

MUSIC RECORDING AND EDITING SYSTEM

# CUBASIS

---

# VST

Guida all'Uso

Manuale operativo a cura di Ernst Nathorst-Böös, Ludvig Carlson e Anders Nordmark

Controllo qualità documentazione: C. Bachmann, H. Horntrich, C. Schomburg.

Traduzione in italiano a cura di Paolo Bernagozzi per MidiWare srl

Le informazioni contenute in questo manuale possono essere soggette a cambiamenti senza preavviso e non rappresentano un vincolo da parte di Steinberg Media Technologies AG o di Propellerhead Software. Il software descritto in questo manuale è soggetto a Licenza d'uso e non può essere copiato su altri supporti eccetto dove è specificamente permesso nella Licenza d'uso. Questa pubblicazione non può essere copiata, riprodotta o in alcun modo trasmessa o registrata in nessuna sua parte, per nessuno scopo, se non previa autorizzazione scritta di Steinberg Media Technologies AG.

Tutti i prodotti e i nomi della compagnia sono <sup>TM</sup> o ® marchi registrati.

© Steinberg Media Technologies AG, 2001.

Tutti i diritti riservati.

---

# Indice

<b>5</b>	<b>Introduzione</b>	<b>58</b>	Mute e Solo
6	Benvenuti!	58	Lavorare con le parti
6	Due parole su Cubasis VST...	63	Usare l'Inspector
7	Come potete raggiungerci	64	Quantizzazione di note MIDI
<b>8</b>	<b>Tour Guidato</b>	<b>66</b>	<b>Uso del Pool</b>
9	Cos'è Cubasis VST?	67	Cos'è il Pool?
10	Cos'è l'audio digitale?	67	Aprire il Pool
10	Cos'è il MIDI?	68	Esaminare file e segmenti
11	Le finestre principali di Cubasis VST	70	Trascinare dal Pool alla finestra di Arrange
<b>17</b>	<b>Impostare il vostro sistema</b>	72	Importare file nel Pool
18	Impostazioni per lavorare con l'audio	<b>74</b>	<b>Editing MIDI</b>
20	Impostazioni per il MIDI	75	Cosa posso fare con gli editor MIDI?
26	Lanciate Cubasis VST!	75	Apertura di un editor
<b>30</b>	<b>Registrazione Audio</b>	76	Come vengono visualizzati gli eventi nei diversi editor
31	Preparativi	80	I tool negli editor
34	Selezione ed impostazione di una traccia	83	Altre impostazioni e funzioni
39	Eseguire la prima registrazione	85	Chiudere un editor
40	Registrazione ulteriormente sulla stessa traccia	<b>86</b>	<b>Missaggio</b>
41	Registrazione sulla traccia successiva - Overdub	87	Introduzione
41	Editing dell'audio registrato	87	Missaggio Audio
41	Se avete problemi di prestazioni audio	97	Missaggio MIDI
<b>42</b>	<b>Registrazione MIDI</b>	102	Cosa sono GM/GS/XG?
43	Preparativi	<b>103</b>	<b>Importare ed esportare Audio</b>
46	Registrazione	104	Importare file audio nell'Arrangement
<b>47</b>	<b>Riproduzione, Tempo e la Transport Bar</b>	104	Missaggio su un file audio
48	La Transport Bar	<b>106</b>	<b>Filmati</b>
49	Spostare il Song Position	107	Introduzione
50	Gestione di tempo e metrica	107	Aprire un filmato
52	I Locator	108	Riproduzione del filmato
53	Il Cycle	109	Chiudere il filmato
<b>54</b>	<b>Editing nell'Arrangement</b>	<b>110</b>	<b>Salvare ed aprire documenti</b>
55	Le Song e gli Arrangement	111	Salvare
56	Tracce, parti e l'Arrangement	113	Apertura di documenti
56	Creare e gestire tracce	114	Esportazione di MIDI File
		114	Importazione di MIDI File
		<b>115</b>	<b>Indice analitico</b>

## Introduzione

# Benvenuti!

In pochissimi anni il mondo è cambiato. Un tempo la creazione della musica era rigidamente divisa tra coloro che avevano accesso a studi professionali, apparecchiature costose ad altri musicisti, e coloro i quali vedevano al loro creatività confinata alla sfera degli strumenti di seconda qualità, con pochi soldi e molti sogni.

Noi di Steinberg abbiamo il piacere di prendere parte alla continua rivoluzione che ha fatto cadere queste barriere, permettendo a tutti quelli che hanno delle ambizioni musicali di mettere in atto il loro reale potenziale musicale.

Cubasis VST – il programma che ora avete di fronte – racchiude l'esperienza di più di dieci anni di storia di Steinberg. Assieme a Windows 95 o Windows 98, vi offre un'eccellente postazione di lavoro per fare musica sui computer.

Karl Steinberg

Manfred Rürup

## Due parole su Cubasis VST...

Ora che avete Cubasis VST, una versione di Cubase, appartenete ad uno dei più grandi gruppi di utenti di software musicali al mondo. Cubase è una famiglia di software musicali, che va dal pacchetto di facile uso per il principiante agli strumenti professionali per le applicazioni più esigenti. Questo è il vantaggio di Cubase, Cubase cresce con voi man mano che maturate musicalmente.

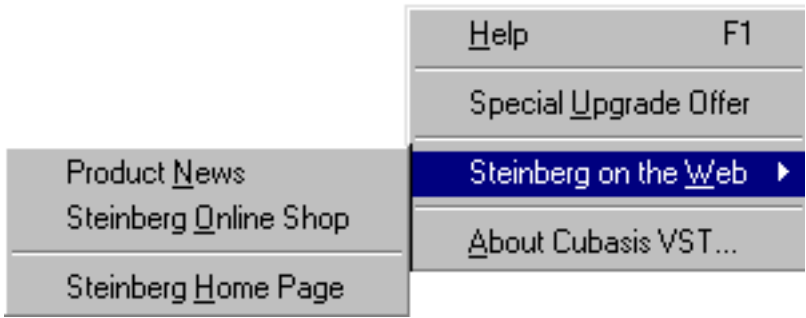
Cubasis VST è il risultato di anni di esperienza sia nello sviluppo di software che nel rapporto di collaborazione con i nostri utenti. Il componente più importante di questa storia di continui successi è il vostro coinvolgimento attivo. Suggerimenti e commenti sui nostri software, ma soprattutto sulla direzione che dovranno prendere in futuro, sono sempre benvenuti. Siamo inoltre felici di vedere apparire Cubase Club in tutto il mondo. Si viene così a creare una rete di esperienza de aiuto alla portata di tutti i nostri utenti.

Siamo molto orgogliosi di tutto questo, e vorremmo ringraziarvi per essere diventati parte della famiglia Cubase.

Il vostro team Steinberg.

# Come potete raggiungerci

Il menu Help contiene collegamenti diretti ad alcune delle pagine web Steinberg. Da qui potrete ottenere informazioni sui nuovi prodotti ed altre utili informazioni.



- 
- Perché i link funzionino, è necessario che abbiate una connessione ad Internet funzionante ed un browser configurato.
-

## Tour Guidato



# Cos'è Cubasis VST?

Cubasis VST è un'applicazione che vi permette di registrare, editare e missare musica.

Il programma registra due tipi di informazione musicale, audio digitale e MIDI. Vi permette di fare quanto segue (tra le altre cose):

- Registrare qualsiasi sorgente sonora come microfono, chitarra, ecc.
- Registrare dati MIDI da sintetizzatori o altri strumenti MIDI.
- Riprodurre fino a 8 canali di audio e 64 tracce MIDI!
- Utilizzare le operazioni di copia e incolla sulla vostra musica, per riarrangiare le parti registrate.
- Eseguire dettagliate operazioni di editing delle vostre registrazioni MIDI.
- Missare la vostra musica, applicare effetti ed EQ alle vostre registrazioni audio.
- Creare un file audio finale (mixdown) sul vostro hard disk.
- Vedere filmati e riprodurre contemporaneamente la vostra musica e il filmato.
- Stampare partiture.

## Tempo reale

Un'importante considerazione da fare su Cubasis VST è che lavora completamente in tempo reale. Non è necessario interrompere la musica per una qualsiasi operazione di editing, spostarvi tra le finestre o quant'altro. Potete anche salvare su disco mentre siete in riproduzione!

## Undo/Redo

Potete annullare praticamente qualsiasi operazione in Cubasis VST, usando la voce Undo dal menu Edit. Dopo che qualsiasi operazione è stata annullata, questa voce cambia in Redo, dandovi la possibilità di fare un "undo sull'undo".

## Cos'è l'audio digitale?

“Audio” è una qualsiasi sorgente sonora che potete collegare all'ingresso della scheda audio del vostro PC, un microfono, una chitarra elettrica, ecc. “Digitale” perché il computer converte il segnale audio in numeri, che Cubasis VST cattura e immagazzina nel vostro hard disk. Il fatto che il suono venga convertito in dà accesso ad enormi possibilità in termini di manipolazione delle registrazioni.

## Cos'è il MIDI?

MIDI è un tipo di controllo sulle informazioni utilizzato per i sintetizzatori. Utilizziamo un'analogia: il vostro computer può inviare messaggi ad una stampante su come volete che appaia una pagina. La stampante si occupa poi di convertire queste informazioni su carta stampata.

Con il MIDI il sintetizzatore diventa una specie di “stampante musicale”: il computer gli invia informazioni, specificando quali note volete che riproduca, e si occupa di creare l'audio corrispondente.

Uno dei vantaggi di questa tecnica è che una registrazione fatta ad esempio con un suono di piano può essere riprodotta con un suono di clavicembalo, di fiati o di chitarra, cambiando semplicemente le impostazioni sul sintetizzatore.

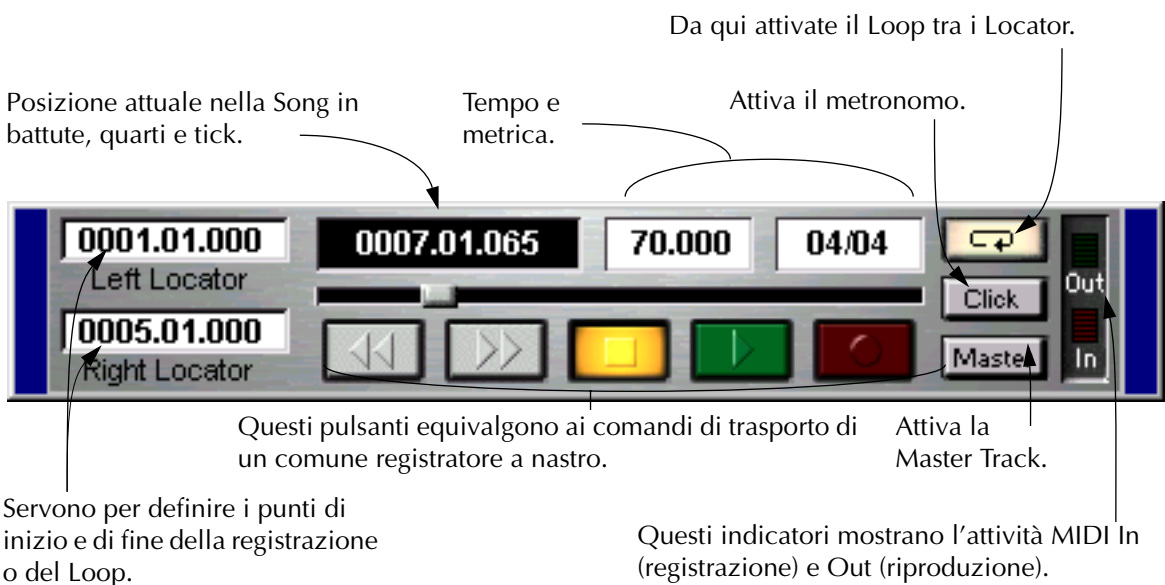
General MIDI (abbreviato GM) è una serie di specifiche aggiuntive per gli strumenti MIDI. Se uno strumento è compatibile General MIDI, avrà un vasto set comune di strumenti incorporato (piano, basso, percussioni, fiati, archi ecc). Se create musica con uno strumento compatibile General MIDI questa potrà essere riprodotta con un qualsiasi altro strumento GM e la musica suonerà praticamente allo stesso modo. Ciò vi permetterà di condividere le vostre Song di Cubasis VST con altre persone, ed addirittura di pubblicare i vostri lavori in un formato di dati comune, ad esempio su Internet!

Cubasis VST supporta inoltre due estensioni dello standard GM, chiamate GS (Roland) e XG (Yamaha).

# Le finestre principali di Cubasis VST

## La Transport Bar

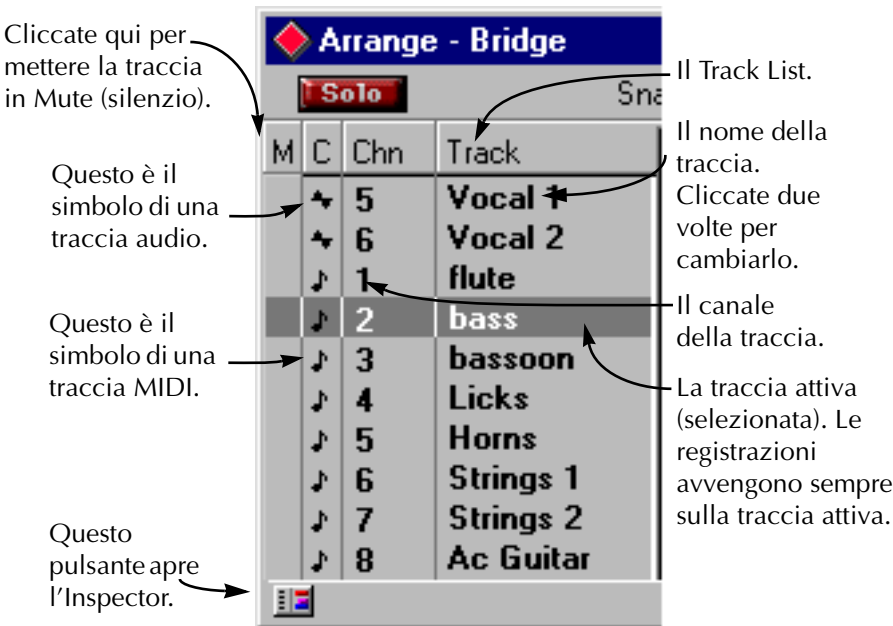
Ricalca i comandi di trasposto di un comune registratore a nastro. Da qui premete Play, Stop, “riavvolgete” ecc. Ma dalla Transport Bar si impostano anche tempo, metrica, ecc.



## La finestra di Arrangement

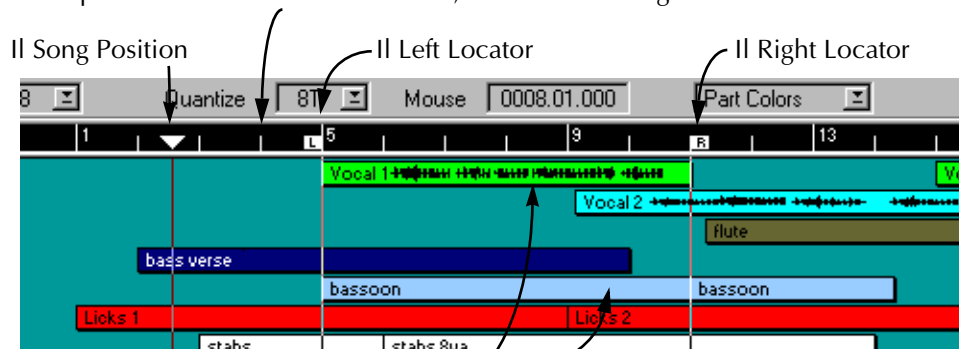
Da qui potete registrare ed assemblare le vostre Song.

In verticale, l'Arrangement è diviso in tracce, per permettervi di organizzare le vostre registrazioni. Potreste usare una traccia per le percussioni, una per il basso, una terza per la voce, una quarta per i cori, ecc.



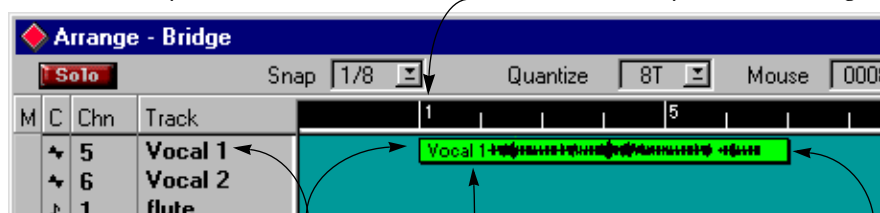
La parte destra dell'Arrangement si chiama display delle parti.

Il tempo scorre da sinistra verso destra, come indica il righello.



Ogni registrazione appare nel display come un riquadro, chiamato parte.

La posizione orizzontale mostra dove inizia la parte nella Song.



La posizione verticale mostra la traccia a cui appartiene la parte.

La lunghezza del riquadro mostra la durata della registrazione.

Nella parte vedrete una visualizzazione grafica della registrazione.

In cima alla finestra di Arrange c'è una barra con impostazioni e menu a tendina.

Cliccate qui per sentire solo la traccia attiva

Il valore di nota per la funzione Quantize.

La posizione del puntatore del mouse in battute, quarti e tick.



La "precisione" delle operazioni di editing, come spostamenti o tagli.

Questo menu a tendina serve per dare diversi colori alle parti.

# Il mixer dei canali VST

Da qui missate le tracce audio, ovvero, regolate i livelli (volume) e la posizione stereo (PanPot).

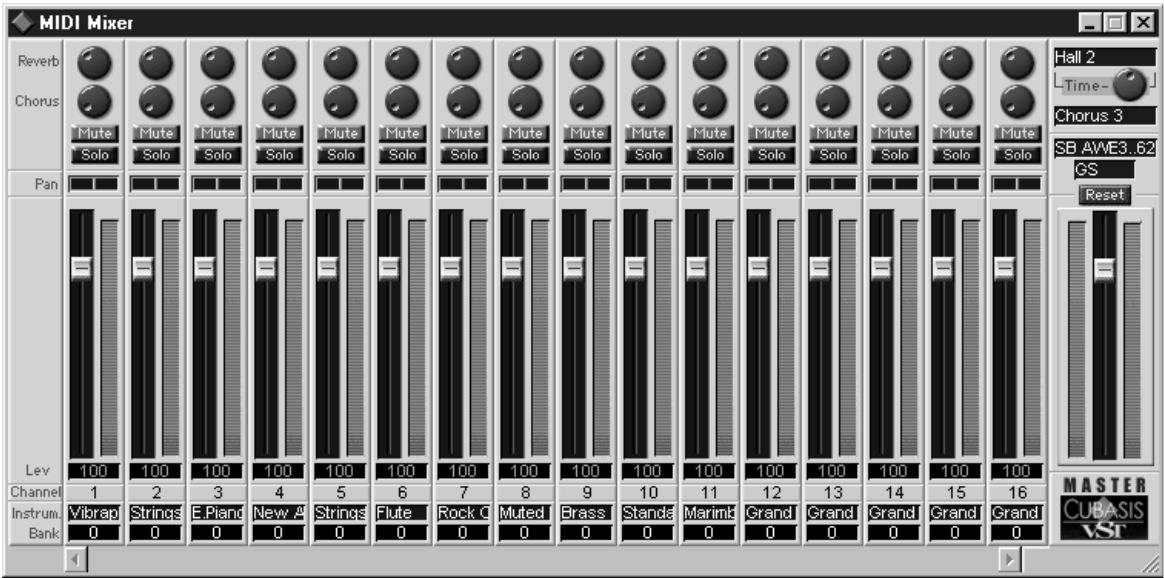


Inoltre, ogni canale audio ha due EQ parametrici, due mandate effetti ed un Insert.



## Il MIDI Mixer

Questo è uno dei posti da cui potete modificare livelli, panpot ed altri parametri dei suoni creati dal vostro sintetizzatore MIDI. Se utilizzate strumenti MIDI compatibili con uno degli standard GM, GS o XG, potete utilizzare questo mixer anche per selezionare i suoni per ogni canale MIDI.

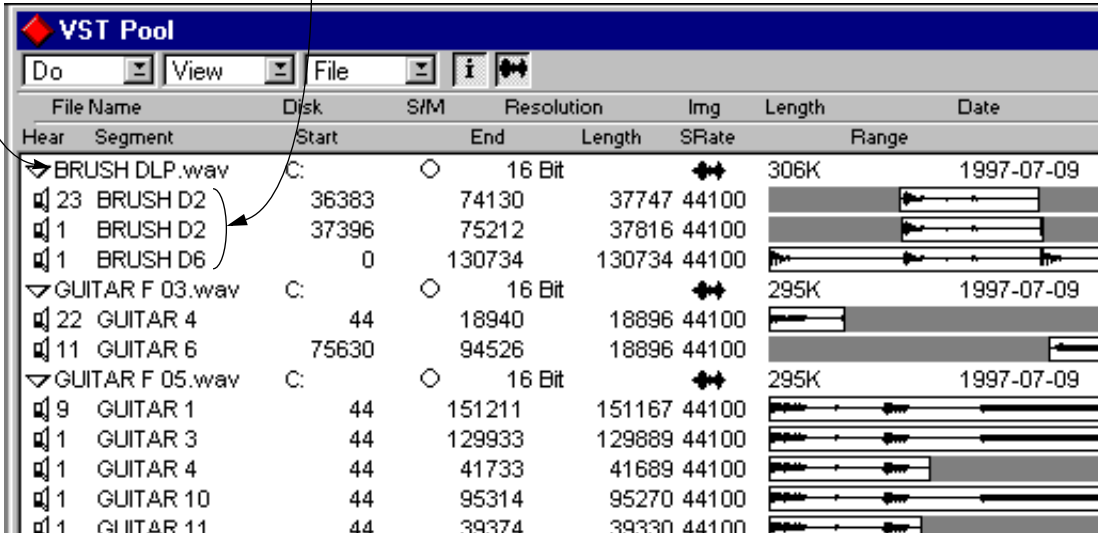


## Il Pool

In questa finestra sono elencate tutte le registrazioni audio, dandovi la possibilità di gestirle in diversi modi.

Questo è un file di una registrazione audio.

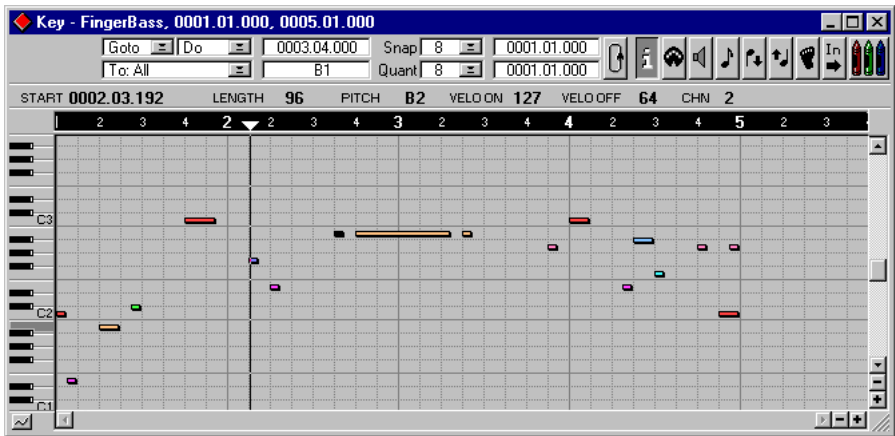
Questi sono segmenti che riproducono parti del file. Trascinandoli nell'Arrangement, potrete usare il file audio nella Song.



# Gli editor MIDI

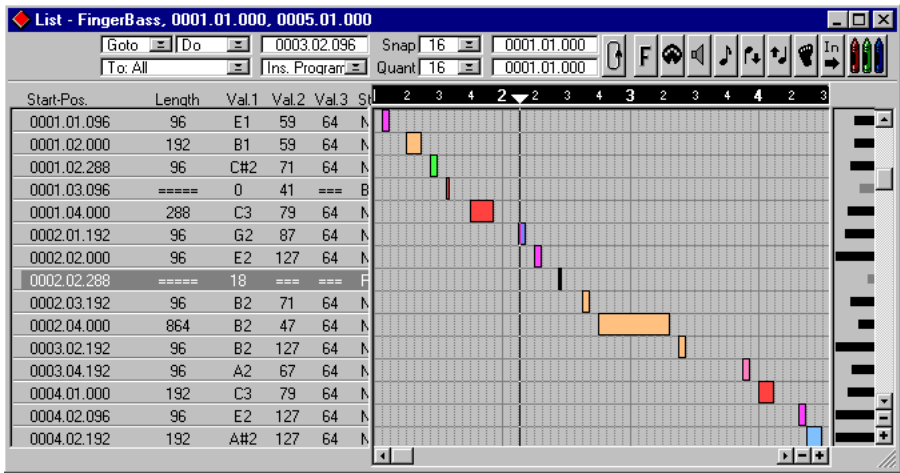
Ci sono tre diversi editor per modificare le vostre registrazioni MIDI:

## Key Edit



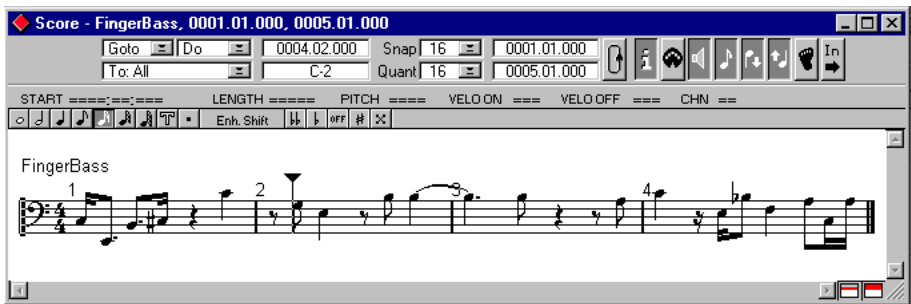
È una “griglia” con le note mostrate come riquadri. L’altezza della nota è rappresentata dalla sua posizione verticale, e la sua lunghezza dalla lunghezza del riquadro. Questo è l’editor giusto per un editing grafico veloce di note e controlli continui, come modulation o volume.

## List Edit



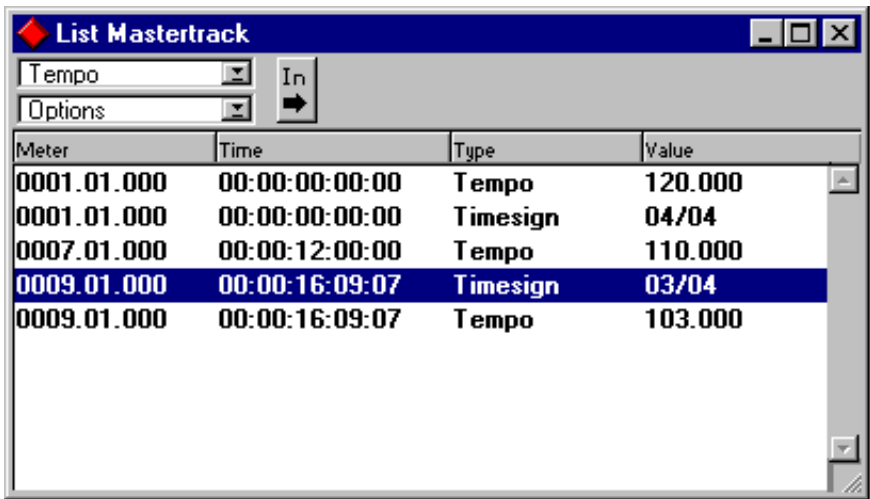
In questo editor, tutte le note MIDI, i controlli ed altri eventi sono mostrati in un elenco. Il List Edit è utile quando volete un controllo assoluto su valori e posizioni, o se avete un approccio da “programmatore” e siete avvezzi all’editing numerico.

## Score Edit



Qui, le note MIDI appaiono sottoforma di partitura musicale. Usate lo Score Edit per stampare partiture, o più semplicemente se siete soliti lavorare con notazioni musicali.

## Il Master Track List



Questo editor vi permette di inserire cambiamenti di tempo e di metrica nella Song.



