SUITE CORTEO STUDIO

CorteoStudio Production

Manuale utente

Si scrivono le marcette, una parte sopra l'altra: i rullanti, poi i semi-imperiali, gli imperiali e le mazze. Strofa dopo strofa, finché la marcetta che stava in testa a qualcuno esce in un file.



Versione 2.6.7 · Windows

© 2026 Gabriele Fiocchi

Indice

PER COMINCIARE

01 **Benvenuto in Production** 3
Che cosa fa il programma, come è fatta una marcetta qui dentro, e che cosa serve sul tavolo.

02 **Installare e attivare** 6
L'installer della suite, la prima apertura, i quindici giorni di prova e la chiave.

03 **Prima di registrare: le Impostazioni** 9
Il microfono, il guadagno, il ritardo della scheda audio, le parti della banda e i loro suoni. Si sistemano una volta e valgono per tutte le marcette.

SCRIVERE UNA MARCETTA

04 **L'elenco dei brani** 13
La prima pagina: le marcette che hai, come se ne comincia una nuova e come si butta.

05 **La pagina del brano** 16
Il registratore a più piste: la barra dei comandi in cima, e una scheda per ogni strofa con una riga per ogni parte.

06 **Registrare la prima parte** 19
Dal precount al pulsante USA: come si incide la parte che fa da fondamenta a tutta la strofa.

07 **Suonare sopra: le altre parti** 22
La base in cuffia, quali parti sentire, il solo, e le prove senza registrare.

08 **Ascoltare e rifinire la strofa** 24
Volumi, muto, loop, giri, il tempo della strofa e la marcetta intera.

RIFINIRE

09 **Mettere a tempo** 27
Quantizzare una parte storta, sistemare i colpi a mano come in un warp, alzare una presa venuta piano, e tornare indietro quando serve.

10 **I campioni** 30
Risentire la marcetta coi suoni veri degli strumenti al posto del pad allenatore.

11 **Il modo MIDI** 32
Per chi non ha il microfono: le note si disegnano a mattoncini, come in Ableton, e suonano coi campioni.

12 **Ordinare, seguire, rifinire** 36
La pagina dei brani a elenco, la barra in alto, Segui, le strofe contratte, le dissolvenze sulle prese e Livella.

PORTARLA FUORI

13 **Esportare** 40
I file audio in quattro tagli, una strofa sola, lo spartito in PDF e quello per MuseScore, e dove salvarli.

14 **Verso Corteo Studio** 43
Un pulsante solo per mandare la marcetta finita al programma delle coreografie.

RIFERIMENTO

15 **Problemi, tasti e parole** 45
Le cose che capitano, come si risolvono, le scorciatoie e il glossario.

CAPITOLO 01

01



Benvenuto in Production

Che cosa fa il programma, come è fatta una marcetta qui dentro, e che cosa serve sul tavolo.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cos'è
Il registratore a più piste delle marcette

La suite
Gli altri due programmi, e il telefono

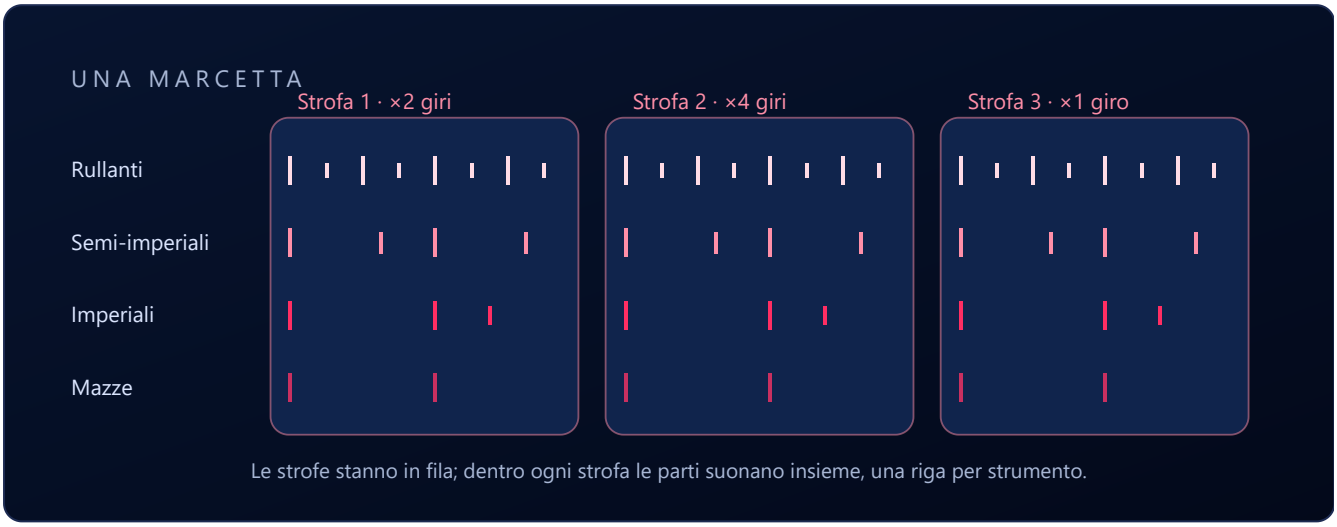
Le parole da conoscere
Le dieci parole del programma

Che cosa serve
Computer, audio, cuffie

Che cos'è

CorteoStudio Production è il programma della suite in cui **si scrivono le marcette suonandole**. Funziona come un registratore a più piste pensato per un gruppo di tamburini: registri i rullanti, poi te li fai girare in cuffia e ci suoni sopra i semi-imperiali, poi gli imperiali, poi le mazze. Poi passi alla strofa successiva. Alla fine la marcetta esce in un file audio, oppure come spartito, oppure va dritta in Corteo Studio per farci sopra una coreografia.

Non serve una sala di registrazione: bastano un computer Windows, un microfono, un paio di cuffie e un tamburo, o anche solo un pad allenatore.



Le parole da conoscere

Brano (marcetta)	Il lavoro intero: un titolo, un tempo in battiti al minuto e una fila di strofe. Ogni brano ha la sua cartella.
Strofa	Un pezzo della marcetta che si ripete un certo numero di **giri** prima di passare al successivo. Ogni strofa ha le sue parti.
Parte	Uno strumento: di serie rullanti, semi-imperiali, imperiali e mazze. In una strofa c'è **una sola registrazione per parte**: rifarla sostituisce quella di prima.
Presa	Una registrazione, cioè quello che entra dal microfono fra REC e Ferma.
Base	Le parti già registrate che senti in cuffia mentre ne incidi un'altra.
Giro, in tondo	Ascoltare un tratto ripetuto senza fine, per provarci sopra quante volte vuoi.
Loop	Due coppie di bandierine: quelle **verde menta** dicono quale tratto della strofa si ascolta, quelle **ambra** accorciano una singola presa. Le vedi nel capitolo 8.
Colpi	I picchi che il programma riconosce sull'onda: sono loro che si mettono a tempo.
Campioni	Un suono in `.wav` per ogni parte: il programma può risuonare la marcetta con quelli al posto del pad.
Metronomo e precount	Il click che tiene il tempo, e i quattro colpi che lo precedono prima di ogni registrazione.

La suite

QUESTO PROGRAMMA

Production

Scrive le marcette a strofe e a parti, le mette a tempo e le esporta.

FRATELLO

Corteo Studio

Disegna la coreografia sul campo e la prova a tempo di musica. Riceve le marcette da qui con un pulsante.

FRATELLO

Score

Il banco del giudice: registra le esibizioni in gara, ci mette sopra i segni e stampa il punteggio.

I tre programmi si installano insieme ma restano separati: tre finestre, tre cartelle di lavoro, tre chiavi. L'unico ponte fra Production e Corteo Studio è il pulsante che manda la marcetta finita all'altro programma (capitolo 12).

Che cosa serve

- **Un PC con Windows 10 o 11.** Production esiste solo per Windows.
- **Un microfono.** Va bene quello del portatile per cominciare; un microfono vero collegato a una scheda audio dà prese molto più pulite. Si sceglie nelle Impostazioni.
- **Le cuffie.** Non sono obbligatorie, ma senza cuffie il microfono risente la base che esce dagli altoparlanti e te la ritrovi dentro la parte nuova, ogni giro un po' più sporca.
- **Un tamburo o un pad allenatore.** Col pad suonano tutte le parti uguali: per distinguerle all'ascolto ci sono i campioni (capitolo 10).

CAPITOLO 02

02



Installare e attivare

L'installer della suite, la prima apertura, i quindici giorni di prova e la chiave.

IN QUESTO CAPITOLO

L'installazione
Un file solo per tutta la suite

I quindici giorni di prova
Il programma intero, per due settimane

Attivare la chiave
Codice del computer, chiave, Attiva

Gli aggiornamenti
A ogni avvio, senza disturbare

I permessi di Windows
Quando Windows non lascia scrivere

L'installazione

Production arriva insieme agli altri due programmi in un unico installer, `CorteoStudioSuite`. Durante l'installazione una pagina chiede quali componenti mettere: Corteo Studio, Score, Production. Puoi installarli tutti o solo quelli che ti servono, e aggiungere gli altri in un secondo momento rilanciando l'installer.

1. **Avvia l'installer**
   Fai doppio clic sul file `CorteoStudioSuite` che hai scaricato. Windows può chiedere conferma: rispondi di sì.
2. **Scegli i componenti**
   Lascia spuntato **CorteoStudio Production**. Se fai coreografie, spunta anche Corteo Studio: il passaggio della marcetta funziona solo se c'è.
3. **Completa e apri**
   Alla fine trovi l'icona rosa nel menu Start. All'avvio compare per un istante il banner col logo, poi l'elenco dei brani.

> *i* **Dove trovi questo manuale**
> L'installer lo mette nel menu Start, accanto al programma, col nome ‹CorteoStudio Production - Manuale utente›. Il file sta nella cartella `Manuali` dentro quella del programma.

