 Eventi [32](#)
 StereoDelay [125](#)
 StereoEnhancer [128](#)
 Strumento Disegna [34](#), [73](#)
 Swing
 Eventi audio [91](#)
 Parti strumentali [93](#)

T

T.SIGN [68](#)
 Tastiera Virtuale [69](#)
 Tempo
 Battere [68](#)
 Individuare [113](#)
 Visualizza Traccia [72](#)
 Togliere dal mute tutte le tracce [73](#)
 Tonalità Fondamentale
 Display [69](#)
 Tonalità fondamentale del
 progetto [69](#)
 Tracce
 Ridimensionare [73](#)
 Tracce Audio
 Aggiungere [21](#)
 Tracce Instrument [86](#)
 Traccia
 Automazione [77](#)
 Introduzione [77](#)
 Numerazione [77](#)
 Rinomina [77](#)
 Selezione [77](#)
 Traccia Beat
 Aggiungere [56](#)
 Editing [57](#)
 Traccia Performance
 Creare parti [52](#)
 Mostrare [52](#)
 Traccia Tempo [39](#)
 Traccia Trasposizione
 Ignora [115](#)
 Trasposizione
 Parti strumentali [92](#)
 Visualizza Traccia [72](#)
 Tremolo [127](#)

V

Valori Aleatori per gli Involuipi a
 Step [113](#)
 Vibrato [127](#)
 Visualizza Info Elementi di
 Controllo Remoto
 Controller Remoti [118](#)
 Visualizza Traccia Performance [72](#)
 Visualizza Traccia Tempo [72](#)
 Volume [76](#)
 VST Amp Rack [126](#)

W

Warp Libero [90](#), [108](#), [110](#)

Z

Zona Arrange [71](#)
 Zona Pilota [61](#)
 Display [67](#)