## **Impostare il vostro sistema**

- Vedi la documentazione delle periferiche TASCAM per informazioni sulla connessione delle periferiche audio e MIDI.

## Impostazioni per lavorare con l'audio

### Collegare uno strumento musicale, un microfono o un mixer

#### I microfoni

Se avete intenzione di registrare voci o uno strumento musicale, vi consigliamo di contattare un rivenditore di equipaggiamenti musicali per trovare un microfono adatto ed un cavo con il connettore del tipo giusto.

Se non utilizzate un mixer (vedete sotto) assicuratevi di acquistare un microfono adatto all'ingresso microfonico della scheda audio.

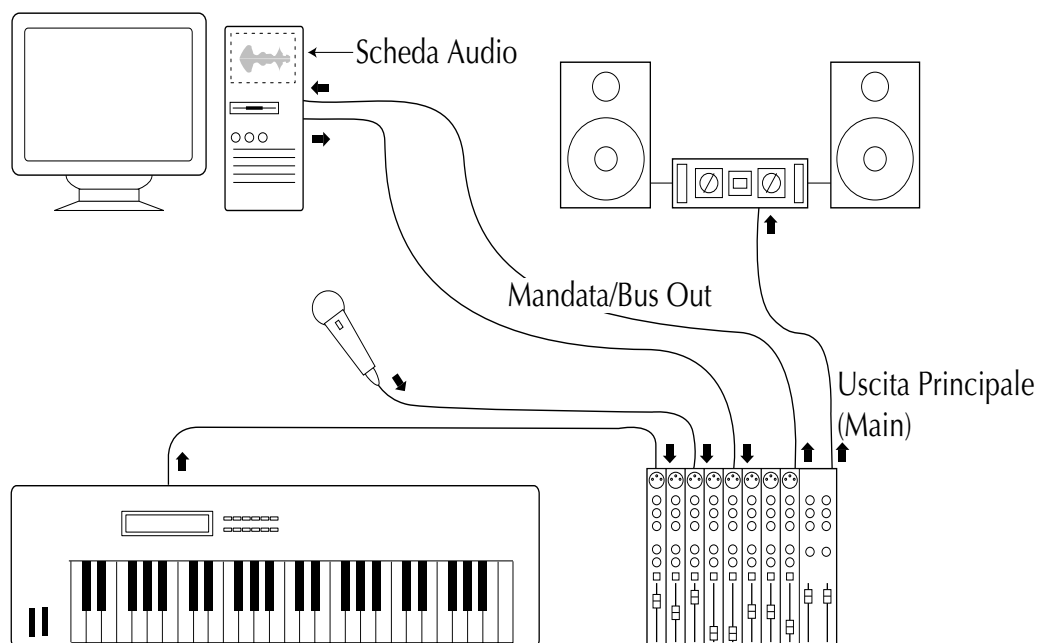
#### Gli strumenti elettrici

Se avete uno strumento elettrico come una chitarra elettrica, un basso elettrico, un organo o simili, che di solito necessitano di un amplificatore, dovete fare attenzione a come collegarlo alla scheda audio, allo scopo di rendere la vostra registrazione migliore possibile. In genere, bassi e chitarre elettrici dovrebbero essere collegati all'ingresso microfonico della scheda audio, perché il loro segnale è basso. Sintetizzatori, tastiere ed altre unità inviano un segnale più forte chiamato "di linea". Questi vanno sempre collegati all'ingresso "di linea" della scheda audio.

- È molto importante che scegliate l'ingresso giusto della scheda audio, altrimenti le vostre registrazioni saranno o distorte o inutilmente rumorose.

#### Utilizzare un mixer audio

Questa è di solito la soluzione migliore. Se avete un mixer audio, collegateci i microfoni, strumenti, ecc., e collegate l'uscita del mixer all'ingresso di linea della scheda audio. L'immagine che segue mostra una configurazione possibile:



In questo esempio, il mixer non viene utilizzato solamente per inviare audio al computer, ma anche per ascoltare tutte le sorgenti sonore (compreso un sintetizzatore MIDI). Tuttavia, ciò richiede che il mixer abbia uscite separate ed indipendenti per registrare nel computer ed ascoltare il tutto. Ciò è necessario, perché altrimenti non sareste in grado di registrare una sorgente sonora separata - tutto, i sintetizzatori, i microfoni e lo stesso suono del computer - verrebbe registrato contemporaneamente!

Un metodo diffuso è quello di utilizzare una speciale uscita sul mixer chiamata “mandata monitor” o un “bus” separato, collegato all’ingresso della scheda audio. Così sarete sicuri di poter controllare separatamente quello che viene registrato su una traccia audio.

Le uscite principali del mixer sono collegate ai diffusori, ed è attraverso questa connessione che siete in grado di sentire l’uscita della scheda audio e dei sintetizzatori, uniti in un mix finale.

Naturalmente, esistono infinite possibili varianti ai concetti espressi, dipendenti dal tipo di mixer, dalle sorgenti che dovete registrare e dalle specifiche della scheda audio. Contattate il vostro rivenditore per avere aiuto sulla configurazione di un sistema ideale per i vostri bisogni specifici.

## Usate l’applicazione di configurazione della vostra scheda audio

Di solito, una scheda audio ha più ingressi: un ingresso microfonico, un ingresso stereo di linea, possibili ingressi digitali e forse una connessione dal lettore CD-ROM nel vostro computer.

Con la scheda audio dovrebbero esserci una o più piccole applicazioni che vi permettono di configurare gli ingressi della scheda a vostro piacimento. Ciò include:

- Selezionare quali in/out sono attivi.
  - Abilitare/disabilitare il monitoring diretto dalla scheda (vedete [pagina 37](#)).
  - Impostare i livelli per ogni ingresso. Ciò è molto importante!
  - Impostare i livelli per le uscite, in modo che vadano bene per l’equipaggiamento che utilizzate per il monitoring.
- 
- È una buona idea quella di assicurarvi che registrazione e riproduzione dell’audio funzionino in modo corretto prima di lanciare Cubasis VST. Potete farlo attraverso il registratore di suoni di Windows o il riproduttore multimediale.
-

# Impostazioni per il MIDI

Questa sezione descrive come collegare ed impostare l'equipaggiamento MIDI. Se non avete equipaggiamento MIDI potete saltare questa sezione ed andare direttamente a [pagina 26](#).

## Collegare l'equipaggiamento MIDI

Quanto segue descrive quattro esempi di setup per piccoli sistemi MIDI. Potreste aver bisogno di o preferire collegare il tutto in modo differente!

### **Esempio 1A – Usare la stessa tastiera per registrazione e riproduzione, attraverso un'interfaccia MIDI separata**

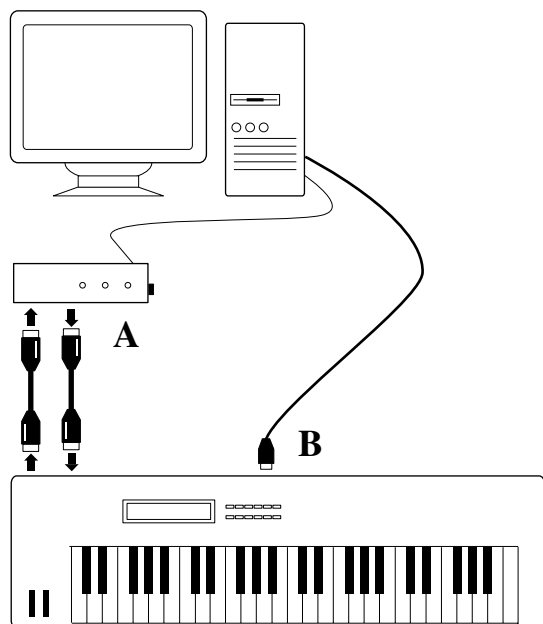
- 1. Collegate il MIDI Out dello strumento ad un MIDI In dell'interfaccia MIDI.**  
Se ne avete più d'uno, non importa quale MIDI In usate. Cubasis VST può registrare da tutti gli ingressi di un'interfaccia multiporta.
- 2. Collegate un MIDI Out dell'interfaccia ad un MIDI In dello strumento.**  
La vostra interfaccia MIDI può avere più di un MIDI Out. ogni porta MIDI può indirizzare a fino a 16 unità diverse (o alle 16 diverse voci di un modulo multitimbrico). Su interfacce MIDI più piccole, le uscite inviano tutte le stesse informazioni, quindi non ha importanza quale utilizzate.

Su interfacce più grandi, multiporta, le uscite MIDI sono separate, ovvero, trasportano ognuna *diverse* serie dei 16 canali MIDI. Ciò permette a Cubasis VST di inviare dati MIDI in modo selettivo su diversi canali MIDI su ognuna delle porte disponibili. Se avete un'interfaccia multiporta, dovrete collegare la prima uscita al vostro strumento, ed utilizzare le uscite successive se dovete collegare più strumenti.

## Esempio 1B – Usare una tastiera con interfaccia MIDI incorporata

Se il vostro strumento ha un'interfaccia MIDI incorporata, non servono cavi MIDI, serve solo un cavo seriale (cercate nel manuale dello strumento per le specifiche sul cavo).

1. Fate i collegamenti a computer e strumento spenti.
2. Collegare il cavo tra la porta seriale del computer e quella dello strumento.  
Molti strumenti hanno uno speciale interruttore che va impostato affinché la connessione con il computer venga attivata (cercate nel manuale dello strumento).

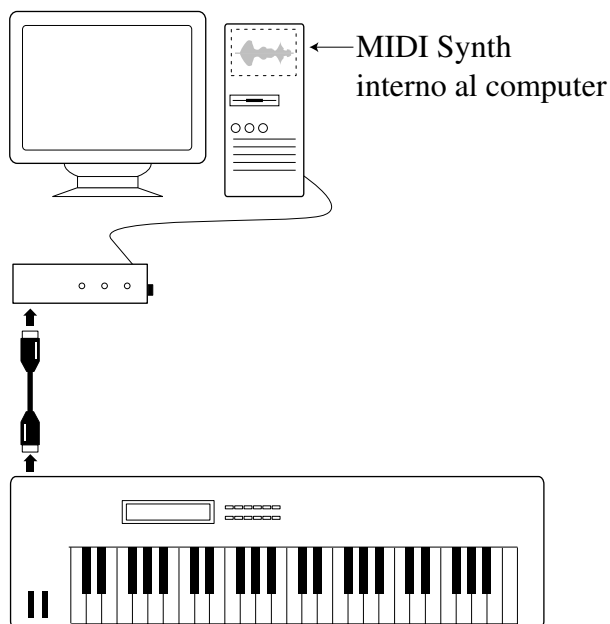


- ← MIDI In (esempio 1A)
- MIDI Out (esempio 1A)
- Connessione al Computer (esempio 1B)

Il collegamento qui sopra vi permette di mandare al computer i segnali provenienti dalla tastiera, durante la registrazione. Permette anche di inviare dati MIDI dal computer allo strumento durante la riproduzione.

## Esempio 2 – Usare una tastiera e una scheda MIDI separate

Se avete una scheda nel vostro computer con un sintetizzatore MIDI incorporato (ad esempio la vostra scheda audio), non avrete bisogno di nessun collegamento MIDI perché Cubasis riprodurrà i dati dalla scheda. Tuttavia, per poter *registrare* dati MIDI vi serve *almeno* una tastiera MIDI a parte, che non produce suoni ma invia segnali MIDI. Questa dovrebbe essere collegata al MIDI In sul computer.



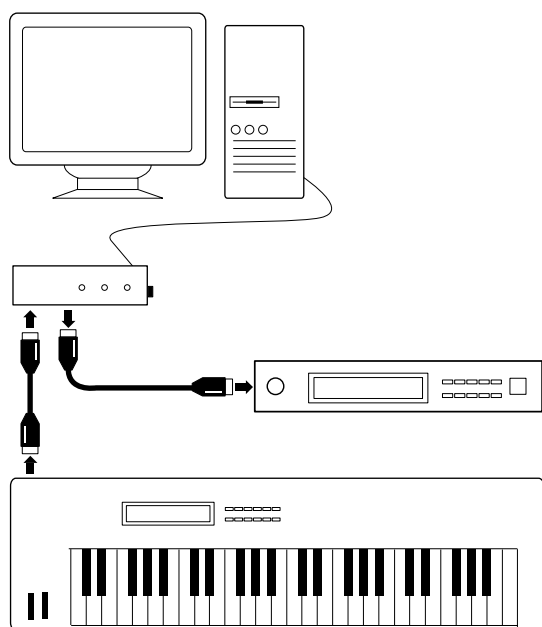
MIDI In



MIDI Out

### Esempio 3 – Usare una tastiera ed un modulo sonoro separato

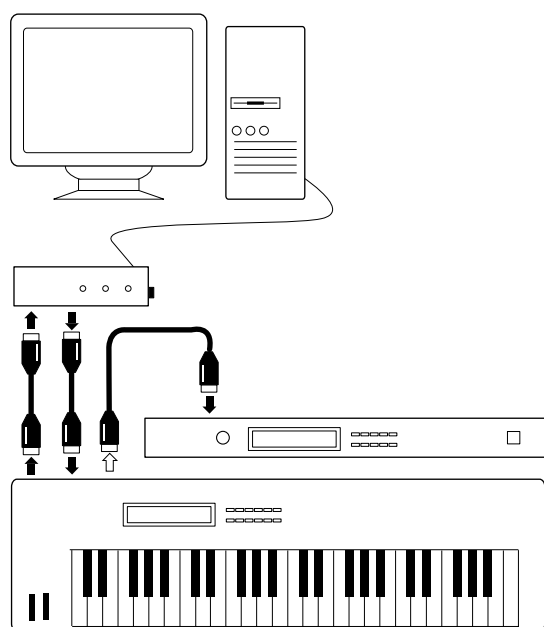
Se avete una tastiera MIDI che non produce suoni, ed un modulo sonoro senza tastiera, dovreste collegare il tutto come nell'immagine che segue. Usando la funzione di MIDI Thru di Cubasis VST (descritta più avanti) sarete in grado di sentire i suoni del modulo sonoro sia mentre suonate la tastiera che mentre registrate.



← MIDI In

→ MIDI Out

## Esempio 4 – Aggiungere più unità usando i connettori MIDI Thru sugli strumenti.



- ← MIDI In
- MIDI Out
- ⇄ MIDI Thru

Potreste voler utilizzare più strumenti per la riproduzione. Collegate il MIDI Thru del primo strumento al MIDI In del successivo, e così via. In questo collegamento, in fase di registrazione, suonerete sempre dalla prima tastiera. Ma, grazie ai Thru, Potrete comunque utilizzare i suoni di tutti gli strumenti durante la riproduzione.

- 
- Se avete intenzione di utilizzare più di tre sorgenti sonore vi raccomandiamo o di utilizzare un'interfaccia con più di un'uscita MIDI, o una MIDI Thru box anziché i connettori Thru di ogni unità.
- 

## Impostazione degli strumenti

Se avete uno strumento compatibile General MIDI, Roland GS o Yamaha XG, assicuratevi che sia impostato in modo GM/GS/XG. Se avete altri tipi di strumento, impostate ogni Sound (timbro, parte, programma, patch) affinché ricevano su diversi canali MIDI.

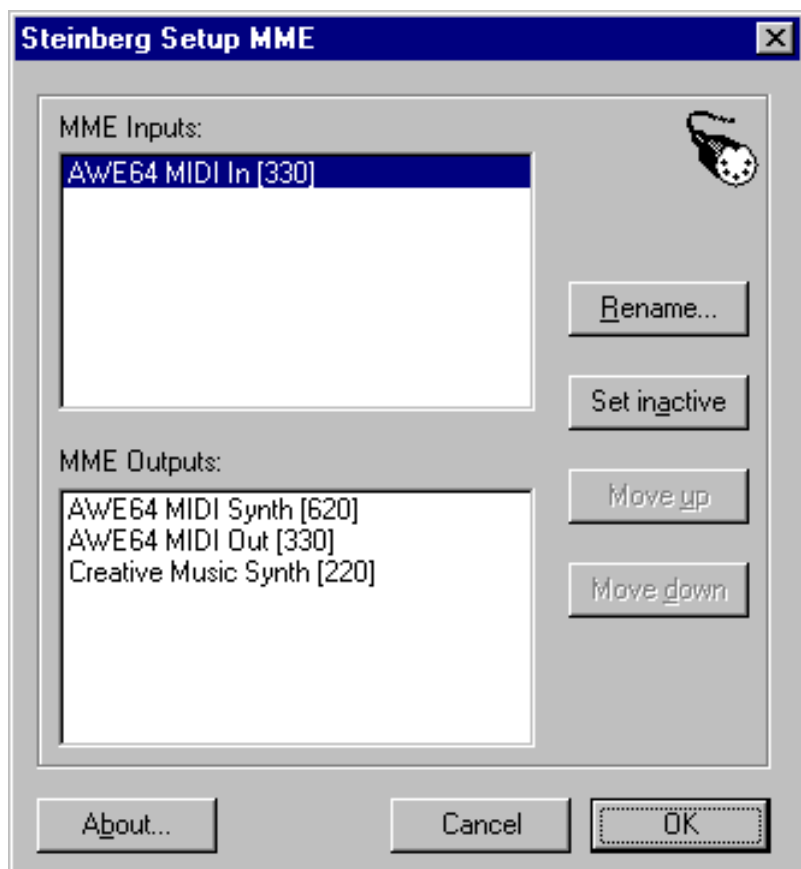


## Attivare ed ordinare le porte MIDI

Prima che lanciate Cubasis VST, dovrete controllare la/le vostra/e interfaccia/e MIDI. Potete farlo lanciando il piccolo programma di utilità chiamato Setup MME:

### 1. Aprite il menu Avvio di Windows e selezionate “Setup MME” dal gruppo di Cubasis VST.

Appare la finestra di Setup MME. Questa elenca tutti i possibili ingressi ed uscite MIDI.



### 2. Assicuratevi che gli ingressi e le uscite necessarie siano attivi.

Per cambiare lo stato di una porta, selezionatela nell’elenco e cliccate sui pulsanti “Set inactive/Set active”.

### 3. Se volete, potete cambiare nome alle porte, per renderle più facilmente identificabili in Cubasis VST.

Potete farlo selezionando la porta, cliccando sul pulsante Rename e digitando il nuovo nome.

### 4. Se volete cambiare l’ordine delle uscite, selezionatene una dall’elenco ed utilizzate i pulsanti Move Up e Move down.

Poiché le nuove tracce MIDI in Cubasis VST andranno di default sulla prima uscita dell’elenco, potreste voler spostare in cima l’uscita che utilizzate più spesso. Per gli ingressi MIDI l’ordine non è rilevante, poiché Cubasis VST riceve i dati da tutti gli ingressi attivi, indipendentemente dal loro ordine.

### 5. Cliccate su OK.

# Lanciate Cubasis VST!

È ora di lanciare il programma vero e proprio, e compiere alcune impostazioni:

## 1. Individuate il programma Cubasis VST nel menu Avvio o sulla scrivania.

- Se volete utilizzare Cubasis VST per lavorare solo in MIDI (e non con l'audio), tenete premuto [Maiuscole] e lanciatelo.

Questa operazione equivale alla funzione Disable Audio nel menu Audio.

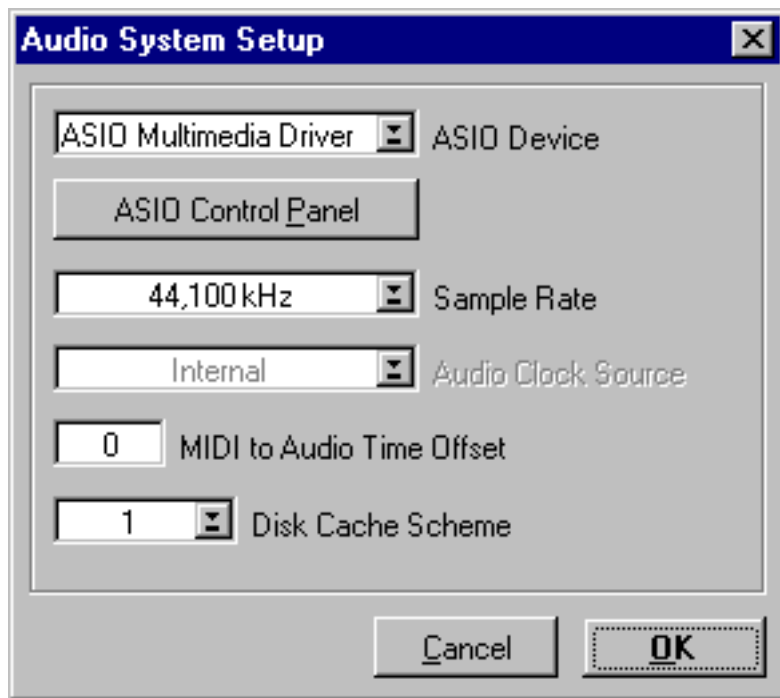
## 2. Selezionate il programma dal menu (o cliccate due volte sull'icona) per lanciarlo.

Cubasis VST viene lanciato, e mostrerà la finestra di Arrange.

## Impostazioni Audio

### 1. Aprite il menu Audio e selezionate "System...".

Appare la finestra Audio System Setup.



### 2. Aprite il menu a tendina ASIO Device ed assicuratevi che sia selezionata la voce "ASIO Multimedia Driver".

In termini semplici, la periferica ASIO è il meccanismo che permette ai dati audio di essere trasferiti tra Cubasis VST e la scheda audio. Mentre l'ASIO Multimedia Driver è la scelta di default, ci sono situazioni in cui potreste invece preferire il driver ASIO DirectX. I due driver hanno le seguenti proprietà:

- L'ASIO Multimedia Driver supporta ingresso ed uscita audio (registrazione e riproduzione), ma di solito causa una maggiore *latenza* (ritardo nella risposta dei movimenti di cursori e potenziometri). Se volete essere in grado di registrare audio, dovete selezionare l'ASIO Multimedia Driver.

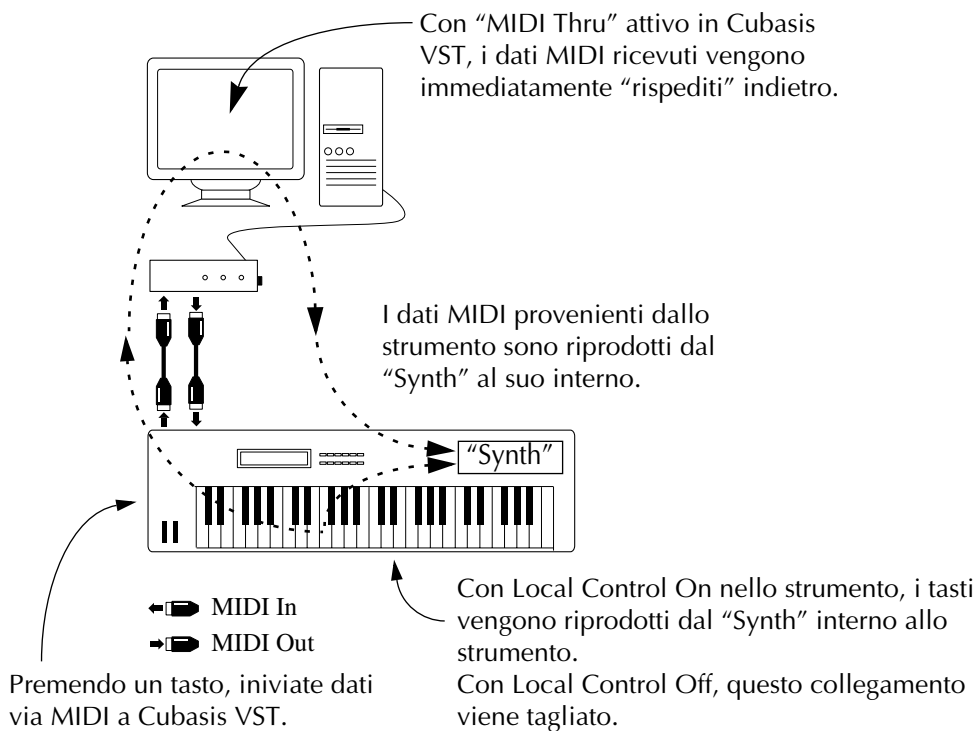
- L'ASIO DirectX Driver supporta solo l'uscita audio (riproduzione). Di solito ha valori di latenza più ridotti. Per questo, potreste preferire questo driver durante il missaggio, dal momento che potrete eseguire movimenti di cursori e potenziometri con maggiore precisione.
- 3. Cliccate sul pulsante ASIO Control Panel.**  
Si aprirà l'ASIO Multimedia Setup (o l'ASIO DirectX Setup, se è selezionato il driver ASIO DirectX).
  - 4. Assicuratevi che la vostra scheda audio sia selezionata nel menu a tendina Presets.**  
Poiché nell'elenco non sono inclusi tutti i modelli di schede audio, potreste dover selezionare una scheda simile della stessa marca.
  - **È possibile creare un'impostazione personalizzata per la vostra scheda audio, cliccando sul pulsante Advanced Options.**  
Dovreste farlo solamente se avete problemi con l'audio come rallentamenti o scoppiettii. Per maggiori informazioni, usate l'aiuto online nella finestra ASIO Multimedia Setup.
  - 5. Cliccate su OK per chiudere la finestra ASIO Multimedia Setup.**  
Se avete fatto delle modifiche, vi verrà chiesto se volete che la nuova configurazione sia testata. Vi consigliamo di farlo, seguendo le istruzioni su schermo.
  - 6. Chiudete la finestra System cliccando su OK.**

## Impostazioni MIDI

### Impostare MIDI Thru e Local On/Off

Nel menu Options troverete un'impostazione chiamata "MIDI Thru", che può essere abilitata o meno. Fa riferimento ad un'impostazione nel vostro sintetizzatore con un nome simile a "Local On/Off" o "Local Control On/Off".

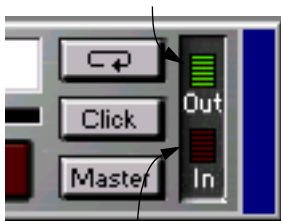
- Se utilizzate uno strumento MIDI con tastiera, come descritto nell'esempio 1 poco sopra, MIDI Thru dev'essere attivato e lo strumento deve essere impostato su Local *Off* (chiamato a volte Local Control Off – cercate dettagli nel manuale del vostro strumento). Ciò permetterà al segnale MIDI proveniente dalla tastiera di essere registrato in Cubasis VST e allo stesso tempo reinviato allo strumento in modo che possiate ascoltare quello che suonate, senza che la tastiera "generi" i suoi stessi suoni.



- Se usate una tastiera MIDI separata, che non produce suoni, come negli esempi 2, 3 e 4, MIDI Thru in Cubasis VST deve comunque essere attivato, ma non dovete cercare impostazioni di Local On/Off nei vostri strumenti.
- L'unica situazione in cui MIDI Thru dovrebbe essere *disattivato* è se utilizzate Cubasis VST con una sola tastiera che non può essere messa in Local Off.

## Controllate il vostro setup MIDI

1. **Suonate la vostra tastiera MIDI.**
2. **Controllate l'indicatore "In" sulla Transport Bar per assicurarvi che Cubasis VST riceva dati MIDI.**
3. **Se il Thru è attivo, l'indicatore "Out" dovrebbe indicare l'uscita dei dati.**  
Quando si illumina, Cubasis VST sta trasmettendo dati MIDI.



Quando si illumina, Cubasis VST sta ricevendo dati MIDI.

4. **Assicuratevi di stare ascoltando lo strumento che state suonando.**  
Altrimenti, controllate le connessioni MIDI e l'impostazione MIDI Thru di Cubasis VST. Controllate anche le connessioni e l'equipaggiamento audio.
5. **Se sentite il suono dello stesso strumento che state suonando, assicuratevi che il suono non sia "lontano" o "rovinato".**  
Altrimenti, probabilmente, lo strumento non è in Local Off. Ciò significa che ogni nota viene suonata due volte, una direttamente dallo strumento ed una via MIDI.