I quindici giorni di prova

Dalla prima apertura il programma funziona **per intero** per quindici giorni: non è una versione ridotta. Il conto dei giorni rimasti è sempre visibile in alto a destra nell'elenco dei brani, accanto all'ingranaggio. Finiti i giorni, all'apertura compare solo la finestra della chiave: le tue marcette restano nella loro cartella, intatte, e tornano disponibili appena inserisci la chiave.

Attivare la chiave

1. **Copia il codice di questo computer**
   Apri le ‹Impostazioni› (l'ingranaggio in alto a destra). Nella scheda **La chiave di attivazione** c'è il codice di questo computer: premi l'icona accanto per copiarlo.
2. **Mandalo a chi emette le chiavi**
   Insieme al nome a cui intestarla. Il codice è un'impronta della macchina: non contiene niente di personale.
3. **Incolla la chiave e premi Attiva**
   Incollala per intero nel campo ‹Chiave di attivazione› e premi ‹Attiva›. Sotto compare a chi è intestata e fino a quando vale.

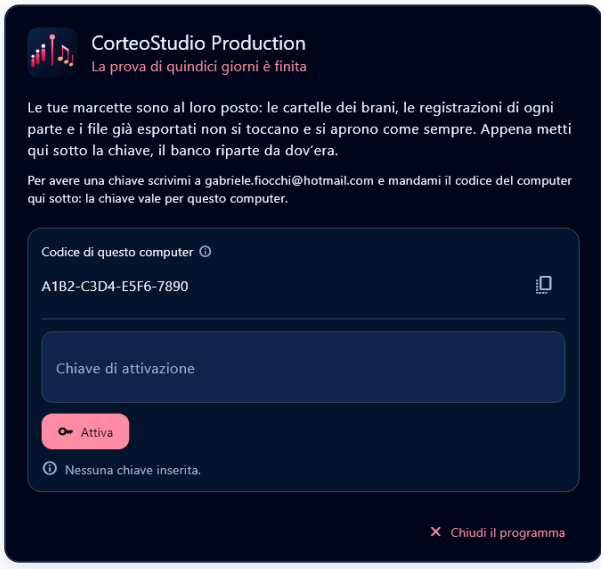


Figura 1 La finestra della chiave, quando i giorni di prova sono finiti.

> **Una chiave, un computer**
>
> La chiave vale per il computer di cui hai mandato il codice e per il solo Production: Corteo Studio e Score hanno ciascuno la sua. Se la chiave viene rifiutata, il messaggio dice perché: copiata a metà, firma che non torna, computer diverso o chiave scaduta.

Gli aggiornamenti

A ogni avvio il programma controlla in silenzio se è uscita una versione nuova. Se c'è, compare una striscia in fondo alla finestra con ‹ **Scarica e installa** › e ‹ **Più tardi** ›. Il file scaricato viene controllato prima di essere aperto. Il controllo automatico si spegne nelle Impostazioni, alla scheda **Aggiornamenti**, dove c'è anche ‹ **Controlla adesso** ›.

I permessi di Windows

Se in Sicurezza di Windows è acceso l'*accesso alle cartelle controllato*, Windows può impedire al programma di scrivere nella cartella Documenti. In quel caso Production non fa finta di niente: nelle Impostazioni compare la scheda **Permessi di Windows** con il pulsante ‹ **Autorizza il programma** ›. Premilo, accetta la richiesta di Windows, poi chiudi e riapri il programma.

CAPITOLO 03

03



Prima di registrare: le Impostazioni

Il microfono, il guadagno, il ritardo della scheda audio, le parti della banda e i loro suoni. Si sistemano una volta e valgono per tutte le marcette.

IN QUESTO CAPITOLO

La pagina delle Impostazioni
Dove si trova, cosa contiene

L'aspetto
Le vesti del programma

Il microfono
Scegliere l'ingresso giusto

Il guadagno
Né troppo piano né saturo

Il ritardo
Perché le parti nuove possono arrivare in ritardo

Le parti di una marcetta
Da una a sei, coi nomi della tua banda

I campioni
Un .wav per ogni strumento

La pagina delle Impostazioni

Dall'elenco dei brani, premi l'**ingranaggio** in alto a destra. La pagina è divisa in schede; il cerchietto ⓘ accanto a un titolo apre la spiegazione di quella voce.

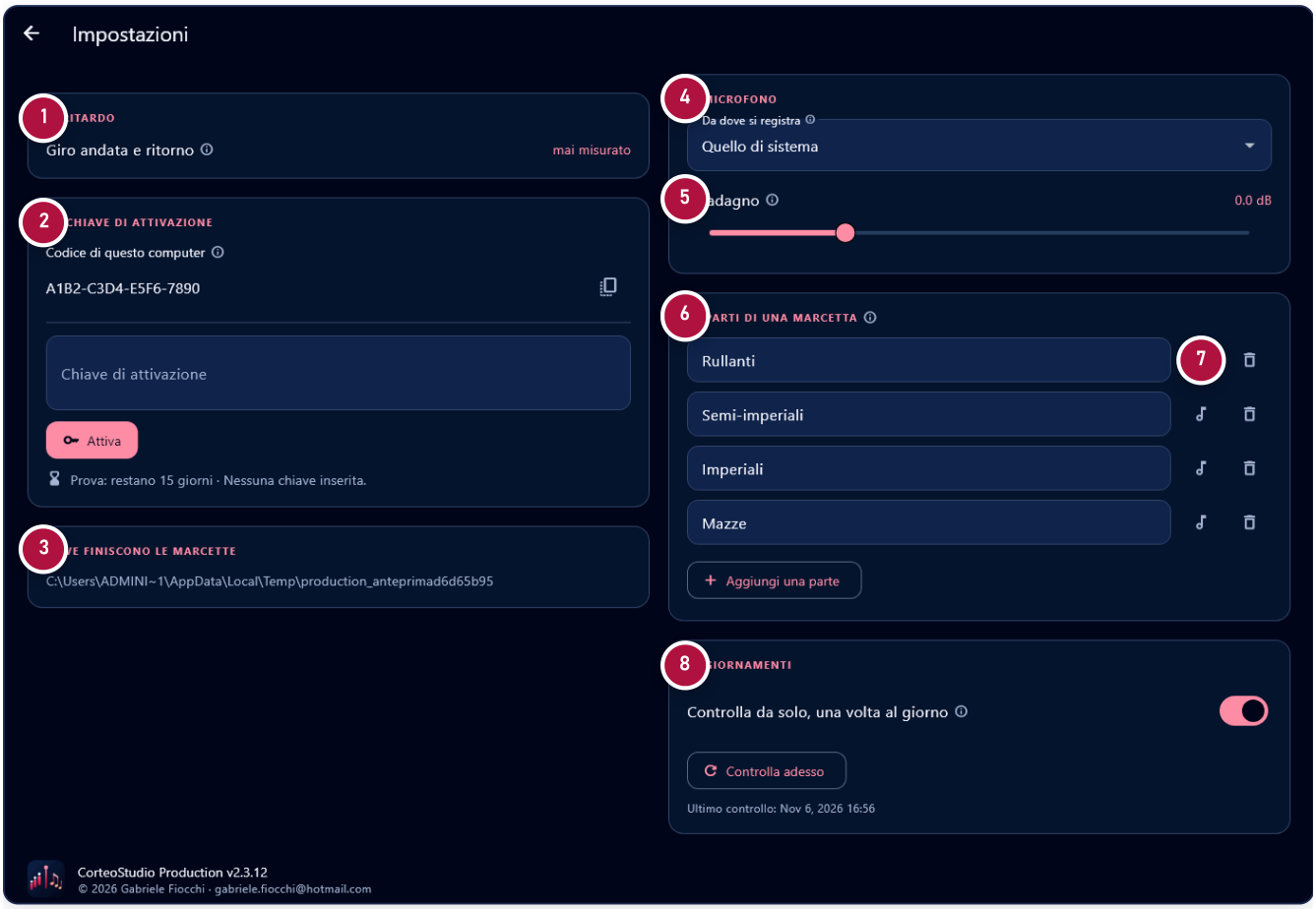


Figura 2 Le Impostazioni di Production.

1. **Il ritardo**: il tempo di andata e ritorno della scheda audio, misurato da solo.
2. **La chiave di attivazione**: il codice del computer e il campo della chiave.
3. **Dove finiscono le marcette**: la cartella dei brani su questo computer.
4. **Il microfono**: da quale ingresso si registra.
5. **Guadagno**: quanto si alza il segnale del microfono.
6. **Le parti di una marcetta**: nomi e numero degli strumenti.
7. Accanto a ogni parte: la **nota** sceglie il campione, il **cestino** la toglie.
8. **Aggiornamenti**: il controllo giornaliero e «Controlla adesso».

L'aspetto

Nella scheda **Aspetto** si sceglie la veste: **Aurora Tempo**, **Ottone**, **Sole in piazza**, **Ardesia** e **Nastro**, ognuna con un campioncino dei suoi colori. Sotto, tre pulsanti dicono se la vuoi ‹ Chiaro ›, ‹ Scuro › o ‹ Come Windows ›, che segue il chiaro e lo scuro scelti nel sistema. Aurora Tempo, Ottone e Sole in piazza ci sono anche in Corteo Studio e nello Score, con gli stessi colori; Ardesia e Nastro sono solo di Production.

Il microfono

1. **Collega il microfono o la scheda audio**
   prima di aprire il programma, così Windows lo vede.
2. **Scegli l'ingresso**
   Nella scheda **Il microfono**, apri ‹ Da dove si registra › e scegli il tuo. ‹ Quello di sistema › usa quello predefinito di Windows.
3. **Fai una prova**
   Registra pochi secondi (capitolo 6). Se il programma dice *«Dal microfono non è arrivato niente»*, l'ingresso scelto è sbagliato oppure Windows non ha dato il permesso al microfono (Impostazioni di Windows → Privacy → Microfono).

Il guadagno

Il guadagno alza il segnale che entra, da 0 fino a +36 dB. Un tamburo a mezzo metro dal microfono satura facilmente: **se l'onda tocca il bordo, abbassa**. Se invece la presa viene piccola piccola, alza. Lo stesso comando c'è anche come manopola nella barra in cima a ogni brano e nella fascia di registrazione, così lo aggiusti senza tornare qui. Un doppio clic sulla manopola la rimette a zero.

✓ **La cima bianca dell'onda**
Quando un colpo arriva vicino al massimo, la cima del suo picco diventa bianca. Qualche cima bianca va bene; un'onda tutta bianca vuol dire guadagno troppo alto.

Il ritardo

Fra il momento in cui il programma fa partire la base e quello in cui la senti in cuffia passa un po' di tempo, e altro ne passa fra il colpo sul tamburo e il suo arrivo nel computer. Chi suona sopra una base risponde a quello che *sente*, quindi senza correzione ogni parte nuova finirebbe un filo in ritardo rispetto alle altre.



Production lo corregge in tre modi, uno dopo l'altro:

1. **Lo misura da solo**
   Se registri **senza cuffie**, i click del precount escono dagli altoparlanti, il microfono li riprende e il programma vede di quanto sono arrivati in ritardo. La scheda **Il ritardo** mostra il valore misurato; finché non c'è scrive «mai misurato».

2 **Con le cuffie usa l'ultima misura**

In cuffia i click non arrivano al microfono, quindi si usa il valore misurato l'ultima volta: la scheda audio è sempre la stessa. Il pulsante ‹ Dimenticalo e rimisuralo › lo azzera.

3 **L'ultima parola è tua**

La manopola ‹ Ritardo › nella barra del brano sposta a mano: se la parte nuova suona **avanti, alza**; se suona **indietro, abbassa**. Non si muove mentre il microfono è aperto, e un doppio clic la riporta al valore misurato.

Le parti di una marcetta

Di serie le parti sono quattro: rullanti, semi-imperiali, imperiali e mazze. Nella scheda **Le parti di una marcetta** puoi:

- **rinominarle**, scrivendo nel campo: valgono i nomi della tua banda;
- **aggiungerne** fino a sei con ‹ Aggiungi una parte ›, per esempio le chiarine;
- **toglierne** col cestino, fino a lasciarne una sola.

La scelta vale per **tutte** le marcette, anche per quelle già scritte.

I campioni

Accanto a ogni parte, l'icona della **nota** permette di scegliere un file `.wav` da suonare al posto del pad: un colpo di rullante, uno di imperiale, e così via. Dove serve e come si accende è spiegato nel capitolo 10.

I set di campioni

Sopra all'elenco delle parti c'è il menu ‹ Set di campioni ›. Scegliendo un set (**Profondo**, **Vintage**, **Naturale**, **Sala ampia**) i campioni di rullante, semi-imperiale, imperiale e mazza si riempiono **in un colpo solo**, tutti dallo stesso kit.

Il set non è un interruttore che resta acceso: quello che resta sono i quattro file scelti. Se poi ne cambi uno a mano con la sua nota, il menu torna da solo su ‹ I miei campioni ›, perché quella non è più la scelta del set.

i **Se il menu non c'è**

Il menu compare solo quando l'installer ha messo i set sul computer. Senza, si sceglie un `.wav` per parte con la nota, come sopra.

CAPITOLO 04

04



L'elenco dei brani

La prima pagina: le marcette che hai, come se ne comincia una nuova e come si butta.

IN QUESTO CAPITOLO

La prima pagina
Una scheda per marcetta

Un brano nuovo
Titolo e tempo

Buttare un brano
E come si rinomina

Dove finiscono i file
Una cartella per brano

Il progetto in un file
Un file solo, .corstd

La prima pagina

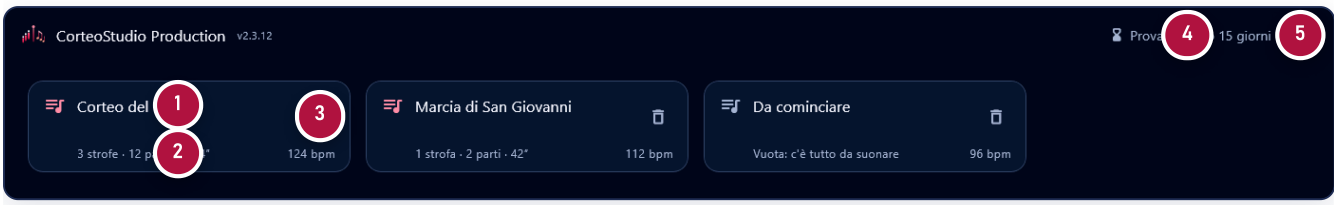


Figura 3 L'elenco dei brani. Il pulsante ‹ Nuovo brano › sta in basso a destra della finestra.

1. **Il titolo**: un clic apre il brano.
2. **Il riassunto**: quante strofe e parti, quanto dura, a che tempo. «Vuota: c'è tutto da suonare» se non c'è ancora niente.
3. **Il cestino** butta il brano, dopo una conferma.
4. I **giorni di prova** che restano.
5. L'**ingranaggio** apre le Impostazioni.

Un brano nuovo

1. **Premi «Nuovo brano»**
   in basso a destra.
2. **Dagli un nome**
   Nella finestra *Marcetta nuova* scrivi il titolo in ‹ Come si chiama? ›.
3. **Scegli il tempo**
   in battiti al minuto, da 40 a 220. Non deve essere quello definitivo: lo cambi quando vuoi, prima di registrare.
4. **Conferma**
   Si apre la pagina del brano con la prima strofa vuota, pronta per registrare.

Buttare un brano

Il cestino sulla scheda chiede *«Buttare "titolo"?»* e, se confermi, cancella la cartella del brano con tutte le sue registrazioni. Non c'è un cestino da cui recuperarlo: se un brano ti serve ancora, prima salvalo in un file `.corstd` (vedi più sotto). Per cambiare il nome, apri il brano e premi la **matita** in alto a destra.

Dove finiscono i file

Ogni brano è una cartella dentro `Documenti\CorteoStudio Production\Brani\`. La cartella si copia su una chiavetta così com'è, e sull'altro computer basta incollarla dentro la stessa cartella per ritrovare il brano nell'elenco.

DENTRO LA CARTELLA	CHE COS'È
`brano.json`	Tutto tranne l'audio: strofe, giri, loop, volumi, tempo.
`<strofa>_<parte>_<ora>.wav`	Una registrazione per ogni parte di ogni strofa.
`cestino\`	Le registrazioni che il brano non usa più (una strofa cancellata, una parte rifatta) e una copia del `brano.json` per ogni volta che hai aperto il brano. Ci restano sette giorni: è da qui che `Ctrl` + `Z` le riprende.

Il progetto in un file

Il pulsante ‹ Salva in un file ›, sulla scheda di ogni brano nella prima pagina, mette **tutto il brano in un file solo** con l'estensione `.corstd`: le strofe, le registrazioni, gli originali della quantizzazione. È il modo di tenere una copia al sicuro, e di passare il brano a un altro del gruppo.

Per riaprirlo basta il **doppio clic** sul file in Esplora risorse, oppure il pulsante ‹ Apri un progetto › nella prima pagina. Il brano entra nell'elenco e si apre. Se Production è già aperto, il file arriva a lui: non se ne apre un secondo. Se sullo stesso computer c'è già lo stesso brano, quello del file entra come **copia**, con «(copia)» nel titolo: un file aperto non sovrascrive mai un brano.

CAPITOLO 05

05



La pagina del brano

Il registratore a più piste: la barra dei comandi in cima, e una scheda per ogni strofa con una riga per ogni parte.