## Salvare le impostazioni

Le impostazioni Audio System vengono automaticamente salvate da Cubasis VST. Potreste voler salvare tutte le altre impostazioni da voi compiute, in modo da non doverle compiere di nuovo ogni volta che lanciate Cubasis VST:

- 1. Aprite il menu File e selezionate “Save As...”.**  
Appare una finestra.
- 2. Spostatevi nella cartella di Cubasis VST.**
- 3. Assicuratevi che nel menu a tendina Save as type sia selezionato “Songs (\*.all)”.**
- 4. Digitate il nome “def.all” (assicuratevi di digitarlo esattamente in questo modo, ovviamente senza le virgolette!).**
- 5. Cliccate su Save.**  
Vi verrà chiesto se volete sostituire il file def.all esistente. Cliccate su Yes.

D’ora in poi, quando lancerete il programma, Cubasis VST aprirà automaticamente la Song def.all che avete appena salvato, e tutte le vostre impostazioni verranno automaticamente caricate.

## Registrare Audio

# Preparativi

- 
- Per poter registrare audio, dovete selezionare l'ASIO Multimedia Driver nella finestra Audio System Setup! Vedete [pagina 26](#).
- 

## Selezione della sorgente sonora

Prima di iniziare a registrare audio, dovete decidere che tipo di sorgente sonora volete registrare. Ci sono (di solito) due opzioni di base:

- **Registrazione una sorgente sonora collegata agli ingressi audio della scheda audio.**

Come descritto nel capitolo "Impostare il vostro sistema", potrebbe essere un microfono, un mixer o uno strumento elettrico.

- **Registrazione audio da un lettore di CD interno.**

Procedete come segue:

### 1. Individuate e lanciate il software di mixer incluso con la scheda audio.

### 2. Usate le impostazioni nel programma per selezionare una sorgente di ingresso.

Potrebbero esserci diverse opzioni, come ingressi di linea e microfonici, lettore di CD interno e possibilmente ingressi digitali. Fate riferimento al manuale della scheda audio per maggiori informazioni.

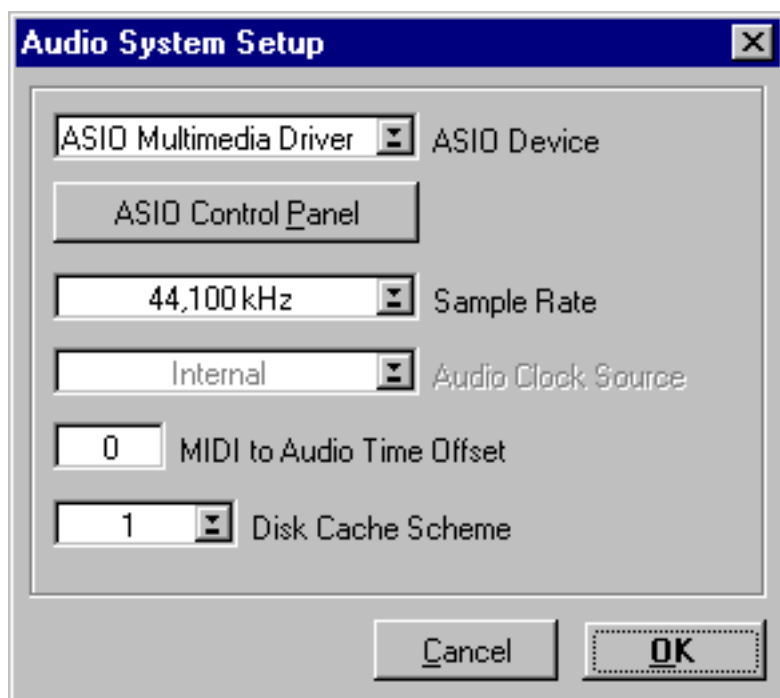
- 
- Una scheda audio stereo standard spesso permette di missare sorgenti sonore differenti. Tuttavia, se avete intenzione di registrare una sola sorgente sonora, vi raccomandiamo di disabilitare tutte le altre, per evitare rumore inutile.
- 

### 3. Uscite dall'applicazione di mixer e tornate a Cubasis VST.

## Scelta della frequenza di campionamento

Prima di iniziare a registrare dovete scegliere la frequenza di campionamento della Song:

1. **Aprire la finestra Audio System Setup selezionando “System” dal menu Audio.**



2. **Usate il menu a tendina Sample Rate per selezionare la frequenza.**

Questa impostazione determina la qualità delle vostre registrazioni. Maggiore sarà il valore, migliore sarà la qualità, ma aumentando il valore, ogni registrazione occuperà più spazio sull'hard disk e più potenza di calcolo del computer. 44100Hz è la scelta più frequente. Questa scelta è usata anche per gli CD audio. Si volete fare una registrazione su CD, usate 44100.

Per scopi multimediali, o in situazioni in cui vi serve che i file audio siano ragionevolmente piccoli, 22050Hz può essere la scelta migliore.

Notate che alcune schede audio supportano un limitato numero di frequenze (consultate il manuale della scheda per maggiori dettagli).

- 
- Questa impostazione si fa una volta per tutte nella stessa Song. Non potete fare alcune registrazioni ad una frequenza ed altre ad un'altra.
- 

3. **Chiudete la finestra cliccando su OK.**

A questo punto, le impostazioni vengono automaticamente salvate con il Song.



## Impostare un tempo ed una metrica per la Song

Prima di iniziare dovrete decidere a tempo e metrica. Potete modificare entrambi i valori sulla Transport Bar:

Il tempo determina la “velocità” della musica. il numero di colpi (quarti) al minuto.

Per ora, lasciate il Cycle disabilitato.



La metrica indica il numero di quarti per ogni battuta. 4/4, ad esempio, è spesso utilizzata nel rock e nel pop. 3/4 per il waltzer.

Per ora, lasciate Master disabilitato sulla Transport Bar.

### Suggerimenti sulla scelta del tempo

Un buon modo per impostare il tempo è di avviare la riproduzione e di modificare il tempo sulla Transport Bar mentre ascoltate il metronomo (Click) generato ad ogni colpo (quarto). Per poter ascoltare il metronomo, dovete attivare il pulsante Click sulla Transport Bar:



Click attivo sulla Transport Bar.

- **Se avviate la riproduzione con il Click attivo e ancora non riuscite a sentire il metronomo, dovete modificare le impostazioni nella finestra Metronome, richiamabile dal menu Options.**

Potete selezionare audio click, MIDI click o entrambi. Da qui potete anche specificare quante battute di preconteggio volete.

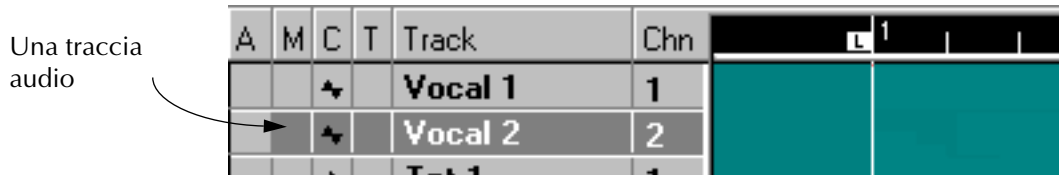
# Selezione ed impostazione di una traccia

Prima di selezionare una traccia su cui registrare, è necessario capire alcune cose sui canali audio e su come Cubasis VST gestisce le registrazioni mono e stereo:

- Tutto l'audio viene riprodotto tramite *canali audio*. Ci sono 8 canali audio.
- Ogni canale audio può riprodurre una registrazione audio mono per volta.
- Le registrazioni stereo riproducono su due canali audio, uno per ogni "lato stereo". Una coppia stereo consiste sempre in un canale dispari e nel successivo canale pari (ad esempio i canali 1+2, 3+4, ecc.).
- I canali usati per le coppie stereo non possono essere usati per le registrazioni mono.

Impostate una traccia per la registrazione come segue:

## 1. Selezionate una traccia audi cliccando sul suo nome nell'elenco.

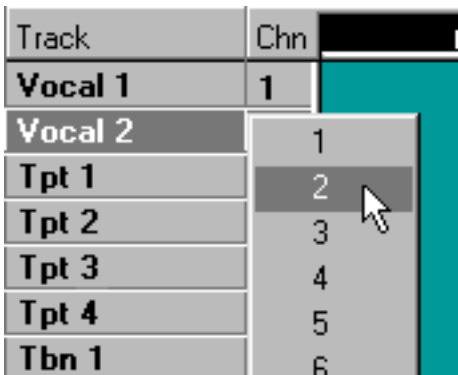


- Se nel vostro Arrangement non ci sono tracce audio vuote, dovreste crearne una, usando ad esempio la voce **Create Track** nel menu **Structure**. Per assicurarvi che sia una traccia audio, spostate il mouse nella colonna della traccia "C", aprite il menu a tendina e selezionate "Audio Track".



## 2. Impostate il canale (Chn) per la traccia sul canale audio su cui intendete registrare.

Se è la prima traccia su cui registrate audio, selezionate 1. Di solito, dovreste evitare di utilizzare un canale già utilizzato da un'altra traccia, perché ogni canale può riprodurre una sola registrazione per volta.



- Se volete fare una registrazione stereo, selezionate un canale dispari.

### 3. Aprite l'Inspector.

Si fa cliccando sull'icona dell'Inspector subito sotto al Tracklist.



### 4. Decidete se volete registrare in mono o in stereo usando il pulsante Mono/Stereo nell'Inspector.

Il nome del pulsante (Mono/Stereo) indica il modo selezionato per la traccia. Il colore indica se è possibile cambiare modo o meno:



La traccia è Mono. Cliccando sul pulsante passate in Stereo.



La traccia è Stereo. Cliccando sul pulsante passate in Mono.



La traccia è Mono e non può diventare Stereo. Questo o perché la traccia è su un canale pari, o perché il canale successivo è già impostato su una registrazione mono.



La traccia è Stereo e non può diventare Mono. Questo perché sulla traccia c'è già una registrazione stereo.

Se selezionate Stereo per una traccia, questa utilizzerà il canale audio impostato nel punto 2 per il canale sinistro della registrazione stereo, ed il canale successivo per il lato destro. Questi due canali saranno poi riservati per registrazioni stereo, in modo che tracce mono non potranno essere impostate su questi canali.

### 5. Cliccate due volte sul nome della traccia, digitatene uno nuovo e premete [Invio].

Poiché il file audio registrato avrà il nome della traccia, sarà bene utilizzare dei nomi chiari e descrittivi.

Ora dovete assicurarvi che siano selezionati gli ingressi giusti per il/i canale/i audio selezionato/i. Di default, l'ingresso sinistro è assegnato ai canali dispari, mentre quello destro ai canali pari, ma potreste voler modificare questa impostazione:

## 6. Aprite il menu Audio e selezionate VST Channel Mixer.

Si apre la finestra del mixer dei canali VST.



## 7. Individuate il/i canale/i audio selezionato/i per la registrazione.

C'è una striscia per ogni canale (il valore impostato nella colonna della traccia Chn). In cima alla striscia, troverete un pulsante con il nome dell'ingresso selezionato per quel canale.

## 8. Tenete premuto [Control] e cliccate sul pulsante Input per aprire un menu a tendina con i due ingressi.



## 9. Selezionate l'ingresso a cui è collegata la vostra sorgente sonora.

Se precedentemente avete selezionato Stereo, dovrete selezionare ingressi diversi per i due canali audio.

## 10. Tornate alla finestra di Arrange e cliccate sul pulsante Record Enable nell'Inspector, per rendere la traccia e il canale selezionato pronti alla registrazione.

Se questa è la prima volta che abilitate alla registrazione la Song, vi verrà chiesto di selezionare una cartella per salvare i vostri file audio registrati.

## Selezionare una cartella per i vostri file audio

Quando abilitate per la prima volta la registrazione in una Song, apparirà una finestra a chiedervi di selezionare una cartella per i vostri file audio. La cartella selezionata verrà utilizzata per immagazzinare tutti i file audio registrati per la Song. Se ne avete l'opportunità, vi consigliamo di immagazzinare i vostri file audio su un hard disk a parte.

- **Se desiderate cambiare cartella durante la sessione, potete farlo in qualsiasi momento selezionando "Audio Files Folder..." dal menu File.**

Si aprirà la stessa finestra, dandovi la possibilità di scegliere una nuova cartella, che verrà utilizzata da quel momento in poi.

## Monitoring

In questo contesto "monitoring" significa ascolto del segnale in registrazione o durante la preparazione alla stessa. Cubasis VST di per sé non gestisce il monitoring, ovvero, i segnali audio inviati al programma non vengono "rispediti indietro".

Piuttosto, vi consigliamo di utilizzare l'applicazione mixer inclusa con la scheda audio per assegnare l'ingresso audio alle uscite, se possibile. Si fa in modo diverso da scheda a scheda; Alcune schede hanno un pulsante "Direct Through" dedicato, altri hanno controlli di volume separati per i segnali in registrazione o in riproduzione. Consultate il manuale della scheda audio per maggiori dettagli.

## Controllare i livelli in ingresso

La registrazione digitale (come in Cubasis VST) è diversa da quella analogica per quanto riguarda i livelli di registrazione. Mentre per le registrazioni analogiche è spesso accettabile lasciare che l'indicatore "vada in rosso" (registrare a livelli più alti di quanto il sistema possa riprodurli in modo accurato), ciò *non* vale quando si tratta di registrazioni digitali.

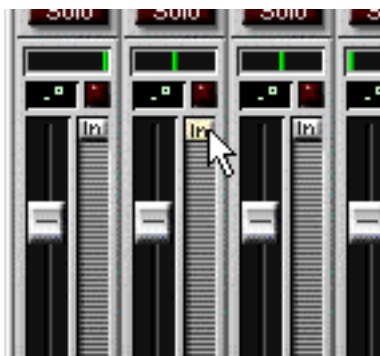
Il termine utilizzato è *headroom*. L'*headroom* è la differenza di livello tra segnale registrato e il massimo livello che il sistema può gestire. All'aumentare del segnale, l'*headroom* diminuisce fino a 0dB (decibel).

Quando il segnale è più forte di quanto il sistema possa gestire - quando superate l'*headroom* disponibile - in un sistema di registrazione digitale, causate *pesante clipping*, risultante in una distorsione chiaramente udibile e molto sgradevole. Per evitarlo, Dovreste utilizzare la funzione di indicatori del segnale in ingresso della finestra del mixer dei canali VST per controllare accuratamente i livelli di registrazione:

### 1. Aprite il menu Audio e selezionate VST Channel Mixer.

Si apre la finestra del mixer dei canali VST.

2. Cliccate sul pulsante “In” sopra all’indicatore di livello del canale in registrazione per attivare la funzione di indicatore del segnale in ingresso.



In questo modo, l’indicatore mostra il livello del segnale all’ingresso selezionato per il canale audio.

Quando questo pulsante è *disattivato*, l’indicatore mostra il livello in *uscita* di ogni canale audio, che è ciò che vi serve quando riproducete le vostre registrazioni.

- Se state facendo una registrazione stereo, attivate il pulsante “In” di entrambi i canali della coppia stereo.

3. Cantate o suonate lo strumento collegato e controllate l’indicatore e il display numerico del livello sopra al cursore.

Il livello deve essere più alto possibile, senza mai “clippare” (superare 0dB).



Il clipping è indicato dalla luce rossa sopra al pulsante “In”.

Per resettare l’indicatore di clip, cliccateci sopra.

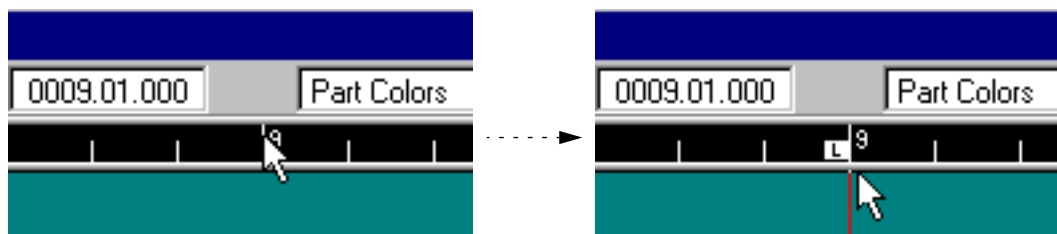
4. Se necessario, modificate il livello di registrazione nell’applicazione di mixer della scheda audio (o modificate il livello della sorgente sonora o del mixer esterno).

# Eseguire la prima registrazione

## Impostare i punti di inizio e di fine della registrazione

La registrazione inizia dal Left Locator e finisce al Right Locator.

Per spostare i Locator, cliccate sul righello - il pulsante sinistro del mouse per il Left Locator, il pulsante destro per il Right Locator.



## Registrazione

1. **Cliccate sul pulsante Record.**
2. **Dopo il preconteggio di due battute, iniziate l'esecuzione.**  
La registrazione verrà disattivata automaticamente al raggiungimento del Right Locator, se non premete prima Stop.
3. **Quando avete finito, premete Stop.**  
Il programma calcolerà l'immagine del file in modo da poter visualizzare la forma d'onda. A seconda della lunghezza della vostra registrazione, questa operazione potrebbe portar via alcuni secondi, durante i quali apparirà una finestra che mostra il progredire della stessa.

## Le parti

Ogni volta che registrate su una traccia viene creata una parte. La parte è un contenitore della vostra registrazione. Inizia dove è partita la registrazione e finisce dove si interrompe. Come descritto nel capitolo [“Editing nell'Arrangement”](#), potete spostare, copiare ed incollare e manipolare in molti altri modi le parti per editare ed assemblare le Song.



Una parte.

## Ascolto della registrazione

1. Per ascoltare cosa avete appena fatto, usate i controlli sulla Transport Bar per spostarvi all'inizio della registrazione e premete Play.
2. Fermate quando avete finito.

## Se non vi piace quello che avete appena registrato

Se non siete soddisfatti della registrazione, potete selezionare Undo dal menu Edit per rimuovere la parte registrata, o selezionare la parte (cliccandoci sopra) e premere [Backspace].

Tuttavia, nessuno di questi metodi cancellerà il file audio dal vostro hard disk! Se volete cancellare permanentemente il file audio registrato, procedete come segue:

1. Cliccate sulla parte per selezionarla.
2. Tenete premuto [Ctrl] e premete [Backspace].  
Vi verrà chiesto se volete cancellare il file audio permanentemente. Cliccate su Yes.

## Registrare ulteriormente sulla stessa traccia

Per registrare ancora sulla stessa traccia, procedete come segue:

1. **Spostate il Left Locator dove volete iniziare la registrazione.**  
Può essere un'area "libera" sulla traccia, o un punto in cui è stato registrato qualcos'altro come descritto di seguito.
2. **Abilitate la traccia alla registrazione come avete fatto la prima volta.**  
Viene automaticamente creato un nuovo file. Questo avrà il nome specificato per la traccia, seguito da un numero (1, 2, 3, ecc.).

## Le sovrapposizioni

Quando registrate di nuovo dove è già stato registrato qualcosa, otterrete una nuova parte sovrapposta alla precedente. Tuttavia, quando riproducete, vengono riprodotte solo le parti *visibili*. Questo perché ogni canale audio può riprodurre un solo file per volta.



# Registrazione sulla traccia successiva - Overdub

Registrate sulla seconda traccia come avete fatto sulla prima. Segue un riassunto dei punti principali:

- 1. Selezionate un'altra traccia audio ed assicuratevi che sia su un altro canale audio.**
- 2. Impostate i Locator ed attivate la registrazione.**

Ora, le tracce registrate precedentemente verranno riprodotte e potrete registrare la nuova traccia come overdub (aggiunta).

## Editing dell'audio registrato

Ci sono principalmente due modi in cui poter editare le vostre registrazioni audio:

- **Editando le parti audio nella finestra di Arrange.**  
Potrete così tagliare, duplicare e ridimensionare le registrazioni audio, o meglio, influenzare la loro riproduzione. Questo metodo non altera i file audio nel vostro hard disk. Vedete il capitolo ["Editing nell'Arrangement"](#).
  - **Usando un'applicazione esterna di editing e processing dell'audio.**  
Nella finestra Preferences richiamabile dal menu Audio, potrete specificare il vostro editor audio preferito. Poi, selezionando una parte audio e selezionando "Edit Audio..." dal menu Audio si aprirà automaticamente l'editor audio esterno, e potrete fare un editing dettagliato delle registrazioni.
- 
- **Notate che così altererete permanentemente il file audio!** Se il file audio viene utilizzato in altre Song, o in altri punti della stessa Song, sarebbe meglio crearne prima una copia.
- 

## Se avete problemi di prestazioni audio

Se l'audio "salta", gracchia o "slitta", ci sono alcune impostazioni audio che potete modificare:

- **Provate a cambiare il Disk Cache Scheme nella finestra Audio System Setup.**
- **Modificate il MIDI to Audio Time Offset nella finestra Audio System Setup.**  
È utile se c'è un ritardo fisso tra riproduzione MIDI ed audio.
- **Modificate le impostazioni nei pannelli di controllo ASIO.**  
Li aprite cliccando sul pulsante ASIO Control Panel nella finestra Audio System Setup. Consultate l'aiuto online dell'ASIO Control Panel per maggiori informazioni.

## Registrare MIDI

# Preparativi

In questo capitolo si assume quanto segue:

- Che lo strumento che utilizzate è compatibile General MIDI ed è impostato nel modo General MIDI.
  - Che siate già pratici di registrazione audio come descritto nel capitolo precedente.
- 
- Se il vostro strumento non è compatibile General MIDI, non potrete selezionare i suoni dai menu a tendina “Instrum.” in Cubasis VST (vedete [pagina 44](#)). La procedura di registrazione non viene comunque influenzata.
- 

## Tempo, metrica e Click

Se questa è la vostra prima registrazione in un Arrangement, impostate metrica, tempo e Click come descritto a [pagina 33](#) in questo manuale.

## Selezionare e dare un nome ad una traccia

Le tracce con il simbolo di nota nella colonna “C” sono tracce MIDI.

### 1. Selezionate una traccia cliccando sul suo nome nell’elenco.

- **Se non avete tracce MIDI vuote nel vostro Arrangement, dovrete crearne una, ad esempio utilizzando la voce Create Track nel menu Edit.**  
Per assicurarvi che la traccia sia MIDI, spostate il mouse nella colonna della traccia “C”, aprite il menu a tendina e selezionate “MIDI Track”.

### 2. Cliccate due volte sul nome della traccia, digitate il nome che desiderate e premete [Invio].

### 3. Assicuratevi che nella colonna “Output” sia selezionata l’uscita MIDI giusta.

Se non vedete la colonna Output, puntate sul divisore (il bordo tra il Track list ed il display delle parti), cliccate e trascinatelo sulla destra.

### 4. Impostate un canale MIDI per la traccia nella colonna “Chn”.

- Nel General MIDI, il canale 10 viene sempre utilizzato per le percussioni!
-

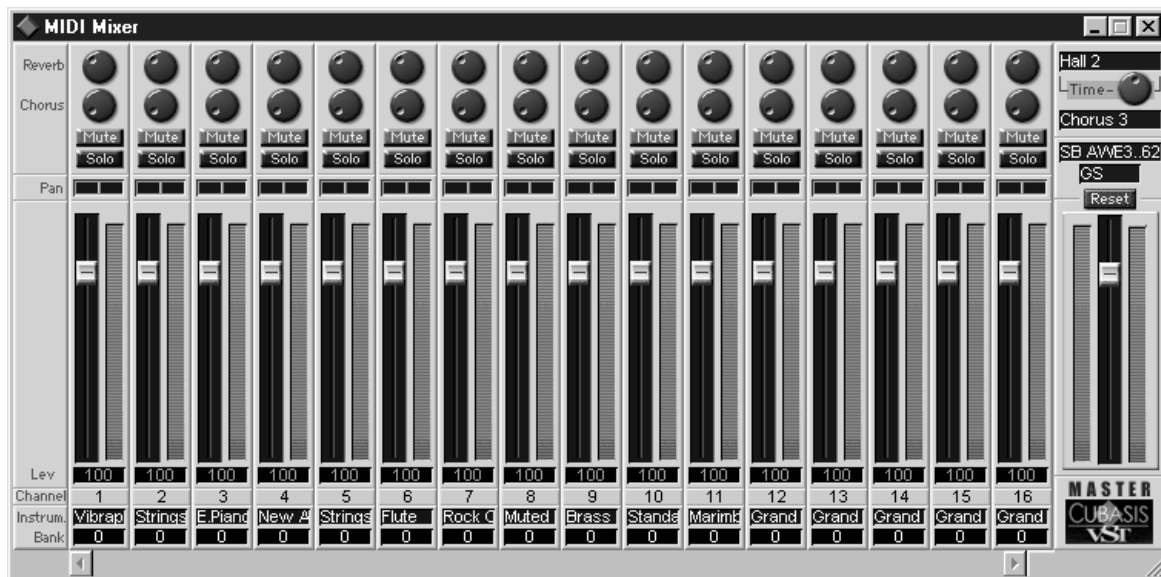
## Selezionare un suono ed impostare i livelli

Quando suonate la vostra tastiera, dovrete sentire il suono riprodotto dallo strumento su quel canale MIDI (Il valore “Chn” della traccia).

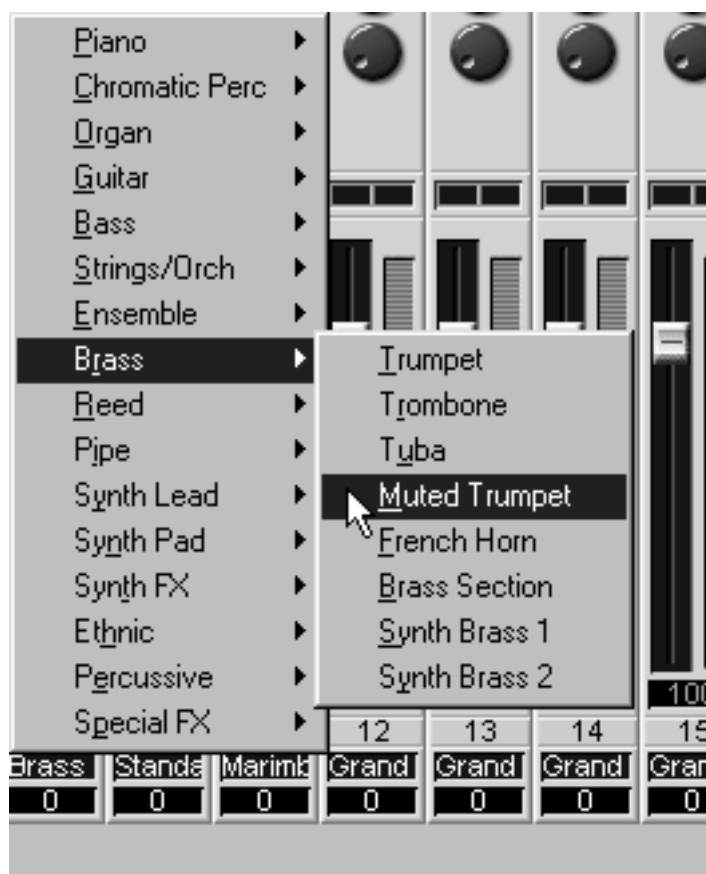
Per selezionare un suono e modificarne i livelli, procedete come segue:

### 1. Aprite il menu Edit e selezionate “MIDI Mixer”.

Appare una finestra con 16 sezioni di controlli, una per ogni canale MIDI.



2. Usate il menu a tendina di modo per selezionare il modo GM, GS o XG. Selezionate il modo appropriato per il vostro strumento.
3. Aprite il menu a tendina Output e selezionate la porta MIDI in uscita a cui è collegato il vostro strumento.
4. Individuate la selezione del canale corrispondente al canale MIDI da voi scelto.
5. Premete il pulsante del mouse con il puntatore sopra al riquadro “Instrum.” in fondo alla sezione del canale.
6. Usate i sottomenu per selezionare un suono.



## 7. Suonate la tastiera per provare il nuovo suono.

Se non ottenete il suono desiderato, potrebbe essere per vari motivi:

- Il vostro strumento non è impostato sul modo General MIDI (o GS/XG). Assicuratevi che sul menu a tendina di modo sia selezionato il modo giusto.
- Il vostro strumento non è impostato per rispondere a messaggi MIDI di *Program Change*. Consultate il manuale dello strumento.
- Il vostro strumento non è compatibile General MIDI. In questo caso, dovrete impostare il menu a tendina di modo su "Off" e provare a selezionare i suoni per ogni canale MIDI manualmente sullo stesso strumento.