IN QUESTO CAPITOLO

La mappa della pagina
Tutti i comandi, uno per uno

La mappa della pagina

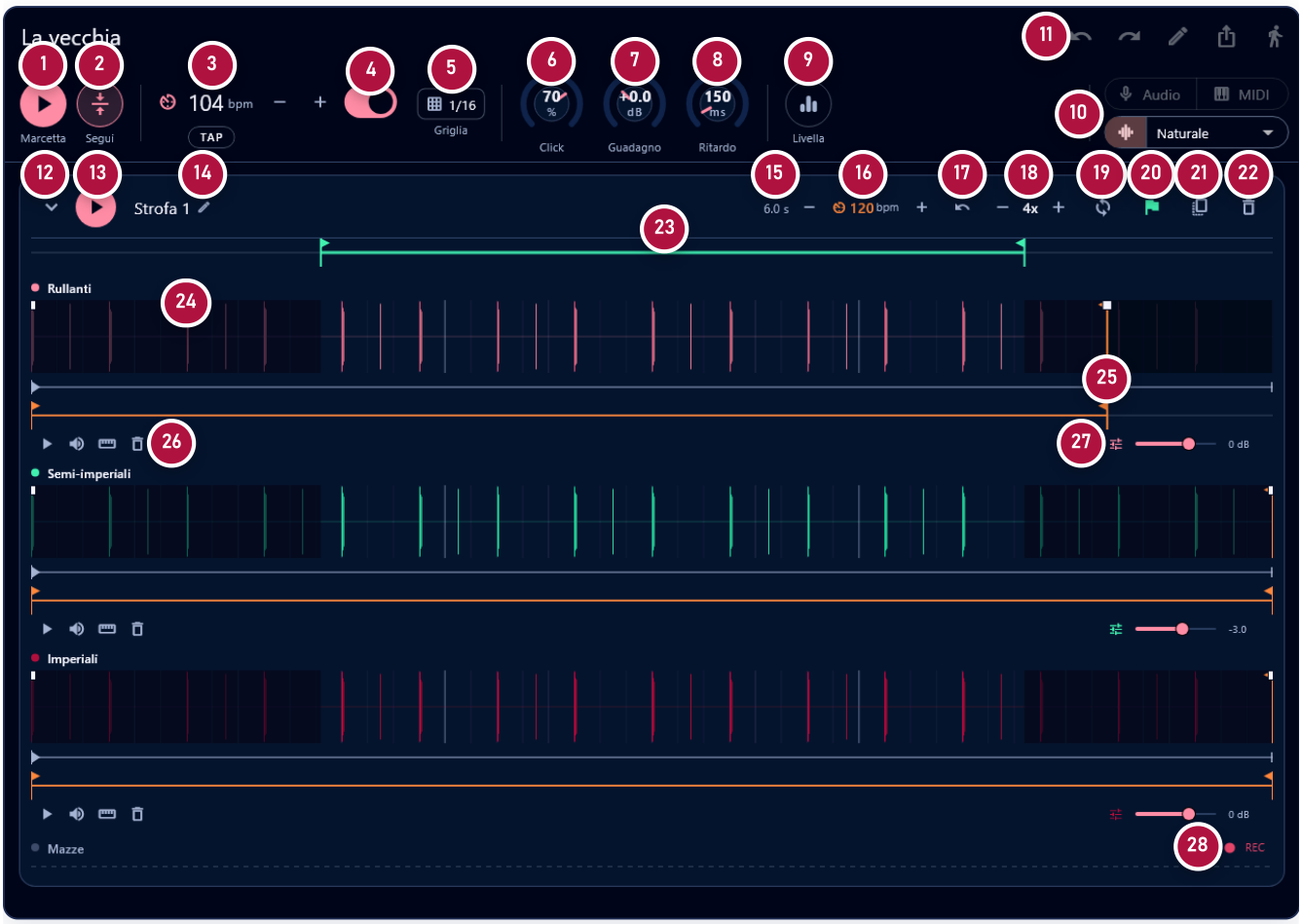


Figura 4 La pagina di un brano con una strofa e tre parti registrate, col kit «Naturale» acceso; le mazze sono ancora da incidere.

La barra dei comandi, in cima

1. **Marcetta**: il play di tutta la marcetta, le strofe in fila coi loro giri. Passandoci sopra col mouse dice quanto dura.
2. **Segui**: acceso, mentre la marcetta suona la pagina va dietro alla strofa che sta suonando (capitolo «Ordinare, seguire, rifinire»).
3. **Il tempo del brano**, in battiti al minuto, con **–** e **+**. Sotto al numero c'è **TAP**: battilo a tempo, almeno due volte, e il numero diventa quello che stai battendo (si ricomincia dopo due secondi di pausa).
4. **Metronomo** acceso o spento in tutti gli ascolti.
5. **Griglia**: quanto fitte sono le righette sotto alle onde (1/4, 1/8, 1/16, 1/32). I loop si agganciano a queste.
6. **Click**: il volume del metronomo in cuffia. Non entra nella registrazione.
7. **Guadagno** del microfono.
8. **Ritardo**: la correzione della scheda audio (capitolo 3).
9. **Livella**: pareggia il volume delle prese fra le strofe (capitolo «Ordinare, seguire, rifinire»).
10. **Audio | MIDI**: registrare col microfono o disegnare le note (capitolo «Il modo MIDI»); si sceglie a brano vuoto, poi resta quello. Sotto, in tutti e due i modi, il menu del **kit di campioni**; in modo Audio ha a sinistra l'iconcina che accende i campioni.
11. In alto a destra: **Annulla** e **Rifai** (Ctrl+Z e Ctrl+Y), **Cambia nome**, **Esporta** e **Fai la coreografia in Corteo Studio**.

La scheda della strofa

12. **Contrai la strofa**: la riduce a una riga bassa, e ripremuto la riapre.
13. **Play della strofa**: suona insieme tutte le parti non zittite.
14. Il **nome della strofa**: la matita lo cambia.
15. **Durata** della strofa.
16. **Tempo della strofa**, con **−** e **+**: in arancione quando è diverso da quello del brano.
17. **Torna al tempo del brano**.
18. **Giri**: quante volte la strofa si ripete, da 1 a 16.
19. **In tondo**: ripete l'ascolto senza fine.
20. **Loop accesi o spenti**: ascolta solo dentro ai loop, oppure tutto.
21. **Duplica la strofa**: ne fa una copia subito sotto.
22. **Elimina la strofa**.
23. Il **righello del loop** della strofa (verde menta).

Le righe delle parti

24. **L'onda** della presa, con la griglia del tempo dietro.
25. Il **loop della presa** (ambra): accorcia solo questa registrazione.
26. Le iconcine: **ascolta** la parte da sola, **muto**, **quantizza**, **elimina**.
27. Il **volume** della parte nel mix.
28. **REC** sulla riga di una parte che non c'è ancora.

In basso a destra della finestra, il pulsante ‹ Un'altra strofa › aggiunge una strofa vuota in fondo alla marcetta.

> ✓ **La barra spaziatrice**
>
> Mette in play e in pausa quello che stai ascoltando, e ripremuta riparte da dove si era fermata. Se non c'è niente in corso fa partire la marcetta intera. Mentre il microfono è aperto non fa niente, apposta: una barra spaziatrice premuta per sbaglio non deve rovinare una presa.

CAPITOLO 06

06



Registrare la prima parte

Dal precount al pulsante USA: come si incide la parte che fa da fondamenta a tutta la strofa.

IN QUESTO CAPITOLO

Prima di premere REC
Cuffie, metronomo, tempo

La registrazione, passo per passo
Dal REC alla presa fatta

Gli avvisi dopo una presa
Che cosa vogliono dire

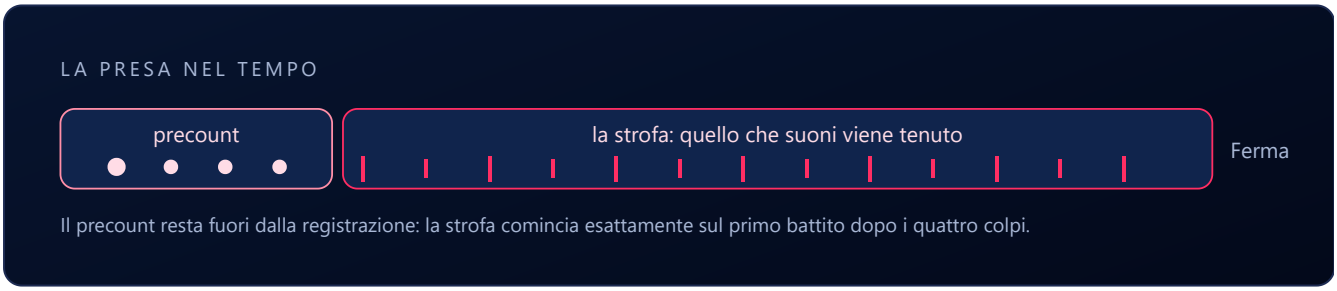
Rifare una parte
Cestino e REC

Prima di premere REC

- Metti le **cuffie** e alza il **Click** finché il metronomo si sente bene sopra al tamburo.
- Controlla il **tempo** del brano: è quello del metronomo su cui suonerai. La prima parte decide la lunghezza della strofa.
- Sistema il **guadagno** con un paio di colpi forti (capitolo 3).

La registrazione, passo per passo

1. **Premi REC sulla riga della parte**
   Di solito si comincia dai rullanti. La riga si allarga e dentro compare la **fascia di registrazione**: le manopole di guadagno e ritardo, il tempo, il pulsante REC grande e, sotto, il riquadro con le parti già incise. Le altre righe restano al loro posto, nell'ordine di sempre.
2. **Premi il REC grande**
   Parte il **precount**: quattro colpi, un po' più acuti del metronomo perché li riconosca. Sul quinto colpo comincia la strofa.
3. **Suona**
   Il metronomo continua sotto. Mentre registri vedi il nastro vivo con il livello che entra, e la scritta *«Sto registrando: Rullanti»*.
4. **Premi Ferma**
   quando hai finito. ‹ **Butta questo tentativo** › invece scarta la presa in corso senza tenerla.
5. **Decidi**
   Compare *«Presa fatta · durata»* con tre scelte: ‹ **USA** › la tiene e chiude la fascia, ‹ **Un'altra presa** › riparte da capo, ‹ **ELIMINA** › la butta.



Gli avvisi dopo una presa

«Dal microfono non è arrivato niente»	Silenzio digitale: ingresso sbagliato nelle Impostazioni, microfono staccato, oppure Windows non ha dato il permesso di usare il microfono.
«Presa fatta, ma è venuta piano»	Si tiene e si lavora, ma i colpi più leggeri rischiano di non essere riconosciuti. Alza il guadagno per la prossima, oppure usa **Alza la presa** (l'iconcina gialla sulla riga) per alzare questa.
«Il microfono ha preso, ma troppo piano»	I colpi ci sono ma sono così bassi che il programma non li distingue: va rifatta con più guadagno.
«Non riesco a registrare…»	Il microfono è occupato da un altro programma o si è staccato. Chiudi l'altro programma e riprova.

Rifare una parte

In una strofa c'è una sola presa per parte. Per rifarla, premi il **cestino** sulla sua riga: la riga torna vuota col suo ‹ REC ›, e registri di nuovo. Se vuoi tenere la vecchia per confronto, esportala prima (capitolo 11).

CAPITOLO 07

07



Suonare sopra: le altre parti

La base in cuffia, quali parti sentire, il solo, e le prove senza registrare.

IN QUESTO CAPITOLO

Il giro
Gli strati, uno dopo l'altro

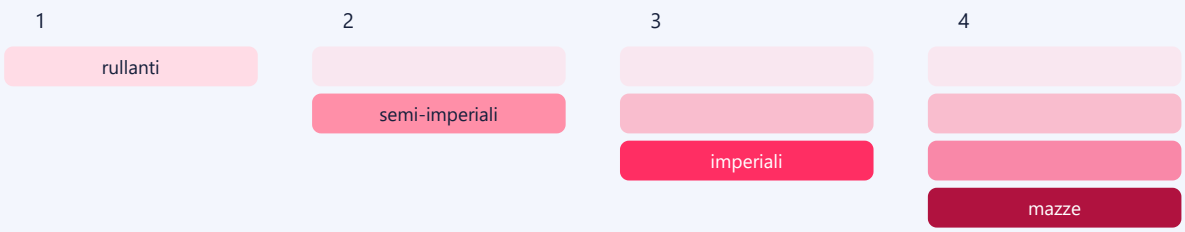
Scegliere che cosa senti
Il riquadro sotto al REC

Provare prima di registrare
Suonarci sopra senza incidere

Avanti o indietro
Se la parte nuova non torna

Il giro

Con i rullanti incisi, la strofa ha la sua lunghezza. Ora le altre parti si registrano **sopra**: la base gira in cuffia, il precount la precede, e quello che suoni viene messo a tempo con lei.



Le righe chiare sono la base in cuffia; quella piena è la parte che stai registrando.

Scegliere che cosa senti

Quando registri una parte dopo la prima, sotto al pulsante REC della fascia c'è un riquadro con **una casella per ogni parte già incisa** in questa strofa. In cima c'è scritto chi andrà in cuffia, per esempio *«In cuffia: Rullanti, Semi-imperiali»*.

- **Un tocco** su una casella mette la parte nel giro, o la toglie.
- **Tenendo premuto** su una casella, in cuffia va **solo quella**: è il *solo*. Una parte sola alla volta può essere in solo, e la fascia lo ricorda finché resta così.
- Scegliere **non fa partire niente**: il giro si prepara in silenzio e parte **a tempo quando premi REC**, dopo il precount, con tutte le parti scelte insieme.
- Il **volume** di ogni parte nella base è quello del suo cursore nella scheda della strofa; una parte **zittita** resta zittita anche qui, perché il muto vince sul solo.

Provare prima di registrare

1. **Scegli le parti**
   nel riquadro sotto al REC.
2. **Premi la barra spaziatrice**
   La base parte e gira in tondo; ripremila per metterla in pausa. Suonaci sopra quanto vuoi: niente viene scritto.
3. **Quando sei pronto**
   premi ‹ Basta ascoltare › per fermare il giro, poi il REC grande: la base riparte dal precount.

> **Senza cuffie la base finisce nella presa**
> Il microfono riprende anche quello che esce dagli altoparlanti. Va bene per una prova veloce; per una presa da tenere, cuffie.

Avanti o indietro

Riascolta la strofa intera. Se la parte appena incisa sta tutta un filo **avanti** rispetto alle altre, alza la manopola ‹ Ritardo ›; se sta **indietro**, abbassala. La correzione vale per le prese successive: per sistemare una presa già fatta ci sono gli strumenti del capitolo 9.

CAPITOLO 08

08



Ascoltare e rifinire la strofa

Volumi, muto, loop, giri, il tempo della strofa e la marcetta intera.

IN QUESTO CAPITOLO

I tre ascolti
Strofa, parte, marcetta

I loop
Due coppie, due domande diverse

Giri e bandierina FINE
Quante volte, e dove finisce

Il tempo della strofa
Quando una strofa va più veloce

Il mix
Muto e volume

I tre ascolti

PLAY DELLA STROFA

La strofa

Tutte le parti non zittite insieme, con la stanghetta che corre sopra le onde.

PLAY DELLA RIGA

Una parte

Quella parte da sola. Premendo il play di un'altra riga si sentono insieme.

TUTTA LA MARCETTA

Il brano

Le strofe in fila, ognuna ripetuta quanti giri dice. Un unico file, senza buchi fra una strofa e l'altra.

Il **metronomo**, i **muti** e i **volumi** si possono cambiare mentre la musica va: l'ascolto si rifà e riprende da dov'era.

I loop



Verde menta, sul righello sopra le parti	Dicono **quale tratto della strofa si ascolta** mentre lavori, e valgono per tutte le parti insieme. È il tratto su cui si gira in tondo. Nella marcetta intera e nell'esportazione **non contano**.
Ambra, sull'onda di una parte	Accorciano **quella sola presa**: per esempio una coda di troppo dopo l'ultimo colpo. Valgono anche nella marcetta intera e nell'esportazione, perché dicono come quella presa va usata.

- Le bandierine si **trascinano**. Passando vicino a una righetta della griglia ci si agganciano; tieni premuto Alt per non agganciarle.
- **Niente si taglia davvero**: quello che sta fuori resta nel file, velato di grigio, e si riprende tirando indietro la bandierina.
- L'iconcina con la **bandiera** nella scheda della strofa spegne tutti i loop: si sente tutto, code comprese, senza dover spostare niente.

Giri e bandierina FINE

Ogni strofa dice **quanti giri fa** prima di passare alla successiva: si cambia col **−** e il **+** accanto al numero (da 1 a 16). Sull'ultima strofa compare anche la bandierina rossa **FINE**: l'ultimo giro della marcetta non finisce sulla fine del loop, ma lì. Serve a chiudere su un colpo finale, e la segue anche l'esportazione.

Il tempo della strofa

Il tempo in cima alla pagina è quello del brano. Una strofa può averne uno suo: usa il **−** e il **+** accanto al tempo nella scheda della strofa; il numero diventa arancio. La freccia accanto la riporta al tempo del brano. Il tempo della strofa vale per la guida in cuffia, il metronomo, la griglia, la messa a tempo e lo spartito.

> **!** **Prima di registrare**
> Cambiare il tempo non stira l'audio già inciso. Decidi il tempo di una strofa prima di registrarne le parti.

Il mix

L'altoparlante sulla riga di una parte la **zittisce** in tutti gli ascolti; il cursore a destra ne regola il **volume**. Il mix della strofa è quello che esce anche nell'esportazione.

CAPITOLO 09

09



Mettere a tempo

Quantizzare una parte storta, sistemare i colpi a mano come in un warp, alzare una presa venuta piano, e tornare indietro quando serve.

IN QUESTO CAPITOLO

Quantizza
Un po' o del tutto

Metti a tempo i colpi a mano
Le stanghette, come un warp

Alza la presa
Per le prese venute piano

Quantizza

L'iconcina del **righello** sulla riga di una parte apre **Quantizza**. La prima cosa che dice è **di quanto sono fuori** i colpi, per esempio *«64 colpi, fuori dalla riga di 17 ms in media»*.

1. **Scegli la griglia**
   ‹ Quarti ›, ‹ Ottavi › o ‹ Semicrome ›: le righe su cui tirare i colpi.
2. **Scegli quanto**
   Il cursore va da 0 a 100%. Al 100% tutto cade sulla griglia e suona come una drum machine; verso la metà si corregge quello che era fuori davvero e resta il respiro di una marcetta suonata.
3. **Premi «Mettila a tempo»**
   L'audio viene riscritto. ‹ Lascia stare › chiude senza toccare niente.



Figura 5 La finestra Quantizza su una parte di rullanti.

> **L'originale non si butta**
> È l'unica cosa del programma che riscrive un audio già inciso, e per questo la presa originale resta da parte. Riaprendo Quantizza compare ‹ Rimetti com'era ›, che la rimette al suo posto identica.

Metti a tempo i colpi a mano

Quando la quantizzazione non basta, per esempio un solo colpo scappato, si apre il banco **Metti a tempo** con l'iconcina della **griglia** sulla riga della parte. Il banco funziona come il *warp* di Ableton Live: una stanghetta **ancora** un punto dell'audio a un punto del tempo, e fra due stanghette il suono si stira.

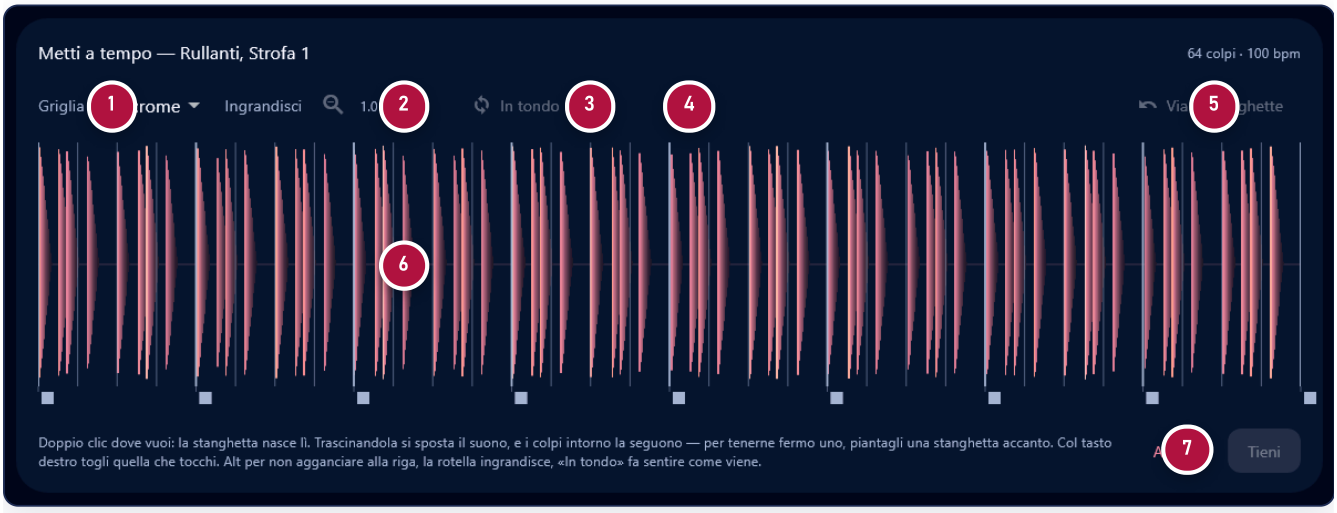


Figura 6 Il banco della messa a tempo, sulla presa dei rullanti della strofa 1.

1. **Griglia**: semicrome, ottavi o quarti.
2. **Ingrandisci**, anche con la rotella del mouse.

3. **In tondo**: fa sentire la presa come verrà, col metronomo sopra.
4. Il **cronometro**: metronomo acceso o spento nel giro.
5. **Via le stanghette**: ricomincia da capo.
6. L'**onda**, alta e larga, con la griglia dietro.
7. **Annulla** o **Tieni**.