## 8. Spostate il cursore "Vol." del canale per modificare il volume del suono, se necessario.

## 9. Chiudete la finestra.

# Registrazione

- 1. Impostate i punti di inizio e di fine usando i Locator, e decidete se volete o meno un Click, come quando registrate audio.**

Se aprite il menu Options e selezionate “Metronome...” potete scegliere se preferite in click audio dal computer (“Beep”) o un click MIDI, o entrambi.

- 2. Cliccate sul pulsante Record.**

- 3. Eseguite la registrazione, dopodiché premete Stop.**

Appare una parte.

Potete ora ascoltare, annullare la registrazione o registrare altro sulla stessa traccia, come per le tracce audio.

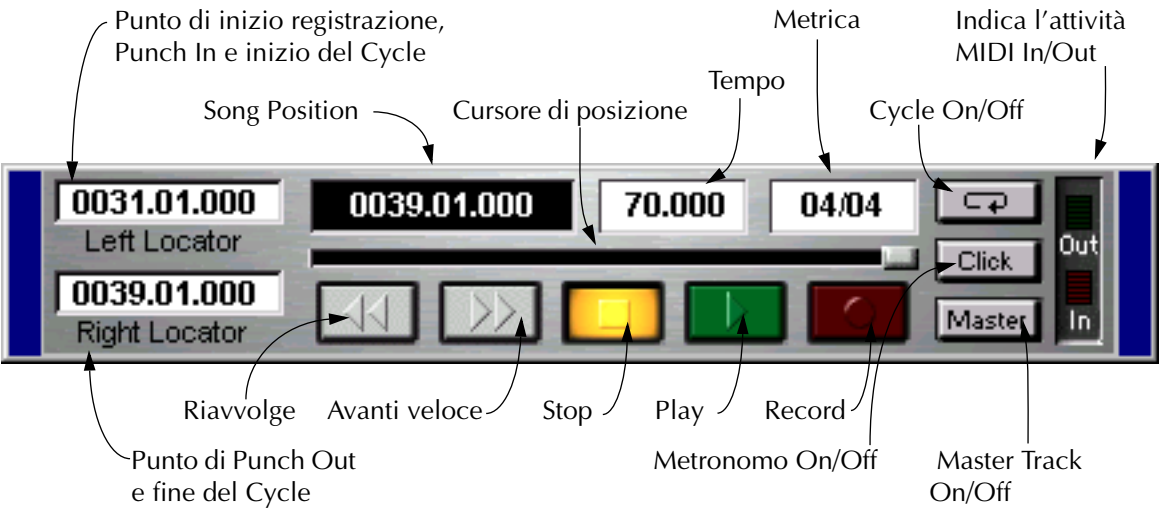
## Le sovrapposizioni

Le tracce MIDI si comportano in modo diverso da quelle audio quando ci sono parti sovrapposte. Quando registrate nuovamente, dove qualcosa è già stato registrato sulla traccia, la nuova registrazione viene aggiunta a quello che si trovava sulla traccia precedentemente. Quando riprodurrete, ascolterete entrambe le registrazioni.

## Riproduzione, Tempo e la Transport Bar

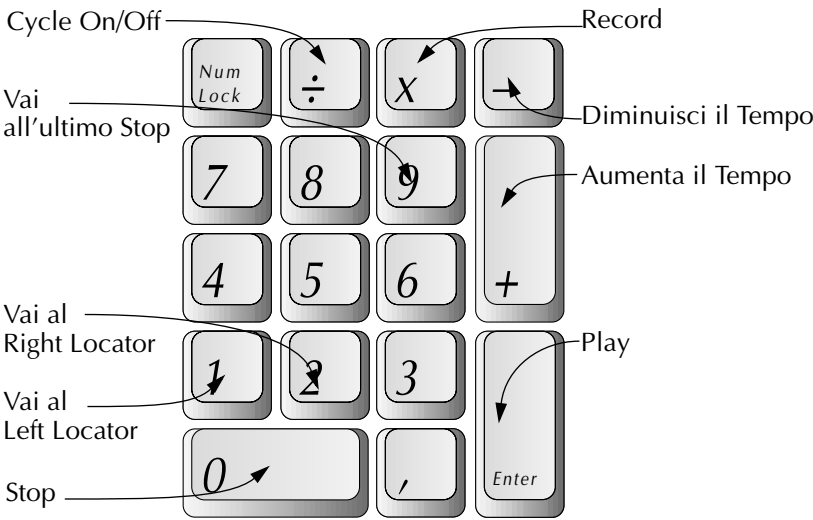
# La Transport Bar

Qui sotto troverete una breve descrizione di tutti i controlli della Transport Bar:



- **Potete mostrare e nascondere la Transport Bar selezionando “Hide/Show Transport” nel menu Windows, o premendo [F12] sulla tastiera del computer.**

Indipendentemente se la Transport Bar è visibile o meno, potete usare il tastierino numerico per pilotare molte delle funzioni:



Inoltre, i tasti Page Up e Page Down funzionano come avanti veloce e riavvolgi, mentre la barra spaziatrice funziona come tasto Stop aggiuntivo.



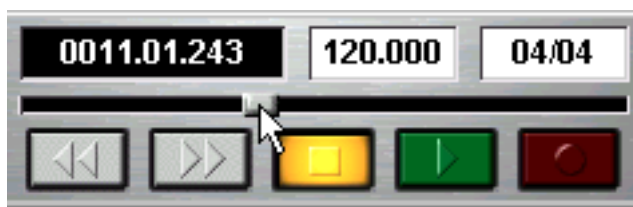
# Spostare il Song Position

Il Song Position Pointer appare nella finestra di Arrange come una linea verticale con un triangolo in cima, nel righello.



Ci sono diversi modi per spostare il Song Position:

- **Con i pulsanti Avanti veloce e Riavvolgi sulla Transport Bar.**  
Tenendo premuto [Maiuscole] mentre cliccate, l'operazione è più veloce.
- **Cliccando due volte nel righello.**  
Se cliccate due volte in un punto del righello, il Song Position Pointer si sposta lì. Notate che il valore di Snap determina le posizioni in cui potete spostare il Song Position Pointer con questo metodo (se ad esempio lo Snap è impostato su 1/4, il Song Position verrà spostato sul quarto più vicino).
- **Usando il cursore di posizione sulla Transport Bar.**  
Il cursore di posizione si trova sulla Transport Bar. Trascinatelo o cliccate direttamente in un punto della linea per spostarlo lì.



Il campo del cursore dipende alla lunghezza del vostro Arrangement. Ciò significa che se spostate il cursore tutto a destra, il Song Position si sposterà alla fine dell'ultima parte.

- **Modificando il valore di posizione sulla Transport Bar.**

## Tornare all'inizio della Song

Se la Song è in Stop e cliccate di nuovo su Stop (o premete [0] sul tastierino numerico), accade quanto segue:

- Il Song Position si sposta sul Left Locator.
- Se il Song Position si trova già sul Left Locator o alla sua sinistra, il Song Position si sposta all'inizio della Song.

Ciò significa che potete sempre cliccare due volte sul pulsante di Stop per ritornare all'inizio della Song.

# Gestione di tempo e metrica

## La Transport Bar e il tempo della Master Track

Potete scegliere tra due sorgenti per il tempo di Cubasis VST:

- Quando la Song usa un tempo fisso, potete disattivare il pulsante Master ed impostare il tempo giusto direttamente sulla Transport Bar. Il tempo può essere modificato in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione.
- Quando la Song contiene cambiamenti di tempo, dovete usare la Master Track, (che è la traccia del tempo di Cubasis VST). Perché poi questi cambiamenti di tempo “avvengano” effettivamente durante la riproduzione, il pulsante Master sulla Transport Bar deve essere attivo.



Viene utilizzato il tempo sulla Transport Bar.



Vengono usati i tempi nella Master Track e mostrati sulla Transport Bar.

## Impostare il tempo sulla Transport Bar

Il valore del tempo sulla Transport Bar viene modificato cliccando con i pulsanti destro e sinistro del mouse (per aumentare e diminuire il tempo rispettivamente), o cliccandoci due volte e digitandolo. Il valore è in BPM (colpi al minuto). La parte della frazione può essere modificata a parte, se necessario.

## Uso della Master Track

Se nella vostra Song volete cambiamenti di tempo, dovete usare la Master Track. Aprite la finestra della Master Track selezionando Mastertrack nel menu Edit.

List Mastertrack			
Tempo		In	
Options		→	
Meter	Time	Type	Value
0001.01.000	00:00:00:00:00	Tempo	120.000
0001.01.000	00:00:00:00:00	Timesign	04/04
0007.01.000	00:00:12:00:00	Tempo	110.000
0009.01.000	00:00:16:09:07	Timesign	03/04
0009.01.000	00:00:16:09:07	Tempo	103.000

La finestra della Mastertrack mostra un elenco di tutti gli eventi di tempo e metrica nella vostra Song. Per inserire un nuovo tempo all'interno della Song, procedete come segue:

**1. Spostate il Song Position Pointer dove volete che sia inserito il nuovo tempo.**

**2. Nella finestra della Mastertrack, aprite il menu a tendina più in alto ed assicuratevi che sia selezionato "Tempo".**

Ciò determina il tipo di elenco da inserire.

**3. Cliccate sul pulsante "In".**

Viene inserito un nuovo evento di tempo in corrispondenza del Song Position.

**4. Modificate il nuovo tempo nella colonna "Value".**

Cliccate con il pulsante sinistro del mouse per diminuirlo, con quello destro per aumentarlo o cliccate due volte e digitate il nuovo valore di tempo.

Se ora riavvolgete ed avviate la riproduzione (con il pulsante Master sulla Transport Bar attivo) noterete come cambia il tempo quando il Song Position Pointer raggiunge la posizione giusta.

- **Per cancellare un evento di tempo dalla Mastertrack, selezionatelo e premete [Backspace].**

Non potete cancellare il primo evento di tempo.

---

- Se avete registrato dell'audio, dovreste evitare di inserire cambiamenti di tempo! Anche se ogni singola parte audio inizierà al punto giusto nel nuovo tempo, le registrazioni audio vere e proprie nelle andranno ancora al tempo che era impostato quando avete registrato!

---

## Metrica

La metrica è il numero di quarti per battuta, ad esempio 4/4 (quattro quarti) o 3/4 (tre quarti). Potete modificare la metrica di base direttamente dalla Transport Bar, ma potete anche aggiungere cambiamenti di metrica nella finestra della Master Track, allo stesso modo che per i cambiamenti di tempo (dovete solamente selezionare "Time-signs" dal menu a tendina di cui al punto 2, qui sopra).

# I Locator

I Locator sono i due indicatori “L” e “R” nel righello. Hanno due funzioni:

- La registrazione inizia sul Left Locator e finisce sul Right Locator.
- Se attivate il Cycle sulla Transport Bar, la riproduzione andrà in loop tra Left e Right Locator.

Come per il Song Position, ci sono diversi modi per spostare i Locator:

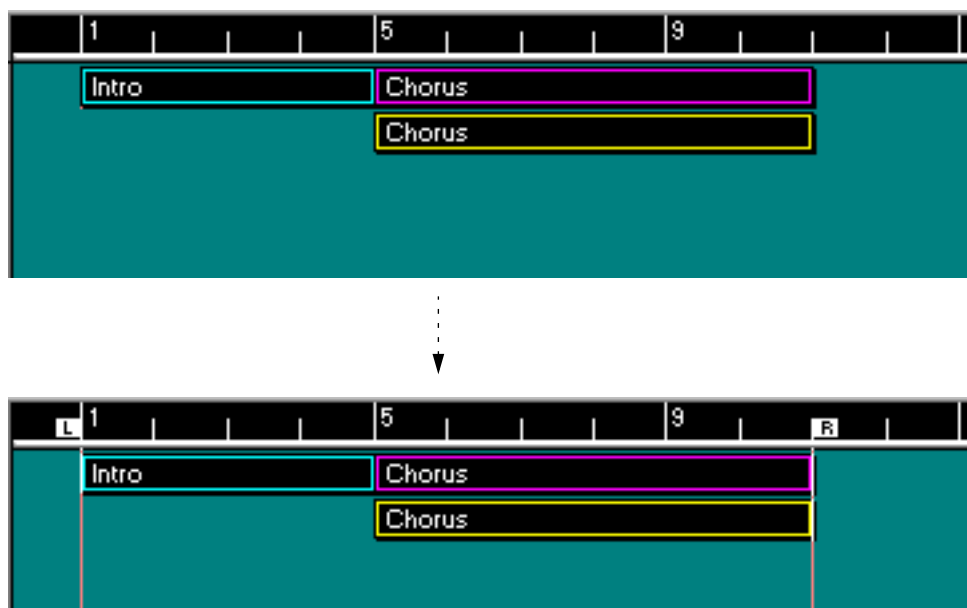
- **Cliccando sul righello.**

Cliccate con il pulsante sinistro del mouse per spostare il Left Locator, e con il pulsante destro per spostare il Right Locator. Il valore di Snap influisce sulla posizione in cui si spostano i Locator.

- **Modificando numericamente i valori dei Locator sulla Transport Bar.**

- **Circondando una parte.**

Selezionando una parte nella finestra di Arrange (vedete [pagina 59](#)) e premete [Alt Gr]-[P] sulla tastiera del computer, i Locator si spostano all’inizio e alla fine della parte selezionata, rispettivamente.



Questo metodo funziona anche con più parti selezionate, come mostrato in quest’immagine.

## Spostare il Song Position sui Locator

Se premete [1] sul tastierino numerico, il Song Position si sposta sul Left Locator.  
Se premete [2] sul tastierino numerico, il Song Position si sposta sul Right Locator.

# Il Cycle

Cubasis VST può riprodurre e registrare in Cycle – cioè in loop. Decidete dove il Cycle inizia e termina con Left e Right Locator. Quando il Cycle è attivo potete ascoltare ripetutamente una sezione dell'Arrangement, e registrare, aggiungendo qualcosa in più ad ogni giro, ecc. La riproduzione in Cycle è utile anche durante operazioni di editing e quando fate modifiche nell'Inspector.

Potete impostare ed attivare il Cycle come segue:

- 1. Spostate il Left Locator dove volete che inizi il Cycle.**
- 2. Spostate il Right Locator dove volete che termini il Cycle.**  
Perché ciò abbia senso, il Right Locator deve trovarsi a destra del Left Locator.
- 3. Cliccate sul pulsante Cycle sulla Transport Bar per attivarlo, oppure premete [÷] sul tastierino numerico.**



Cycle attivo sulla Transport Bar.

Ora, quando il Song Position Pointer raggiungerà il Right Locator durante la riproduzione, salterà indietro al Left Locator.

## Editing nell'Arrangement

# Le Song e gli Arrangement

Song è il formato principale di documento di Cubasis VST. Contiene tutte le impostazioni e la musica registrata.

- **Potete avere una sola Song aperta per volta.**  
Infatti, c'è sempre una Song aperta - Non potete far girare Cubasis senza una Song aperta. È molto importante comprendere questo concetto.
- **Se aprite una Song, questa rimpiazzerà la Song attuale.**  
Se ci sono modifiche non salvate, vi verrà prima chiesto se volete salvare la Song attuale.

Nella Song, la musica è contenuta in un Arrangement. Potete avere più Arrangement nella stessa Song (fino a 16), ognuno con la sua finestra di Arrange. Ciò vi permette di creare diverse versioni dello stesso pezzo, di usare un Arrangement come “magazzino” per le registrazioni, fraseggi o riprese alternative, ecc. Potete usare questa funzione anche per creare una collezione di pezzi preferiti e salvarli assieme in un unico documento (una Song).

- **Per creare un nuovo Arrangement, selezionate New dal menu File.**
- **Per selezionare tra gli Arrangement aperti, cliccate sulle finestre, o usate il menu Windows, che elenca tutti gli Arrangement nella Song.**
- **Se chiudete un Arrangement, vi verrà chiesto se volete salvare le modifiche. In questa finestra, troverete un'opzione chiamata “Set Aside”. Questa opzione chiude la finestra dell'Arrangement, ma tiene in memoria tutti i dati. Per riaprire la finestra, selezionate l'Arrangement dal menu Windows.**

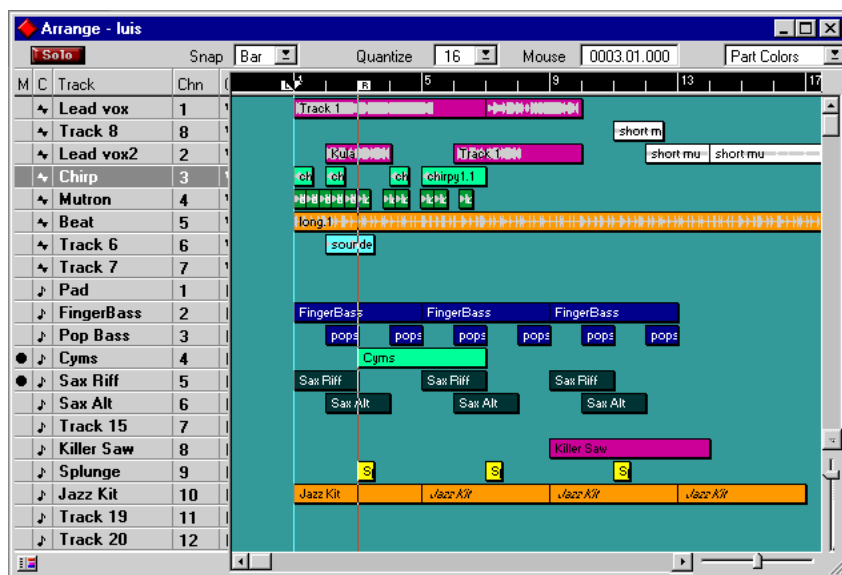
## Il comando Close - Importante!

La voce “Close” nel menu File chiude l'Arrangement! *Non* è possibile chiudere la Song. Per questo, se avete finito di lavorare con una Song, chiudete Cubasis VST o aprite una nuova Song, nel modo che segue:

1. **Selezionate Open dal menu File.**
2. **Spostatevi sulla cartella di Cubasis VST.**
3. **Selezionate il file “Def.all” e cliccate su Open.**  
Così si aprirà la Song di default, dandovi la possibilità di ricominciare da zero.

# Tracce, parti e l'Arrangement

Come avete già visto, l'Arrangement di Cubasis VST è grosso modo strutturato in due “livelli”: diverse *tracce*, ognuna contenente una serie di *parti*. Questo capitolo è dedicato all'editing dell'Arrangement - in altre parole, a riarrangiare le tracce (nel *Track list*, a sinistra nella finestra di Arrange) e le parti (nel *display delle parti*, a destra nella finestra di Arrange).



Il Track List.

Il display delle parti.

## Creare e gestire tracce

Le tracce sono uno dei concetti fondamentali di Cubasis VST. Ogni volta che registrate qualcosa in Cubasis VST, il materiale registrato viene collocato in una traccia. Potete aprire fino a 64 tracce in ogni finestra di Arrange, e potete facilmente spostare o copiare materiale di esse, purché che siano dello stesso tipo (MIDI o audio).

Se state lavorando con l'audio, diverse tracce possono riprodurre su diversi canali audio, essenziale se volete che più file audio vengano riprodotti simultaneamente. Nella registrazione MIDI, la ragione più ovvia per mettere il materiale registrato su diverse tracce è forse quella di far riprodurre la musica registrata da diversi “strumenti” - o da diversi suoni dello stesso modulo sonoro o tastiera MIDI.

### Creazione di tracce

Potete creare una traccia seguendo uno qualsiasi di questi metodi:

- **Cliccate due volte nell'area vuota sotto l'ultima traccia nel Track list.**
- **Aprirete il menu Parts e selezionare “Create Track”.**
- **Premete [Ctrl]-[T] sulla tastiera del computer.**

Dopo aver creato una traccia, potreste voler cambiare la classe della traccia (MIDI o audio). Si fa cliccando nella colonna della traccia “C” e selezionando MIDI Track o Audio Track dal menu a tendina che appare.



## Impostazioni delle tracce

Potete impostare le tracce modificando i valori nelle colonne delle tracce:

Colonna	Descrizione
A (Activity)	Indica riproduzione o registrazione per la traccia. In questa colonna non potete cambiare nulla.
M (Mute)	Per mettere la traccia in Mute (vedete <a href="#">pagina 58</a> ).
C (Class)	Per selezionare tracce MIDI o audio.
Track	Il nome della traccia. Cliccate due volte per cambiarlo.
Chn (Channel)	Per le tracce MIDI, è il canale MIDI (1-16) della traccia. Usatelo per dirigere l'uscita della traccia ad un suono specifico del vostro strumento MIDI. Per le tracce audio, è il canale audio (1-8) (vedete <a href="#">pagina 34</a> ).
Output	Se avete più di una uscita MIDI, da qui selezionate quella per ogni traccia MIDI. Ad esempio, potreste avere una scheda audio con synth MIDI incorporato - il menu Output vi permette di assegnare alcune tracce MIDI al synth MIDI incorporato, altre all'uscita dell'interfaccia MIDI, per controllare strumenti MIDI esterni. Non potete cambiare l'impostazione Output di tracce audio.

- **Potete cambiare le impostazioni di alcune delle colonne delle tracce dall'Inspector.**

## Selezione di tracce

Selezionate una traccia cliccando nel campo del nome nel Track List, in modo che sia evidenziata. Selezionare una traccia vi permette di compiere impostazioni nell'Inspector per tutte le parti nella traccia. Anche la registrazione viene automaticamente assegnata sulla traccia selezionata.

## Spostare e duplicare tracce

Per spostare una traccia su o giù nell'elenco, cliccate sul suo nome e trascinatela nella posizione desiderata (le parti nella traccia la seguiranno). Per duplicare una traccia, comprese le sue parti, premete [Alt] e trascinatela nell'area vuota al di sotto dell'ultima traccia dell'elenco.

## Cancellare tracce

Per cancellare una traccia, procedete come segue:

1. **Cliccate in un'area vuota nel display delle parti, per assicurarvi che non sia selezionata nessuna parte.**
2. **Selezionate la traccia.**
3. **Premete [Backspace] o selezionate Delete Track dal menu Edit.**

# Mute e Solo

- Se cliccate sul pulsante Solo in cima alla finestra di Arrange, sentirete solo la traccia attiva.
- Cliccando sulla colonna Mute (M) nel Track list, potete zittire temporaneamente qualsiasi traccia.

Il pulsante Solo.

Il punto nero indica che la traccia è in Mute.



# Lavorare con le parti

Le parti possono essere considerate “contenitori” dei vostri dati MIDI e audio. Agendo sulle parti nel display delle parti, potete riarrangiare e strutturare rapidamente il vostro Arrangement.

## Il valore di Snap

Quando spostate, duplicate o cambiate la lunghezza di parti, il risultato delle vostre azioni dipende dal valore di Snap.

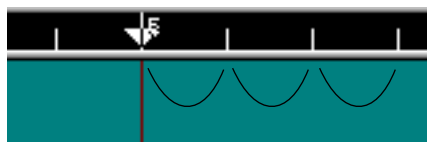


Il menu a tendina Snap.

Questo valore impone una restrizione sulle posizioni su cui potete operazioni di editing. Se ad esempio impostate lo Snap su “Bar” e spostate una parte trascinandola, quando la rilasciate inizierà sempre all’inizio di una battuta. Allo stesso modo, se tagliate in due la parte, con le forbici, il taglio avverrà sempre in corrispondenza dell’inizio di una battuta.



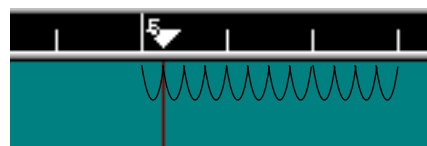
Se lo Snap è su Bar...



...le parti possono essere trascinate solo sulle battute.



Se lo Snap è ad esempio su 1/4...



...le parti possono essere spostate su tutti i quarti.

I valori di Snap sono quelli che seguono:

Snap	Descrizione
Off	Sono permesse tutte le posizioni.
Bar	Le azioni sono ristrette alle battute.
Da 1/2 a 1/16	Le azioni sono ristrette al valore di nota selezionato.

## Selezione di parti

Per spostarla, cancellarla o manipolarla in qualsiasi modo, dovete selezionare una parte. Potete selezionare una parte in diversi modi, usando le seguenti tecniche.

- **Cliccando sulla parte una volta, la selezionate.**
- **Tenendo premuto [Maiuscole] e cliccando su altre parti selezionate anche quelle, senza deselectionare le altre.**
- **Premendo il pulsante del mouse con il puntatore in un'area "sgombra" del display delle parti, potete creare un rettangolo di selezione.**  
Funziona come quando selezionate file e cartelle nell'Explorer.
- **La voce "Select All" nel menu Edit vi permette di selezionare tutte le parti nell'Arrangement.**

## I tool della finestra di Arrange

Molte delle operazioni sulle parti nella finestra di Arrange vengono eseguite usando diversi tool (strumenti). Potete selezionarli da uno speciale menu a tendina chiamato Toolbox:

- **Per visualizzare il Toolbox, premete il pulsante destro del mouse sulle display delle parti.**  
Appare il Toolbox. Selezionate uno dei tool spostandoci sopra il puntatore e rilasciando il pulsante del mouse.



Il Toolbox della finestra di Arrange.

### Il tool freccia

- **Per spostare una o più parti, selezionatela/e e trascinatela/e nella nuova posizione.**  
Potete anche spostare parti tra tracce dello stesso tipo (audio o MIDI).
- **Se tenete premuto [Alt] prima di cliccare, trascinando la/le parte/i selezionata/e creerete dei duplicati.**

### La matita

Il tool matita serve per disegnare parti vuote o per modificare la lunghezza di una parte, cliccando sulla sua sagoma e trascinando a destra o a sinistra.

- 
- Se accorciate una parte MIDI con questo metodo, le note nella sezione "rimossa" verranno cancellate.
- 

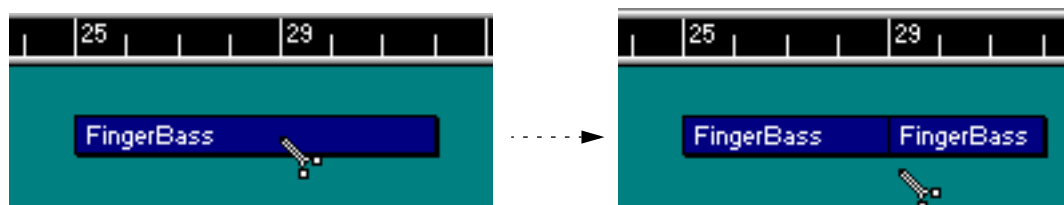
### La gomma per cancellare

Serve per cancellare parti.

- **Per cancellare una parte, cliccateci.**
- **Per cancellarne più di una, passateci sopra con il pulsante del mouse premuto.**

## Il tool forbici

Il tool forbici serve per dividere in due una parte.



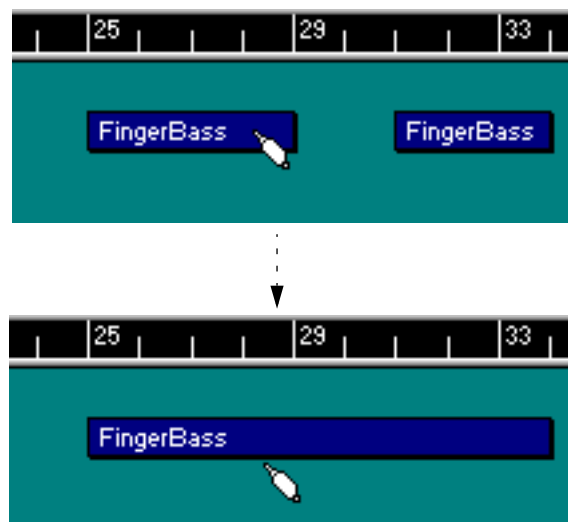
## Il tool lente di ingrandimento

Usate questo tool per controllare il contenuto di una parte.

- **Con le parti audio, cliccate con il tool lente di ingrandimento in un punto qualsiasi della parte per ascoltarne il contenuto.**
- **Con le parti MIDI, potete cliccare e trascinare il tool lente avanti o indietro su una parte per eseguire quello che viene chiamato “scrubbing”.**  
Gli eventi MIDI nella parte vengono riprodotti alla velocità in cui trascinate.

## Il tool colla

Funziona al contrario del tool forbici: se cliccate su una parte con il tool colla, “unite insieme” quella parte e quella successiva nella traccia. La parte risultante, più lunga, avrà il nome della prima parte. Funziona anche se c'è spazio vuoto tra le parti.

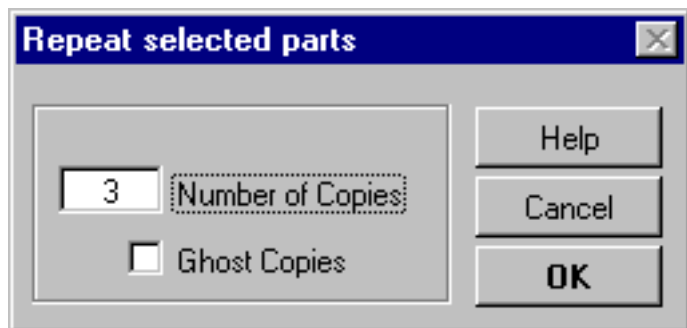


Prima e dopo aver incollato insieme due parti.

## Ripetere parti

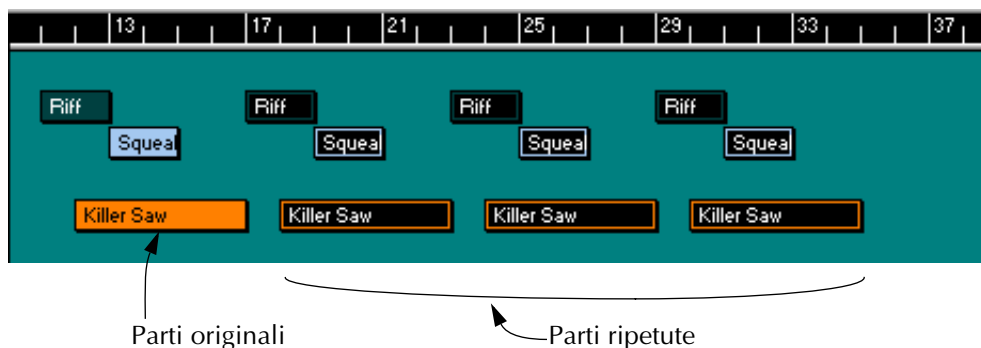
Potete ripetere una o più parti, sulla stessa o su tracce diverse, usando la funzione Repeat nel menu Parts:

1. **Selezionate la/le parte/i che volete ripetere.**
2. **Selezionate la voce “Repeat...” dal menu Parts...**  
...o premete [Ctrl]-[K] sulla tastiera del computer.



3. **Nella finestra che appare inserite il numero di copie che volete.**
4. **Cliccate su “Do It”.**

La selezione viene ripetuta, e le copie vengono allineate l'una dopo l'altra dopo l'originale. Le parti selezionate vengono considerate come un unico blocco, quindi lo spazio relativo tra le parti create è determinato dall'inizio della prima parte selezionata e dalla fine dell'ultima.



## Uso delle funzioni copia e incolla

Potete applicare le tecniche standard di copia e incolla alle vostre parti. Ciò, tra le altre cose, vi permette di spostare le parti tra gli Arrangement (vedete sotto).

Taglia e copia funzionano come in qualsiasi altro programma di Windows, secondo le regole che seguono.

- **Le parti incollate appaiono sempre sulla stessa traccia da cui provengono originariamente.**
- **Se incollate una sola parte, appare sul Song Position. Se ne incollate più d'una, la prima parte del “blocco” appare sul *Song Position*. Le altre mantengono la posizione relativa rispetto alla prima.**

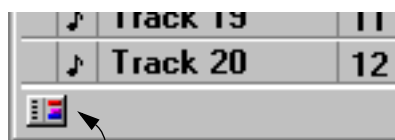
# Usare l'Inspector

Cubasis VST ha un'area nella finestra di Arrange chiamata Inspector. Da qui potete compiere impostazioni per le parti MIDI selezionate, o (se non sono state selezionate parti) per la traccia MIDI selezionata.

- Per le tracce audio, l'Inspector serve principalmente per impostare la registrazione, come descritto a [pagina 35](#).

## Apertura e chiusura dell'Inspector

L'Inspector si apre/chiede cliccando sull'icona dell'Inspector nell'angolo inferiore sinistro della finestra di Arrange.



Cliccate qui per aprire e chiudere l'Inspector.

Il valore Program Change. Da qui selezionate il suono del vostro strumento MIDI.

Invia un messaggio di MIDI Volume sul canale MIDI della parte selezionata.

Da qui modificate i valori di Velocity delle note nella/e parte/i selezionata/e.



Il valore Bank Select (necessario per selezionare i suoni del vostro strumento MIDI, se ce ne sono più di 128).

Da qui potete trasporre la parte selezionata in passi di semitoni.

- Quando modificate i valori di Volume, Transpose o Velocity nell'Inspector, in realtà non cambiate i dati registrati. Le vostre modifiche influenzano il MIDI durante la riproduzione. Ciò significa che le vostre modifiche non saranno visibili in un editor MIDI.

Se volete rendere permanenti le vostre modifiche, usate la funzione "Freeze Play Parameters" nel menu Functions.

# Quantizzazione di note MIDI

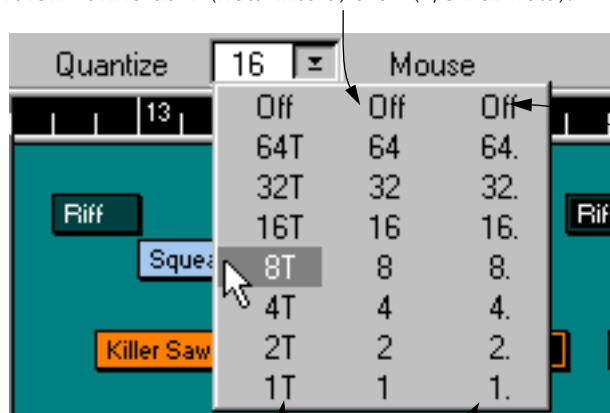
## Cos'è la quantizzazione?

La quantizzazione è una funzione che sposta automaticamente le note MIDI, spostandole sui valori di nota esatti. Se ad esempio registrate una serie di crome, alcune di esse potrebbero finire oltre la posizione di ottavo. Quantizzando le note con il valore di Quantize su ottavi sposterà le note “spostate” sulle posizioni esatte.

Il valore di Quantize nel menu a tendina sulla Status Bar determina la posizione esatta su cui le note vanno spostate quando quantizzate. Queste sono le opzioni:

La colonna centrale contiene i valori di Quantize elementari.

Come vedete, i valori vanno da 1 (nota intera) a 64 (1/64 di nota).



Selezionando OFF, non avverrà quantizzazione.

Le colonne sinistra e destra contengono rispettivamente valori terzinati (T) o puntati (.).

In questo esempio viene selezionato un valore di Quantize di ottavi terzinati.

- Quantizzare nell'Arrangement è il metodo da utilizzare se volete che la quantizzazione agisca su *tutte* le note nella parte/i selezionata/e. Se invece volete quantizzare solo alcune delle note di una parte, dovrete usare la funzione Quantize in uno degli editor MIDI.

## Eeguire la quantizzazione

1. Se volete quantizzare un certo numero di parti, selezionatele.  
Se invece volete quantizzare tutte le parti di una traccia, selezionate questa traccia nel Track list ed assicuratevi che nel display delle parti non siano selezionate parti.
2. Selezionate il valore di Quantize appropriato, come descritto sopra.
3. Selezionate Over Quantize dal menu Functions.
4. Riproducete per ascoltare i cambiamenti.

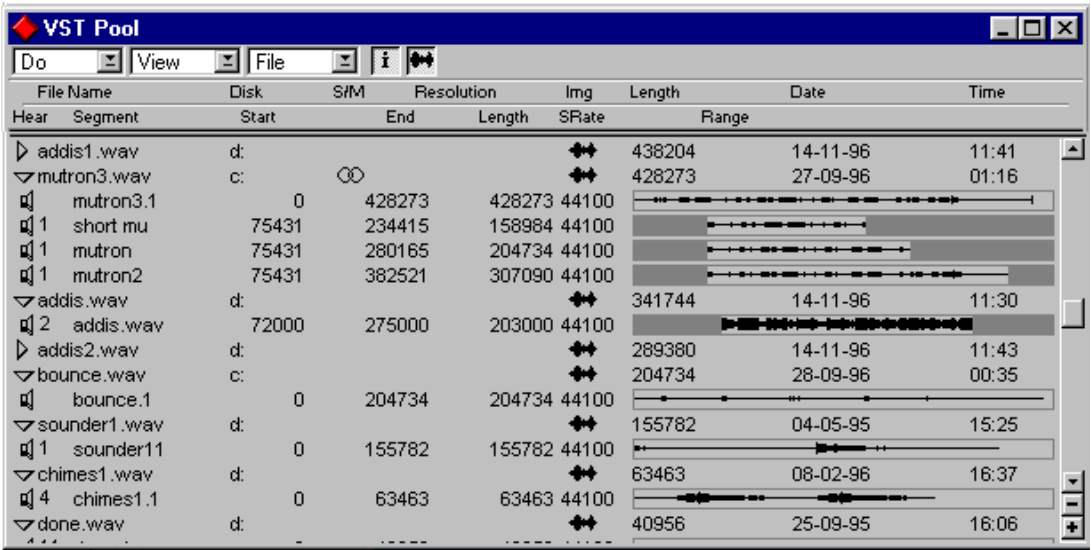


## Annullare la quantizzazione

Se non vi piace il risultato della quantizzazione, potete annullare (Undo) come ogni altra azione. Tuttavia, l'annullamento della quantizzazione va oltre. Usando il comando "Undo Quantize" nel menu Functions, potete riportare le parti nello stato precedente alla quantizzazione *in qualsiasi momento*, anche dopo aver salvato!

## Uso del Pool

# Cos'è il Pool?



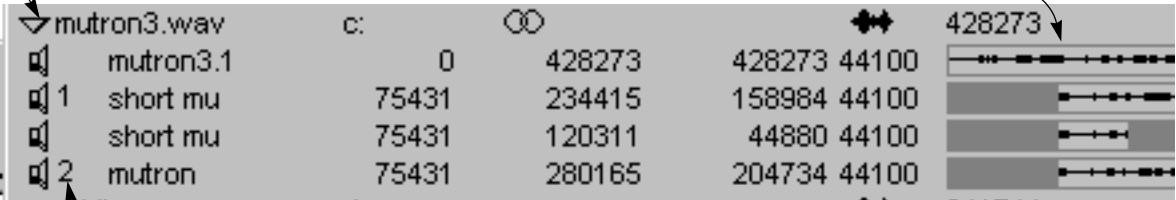
VST Pool							
Do View File i							
File Name	Disk	S/M	Resolution	Img	Length	Date	Time
Hear	Segment	Start	End	Length	SRate	Range	
addis1.wav	d:			438204	44100	14-11-96	11:41
mutron3.wav	c:			428273	44100	27-09-96	01:16
mutron3.1		0	428273	428273	44100		
1 short mu		75431	234415	158984	44100		
1 mutron		75431	280165	204734	44100		
1 mutron2		75431	382521	307090	44100		
addis.wav	d:			341744	44100	14-11-96	11:30
2 addis.wav		72000	275000	203000	44100		
addis2.wav	d:			289380	44100	14-11-96	11:43
bounce.wav	c:			204734	44100	28-09-96	00:35
bounce.1		0	204734	204734	44100		
sounder1.wav	d:			155782	44100	04-05-95	15:25
1 sounder11		0	155782	155782	44100		
chimes1.wav	d:			63463	44100	08-02-96	16:37
4 chimes1.1		0	63463	63463	44100		
done.wav	d:			40956	44100	25-09-95	16:06

Nel Pool sono elencati tutti i file audio della Song, più o meno come tutti i file e le cartelle di Windows sono elencati nell'Explorer. Ogni volta che aggiungete un file audio alla Song, registrandolo o importandolo dall'hard disk, appare nel Pool.

Ma Cubasis VST non è limitato alla riproduzione di interi file. Può anche riprodurre qualsiasi sezione di un file dall'inizio, alla fine, o qualche spezzone nel mezzo, corto o lungo, non fa differenza.

Una specifica per una sezione di file si chiama *segmento*. Un singolo file audio può avere diversi segmenti. Ad esempio, diverse sezioni di un file audio possono essere utilizzate in più di un punto nella Song.

Questo file audio ha 4 segmenti, che riproducono diverse sezioni del file.



mutron3.wav	c:			428273	44100		
2 mutron3.1		0	428273	428273	44100		
1 short mu		75431	234415	158984	44100		
1 short mu		75431	120311	44880	44100		
2 mutron		75431	280165	204734	44100		

Il numero a sinistra del nome mostra quante volte il segmento viene utilizzato nella Song.

- Il Pool non viene utilizzato per le tracce MIDI.

In questo capitolo vi mostreremo alcune utili tecniche legate al Pool.

## Aprire il Pool

Il Pool si apre selezionando "Pool..." dal menu Audio o premendo [Control]-[F].

# Esaminare file e segmenti

## File

Ogni file viene rappresentato da una stringa di testo, preceduto da un triangolo.

▶ African.wav	C:	○	◆◆	258K
▶ Sterloop.wav	C:	○○	◆◆	172K

### Cambiare nome ad un file

Potete cambiare nome ad un file audio cliccando due volte sul suo nome nel Pool e digitando un nuovo nome. Questo metodo dà la possibilità a Cubasis VST di sapere del cambiamento. Cambiare nome ai file dall'Explorer o dalla scrivania *non* è raccomandato.

## Segmenti

Ogni file in uso ha uno o più segmenti, elencati di seguito al file nel Pool. I valori a destra del segmento indicano i punti di inizio e di fine, la lunghezza, ecc.

Per visualizzare o nascondere i segmenti di un file audio, cliccate sul triangolo che precede il file.

▼ mutron3.wav	C:	○○	◆◆	517K
🔊 mutron3.1	0	428273	428273 44100	
🔊 1 short mu	75431	234415	158984 44100	
🔊 2 mutron	75431	280165	204734 44100	
🔊 1 mutron2	75431	382521	307090 44100	

- Per mostrare/nascondere tutti i segmenti di tutti i file, selezionate Expand/Collapse dal menu a tendina View.

### Ascoltare un segmento

Per ascoltare un segmento dall'inizio, premete il pulsante del mouse con il puntatore sull'icona di altoparlante a sinistra del nome del segmento. Il segmento verrà riprodotto nella sua intera lunghezza (o fintantoché tenete premuto il pulsante del mouse).

▼ mutron3.wav	C:	◆◆	517K	1997-06-0
🔊 mutron3.1	0	100		
🔊 short mu	75431	100		

Se non desiderate ascoltare il segmento dall'inizio, potete cliccare ovunque sull'immagine della forma d'onda sulla destra. Il segmento verrà riprodotto dalla posizione in cui avete cliccato, finché terrete premuto il pulsante del mouse.

## Scoprire come un segmento è utilizzato nella Song

Dopo l'icona altoparlante di ogni segmento, vedrete un numero che vi dice quante volte nella Song questo segmento viene utilizzato. Un segmento senza numero non viene utilizzato da nessuna parte.

▼ mutron3.wav	C:	∞		517K
🔊 mutron3.1	0	428273	428273 44100	
🔊 1 short mu	75431	234415	158984 44100	
🔊 2 mutron	75431	280165	204734 44100	
🔊 1 mutron2	75431	382521	307090 44100	

## Gestire i segmenti

Nel menu a tendina Do, ci sono tre voci per la gestione dei segmenti:

- **Duplicate Segment.**  
Se selezionate un segmento o un file, e selezionate “Duplicate Segment”, viene creata una copia del segmento (o un segmento che riproduce l’intero file selezionato) e viene aggiunta al Pool. Ciò è utile se volete editare i segmenti nel Pool, modificando numericamente i punti di inizio e di fine.
- **Purge Segments.**  
Quando editate, tagliate o cancellate parti audio nell’Arrangement, potete trovarvi con molti segmenti inutilizzati, che riempiono il Pool. Selezionando “Purge Segments” toglierete automaticamente dal Pool tutti i segmenti inutilizzati.

▼ mutron3.wav
🔊 mutron3.1
🔊 1 short mu
🔊 2 mutron
🔊 1 mutron2

Potete vedere quali segmenti sono utilizzati, guardando sulla sinistra del nome del segmento nel Pool. Un numero indica quante volte un segmento è utilizzato nella Song.

- **Export Segment.**  
Vi permette di esportare il segmento selezionato come file audio a parte. Vi permette di creare file contenenti solo l’audio che usate effettivamente.

# Trascinare dal Pool alla finestra di Arrange

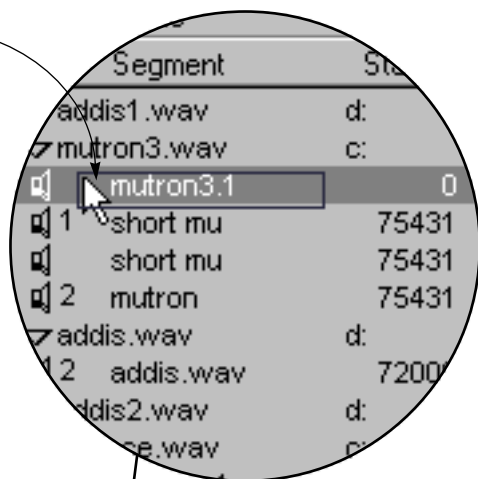
Una delle più importanti funzioni del Pool è la possibilità di trascinare segmenti nella finestra di Arrange. In questo esempio verrà utilizzata la Demo Song compresa nella cartella del programma:

- 1. Aprite la Song “Demo Song.all”.**
- 2. Selezionate New dal menu File per ottenere un Arrangement vuoto.**  
In questo esempio non useremo l’Arrangement originale, anche se sarà sempre presente in background.
- 3. Assicuratevi di avere qualche traccia audio in cima all’Arrangement.**
- 4. Impostate il tempo dell’Arrangement su 70 BPM.**
- 5. Aprite il menu Audio e selezionate Pool.**  
Appare un Pool con parecchi file audio.
- 6. Ridimensionate e spostate le finestre in modo da poter vedere le prime otto tracce nell’Arrangement, il più possibile del display delle parti e il più possibile del Pool.**
- 7. Nel Pool, selezionate Expand dal menu a tendina View.**
- 8. Ora, sotto ad ogni file appaiono uno o più segmenti.**

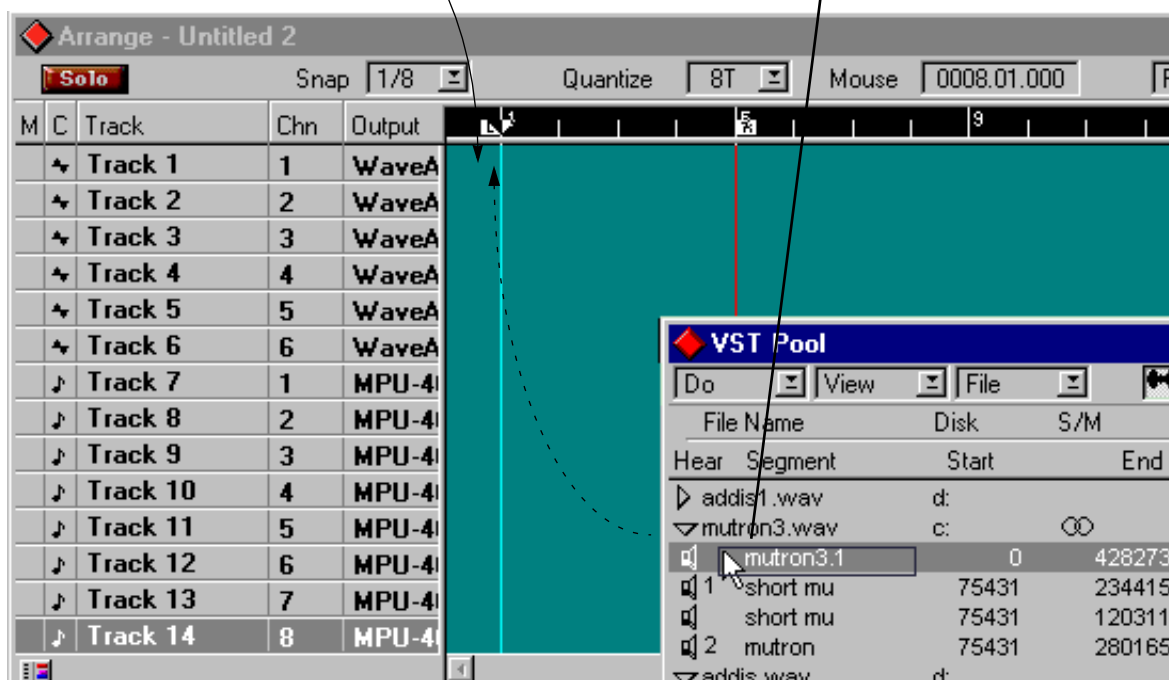
**9. Spostate il puntatore sopra uno dei nomi dei segmenti e premete il pulsante del mouse. Senza rilasciare il pulsante del mouse, trascinate il segmento su una traccia audio nell'Arrangement.**

La sequenza di immagini che segue spiega questo passaggio in maniera più dettagliata.

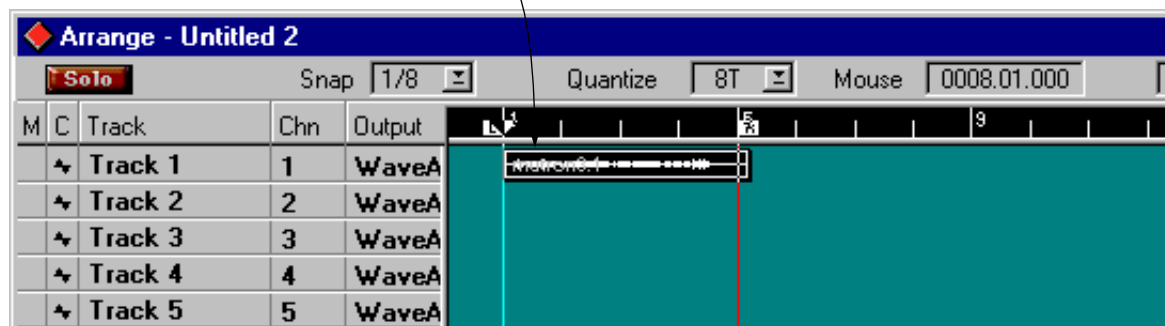
1. Puntate al nome del segmento.



2. Trascinate su una traccia audio nell'Arrangement.



3. Il segmento appare come parte nel display delle parti.



**10. Se la parte non appare dove volevate, trascinatela nella posizione giusta.**

Come sempre nell'Arrangement, il valore di Snap influisce su dove viene posizionato il segmento.

**11. Riproducete per sentire il nuovo Arrangement.**

**12. Trascinate un altro segmento su un'altra traccia, e posizionalo in modo che inizi contemporaneamente. Riproducete per sentire il risultato.**

**13. Continuate ad aggiungere parti fino a costruire un nuovo Arrangement.**

**Due consigli:**

- **Ricordate che potete ripetere le parti che già si trovano nell'Arrangement.** Può essere più veloce che trascinare un segmento dal Pool tante volte.
- **Usate la funzione Cycle per provare diversi file e vedere se vanno bene insieme.**

La funzione Cycle manda in loop la sezione tra Left e Right Locator. Spostate Left e Right Locator dove li volete, Cliccate sul pulsante Cycle sulla Transport Bar per illuminarlo, e avviate la riproduzione. Poi trascinate file in posizioni all'interno del Cycle mentre il programma continua a riprodurre!



## Importare file nel Pool

Se avete altri file audio nel vostro hard disk, e vorreste utilizzarli nella Song, potete importarli nel Pool e poi trascinarli nell'Arrangement, come descritto sopra.

## Specifiche per i file

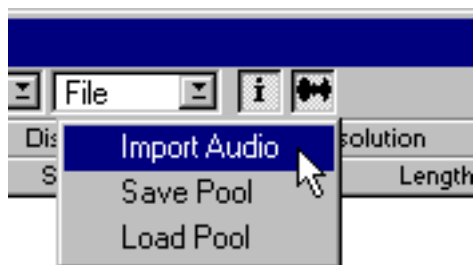
Il file audio deve rispettare le seguenti specifiche:

- Deve essere in formato Wave (.WAV, formato comune sui PC) o AIFF (.AIF, Audio Interchange File Format, comune sui Macintosh).
- Deve essere un file non compresso a 16bit.
- La frequenza di campionamento del file deve essere la stessa di quelli utilizzati nella Song (vedete [pagina 32](#)).
- Il file può essere mono o stereo.



## Importare il file

1. **Aprire il Pool.**
2. **Selezionate Import Audio dal menu a tendina File.**



Appare una finestra di dialogo standard.

3. **Selezionate un formato di file (WAV, AIF o entrambi) dal menu a tendina File Type.**

Nella finestra verranno elencati i file del formato specificato.

4. **Usate la finestra di dialogo per individuare e selezionare il file.**

- **Potete ascoltare il file audio cliccando sul pulsante Play.**  
Quando cliccate sul pulsante Play, il suo nome cambia in "Stop" ed il file audio selezionato viene riprodotto. La riproduzione continua finché non cliccate su Stop, o selezionate un altro file.
- **Potete selezionare diversi file usando i tasti [Maiuscole] o [Control], secondo lo standard di Windows.**

5. **Cliccate su "Open".**

Ora, il/i file apparirà/appariranno in fondo al Pool, ognuno con un segmento che potrete trascinare nell'Arrangement (vedete sopra).

- **Notate che potete anche importare file audio direttamente nell'Arrangement, usando il comando "Import Audio File" nel menu File.**  
Il file importato apparirà nella traccia attiva sul Left Locator.

## Editing MIDI

# Cosa posso fare con gli editor MIDI?

Quando registrate dati MIDI, riempite le parti di note ed altri “eventi” MIDI. Ma non potete vedere o manipolare individualmente questi eventi dalla finestra di Arrange. Negli editor MIDI potete!

## Apertura di un editor

Cubasis VST ha tre diversi editor MIDI: Key Edit, List Edit e Score Edit (tutti descritti nelle pagine che seguono). Ci sono diversi modi per aprire un editor MIDI:

- **Cliccando due volte su una parte.**  
L’editor che si aprirà dipende dall’impostazione “Double Click Opens” nel menu Options.
- **Selezionando l’editor desiderato dal menu Edit.**
- **Usando le scorciatoie via tastiera.**  
I comandi via tastiera per aprire Key Edit, List Edit e Score Edit sono [Control]-[E], [Control]-[G] e [Control]-[R], rispettivamente.
- L’editor si aprirà sulla/e parte/i selezionata/e.
- Se non ci sono parti selezionate, l’editor si aprirà su tutte le parti della traccia selezionata.
- In Key e Score Edit è possibile editare parti di più tracce insieme.

## Se non avete ancora registrato parti

Potreste voler aprire un editor per inserire note dal nulla, senza registrare niente prima. In questo caso dovete creare una parte, usando uno dei seguenti metodi:

- Disegnate una parte con il tool matita.
- Selezionate il comando Create Part dal menu Parts (crea una parte tra i Locator nella traccia attiva).
- Cliccate due volte tra i Locator (crea una parte sulla traccia su cui cliccate due volte).