1. **Doppio clic dove vuoi**
   La stanghetta nasce lì, anche dove non c'è un colpo.
2. **Trascinala**
   Si sposta il suono, e i colpi intorno la seguono, tanto più quanto sono vicini. Passando vicino a una riga della griglia si aggancia; con Alt no.
3. **Per tenere fermo un colpo**
   piantagli una stanghetta accanto da ogni lato. Per spostare un colpo solo: due stanghette ai lati, una sopra.
4. **Tasto destro**
   su una stanghetta la toglie.
5. **Ascolta**
   con ‹In tondo›: il giro si rifà da solo a ogni stanghetta mossa.
6. **Premi «Tieni»**
   L'audio viene riscritto in una passata sola. ‹Rimetti com'era› funziona anche qui.

Alza la presa

Se una presa è venuta troppo piano, sulla sua riga compare un'iconcina gialla con la freccia in su: il suggerimento dice quanto è venuta, in dB. Premendola la presa viene alzata. Come le altre correzioni, si torna indietro con ‹Rimetti com'era›.

CAPITOLO 10

10



I campioni

Risentire la marcetta coi suoni veri degli strumenti al posto del pad allenatore.

IN QUESTO CAPITOLO

A che cosa servono
Perché esistono

Scegliere i suoni
Uno per parte

I campioni al posto delle prese
Un modo, non un pulsante

A che cosa servono

Registrando col pad allenatore tutte le parti fanno lo stesso suono, e alla terza parte non si capisce più chi fa cosa. Scegliendo un `.wav` per ogni parte, Production può risuonare la marcetta mettendo quel suono su ogni colpo riconosciuto: rullante sui rullanti, imperiale sugli imperiali.

> **È un secondo ascolto, non un rimpiazzo**
> Quello che senti coi campioni è una marcetta che nessuno ha suonato: serve a distinguere le voci. Le registrazioni originali restano dove sono e si risentono spegnendo il modo.

Scegliere i suoni

1. **Apri le Impostazioni**
   scheda **Le parti di una marcetta**.
2. **Premi la nota accanto a una parte**
   e scegli un file `.wav` con un colpo solo di quello strumento.
3. **Ripeti per le altre parti**
   Una parte senza campione resta col suo audio registrato.

I file possono essere mono o stereo, a qualsiasi frequenza: il programma li legge per come sono fatti. Ogni colpo zittisce quello prima, come una pelle colpita di nuovo, e il volume segue la forza del colpo vero.

I campioni al posto delle prese

In cima alla pagina del brano, sotto al selettore Audio | MIDI, c'è il menu del **kit di campioni**, largo e tondo come il selettore. In modo Audio, a sinistra del menu, c'è un'**iconcina**: premerla non fa partire niente, **accende un modo**. Da lì in poi ogni ascolto (una parte, una strofa, la marcetta intera) esce coi campioni del kit scelto. Resta acceso finché non lo spegni, anche chiudendo il programma. Da spenta il menu è grigio: il kit si sceglie coi campioni accesi. In MIDI l'iconcina non c'è, perché i campioni sono sempre accesi.

Ogni colpo della presa lancia il suo campione **forte quanto l'hai suonato**: un colpo dato piano sul pad esce piano anche col campione, e gli accenti restano accenti. Le code e i rimbalzi della bacchetta, che sul pad fanno dei picchi piccoli subito dopo il colpo, non lanciano niente.

Un colpo che non deve lanciare il campione

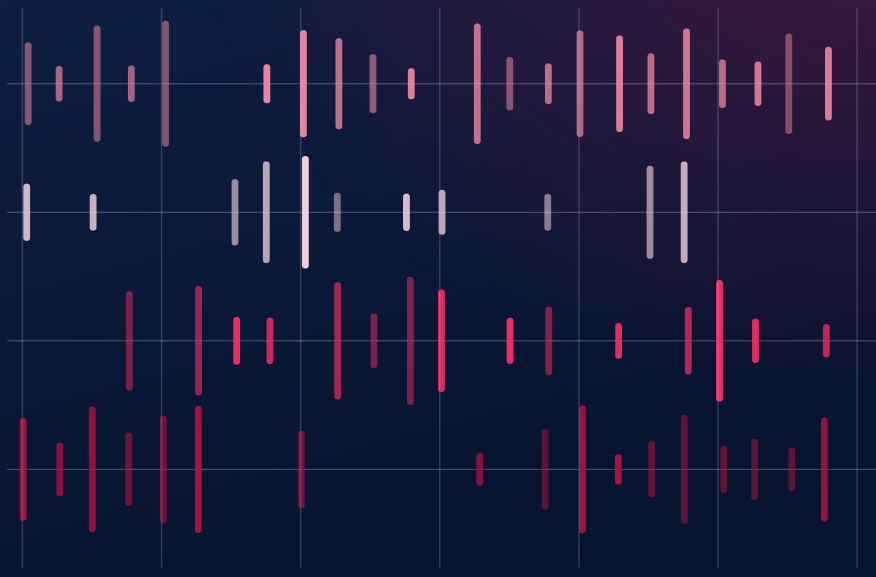
Nelle marcette ci sono colpi che non sono sul tamburo, come le bacchette battute fra loro: col campione suonerebbero come un colpo di rullante. **Clic col tasto destro sull'onda**, vicino a quel colpo, e il colpo non lancia più il campione. Sull'onda lo segna un tondino arancione sbarrato, in cima, con una stanghetta tratteggiata. Un altro clic col tasto destro sullo stesso colpo lo rimette; anche Ctrl + Z lo disfa. Se i colpi sono fitti, ingrandisci l'onda con Ctrl +rotella prima di cliccare.

Il colpo resta nella registrazione: senza campioni si sente come prima, e resta nello spartito. Se poi metti a tempo la presa, il segno segue il suo colpo.

> **L'esportazione lo segue**
> Coi campioni accesi, anche i file esportati sono rifatti coi campioni, e la finestra dell'esportazione lo dice con un avviso rosso in cima. Se vuoi consegnare quello che è stato suonato davvero, spegnilo prima di esportare.

CAPITOLO 11

11



Il modo MIDI

Per chi non ha il microfono: le note si disegnano a mattoncini, come in Ableton, e suonano coi campioni.

IN QUESTO CAPITOLO

Due modi di scrivere una strofa
Audio o MIDI

Disegnare le note
Doppio clic, e il bordo destro

Scegliere le note
Come sul desktop di Windows

La velocity
Quanto forte, colpo per colpo

Ascoltare, esportare, lo spartito
Lo stesso di sempre

Due modi di scrivere una strofa

In cima alla pagina del brano, a destra, c'è il selettore ‹ Audio | MIDI ›. In **Audio** le strofe si fanno registrando col microfono, come in tutto il resto di questo manuale. In **MIDI** le stesse strofe si scrivono **disegnando le note** col mouse, e suonano coi campioni scelti nelle Impostazioni.

Il modo è del brano, e **si sceglie a brano vuoto**: appena c'è una presa registrata (in Audio) o una nota disegnata (in MIDI), il selettore si spegne e il modo resta quello. Per scrivere una marcetta nell'altro modo si comincia un brano nuovo. Ogni modo vede solo le sue strofe: cancellare una strofa in MIDI non tocca le registrazioni di una strofa audio, e viceversa.

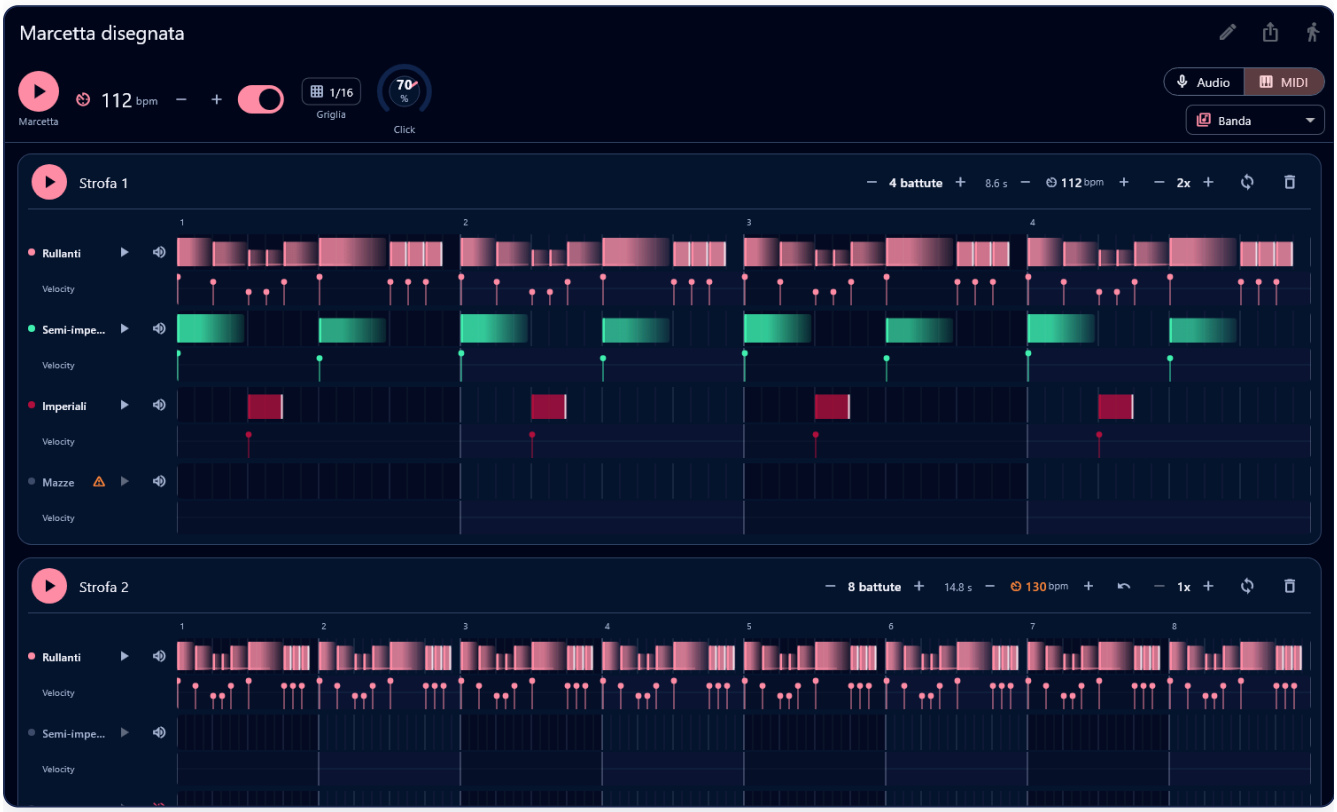


Figura 7 Un brano in modo MIDI: per ogni parte una riga di mattoncini e, sotto, la sua corsia delle velocity. Le Mazze hanno il triangolino arancione: non hanno un campione, e le loro note non si sentono.