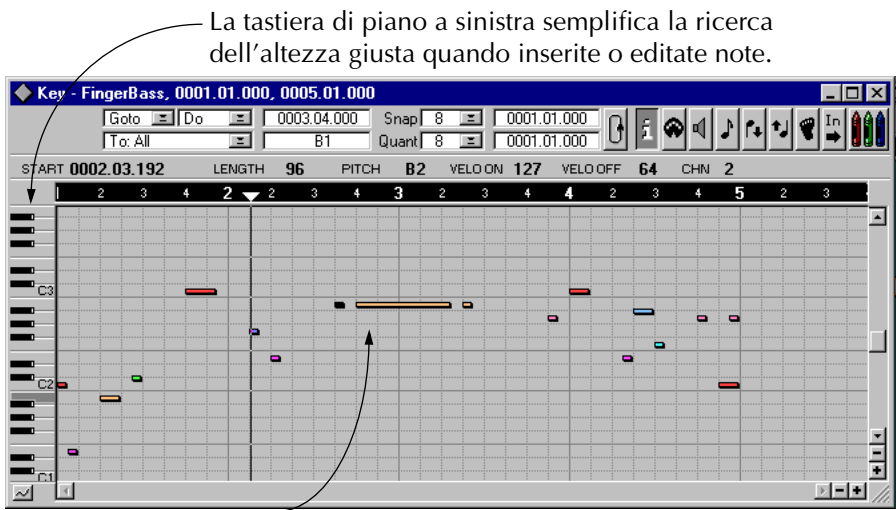
# Come vengono visualizzati gli eventi nei diversi editor

Ora elencheremo i diversi tipi di dato MIDI che Cubasis VST può registrare, e come e dove sono visualizzati per l’editing:

## Note (Messaggi di Nota On e Off)

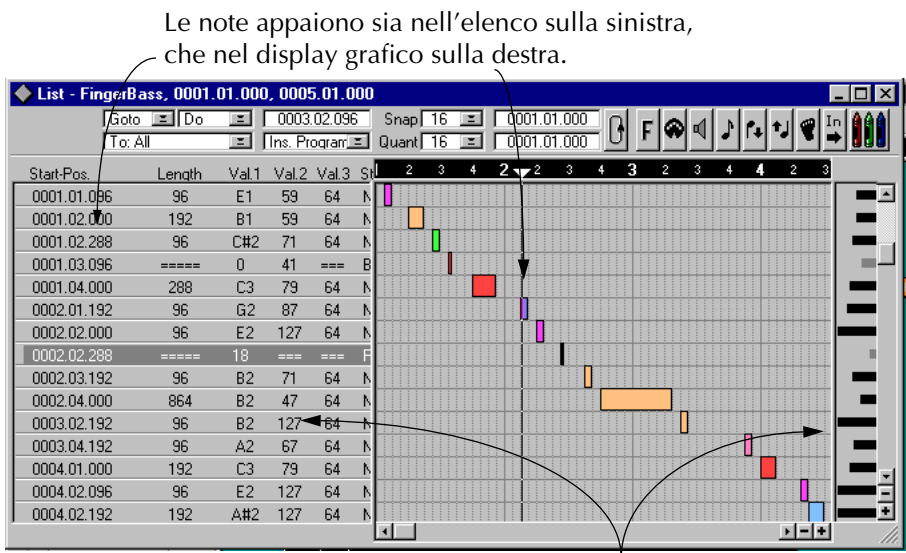
Le note sono visualizzate in tutti gli editor MIDI. Guardiamo una semplice melodia e come appare nei vari editor:

### Nel Key Edit



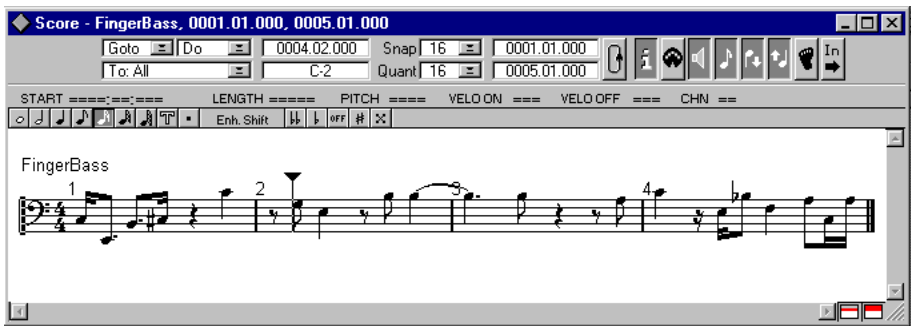
Le note appaiono come riquadri, le più alte in alto sulla griglia. La lunghezza della nota corrisponde a quella del rettangolo.

### Nel List Edit



Il display a destra serve per visualizzare ed editare graficamente il valore MIDI 2 di ogni evento. Nel caso delle note il valore 2 è la velocity.

# Nello Score Edit



Nello Score Edit le note vengono visualizzate ed editate come note di una partitura stampata.

## Eventi continui

Nel MIDI, diversi tipi di messaggi MIDI servono per trasferire cambiamenti continui. Per essere esatti, i tipi sono:

- Aftertouch (Channel Pressure).
- Pitch Bend.
- Controlli, come pedale di sustain, MIDI Volume, Modulation wheel ecc.

Per essere ancora più esatti (per non dire pedanti!) alcuni di questi, in realtà, non sono veramente continui. Il pedale di sustain ad esempio può solo essere premuto (On) o meno (Off). Tuttavia, le specifiche MIDI li considerano tutti messaggi continui, quindi anche Cubasis VST fa lo stesso.

I messaggi continui sono visualizzabili ed editabili nel Key Edit e nel List Edit:

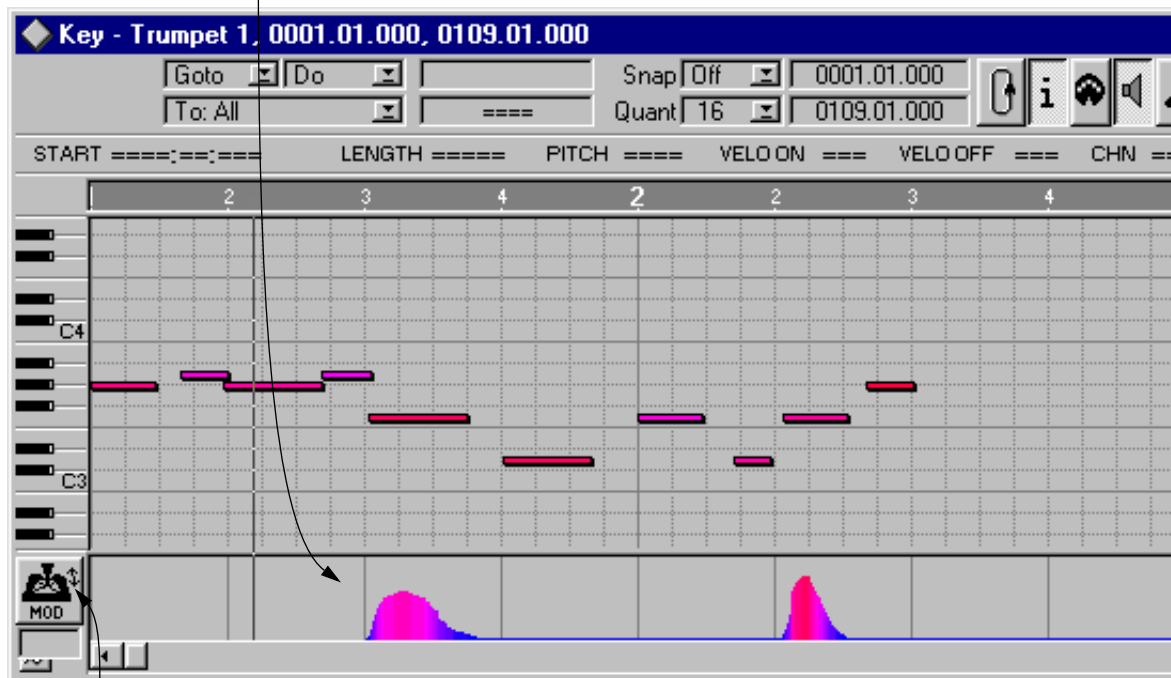
### Key Edit

Per aprire il display dei controlli nel Key Edit, cliccate il pulsante “onda” nell’angolo inferiore sinistro:



Cliccando sul pulsante una seconda volta chiuderete il display dei controlli.

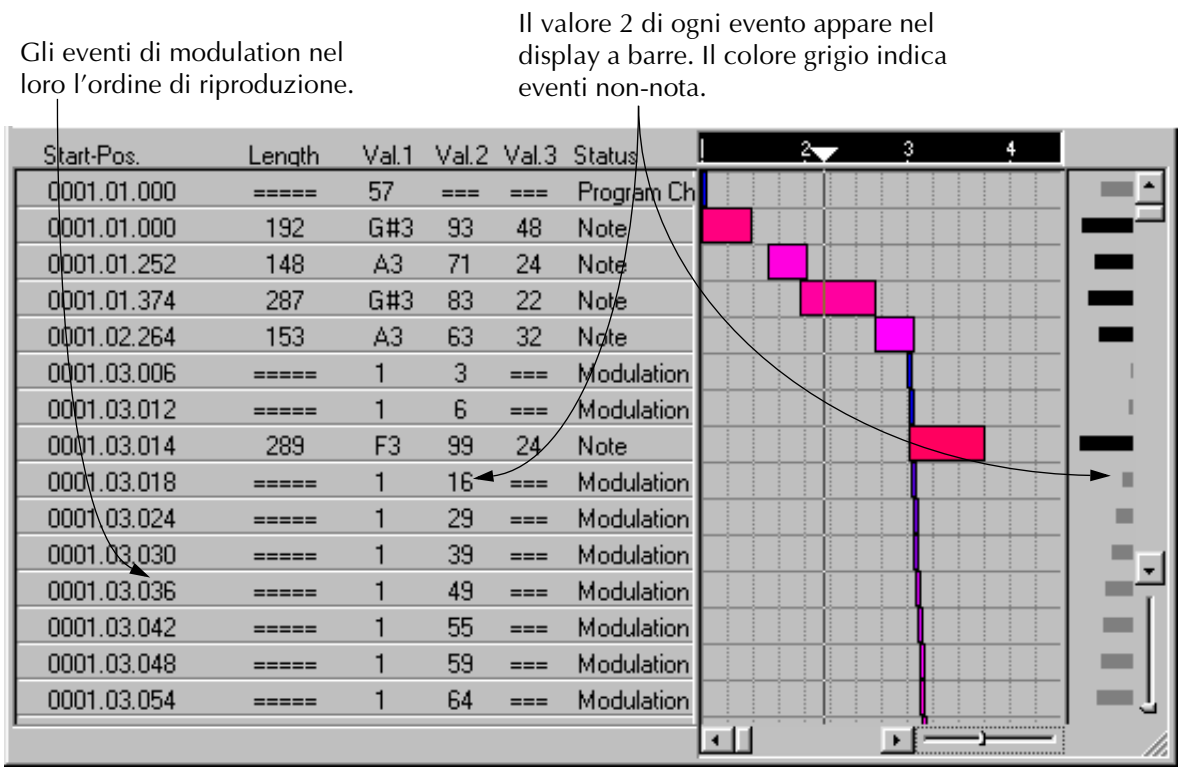
Questo è il display dei controlli.



Cliccando su questa icona appare un menu a tendina, che vi permette di scegliere il tipo di dato che deve apparire. In questo caso, sono visualizzati eventi di modulation wheel.

# List Edit

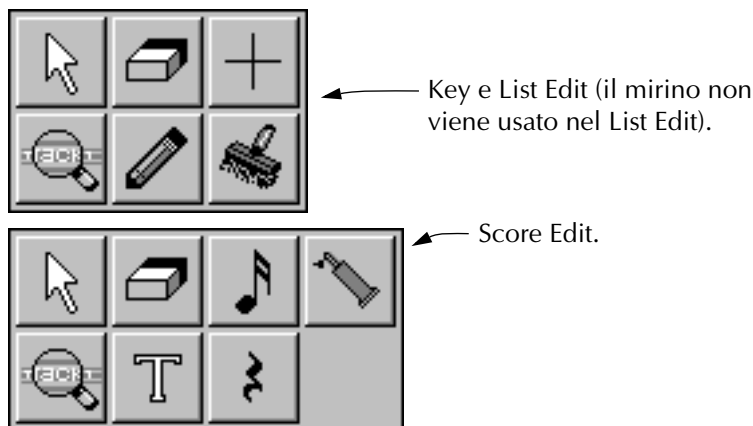
Le “montagne” di dati continui (come mostrati nel display dei controlli del Key Edit) sono in realtà un gran numero di eventi singoli. Ciò diviene evidente quando guardate gli stessi dati nella finestra del List Edit:



- Notate che nel Key Edit vengono mostrati solo i controlli continui più comuni. Questi sono Aftertouch (Channel Pressure), Pitch Bend, Modulation, Main Volume e Pan. Il display dei controlli mostra anche i valori di velocity, anche se questi in realtà non sono eventi, ma attributi degli eventi nota. Per visualizzare, creare o editare altri tipi di eventi continui, usate il List Edit.

# I tool negli editor

Come la finestra di Arrange, gli editor MIDI hanno diversi tool per l'editing:



I toolbox delle diverse finestre di Edit.

## Il tool freccia



### Selezione di eventi

Gli eventi vengono selezionati usando il tool freccia. Si fa come per le parti nella finestra di Arrange; potete usare il tasto [Maiuscole] per selezionare diversi eventi, o trascinare un rettangolo che selezionerà tutti gli eventi che racchiude o tocca, ecc. (vedete [pagina 59](#)).

### Spostare eventi

Come nella finestra di Arrange, le note (e nel List Edit – anche altri eventi) possono essere trascinate e spostate, se volete.

### Duplicazione di eventi

Ancora, come nella finestra di Arrange, se tenete premuto [Alt], le note che trascinate verranno duplicate.

## Il tool gomma per cancellare



Serve per cancellare note ed altri eventi nei display grafici. Cliccate e/o trascinate il tool sugli eventi per cancellarli.



# Il tool matita (Key e List Edit)



## Inserire note nel Key Edit

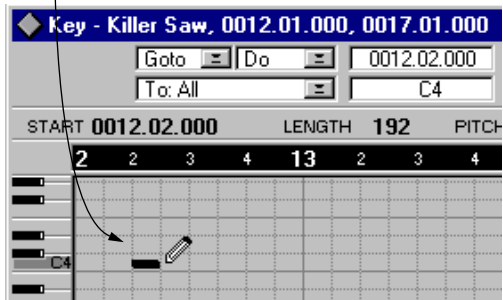
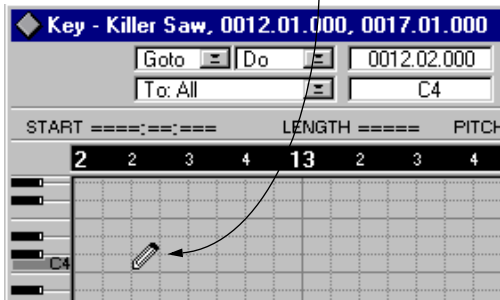
1. Impostate lo Snap sulla posizione più piccolo dove volete inserire note.  
Se ad esempio volete inserire note solo sui quarti, impostate lo Snap su "4".

2. Impostate la lunghezza di default con il valore di Quantize. Il valore "8", ad esempio, corrisponde alle crome.
- Snap 4

Quant 8
3. Selezionate il tool matita dal Toolbox.  
Spostate il puntatore sul display delle note.

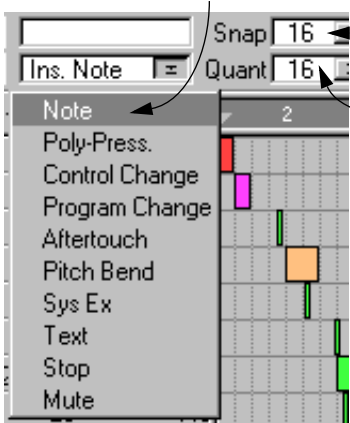


4. Puntate sulla posizione giusta. Due riquadri nella Status Bar vi aiutano mostrando posizione ed altezza del puntatore nel display.
5. Cliccate una volta con il mouse. Appare la nota.



## Inserire eventi nel List Edit

1. Usate il menu a tendina Insert per decidere il tipo di evento da inserire.
2. Impostate lo Snap sulla posizione più piccolo dove volete inserire gli eventi.
3. Se inserite note, decidetene la lunghezza con il valore di Quantize. Se ad esempio lo impostate su "8", inserirete delle crome.
4. Cliccate con il tool matita nel display degli eventi. Usate il righello per trovare la posizione giusta.



Start-Pos.	Length	Val.1	Val.2	Val.3	Status
0001.01.096	96	E1	59	64	Note
0001.01.288	96	C3	127	64	Note
0001.01.336	=====	1	7	==	Modul
0001.02.000	192	B1	59	64	Note
0001.02.108	=====	1	13	==	Modul

L'evento appare sia nel display degli eventi che nell'elenco.

## Il tool pennello (Key e List Edit)



Serve per “dipingere” di seguito note, e nel List Edit anche altri eventi.

## Il tool nota (Score Edit)



Serve per inserire note nello Score Edit, più o meno come il tool matita nel Key Edit. La sagoma del tool nota cambia in base al valore di nota che state inserendo.

## Il tool pausa (Score Edit)



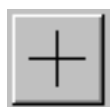
Serve per inserire pause tra le note. Come il tool nota, il tool cambia sagoma a seconda del valore di nota selezionato.

## Il tool lente di ingrandimento



Se cliccate su un evento con la lente di ingrandimento, questo viene riprodotto. Potete anche trascinarlo sugli eventi e riprodurli uno dopo l’altro.

## Il tool mirino (Key Edit)



Questo tool viene utilizzato nel display dei controlli, per disegnare “rampe” di eventi, come dissolvenze di volume o di pitch bend.

- 
- Cliccando con il tool mirino o il tool matita nel display dei controlli modificherete gli eventi già esistenti. Per creare nuovi eventi, dovete tener premuto [Alt] quando usate i tool.
-

# Altre impostazioni e funzioni

## L'altoparlante

Quando cliccate sul simbolo di altoparlante nella Status Bar, gli eventi verranno suonati automaticamente quando ci cliccate, quando li create utilizzando il tool matita o il tool pennello, e quando li modificate dalla Info line (vedete sotto).



## Il menu To

Tutti gli editor MIDI hanno un menu a tendina chiamato To. Serve per decidere quali eventi verranno influenzati da certe operazioni di editing. Le due opzioni più importanti sono:

- **“All”** - Vengono influenzati tutti gli eventi della/e parte/i selezionata/e.
- **“All Selected”** - Vengono influenzati tutti gli eventi selezionati.

## Editing dalla Info Line

In cima al Key e allo Score editor, c'è la Info Line. L'Info Line mostra i valori della nota selezionata. I valori possono essere editati, come nell'elenco nel List Edit:

1. **Per mostrare/nascondere l'Info Line, cliccate sul pulsante  sulla Status Bar o premete [Alt Gr]-[I] sulla tastiera del computer.**



Quando il pulsante “i” è illuminato, l'Info Line è visibile.

START	0002.04.000	LENGTH	864	PITCH	B2	VELO ON	47	VELO OFF	64	CHN	2
-------	-------------	--------	-----	-------	----	---------	----	----------	----	-----	---

2. **Selezionate un solo evento.**

Il suo valore appare nell'Info Line.

Se non è selezionato nessun evento o ne sono selezionati più d'uno, l'Info Line mostra “— — —” per tutti i valori.

3. **Cambiate i valori che volte nei soliti modi.**

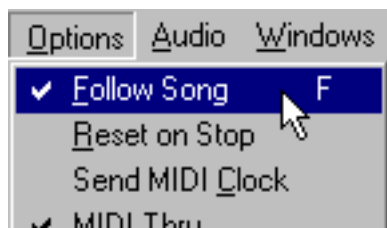
Potete sia cliccare sul valore con i pulsanti sinistro/destro del mouse per diminuire/aumentare il valore o cliccarci due volte e digitare un nuovo valore sulla tastiera del computer.

## Taglia, copia e incolla

Potete usare i comandi taglia, copia e incolla per spostare eventi tra gli editor o per duplicare una serie di eventi.

- **Eventi tagliati o copiati vengono incollati a partire dal Song Position. Gli eventi manterranno le posizioni relative, l'altezza e le altre proprietà.**

## Il comando Follow Song



Se Follow Song nel menu Options è attivo, la finestra di Edit seguirà automaticamente la riproduzione in modo che il Song Position sia sempre visibile.

- **Potete anche premere [F] sulla tastiera del computer per attivare/disattivare Follow Song.**

## Registrazione a step

Se preferite non registrare in tempo reale, potete utilizzare la funzione Step Recording per inserire la musica una nota alla volta dal vostro strumento MIDI:

1. **Impostate la spaziatura che volete tra le con il valore di Snap.**
2. **Impostate il valore di nota che desiderate con il valore di Quantize.**
3. **Cliccate sul pulsante “piede” sulla Status Bar per attivare la registrazione a step.**

Il pulsante MIDI si attiva automaticamente, ad indicare che Cubasis VST è pronto per ricevere dati MIDI.



4. **Spostate il Song Position dove volete iniziare.**
5. **Suonate un nota o un accordo.**  
Viene registrato, e si salta alla posizione successiva (secondo il valore di Snap). Procedete con la nota (o accordo) successiva, e così via.
- **Per inserire una pausa, premete [Tab].**
- **Per cancellare l'ultimo passo e tornare indietro, premete [Backspace].**
6. **Quando avete finito, spegnete lo Step Recording cliccando sul simbolo MIDI (il pulsante “piede” viene disattivato automaticamente).**

# Chiudere un editor

Ci sono dei modi per chiudere un editor, “annullando” o “salvando”.

## Annullare

Se premete [Esc] sulla tastiera del computer, uscirete dall’editor, annullando tutte le modifiche fatte da quando avete aperto l’editor.

Annullare può essere considerato un super-undo. Vi permette di provare una serie di modifiche ad un pezzo di musica e poi tornare rapidamente al suo stato originale.

## Salvare

Se chiudete l’editor cliccando sul pulsante di chiusura della finestra o premendo [Invio], la finestra si chiude e vengono salvate tutte le operazioni di editing.

## Missaggio

# Introduzione

Questo capitolo descrive in generale le procedure relative alla gestione di livelli, pan, EQ ed effetti per creare un mix stereo finale. Il missaggio in Cubasis VST avviene in diverse finestre, principalmente nel mixer dei canali VST (per l'audio) e nel MIDI Mixer.

- Il MIDI Mixer è studiato per interagire con gli strumenti MIDI compatibili con gli standard GM (General MIDI), GS o XG. Tuttavia, anche se il vostro strumento non è compatibile GM/GS/XG, potrete ancora utilizzare alcune delle funzioni del Mixer.

## Missaggio Audio

### Impostazione dei livelli

1. Impostate le tracce audio e possibilmente i Locator, in modo che riproducano la sezione che desiderate ascoltare.
2. Aprite il menu Audio e selezionate “VST Channel Mixer” (o premete [Control] + [\*] sul tastierino numerico).

Si apre la finestra del mixer dei canali VST. Contiene le “strisce dei canali” per i 8 canali audio, ed una sezione Master per regolare il livello del mix finale.



**3. Assicuratevi che i pulsanti “In” dei canali audio non siano attivi.**

Quando lo sono, gli indicatori mostrano il livello in ingresso anziché quello in riproduzione.

**4. Assicuratevi che i pulsanti “Read” e “Write” siano disattivati.**

Servono per l’automazione dei movimenti del mixer, come descritto a [pagina 96](#). Per ora, ci limiteremo al missaggio manuale.

**5. Avviate la riproduzione, ed utilizzate i cursori per impostare i volumi relativi dei canali audio.**

Sotto ai cursori appare il corrispondente valore numerico. Se volete, nel mixer dei canali VST potete incrementare segnali deboli fino a +6dB. Assicuratevi soltanto di evitare livelli superiori a 0dB (clipping - vedete [pagina 37](#)).



Il Clipping è indicato dalla luce rossa di clip sopra al pulsante “In”. Per resettare l’indicatore di clip ed il display dei livelli, cliccateci sopra.

- **Per coppie di canali stereo, i cursori vengono “agganciati” automaticamente, cioè spostandone uno si sposterà automaticamente anche l’altro, e viceversa.**

Per impostare indipendentemente il livello di un canale in una coppia stereo, tenete premuto [Alt] e trascinate il cursore.



Una coppia di canali stereo

- **Se tenete premuto [Control] e cliccate su un cursore, questo andrà automaticamente a 0.0dB.**
- 6. Regolate il volume totale con i cursori nella sezione Master, sulla destra.**  
I cursori sono agganciati, quindi muovendone uno l’altro lo seguirà. Se volete regolare indipendentemente il segnale di uno dei due canali stereo, premete [Alt] e spostate il cursore.

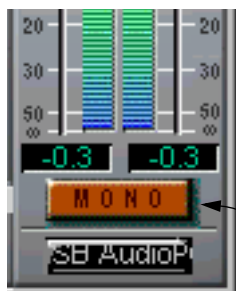


## Impostare i Pan



Con i controlli di Pan impostate la posizione nell'immagine stereo di ogni canale audio. Come il volume, il pan può essere automatizzato con Write/Read.

- **Quando cambiate il Pan di un canale, l'impostazione viene mostrata numericamente (L63–R63) nel display dei livelli sotto al cursore.**  
Perché il display mostri di nuovo i livelli, cliccate sul cursore.
  - **Per selezionare la posizione di Pan centrale, tenete premuto [Control] e cliccate sul controllo di Pan.**
  - **Per canali audio in una coppia stereo, dovrete probabilmente spostare il canale sinistro (dispari) tutto a sinistra e il destro (pari) tutto a destra.**
- 
- Se è attivo il pulsante Mono nella sezione Master, tutta la riproduzione audio sarà in mono, e le impostazioni di Pan non avranno effetto.
- 



Il pulsante Mono

## Uso di Mute e Solo



Per ogni canale audio, c'è un pulsante Mute e uno Solo, utili quando volete ascoltare attentamente uno o più canali audio. Funzionano come segue:

- **Cliccando sul pulsante Mute zittite l'uscita del canale audio.**  
Per disattivare il Mute, cliccate di nuovo sul pulsante.
- **Cliccando sul pulsante Solo zittite l'uscita di tutti gli altri canali audio.**  
Se volete, potete mettere in Solo più canali audio insieme. Per disattivare il Solo, cliccate di nuovo sul pulsante.

## Impostare gli Equalizzatori

Ogni canale audio in Cubasis VST ha due equalizzatori parametrici. Per attivare l'equalizzatore su un canale audio, procedete come segue:

1. **Cliccate sul pulsante "EQ" in cima al canale.**

Si apre la finestra delle impostazioni VST del canale. Contiene una copia della striscia del canale, due mandate effetti (vedete [pagina 92](#)) e 2 moduli EQ.



- Se impostate un EQ di un canale di una coppia stereo, le impostazioni vengono copiate automaticamente sull'altro canale.

**2. Attivate uno o entrambi i moduli EQ cliccando sui pulsanti “Enable”.**

- Il numero massimo di moduli EQ (per tutti i canali insieme) dipende dalle prestazioni del vostro computer. Se attivate più moduli EQ di quanti il vostro sistema ne può gestire, l'indicatore “Over” nella finestra VST Performance si illumina, e la riproduzione audio salta e si distorce. Tenete d'occhio la finestra VST Performance e disattivate moduli EQ finché il carico del computer non torna alla normalità.

**3. Impostate i parametri del modulo EQ attivo.**

Forse è più semplice se mettete in riproduzione un loop e provate fino ad ottenere il suono che volete. I tre parametri dell'EQ sono:

Gain	Controlla l'esaltazione o l'attenuazione attorno alla frequenza impostata. Il campo dei valori è $\pm 24\text{dB}$ .
Frequency	La frequenza centrale dell'equalizzazione. Attorno a questa frequenza, il suono sarà esaltato o attenuato secondo il Gain impostato. Il campo del parametro Frequency dipende dai quattro pulsanti Hi/Lo sotto ai potenziometri.
Q	Determina l'ampiezza della banda di frequenza attorno alla frequenza centrale che verrà influenzata. Minore sarà la banda, più drastico sarà l'effetto dell'esaltazione o dell'attenuazione.

- Notate che elevati valori di Gain possono causare distorsione. Controllate gli indicatori di livello dei canali e compensate con il volume del canale.