In MIDI la strofa tiene il nome, il tempo, i giri, il tondo e il cestino; spariscono il REC, i loop sulle onde, la messa a tempo, il guadagno, il ritardo e l'iconcina dei campioni, perché in MIDI i campioni sono sempre accesi. Al posto della lunghezza decisa dalla prima presa ci sono le **battute**, col meno e col più in cima alla strofa: le note di una battuta tolta non si perdono, tornano rimettendola.

Sotto al selettore c'è il menu del **kit di campioni**: gli stessi set delle Impostazioni, per cambiare il suono di tutte le parti senza uscire dal brano. Se stai ascoltando, il cambio si sente subito. Se i campioni li hai scelti a mano, uno per uno, il menu dice ‹ I miei campioni ›.

> **Serve un campione per ogni parte**
>
> Una parte senza campione ha un triangolino arancione accanto al nome, e le sue note non si sentono. I campioni si scelgono dal menu del set o nelle Impostazioni, come al capitolo precedente.

Disegnare le note

1. **Doppio clic in una casella vuota**
   nasce una nota, agganciata alla griglia scelta in alto (‹ Griglia ›). Tenendo Alt non si aggancia.
2. **Trascinare la nota**
   la sposta; se è scelta insieme ad altre della stessa riga, si spostano tutte. Tenendo Alt invece **si duplica**: le note restano dove sono e se ne trascina una copia.
3. **Trascinare il bordo destro**
   , con un gesto deciso, la accorcia: il campione si spegne lì. Una nota appena messa suona sempre tutto il campione; una accorciata per sbaglio torna piena col tasto destro, ‹ Suona tutto il campione ›. Se la nota è scelta insieme ad altre, si accorciano o si allungano tutte dello stesso tanto, anche su parti diverse.

Di suo una nota **suona tutto il campione**, e la coda si vede sfumare. Se subito dopo c'è un'altra nota, il campione **continua a suonare sotto** e le due code si sommano: lo dice una riga sottile in fondo alla riga. Nei passaggi veloci, dove tante code insieme fanno confusione, o per un colpo secco, la nota si accorcia: il campione si spegne lì, e il mattoncino ha il bordo destro chiaro. Tirata oltre la fine del suo campione torna a suonare tutto.

Le note stanno sulla griglia e non sull'orologio: cambiando il tempo della strofa restano sulle stesse semicrome.

Scegliere le note

- **Un clic** su una nota la sceglie (bordo bianco); un clic su una già scelta la lascia andare.
- Ctrl **+ clic** su altre note le aggiunge alla scelta, anche su parti diverse.
- **Clic nel vuoto e trascinare** disegna il rettangolo di selezione, che passa anche sopra a più parti. Un clic nel vuoto senza trascinare lascia andare tutto.
- Canc toglie le note scelte, Esc le lascia andare.
- Il **tasto destro** su una nota offre Accento (127), Normale (100), Piano (50), Suona tutto il campione e Togli: se la nota è fra le scelte, vale per tutte.

La velocity

Sotto ogni parte c'è la sua **corsia delle velocity**: una stanghetta col pallino per ogni nota, in colonna col suo mattoncino. Prendi il pallino e tiralo su o giù: la velocity va da 1 a 127, e accanto al pallino compare il numero. Il numero si legge anche solo passandoci sopra col mouse.

Se la nota è fra le scelte, si muovono **tutte le scelte** dello stesso tanto, anche delle altre parti, e ognuna si ferma fra 1 e 127. I mattoncini seguono dal vivo: più bassi, più piano. Una nuova nota parte da 100.

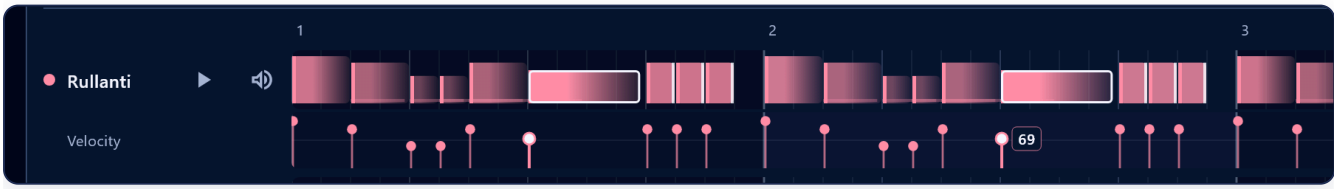


Figura 8 Due note scelte, i loro pallini tirati giù insieme: il numerino dice 69, e i due mattoncini si sono abbassati.

Il volume segue la velocity in proporzione diretta: 127 è tutto il campione, 100 un paio di decibel sotto, 50 otto. Non c'è la curva che tiene su i colpi deboli delle registrazioni: una nota scritta piano esce piano.

Ascoltare, esportare, lo spartito

In MIDI funziona tutto quello che suona: il play della strofa e quello di una parte, il play della ‹ **Marcetta** › coi giri e il tempo di ogni strofa, il metronomo, l'esportazione nei quattro tagli, lo spartito in PDF e per MuseScore, e «Fai la coreografia in Corteo Studio». Cambiando una nota mentre suona, l'ascolto si aggiorna senza fermarsi.

CAPITOLO 12

12



Ordinare, seguire, rifinire

La pagina dei brani a elenco, la barra in alto, Segui, le strofe contratte, le dissolvenze sulle prese e Livella.

IN QUESTO CAPITOLO

L'elenco dei brani
Ordina per, e a elenco

La barra in alto
Sezioni, Segui e Livella

Le dissolvenze
Fade in e fade out

Livella
Pareggiare le prese

L'elenco dei brani

Sopra ai brani c'è una barretta: quanti sono, ‹ **Ordina per** › (ultima modifica, data di creazione, nome, bpm, durata) con la freccina del verso, e due pulsanti per vederli **a schede** o **a elenco**. A elenco ogni brano è una riga con strofe, durata, bpm e data, e anche le intestazioni delle colonne si cliccano: cliccata di nuovo, la stessa colonna gira il verso. Le scelte restano da una volta all'altra.



Figura 9 I brani a elenco, in ordine di nome.

La barra in alto

La barra in cima alla pagina del brano è divisa in sezioni da una righetta sottile: l'**ascolto** (il play della marcetta e ‹ **Segui** ›), il **tempo** (bpm, TAP, metronomo e griglia), le **manopole**, ‹ **Livella** ›, e in fondo il modo del brano col kit di campioni.

Segui

Acceso, mentre suona la marcetta intera la pagina scorre da sola e tiene in mezzo alla finestra la strofa che suona. Se scorri a mano durante una strofa, non ti tira indietro: riprende alla strofa dopo. Con una strofa sola in play non si muove niente.

Strofe contratte

La freccina in testa alla strofa la contrae: restano il nome, il play e il mute di ogni presa e l'onda bassa; spariscono le righe dei segni e dei loop sotto le onde, le icone e le parti vuote. Riaprila con la stessa freccina.



Figura 10 Una strofa contratta: tre prese in meno di trecento pixel.

Le dissolvenze

Ogni presa ha due dissolvenze, una all'inizio e una alla fine di quello che si sente, come in Ableton.

1. **Il quadratino in cima**
   ai bordi dell'onda: trascinalo verso l'interno per allungare la dissolvenza. Sotto compare la curva, e il suono che si abbassa è velato.
2. **Il pallino a metà curva**
   tiralo su o giù per piegarla: verso l'alto il volume sale subito, verso il basso parte piano.
3. **Doppio clic**
   sul quadratino toglie la dissolvenza; sul pallino rimette la curva dritta.



Figura 11 A sinistra una dissolvenza in entrata curva, a destra una in uscita che finisce sulla bandierina della presa.

> *i* **Dove cominciano**
>
> Dalla bandierina d'inizio della presa, o dallo zero della strofa: mai dal precount, che non si sente. Quella in uscita finisce sulla bandierina di fine, o in fondo alla strofa. Spostata una bandierina, la dissolvenza la segue. Si sente in ogni ascolto e nei file esportati.

Livella

‹ Livella › ascolta tutte le prese e propone di quanto alzare o abbassare il volume di ognuna, perché nessuna presa e nessuna strofa esca fuori più forte o più piano delle altre.

- **Si muove solo il volume** della presa (il cursore in fondo alla riga), mai l'audio: dentro, accenti e colpi piano restano come li hai suonati.
- Ogni presa si confronta con la stessa parte nelle altre strofe. **Una strofa più piano tutta insieme resta più piano**: è la dinamica del pezzo. Si corregge la presa che stona da sola.
- ‹ Livella anche le strofe fra loro › toglie anche le differenze fra strofa e strofa: è spento di serie.
- Sotto 1 dB non si tocca niente, e mai più di 9 dB. Ctrl+Z disfa tutto in un passo.



Figura 12 La proposta, presa per presa, prima di cambiare qualcosa.

CAPITOLO 13

13



Esportare

I file audio in quattro tagli, una strofa sola, lo spartito in PDF e quello per MuseScore, e dove salvarli.

IN QUESTO CAPITOLO

Due domande
In quanti pezzi, e di quanto

Dove salvare
Il programma lo chiede ogni volta

Il metronomo nell'esportazione
Click nei file

Due domande

Il pulsante **Esporta**, in alto a destra nella pagina del brano, apre un pannello con tre parti: a sinistra **tutta la marcetta**, a destra **una strofa sola** e, sotto una riga, lo spartito **sul pentagramma**. L'audio esce in file `.wav`; dove metterli lo scegli tu, ogni volta (più avanti in questo capitolo).