**4. Chiudete la finestra EQ cliccando sul pulsante di chiusura.**

Nella finestra del mixer dei canali VST il pulsante/indicatore “EQ” del canale audio sarà ora illuminato, a significare che l'EQ di quel canale è attivo.

**Attivare/disattivare gli EQ dal mixer dei canali VST**

Quando avete abilitato ed impostato i moduli EQ che desiderate, potete attivare/disattivare l'equalizzazione del canale dal mixer dei canali VST, tenendo premuto [Control] e cliccando sul pulsante “EQ” del canale.



# Applicare effetti

Ci sono due tipi di effetto in Cubasis VST; effetti Insert (applicato separatamente ad ogni canale usando gli insert nel mixer dei canali VST) ed effetti Send (applicato separatamente ad ogni canale usando le mandate effetti nel mixer dei canali VST). Usi comuni per gli effetti Insert sono distorsione, filtri, auto pan o effetti che volete influiscano interamente sul canale. Tipici effetti Send sono riverberi, delay, chorus o qualsiasi cosa vogliate mandare in quantità diverse ai diversi canali audio.

## Assegnare un canale audio agli effetti Send

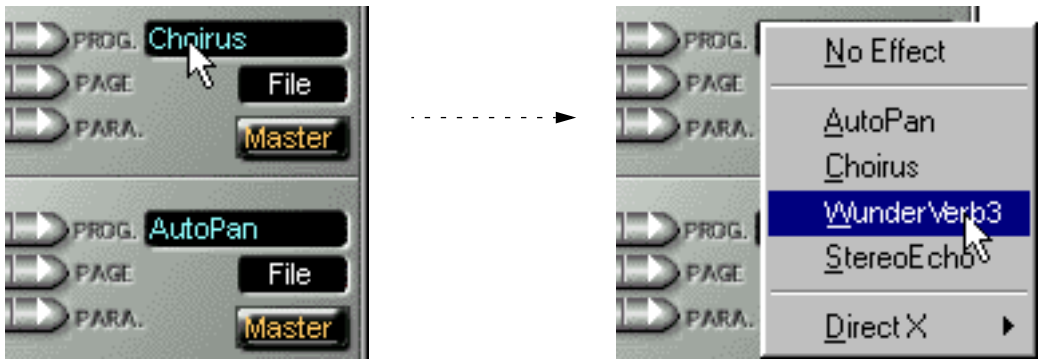
Potete avere fino a due effetti Send diversi in Cubasis VST, ed ogni canale ha due mandate effetti. Il primo passo è selezionare, attivare ed impostare i due effetti:

### 1. Selezionate Effects dal menu Audio.

Si apre la finestra VST Send Effects. Questa finestra richiama un rack effetti, con due “processori” separati messi uno sopra l’altro.



### 2. Aprite il menu a tendina del tipo di effetto di uno dei due processori e selezionate un effetto.



Potete scegliere tra i seguenti effetti:

Effetto	Descrizione
Chorus	Effetto di chorus e flanger, che aggiunge “profondità” ed “animazione” ad un suono.
WunderVerb3	Riverbero, aggiunge ambiente ed “effetto stanza” al suono.
Auto Pan	Fa spostare il suono tra i canali destro e sinistro.
Stereo Echo	Un effetto di delay, con la possibilità di impostare tempi di ritardo diversi per i canali destro e sinistro.

Ci sono altri Plug-In di effetto disponibili separatamente - contattate il vostro rivenditore Steinberg per maggiori informazioni. Inoltre, Cubasis VST può anche utilizzare i Plug-in compatibili DirectX installati nel vostro computer - vedete [pagina 95](#).

- **L'opzione "No Effect" serve per spegnere il processore di effetto.**  
Usatelo per risparmiare potenza di calcolo, se non avete bisogno dell'effetto.

**3. Attivate il processore di effetto cliccando sul pulsante "Power".**

**4. Assicuratevi che il potenziometro Effects Master sia aperto.**

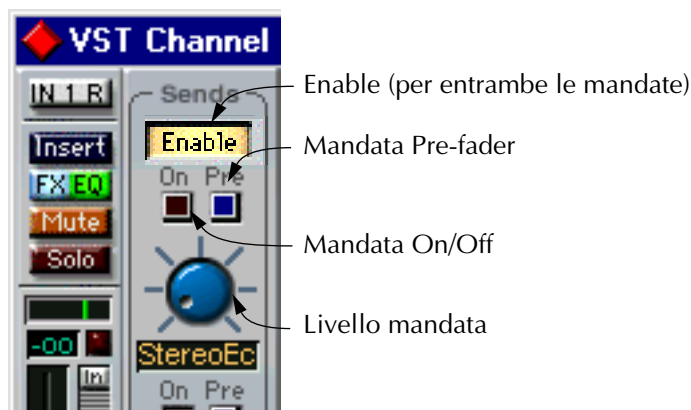
Controlla la quantità di segnale in ingresso al processore. Se attivate molte mandate, potreste aver bisogno poi di abbassare l'Effects Master per evitare clipping (distorsione) nel processore.

**5. Se volete, ripetete i passi da 2 a 4 per l'altro processore.**

È ora di impostare le mandate effetti:

**6. Nella finestra del mixer dei canali VST, cliccate sul pulsante EQ del canale audio sul quale volete applicare l'effetto.**

Si apre la finestra delle impostazioni VST del canale, descritta nelle pagine precedenti. La sezione tra il cursore ed i moduli EQ contiene le mandate effetti.



**7. Cliccate sul pulsante "On" di una o di entrambe le mandate ed aprite i potenziometri delle mandate su valori moderati.**

Ricordate che gli effetti pesano molto sulla potenza di calcolo del computer. Più mandate ed unità effetto attivate, più la potenza di calcolo verrà utilizzata per gli effetti.

**8. Se volete che il segnale mandato all'effetto sia indipendente dal cursore di volume del canale, cliccate sul pulsante PRE.**

Con le mandate effetti Pre-fader, la quantità di effetto sul canale non è influenzata dal cursore del volume. Con le mandate effetto Post-fader (pulsante PRE disattivato), la quantità di effetto è proporzionale al volume del canale, e cambierà con i movimenti del cursore del volume. Questa è l'impostazione più usata.

Se avviate la riproduzione, dovrete sentire l'effetto selezionato che si aggiunge al suono. A questo punto probabilmente vorrete provare le diverse impostazioni dell'effetto e i vari programmi. Segue la descrizione di queste operazioni.

## Aggiunta di effetti Insert

Ogni canale audio uno slot per effetti Insert. Tuttavia, il numero totale massimo di effetti Insert che potete utilizzare contemporaneamente è sei.

- 
- Se “finite gli slot per gli effetti”, potete sempre utilizzare la funzione Export Audio per creare un nuovo file audio che includa gli effetti, liberando quindi degli slot. Ciò è utile anche se il computer non è abbastanza potente da gestire tutti gli effetti in tempo reale. Vedete [pagina 104](#).
- 

Per aggiungere un effetto Insert ad un canale audio, procedete come segue:

- 1. Nel mixer dei canali VST, cliccate sul pulsante Insert del canale.**  
Si apre la finestra Insert Effect.
- 2. Aprite il menu a tendina del tipo di effetto e selezionate un effetto.**
- 3. Attivate il pulsante Power.**  
Ora, il segnale del canale audio passerà attraverso l'effetto Insert.

- 
- Per disattivare un effetto Insert, aprite il menu a tendina del tipo di effetto e selezionate “No Effect”. Se vi limitate a spegnere il pulsante Power, l'effetto continuerà ad essere considerato “in uso”, e quindi a ridurre il numero di slot effetti disponibili.
- 

## Editing degli effetti

Gli effetti in Cubasis VST possono avere due tipi di interfaccia: nativa o Rack XPander. L'interfaccia nativa ha tutti i parametri disponibili nel processore di effetto, mentre quella Rack XPander ha una speciale finestra per le impostazioni (che permette di disegnare gli effetti come se fossero unità “reali”, ecc.). I quattro effetti inclusi hanno tutti l'interfaccia nativa.

Per editare gli effetti, usate i metodi che seguono:

- **Potete cambiare i programmi degli effetti cliccando sui pulsanti Prog nei processori di effetto.**  
Non tutti gli effetti hanno dei programmi già pronti.
- **Per modificare i parametri di un effetto con interfaccia nativa, usate i pulsanti Para per selezionare il parametro, e modificalo con la ruota.**  
Se ci sono più parametri di quelli visibili nel display, potete utilizzare i pulsanti Page per spostarvi tra le pagine del display.
- **Per modificare i parametri di un effetto Rack XPander, cliccate sul pulsante Edit per aprire la finestra dell'effetto, e usate il mouse per regolare potenziometri, cursori, pulsanti, ecc.**

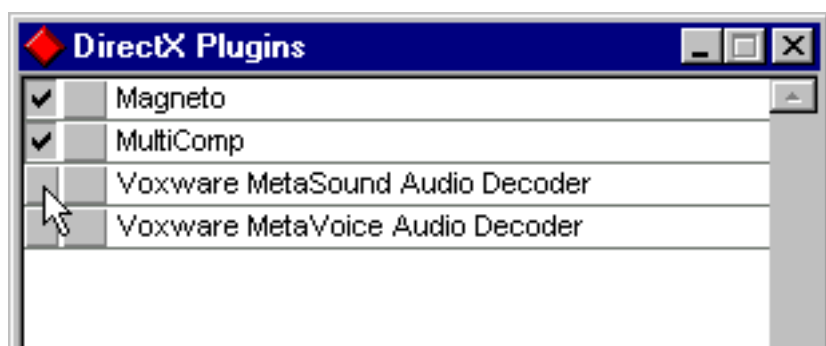
- **Potete creare i vostri programmi compiendo le impostazioni desiderate e selezionando una locazione per il programma.**

Potete cambiare il nome di un programma cliccando sul suo nome (in cima al display) e digitandone uno nuovo. Se volete utilizzare i vostri programmi in altre Song, potete salvarli e caricarli usando il menu a tendina File del processore di effetto.

- 
- Le impostazioni degli effetti possono essere automatizzate. Vedete [pagina 96](#).
- 

## I plug-in DirectX

Se avete installato plug-in di effetto compatibili DirectX nel vostro computer, questi appariranno in un sottomenu a parte nei menu a tendina dei tipi di effetto in Cubasis VST. Tuttavia, non tutti i plug-in DirectX possono essere adatti al trattamento dell'audio musicale. Perciò potete disabilitare i plug-in indesiderati aprendo la finestra DirectX Plugins dal menu Audio, e disattivandoli dalla colonna più a sinistra.



In questo esempio, i due plug-in in cima sono attivi e appariranno nei menu a tendina di Cubasis VST. I due plug-in in fondo all'elenco sono disabilitati, e non appariranno in Cubasis VST.

## Copiare le impostazioni dei canali del mixer

Potete copiare tutte le impostazioni da un canale all'altro nel mixer dei canali VST. Ciò è utile se volete che più canali abbiano le stesse impostazioni di EQ, ecc. Procedete come segue:

1. **Nella finestra del mixer dei canali VST, selezionate il canale di cui volete copiare le impostazioni, cliccando sul numero di canale sotto ai cursori.**



Il canale 2 selezionato per la copia.

2. **Selezionate Copy dal menu Edit (o premete [Ctrl]-[C]).**
3. **Selezionate il canale su cui volete copiare le impostazioni, cliccando sul suo numero.**
4. **Selezionate Paste dal menu Edit (o premete [Ctrl]-[V]).**  
Vengono copiate tutte le impostazioni dei canali esclusi gli effetti Insert.

# Automazione del mixer VST

È possibile automatizzare tutte le azioni nel mixer VST, in modo che volume, pan, EQ ed effetti possano cambiare automaticamente durante la riproduzione. Si fa “registrando” le vostre azioni sul mixer in una speciale parte Audiomix. Quando riprodotta, questa parte ripeterà i movimenti dei cursori e le pressioni dei pulsanti come quando le avete eseguite. Vedrete addirittura cursori e pulsanti muoversi sullo schermo, come su un vero mixer con i controlli motorizzati.

## Registrazione delle vostre azioni

- 1. **Aprite la finestra del mixer dei canali VST.**
- 2. **Cliccate sul pulsante Write nella sezione Master sulla destra.**  
Finché il pulsante è “illuminato” (attivo), ogni azione sul mixer verrà registrata.



- 3. **Avviate la riproduzione.**
- 4. **Spostate cursori ed altri controlli come durante un normale missaggio.**  
Potendo ripetere più volte la registrazione, è probabilmente più facile missare uno o due canali per volta, e fermarvi disattivando la funzione Write nel frattempo. In questo modo, potete anche annullare l’ultimo giro se non siete soddisfatti, usando il comando Undo nel menu Edit.
- 5. **Interrompete la riproduzione.**

Se guardate la finestra di Arrange, noterete che è stata creata una nuova traccia chiamata “Audio Mix”. Questa traccia contiene una lunga parte chiamata “Audio Mix”, in cui vengono registrate tutte le vostre azioni sul mixer. Non preoccupatevi della lunghezza di questa parte; verrà automaticamente allungata se la registrazione supera la sua fine.  
Notate che c’è una sola traccia/parte Audiomix, creata nell’Arrangement la prima volta che usate la funzione Write. La volta successiva che utilizzate la funzione Write non vengono create nuove parti; le informazioni vengono aggiunte alla parte esistente.



- 6. **Disattivate la funzione Write cliccando sul pulsante.**  
Uscendo dal mixer la funzione Write viene disattivata automaticamente.



- 
- La funzione Write lavora in modo Stop come durante la riproduzione. Se attivate Write mentre Cubasis VST è fermo, tutte le modifiche compiute sui parametri del mixer vengono registrate sul Song Position. Questa funzione può essere usata in modo creativo se vi servono impostazioni iniziali per il mixer, cambiamenti improvvisi, ecc.
- 

## Riproduzione delle azioni sul mixer registrate

1. **Attivate la registrazione automatizzata cliccando sul pulsante Read nella sezione Master del mixer dei canali VST.**



Potreste avere Write e Read attivi simultaneamente, se volete guardare ed ascoltare le vostre azioni sul mixer registrate mentre registrate i movimenti del cursore di un altro canale, ecc.

2. **Avviate la riproduzione come sempre.**

I cursori e i controlli si muoveranno automaticamente, seguendo le azioni che avete registrato.

## Missaggio MIDI

Se avete uno strumento MIDI che supporta uno degli standard GM (General MIDI), GS (l'estensione Roland del GM) o XG (l'estensione Yamaha del GM), potete usare il MIDI Mixer per “missare” il suono del vostro strumento MIDI, inviando messaggi MIDI allo strumento. Questi messaggi includono volume, pan, program change ed impostazioni degli effetti (solo GS/XG). Per maggiori informazioni GM, GS e XG, vedete [pagina 102](#).

- 
- Se il vostro strumento non supporta nessuno degli standard menzionati, potreste comunque utilizzare alcune delle funzioni del Mixer, come volume e pan. Fate riferimento al manuale dello strumento.
- 

## Lavorare con strumenti compatibili GM/GS/XG

La Song vuota che viene caricata automaticamente quando installate Cubasis VST, è impostata in modo che ogni traccia trasmetta su uno dei 16 canali MIDI. Ciò corrisponde al modo in cui è impostato il MIDI Mixer. Per evitare confusione, vi raccomandiamo di conservare questo layout traccia/canale quando registrate musica per moduli sonori GM/GS/XG.

Le impostazioni del MIDI Mixer vengono salvate con la Song e vanno considerate come un approccio rapido ed intuitivo per sviluppare un buon mix.

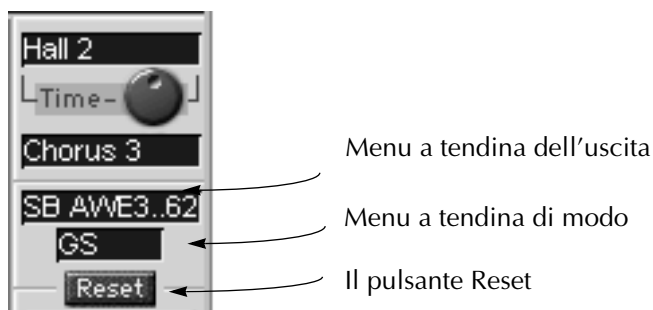
## Apertura del MIDI Mixer

Ci sono due modi per aprire la finestra del MIDI Mixer:

- **Aprire il menu Edit e selezionare “MIDI Mixer”.**
- **Premete [Control]-[Y] sulla tastiera del computer.**

## Selezionate l'uscita ed il modo

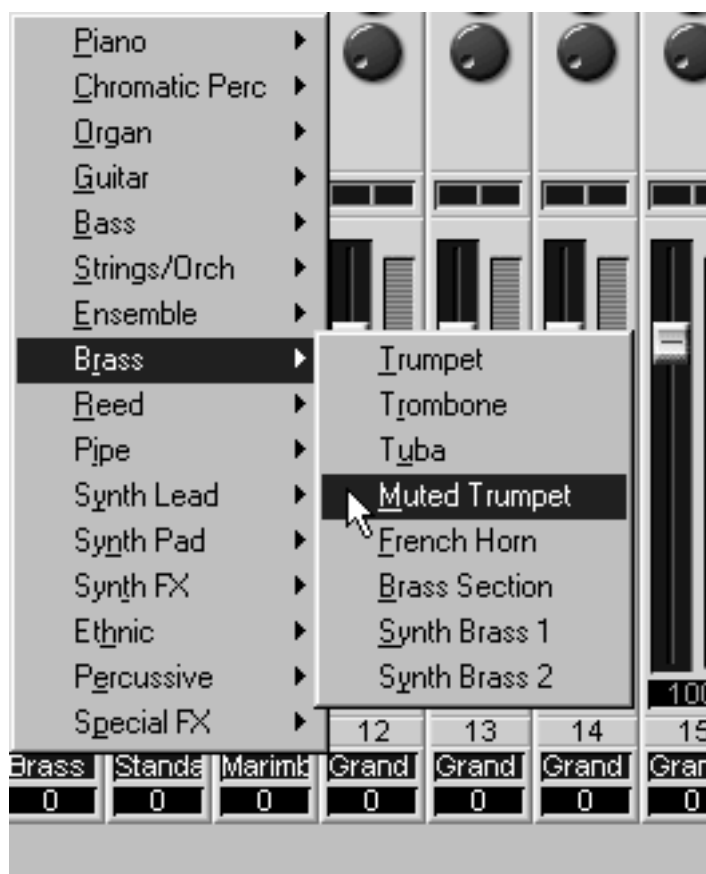
Prima di iniziare il missaggio, dovete assicurarvi che il Mixer sia impostato sul modo corretto ed invii dati sull'uscita MIDI desiderata.



- 1. Aprite il menu a tendina dell'uscita ed assicuratevi che sia selezionata l'uscita MIDI corretta.**  
Questa dovrebbe essere l'uscita alla quale il vostro strumento GM/GS/XG è collegato.
- 2. Usate il menu a tendina di modo per selezionare il modo desiderato (GM, GS o XG).**
  - Selezionate GM se il vostro strumento è compatibile General MIDI, o anche se non avete uno strumento compatibile GM ma volete comunque usare alcune delle funzioni del mixer.
  - Usate il modo Roland GS o Yamaha XG solo se avete uno strumento compatibile Roland GS o Yamaha XG e volete avere accesso ad alcune delle funzioni aggiuntive.
- 3. Usate il pulsante Reset per rendere il vostro strumento pronto per le operazioni GM/GS/XG.**  
Cliccandoci resettate tutti i controlli nella finestra, come qualsiasi strumento GS/XG collegato, sui loro valori di default.

## Selezione dei suoni

Potete selezionare un suono General MIDI per ogni canale MIDI (escluso il canale 10, usato per le percussioni) usando i menu e sottomenu a tendina Instrum. in fondo ad ogni “striscia di canale” nel mixer.



I suoni sono organizzati in 16 gruppi di strumenti, ognuno contenente otto suoni. Per selezionare un suono, aprete il menu a tendina, spostate il puntatore su uno dei gruppi di strumenti e selezionate il suono dal sottomenu che appare.

## Selezione dei Drum Kit

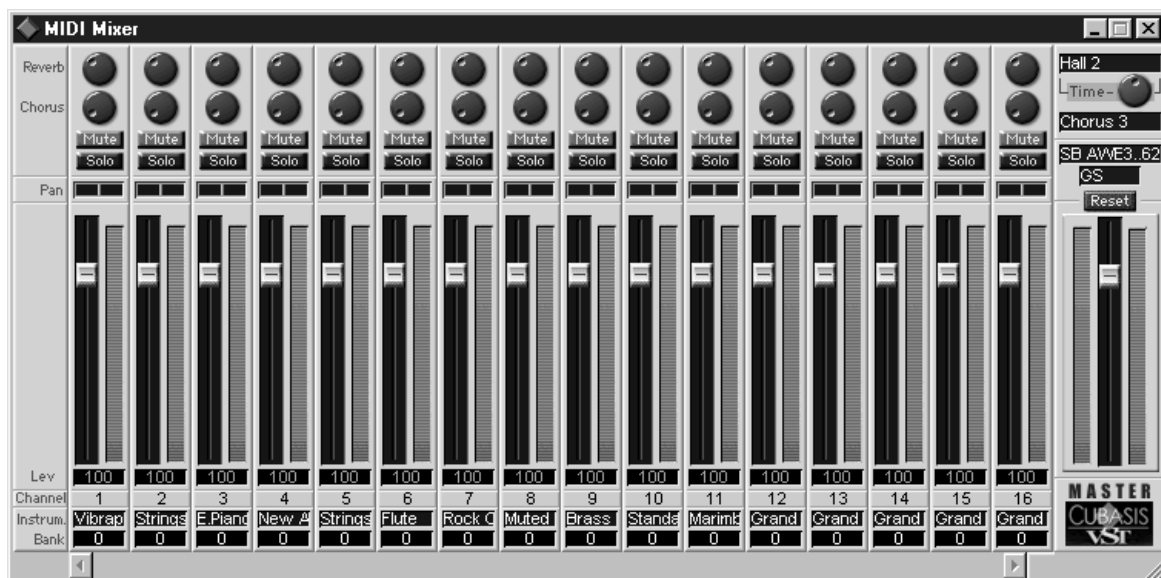
Se il vostro strumento supporta GS o XG, potete usare il menu a tendina Instrum. per selezionare un Drum Kit per il canale MIDI 10 (riservato per le percussioni).



- Le impostazioni del Program nel MIDI Mixer *non* riflesse nell'Inspector e viceversa. Inoltre, se utilizzate partiture GM già pronte che includono Program change, non saranno riflesse nel MIDI Mixer.

## Impostare livelli e pan

Potete usare il MIDI Mixer per impostare livelli, pan, ecc. per ogni canale MIDI. Anche se dà la “sensazione” di un normale mixer, funziona in modo differente: il MIDI Mixer missa e cambia il suono inviando messaggi MIDI allo strumento. Se i parametri del mixer non sembrano funzionare come previsto, dovreste controllare se il vostro strumento MIDI è veramente in grado di (ed impostarsi a) ricevere i messaggi MIDI in questione.



Il MIDI Mixer.

I seguenti controlli sono disponibili per ogni canale MIDI:

- **Cursori di Volume.**

Trascinate i cursori per cambiare il volume del canale MIDI corrispondente.

- **Pan.**

Usatelo per impostare la posizione dell'immagine stereo del corrispondente canale MIDI.

- **Livello del riverbero.**

Nonostante non faccia parte delle specifiche GM, molti strumenti GM (e tutti gli strumenti GS/XG) hanno un riverbero incorporato controllabile tramite il numero di controllo MIDI standard per il riverbero (#91). Se è così, usate questo controllo per cambiare la quantità di riverbero sul canale.

- **Livello del chorus.**

Come i controlli del riverbero sul canale, questo parametro non fa parte delle specifiche GM. Tuttavia, alcuni strumenti GM (e tutte le unità GS/XG) hanno un chorus incorporato (a volte flanger o delay) controllabili tramite il controllo MIDI standard per la profondità del chorus (#93). Se è così, usate questo controllo per cambiare la quantità di chorus per il canale.

---

- Nel modo GS/XG, avete altre impostazioni sugli effetti, come descritto sotto.

---

- **Pulsante Mute e pulsante Solo (solo nel modo GS/XG).**

Nel modo GS/XG (vedete sotto) sono un pulsante di Mute ed un pulsante Solo. Potete mettere il Mute su ogni canale individualmente o mettere il Mute su tutti gli altri canali eccetto uno (solo) cliccando sul relativo pulsante.

## Impostazioni degli effetti (Solo nel modo GS/XG)

Se il vostro strumento supporta GS o XG, potete usare il MIDI Mixer per selezionare e compiere impostazioni per gli effetti nello strumento. Potete farlo nella sezione Effects della finestra (che appare solo nel modo GS o XG).



La sezione Effects contiene le seguenti impostazioni globali per effetti di riverbero e chorus inclusi in tutti gli strumenti GS/XG:

- **Menu a tendina Reverb**

Vi permette di selezionare uno degli otto tipi di riverbero. I tipi di riverbero disponibili sono diversi negli strumenti GS e in quelli XG. Nel modo XG, selezionando “No Effect” disattiverete completamente il riverbero.

- **Il potenziometro Time**

Vi permette di cambiare il tempo di riverberazione.

- **Menu a tendina Chorus**

Vi permette di selezionare uno degli otto tipi di chorus ed effetti relativi. I tipi di effetto disponibile varia tra strumenti GS e XG. Nel modo XG, selezionando “No Effect” disattiverete completamente l'effetto.

# Cosa sono GM/GS/XG?

## General MIDI

General MIDI (GM) è uno standard deciso dall'associazione dei fabbricanti MIDI (MIDI Manufacturers Association - MMA) ed il comitato giapponese per gli standard MIDI (Japanese MIDI Standards Committee - JMSC).

Definisce un gruppo di suoni standardizzato ed i requisiti minimi per sintetizzatori e moduli sonori compatibili General MIDI, in modo che una sequenza preparata apposta o un MIDI file inviato allo strumento via MIDI riprodurrà i corretti tipi di suono, indipendentemente da marca o modello dello strumento.

Il MIDI identifica i suoni dal loro program change. Prima che fosse introdotto lo standard General MIDI, lo stesso program change MIDI fa spesso riferimento a *tipi* di suono totalmente differenti in due sintetizzatori o moduli sonori qualsiasi di marche diverse, ad esempio un flauto in uno strumento ed un flauto in un altro.

Con l'introduzione dello degli strumenti compatibili con lo standard General MIDI tutto questo è cambiato. Questi strumenti usano gli stessi numeri di program change per gli stessi *tipi di strumento*.

Quindi, se la persona che ha prodotto una sequenza o un MIDI file vuole che una melodia sia riprodotta da un "piano", può utilizzare un certo comando di program change ed incorporarlo nella sequenza perché venga selezionato automaticamente un suono di piano in qualsiasi modulo sonoro compatibile GM. Lo standard GM non specifica in dettaglio come deve suonare il piano. Si assume semplicemente che il fabbricante includa tra i suoni dello strumento un piano acustico.

Il General MIDI supporta tutti e 16 i canali MIDI. Ogni canale può riprodurre un numero variabile di voci (essere quindi polifonico). Ogni canale può riprodurre uno strumento diverso (o suono, o programma). Un minimo di 24 voci allocate dinamicamente sono simultaneamente disponibili per suoni melodici e percussivi.

Inoltre, negli strumenti compatibili GM, i suoni percussivi e di batteria basati sui tasti usano sempre il canale MIDI 10 e ad ogni suono specifico corrisponde un numero di nota specifico.

Ci sono anche altri messaggi MIDI a cui gli strumenti compatibili GM dovrebbero rispondere. Tra questi ci sono gli eventi di controllo MIDI per Volume (Controller 7) e per Pan (controller 10). Usando questi controlli è possibile fare un missaggio MIDI per un brano musicale.

## Roland GS

È una variante al General MIDI introdotta da Roland. Definisce procedure standard aggiuntive per la selezione di drum kit alternativi e variazioni sui suoni, e per impostare una serie di altri parametri negli strumenti compatibili Roland GS.

## Yamaha XG

È una variante del General MIDI introdotta da Yamaha. Definisce procedure standard aggiuntive per la selezione di drum kit alternativi e variazioni sui suoni, e per impostare una serie di altri parametri negli strumenti compatibili Yamaha XG.

## **Importare ed esportare Audio**

# Importare file audio nell'Arrangement

Usando la funzione Import Audio nel menu File, potete rapidamente importare audio nel vostro Arrangement senza dover aprire il Pool:

- 1. Selezionate la traccia Audio in cui volete importare il file audio.**  
Notate che potete importare file stereo solo in tracce stereo e viceversa.
- 2. Spostate il Left Locator dove volete che inizi il file audio.**
- 3. Aprite il menu File e selezionate "Import Audio File...".**  
Appare una finestra di dialogo di richiesta di file.
- 4. Selezionate un formato per il file (WAV, AIF o entrambi) dal menu a tendina File Type.**  
I file del tipo selezionato vengono elencati nella finestra.
- 5. Usate la finestra per individuare il file e selezionatelo.**
  - **Potete ascoltare il file audio con il pulsante Play.**  
Quando cliccate sul pulsante Play, il suo nome cambia in "Stop" ed il file audio selezionato viene riprodotto. La riproduzione continua finché non premete Stop, o non selezionate un altro file.
- 6. Cliccate su "Open".**  
Il file viene importato nel Pool, come quando usate il comando Import Audio File dal menu File nel Pool. Viene creato un segmento che riproduce l'intero file e viene messo in una parte audio, che a sua volta viene messa nella parte audio selezionata, in corrispondenza del Left Locator.

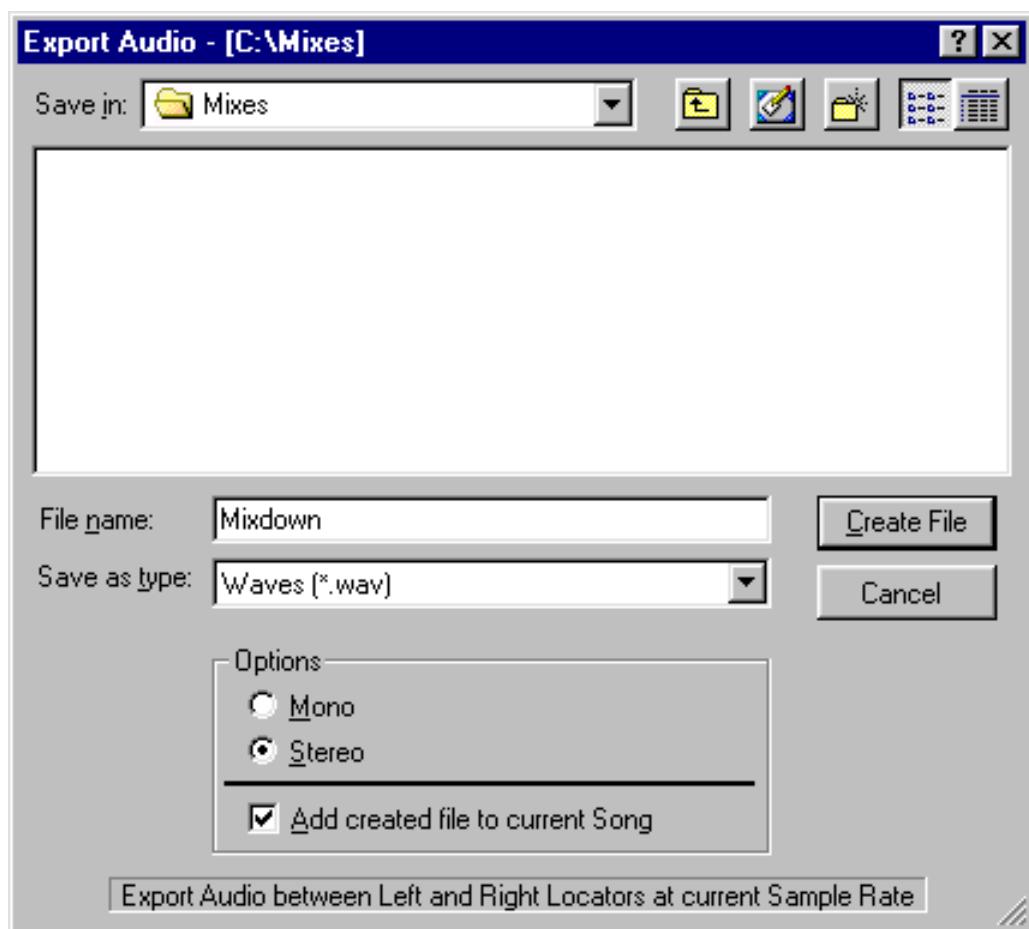
## Missaggio su un file audio

La funzione Export Audio File in Cubasis VST vi permette di missare un numero qualsiasi di tracce audio, con tutti gli effetti e l'automazione del mixer, in un nuovo file audio, mono o stereo.

- **La regola è: tutto l'audio che sentite in riproduzione verrà incluso nel file Mixdown!**  
Tuttavia, notate che le tracce MIDI non sono incluse in questo tipo di messaggio. Per fare un messaggio completo contenente sia MIDI che audio, dovete prima registrare la vostra musica MIDI in tracce audio in Cubasis VST, e solo a quel punto procedere con il messaggio.
- 1. Impostate Left e Right Locator a circondare l'area che volete missare.**
  - 2. Impostate le tracce, in modo che venga riprodotto quello che volete.**  
Potete utilizzare l'automazione nella finestra del mixer dei canali VST, oltre ad EQ ed effetti. Se non intendete includere queste funzioni nel file audio esportato, dovrete anche disabilitarle mentre preparate le tracce, per sentire il risultato.
  - 3. Se volete includere l'automazione, assicuratevi che il pulsante Read sia attivo nel mixer dei canali VST.**



4. Se volete aggiungere il file mixdown alla Song, selezionate una traccia audio vuota (mono o stereo, a seconda che vogliate missare in mono o in stereo).
5. Aprite il menu File e selezionate “Export Audio File”, o cliccate sul pulsante “Create File” nella sezione Master del mixer dei canali VST.  
Si apre la finestra Export Audio.



6. Se volete importare automaticamente il file audio risultante in Cubasis VST, attivate l’opzione “Add created file to current Song”.  
In questo modo il file verrà automaticamente importato nel Pool, un segmento per il file verrà creato e messo in una parte nella traccia audio selezionata, all’inizio del Left Locator.
7. Selezionate mono o stereo con gli appositi pulsanti.
8. Selezionate una cartella ed un nome per il file audio che verrà creato.
9. Premete il pulsante Create File.  
L’audio viene missato in un file .WAV con la frequenza di campionamento utilizzata nella Song.

Se l’opzione “Add created file to current Song” è attiva, il file verrà importato nel Pool e nella traccia audio selezionata. Potrete riprodurlo per sentire immediatamente il risultato. Ricordate soltanto di mettere in Mute le tracce originali, e di disabilitare EQ o effetti utilizzati sul/sui canale/i usato/I dalla traccia contenente il file importato, in modo da ascoltare davvero il risultato così com’è.

## Filmati

# Introduzione

Cubasis VST può aprire e riprodurre filmati sincronizzati con la riproduzione di audio e MIDI. Possono essere riprodotti sia filmati Windows (estensione “.avi”) che QuickTime (estensione “.mov” o “.qt”).

- 
- Per poter utilizzare le funzioni dei filmati in Cubasis VST, è necessario che Microsoft DirectX Media sia installato nel vostro computer. È incluso nel CD-ROM di Cubasis VST.
- 

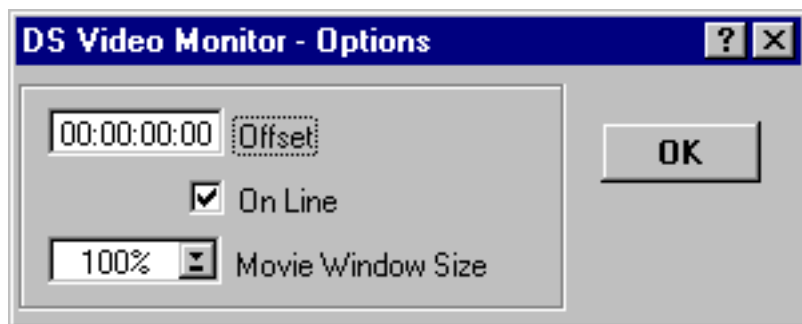
## Aprire un filmato

- 1. Selezionate Open Movie dal menu File.**  
Appare una finestra di dialogo standard di selezione di file.
- 2. Usate il menu a tendina “Files of type” per specificare il tipo di file che state cercando.**  
Se selezionate “Movie Files”, nella finestra verranno visualizzati sia file Windows che QuickTime.
- 3. Individuate e selezionate il file corretto e cliccate su Open.**  
Il filmato appare in una nuova finestra.



# Riproduzione del filmato

1. **Cliccate con il pulsante destro del mouse nella finestra del filmato e selezionate "Options..." dal menu a tendina che appare.**  
Appare la finestra "DS Video Monitor - Options".



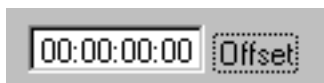
2. **Assicuratevi che l'opzione On Line sia attivata.**  
In questo modo a riproduzione del filmato sarà in sync con la riproduzione in Cubasis VST. Se per qualche ragione non volete che il filmato sia riprodotto quando riproducete MIDI e audio, dovete disattivare On Line.
3. **Cliccate su OK per chiudere la finestra.**
4. **Avviate la riproduzione in Cubasis VST.**  
Il filmato viene riprodotto in sync.

- 
- L'audio nel filmato non viene riprodotto quando il filmato viene riprodotto da dentro Cubasis VST.
- 

## Il posizionamento

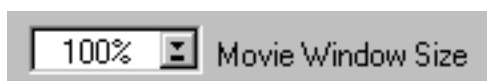
Le posizioni in Cubasis VST e il filmato sono completamente collegati. Ciò significa che quando voi andate avanti veloce, riavvolgete, vi spostate su un Locator, ecc., il filmato si sposterà di conseguenza.

## Impostazione dell'Offset



Se non volete che il filmato inizi alla prima battuta della Song di Cubasis VST, potete definire un valore di Offset nella finestra Options. Il valore è in formato time code (ore:minuti:secondi:1/25mo di secondo). Se lo impostate ad esempio su "00:01:00:00", il filmato partirà ad un minuto dall'inizio della Song.

## Modificare le dimensioni della finestra del filmato



Potete visualizzare il filmato con dimensioni diverse da quelle originali, usando il menu a tendina Movie Window Size nella finestra Options.

## Chiudere il filmato

Potete chiudere il filmato cliccando con il pulsante destro del mouse nella finestra e selezionando Close Movie dal menu a tendina.

## Salvare ed aprire documenti

# Salvare

Una volta che avete creato una vostra musica, probabilmente vorrete salvarla sul vostro hard disk. Quando salvate la vostra musica in Cubasis VST, potete utilizzare tre formati di documento differenti: Song, Arrangement o MIDI File. Se volete che la vostra musica sia riproducibile su altri sequencer dovrete scegliere MIDI Files (solo MIDI - no audio). Se volete salvare la vostra musica per ulteriore uso in Cubasis VST, dovrete usare i formati Song o Arrangement:

## Song

Quando salvate una Song, vengono salvate le seguenti informazioni:

- Tutti gli Arrangement.
- Tutte le impostazioni delle finestre, sulla Transport Bar, ecc.
- Tutte le parti audio e i segmenti, e i riferimenti ai rispettivi file audio.
- Il Pool.
- Le impostazioni della finestra del VST Channel Mixer e del MIDI Mixer.

## Arrangement

Quando salvate un Arrangement, vengono salvate le seguenti informazioni:

- Tutto quello che vedete in una finestra di Arrange; le tracce, le parti, le impostazioni nell'Inspector, ecc.

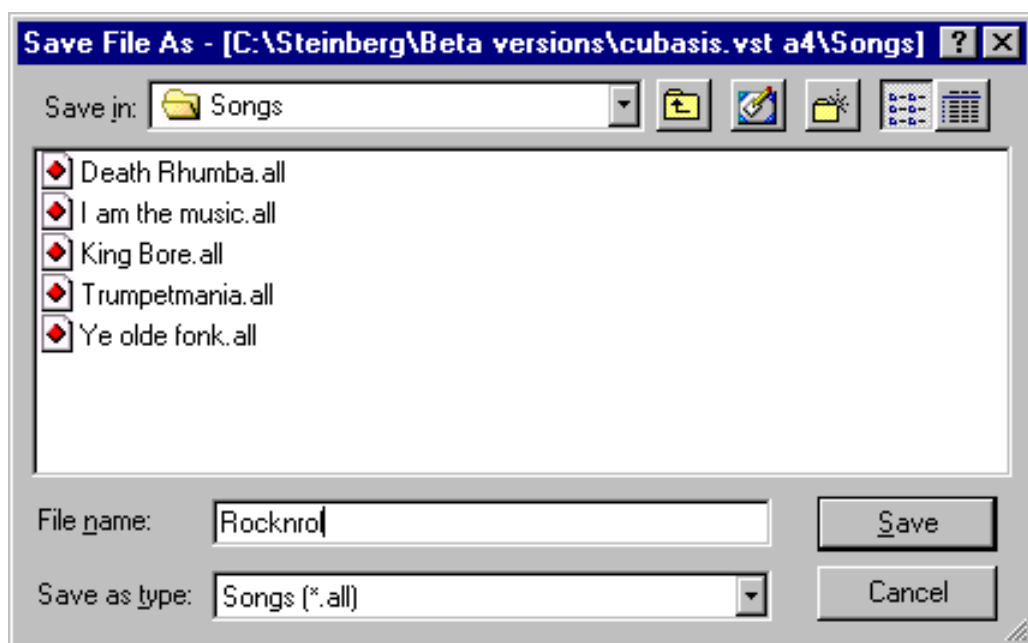
Tutti i dati relativi ai file audio, tuttavia, vengono immagazzinati nel Pool, e il Pool non fa parte dell'Arrangement. Ciò significa che se salvate solo un Arrangement, non ci sarà alcun riferimento a file audio! Quindi:

- 
- Quando lavorate con l'audio con Cubasis VST vi raccomandiamo di salvare sempre in formato Song!
-

## Eeguire il salvataggio

### 1. Aprite il menu File e selezionate “Save As...”

Appare la finestra di dialogo standard per il salvataggio di file.



2. Usate i controlli standard per spostarvi fino alla cartella desiderata.
3. Usate il menu a tendina file type per selezionare un formato, Song o Arrangement.
4. Digitate un nome per il file.
5. Cliccate su Save.

## Uso della voce Save Song

Nel menu File troverete una voce “Save Song”.

- Se avete già salvato la vostra Song almeno una volta (usando “Save As...”) questa voce salverà la vostra Song senza chiedere nome o locazione file. Il file che salverete sovrascriverà sulla versione precedente.
- Se non avete ancora mai salvato la vostra Song, selezionare “Save Song” equivale a selezionare “Save As...”.

Il comando “Save Song” può essere eseguito anche premendo [Control]-[S] sulla tastiera del computer.

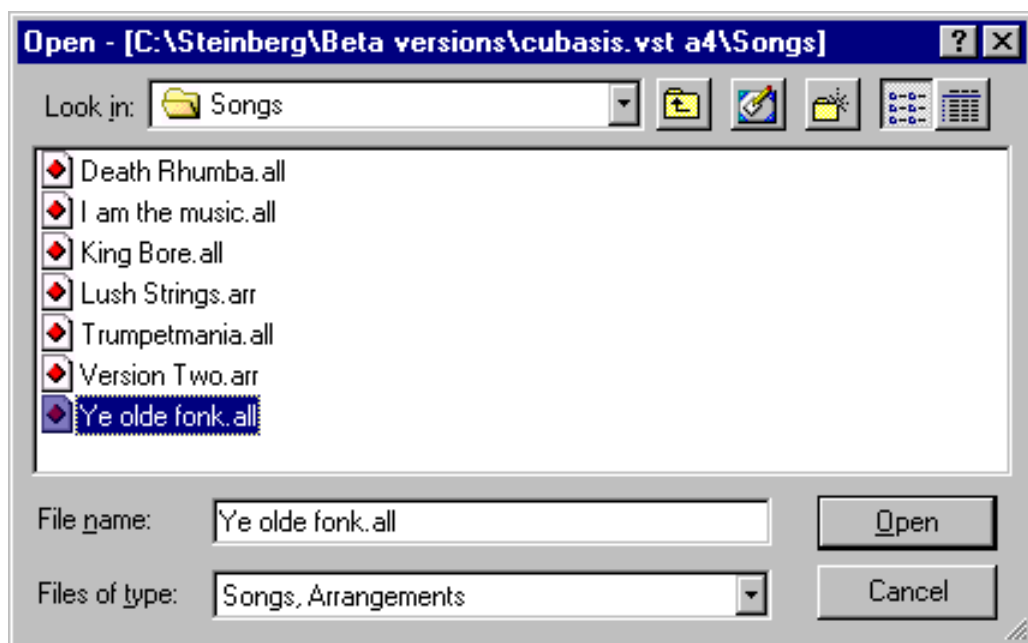


# Apertura di documenti

Come per salvare, Cubasis VST può aprire tre tipi differenti di file: Songs, Arrangements e MIDI Files. L'apertura di MIDI File, utile se importate musica creata in altri sequencer, avviene tramite il comando Import MIDI File, descritto più avanti in questo capitolo. Questa sezione descrive l'apertura di Song o di Arrangement.

## 1. Selezionate Open... dal menu File.

Si apre la finestra Open.



## 2. Usate il menu a tendina per selezionare il tipo di file che volete aprire, Song o Arrangement.

I file Song hanno l'estensione ".all" e i file Arrangement ".arr".

## 3. Spostatevi sulla cartella desiderata.

## 4. Selezionate il file e cliccate su Open.

### L'apertura delle Song

Ci può essere solo una Song aperta per volta. Se la Song attualmente aperta contiene modifiche non salvate, vi verrà chiesto se prima volete salvare la Song attuale.

### L'apertura degli Arrangement

Se il file è un Arrangement, apparirà sullo schermo in una nuova finestra, in aggiunta ad eventuali altre finestre di Arrange già aperte. Potete avere fino a 16 Arrangement aperti contemporaneamente.

# Esportazione di MIDI File

Potete voler esportare un Arrangement come Standard MIDI File, in modo che possa essere caricato in altri programmi per computer o sequencer hardware.

- 
- Uno Standard MIDI File contiene solo dati MIDI - no audio. Tracce audio presenti nell'Arrangement verranno automaticamente escluse dal MIDI file.
- 

- 1. Mettete in Mute tutte le tracce che *non* volete incluse nel MIDI File.**
- 2. Assicuratevi che la Song abbia il tempo giusto.**  
Il pulsante Master sulla Transport Bar dovrebbe essere attivo, perché il MIDI File avrà il tempo salvato nella Master Track.
- 3. Aprite il menu File e selezionate "Export MIDI File...".**  
Appare la finestra standard per il salvataggio di file.
- 4. Selezionate la destinazione e digitate il nome per il file.**  
Il file avrà automaticamente l'estensione ".MID", che è l'estensione standard per i MIDI file.
- 5. Cliccate su Save.**

## Formati dei MIDI File

Cubasis VST solitamente salva i MIDI file in formato 1. Ciò significa che la struttura delle tracce viene preservata nel file (anche se tutte le parti su ogni traccia verranno unite in un'unica lunga parte). Tuttavia, se esportate un MIDI File un'unica traccia non in Mute, verrà creato un MIDI File di tipo 0.

# Importazione di MIDI File

- 1. Aprite il menu File e selezionate Import MIDI File...**  
Cubasis VST riconosce i MIDI File se hanno l'estensione ".MID" (l'estensione standard per i MIDI File).
- 2. Nella finestra che appare, decidete se volete che il file appaia in una nuova finestra di Arrange o se volete farlo apparire nell'attuale Arrangement.**  
Se scegliete la seconda opzione, il file apparirà nell'Arrangement attuale, ad iniziare dalla posizione del Left Locator.

Appare la finestra di dialogo standard per l'apertura di file.

- 3. Individuate il file e cliccate su Open.**

Quando importate MIDI File, i dati vengono automaticamente divisi in segmenti più corti (parti) per semplificarvi il lavoro nella finestra di Arrange.

---

# Indice analitico

## A

- ActiveMovie
  - Plug-in *Vedete DirectX*
    - Plug-in
- Aftertouch *78*
- Altoparlante
  - Pulsante *83*
- Annullare *85*
- Aprire
  - Arrangement *113*
  - Song *113*
- Arrangement *11, 56*
  - Apertura di *113*
  - Chiudere un *55*
  - Salvare in formato *111*
- Ascolto
  - Editor MIDI *83*
  - Pool *68*
- ASIO Control Panel *27*
- ASIO DirectX *26*
- ASIO Multimedia *26*
- Audio *10*
  - Impostazioni per lavorare con l' *18*
  - Missaggio *87*
  - Registrazione *39*
- Audio File Folder *37*
- Auto Pan *92*
- Automazione (Mixer dei canali VST) *96*

## B

- Bounce
  - File audio *104*

## C

- Canale
  - Audio *34*
  - MIDI *43*
- Canale Audio
  - Impostare il *34*
- Canale audio *34*
- Canali audio
  - Copiare le impostazioni *95*
- Cancelare
  - File audio (Permanentemente) *40*
- Cancellare
  - Eventi *80*
  - Parti *60*
- Chorus (Audio) *92*
- Chorus (MIDI)
  - Livello del *101*
  - Tipo di *101*
- Click *33*
- Clipping *37*
  - Indicatori di *88*

- Collapse *68*
- Colonna M *58*
- Copia *62, 84*
- Creare
  - Note *81*
  - Parti *75*
- Create File *104*
- Cursore di posizione *49*
- Cycle *53*
  - Impostare il *53*

## D

- Def.all *29*
- Delay
  - Effetti audio *92*
- DirectX
  - Plug-in *93*
- Disable Audio *26*
- Disk Cache Scheme *41*
- Display delle parti *12*
- Dividere parti *61*
- Double Click Opens
  - Impostazione *75*
- Duplicare
  - Eventi *80*
  - Parti *60*
  - Tracce *57*

## E

- Edit Audio *41*
- Editor *75*
  - Apertura di un *75*
  - Chiudere, salvando le modifiche *85*
- Editors
  - Chiudere, Annullare le modifiche *85*
- Effetti *92*
  - Editing degli *94*
  - Mandate *93*
- Effetti Insert *92*
- Effetti Rack XPander *94*
- Effetti Send *92*
- Equalizzatori *90*
- Eventi *76*
  - Cancellare *80*
  - Duplicare *80*
  - Scrubbing *82*
  - Selezione di *80*
- Events
  - Spostare *80*
- Expand *68*
- Export Audio File
  - Il comando *104*
- Export MIDI File
  - Il comando *114*

## F

### File audio

- Cambiare nome ai [68](#)
- Cancellare i [40](#)
- Importare [72](#), [104](#)
- Missaggio [104](#)
- Pool [68](#)
- Selezionare una cartella per i [37](#)

### Filmati

- Aprire i [107](#)
- Riproduzione assieme alla musica [108](#)

### Finestra di Arrange [11](#)

### Finestra Metronome [33](#)

### Follow Song [84](#)

### Freeze Play Parameters [63](#)

### Frequenza di campionamento [32](#)

## G

### General MIDI *Vedete GM*

### GM [10](#), [102](#)

### GS [102](#)

## I

### Import Audio File

- Nell'Arrangement [104](#)
- Pool [73](#)

### Incolla [62](#), [84](#)

### Indicatori del segnale in ingresso [37](#)

### Info Line [83](#)

### Info Line per le note [83](#)

### Ingressi [36](#)

### Inspector [63](#)

## K

### Key Edit [76](#)

- Creazione di eventi nel [81](#)

## L

### Latenza [26](#)

### List Edit [76](#)

- Creare eventi nel [81](#)

### Livelli

- Audio [87](#)
- MIDI [100](#)

### Livelli di registrazione [37](#)

### Local On/Off [27](#)

### Locator

- Impostare il Cycle [53](#)
- Left e Right [52](#)
- Spostare il Song Position sui [52](#)

## M

### Master

- Il pulsante [50](#)

### Master Track [50](#)

### Metrica [33](#), [50](#)

### Microfoni [18](#)

### MIDI [10](#)

- Collegamenti [20](#)

- Registrazione [46](#)

### MIDI File

- Esportazione ed importazione [114](#)

### MIDI Mixer [97](#)

- Apertura dell' [98](#)

- Controlli [100](#)

### MIDI Thru [27](#)

### MIDI to Audio Time Offset [41](#)

### Mirino *Vedete Tool linea*

### Missare su un file [104](#)

### Mixer

- Audio (Mixer dei canali VST) [87](#)

- MIDI Mixer [97](#)

### Mixer Audio (esterno) [18](#)

### Mixer dei canali VST [87](#)

### Modulation [78](#)

### Monitoring [37](#)

### Mono

- Sezione Master [89](#)

- Traccia audio [35](#)

### Mute

- Di una traccia [58](#)

- MIDI Mixer [101](#)

- Mixer dei canali VST [90](#)

## N

### Note

- Creare [81](#)

- Editing [76](#)

## O

### Overdubbing

- Audio [41](#)

- MIDI [46](#)

## P

### Pan

- MIDI Mixer [100](#)

- Mixer dei canali VST [89](#)

Parti 39  
Audio-sovrapposizione 40  
Cancellare 60  
Copiare le 62  
Creare 75  
Dividere le 61  
MIDI-Sovrapposizione 46  
Ripetere le 62  
Scrubbing 61  
Selezione di 59  
Unire le 61  
Parti audio 39  
Sovrapposizione di 40  
Pitch Bend 78  
Pool 67  
Importare file nel 72  
Trascinare parti dal 70  
Preferences (Audio) 41  
Program Change  
Inspector 63  
MIDI Mixer 98  
Pulsante EQ 90

## Q

Quantizzazione 64

## R

Read  
Pulsante 97  
Ripetere parti 62  
Ritardi  
MIDI con Audio 41  
Riverbero (Audio) 92  
Riverbero (MIDI)  
Livello del 100  
Tempo di 101  
Tipo di 101  
Roland GS 102

## S

Salvare 85  
Arrangement 111  
Song 111  
Song di Default 29  
Score Edit 77  
Scrubbing  
Eventi 82  
Scrubbing  
Parti 61  
Segmenti 68  
Nel Pool 69  
Trascarli nell'Arrangement 71

Selezionare  
Eventi 80  
Parti 59  
Tracce 57  
Selezionare l'Audio File Folder 37  
Selezione dell'ingresso audio 36  
Set Aside (Arrangement) 55  
Setup MME 25  
Snap  
Il valore di 58  
Solo  
Di una traccia 58  
Mixer dei canali VST 90  
Song  
Apertura di 113  
Salvare in formato 111  
Song Position Pointer 49  
Stereo  
Sezione Master 89  
Traccia audio 35  
Stereo Echo 92

## T

Taglia 62, 84  
Tempo 33, 50  
Thru  
Audio 37  
Impostazioni MIDI 27  
Tool  
Negli Editor 80  
Nell'Arrangement 60  
Tool colla 61  
Tool forbici 61  
Tool freccia  
Arrangement 60  
Editor 80  
Tool gomma per cancellare  
Arrangement 60  
Editor 80  
Tool lente di ingrandimento  
Arrangement 61  
Editor 82  
Tool linea 82  
Tool matita  
Arrangement 60  
Editor 81  
Tool nota 82  
Tool pausa 82  
Tool pennello 82  
Transport Bar 48  
Nascondere e mostrare la 48  
Transpose 63

## U

Undo Quantize

Il comando *65*

Undo/Redo *9*

Unire parti *61*

## V

Velocity *63*

Volume

Inspector *63*

MIDI Mixer *100*

Mixer dei canali VST *88*

## W

Write

Pulsante *96*

WunderVerb3 *92*

## X

XG *102*

## Y

Yamaha XG *102*