Figura 13 Il pannello dell'esportazione coi campioni accesi: l'avviso rosso in cima ricorda che i file saranno fatti coi campioni. In basso a destra le due voci dello spartito.

Tutta la marcetta

SCELTA	CHE COSA ESCE	QUANDO SERVE
Tutto in un file	La marcetta intera com'è quando la suoni: ogni strofa coi suoi giri, tagliata sui suoi loop.	Da ascoltare, da mandare, da usare in coreografia.
Un file per strofa	Ogni strofa per conto suo, intera e una volta sola.	Per avere il materiale, non la marcetta.
Un file per parte	I rullanti di tutta la marcetta in un file, gli imperiali in un altro, con gli stessi giri.	Per far studiare ogni sezione sulla sua parte.
Un file per parte e per strofa	Ogni registrazione per conto suo, già messa a posto nel tempo.	Per lavorarci in un altro programma audio.

Una strofa sola

L'elenco a destra mostra le strofe del brano: un clic su una esporta **quella sola**, con tutte le parti insieme. Il file comincia da zero, non da dove la strofa cade nella marcetta.

Sul pentagramma: lo spartito in PDF

‹ Spartito in PDF › scrive la marcetta **già impaginata**, pronta da stampare o da mandare ai ragazzi. Non serve nessun altro programma.

- **una riga per parte**, coi nomi delle parti della tua banda;
- **ogni strofa va a capo**, col suo nome e il suo tempo scritti sopra;
- i **giri** di una strofa diventano un **ritornello**, con accanto quante volte si suona: **×2**, **×3**…

- ogni strofa è scritta **sul suo loop**, come la senti: quello che sta fuori dai loop non c'è, e non lascia battute di pause;
- se la bandierina **FINE** porta l'ultimo giro oltre il loop, dopo l'ultimo ritornello c'è la **Chiusura**: l'ultimo colpo della marcetta.

1. **Premi «Spartito in PDF»**
   nella parte *Sul pentagramma* del pannello.
2. **Scegli dove salvarlo**
   Si apre il «Salva con nome» di Windows, col nome del file già proposto dal titolo del brano.
3. **Aprilo**
   La finestra *Spartito scritto* dice dove sta il file; il pulsante ‹ Apri il PDF › lo apre subito.

Sul pentagramma: lo spartito per MuseScore

‹ Spartito per MuseScore › scrive un file **MusicXML** che MuseScore apre con un doppio clic, e con lui Sibelius, Dorico e Finale. Una riga per parte, chiave di percussione, **un colpo una nota**. I giri di una strofa diventano un ritornello, e il nome della strofa sta sopra la sua prima battuta. Le battute sono le stesse del PDF, Chiusura compresa.

> *i* **Lo spartito arrotonda, l'audio no**
> In tutti e due gli spartiti, il PDF e quello per MuseScore, i colpi sono messi sulla semicroma più vicina, perché una presa suonata a mano scritta com'è sarebbe illeggibile. La registrazione non viene toccata: per spostare davvero i colpi c'è Quantizza.

Dove salvare

Ogni esportazione chiede **dove** mettere i file. Cosa ti chiede dipende da quanti file escono:

ESCONO	QUANDO	IL PROGRAMMA CHIEDE
Un file solo	Tutto in un file, una strofa in un file, lo spartito in PDF, lo spartito per MuseScore.	Il **«Salva con nome»** di Windows, col nome già proposto: puoi cambiarlo.
Più file	Un file per strofa, per parte, per parte e per strofa; una strofa con una parte per file.	Una **cartella**: i file ci vanno dentro coi loro nomi.

Se nella cartella scelta ci sono già file con lo stesso nome, per esempio perché hai già esportato la stessa marcetta, il programma chiede *«Li sostituisco?»*: ‹ Sostituisci › li riscrive, ‹ No › lascia tutto com'era.

Alla fine la finestra dice dove sono finiti i file, e ‹ Apri la cartella › la apre in Esplora file.

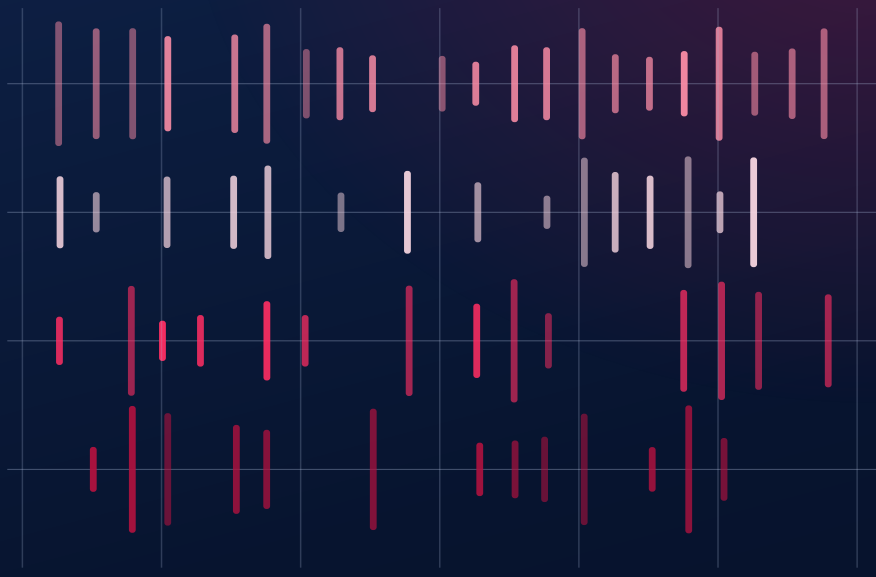
> *i* **Niente più cartella «esportati»**
> Fino alla 2.3 i file finivano da soli nella cartella `esportati` del brano. Dalla 2.4.0 decidi tu dove vanno: quelli esportati prima restano dov'erano.

Il metronomo nell'esportazione

Se il metronomo è acceso, entra anche nei file esportati, in tutti i tagli: utile per chi deve studiare la parte a tempo. Spegnilo prima di esportare se vuoi i file puliti. Nella marcetta che va a Corteo Studio il metronomo non entra mai.

CAPITOLO 14

14



Verso Corteo Studio

Un pulsante solo per mandare la marcetta finita al programma delle coreografie.

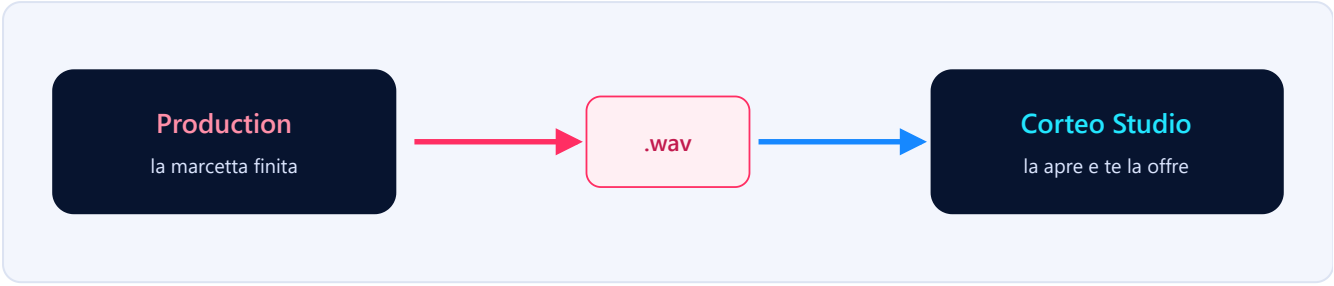
IN QUESTO CAPITOLO

Fai la coreografia in Corteo Studio
Dal brano alla coreografia

Se Corteo Studio non si trova
La prima volta

Le marcette scritte col telefono
Le cartelle del vecchio telefono

Fai la coreografia in Corteo Studio



1. **Premi l'omino che cammina**
   in alto a destra nella pagina del brano: ‹ Fai la coreografia in Corteo Studio ›. Compare *«Preparo la marcetta…»*.
2. **Production scrive la marcetta in un .wav**
   Tutte le strofe coi loro giri, senza metronomo, e apre Corteo Studio passandogli quel file.
3. **In Corteo Studio**
   in cima alla prima pagina compare una striscia col nome del file. Premi ‹ Nuova coreografia con questa marcetta ›, oppure apri una coreografia esistente dall'elenco: la marcetta entra nel primo progetto che apri.

Se Corteo Studio non si trova

Production cerca Corteo Studio dove l'installer della suite lo mette. Se non lo trova compare *«Corteo Studio non lo trovo»*, con l'elenco dei posti in cui ha guardato e il pulsante ‹ Dimmi tu dov'è ›: scegli l'eseguibile `CorteoStudio.exe` una volta, e da lì in poi il programma se lo ricorda.

> *i* **Si manda la musica, non il brano**
> Corteo Studio non sa niente di strofe e parti: riceve la marcetta com'è venuta, in un file solo. Se poi cambi la marcetta in Production, va rimandata.

Le marcette scritte col telefono

CorteoStudio Rec, l'app Android della suite, oggi fa due mestieri soltanto: **registrare le prove** di coreografia (le marcette non si scrivono più sul telefono) e fare da **giudice di campo** per CorteoStudio Score. Le versioni passate dell'app permettevano di scrivere marcette; quella funzione oggi vive solo qui, ma il formato dei file è lo stesso: collega il telefono col cavo, copia la sua cartella `brani` dentro `Documenti\CorteoStudio Production\Brani\` e i brani compaiono nell'elenco.

CAPITOLO 15

15



Problemi, tasti e parole

Le cose che capitano, come si risolvono, le scorciatoie e il glossario.

IN QUESTO CAPITOLO

Quando qualcosa non va
E come si risolvono

Tasti e gesti
Tastiera e mouse

Glossario
In ordine alfabetico

Quando qualcosa non va

Premo REC e non entra niente	Impostazioni → Il microfono: scegli l'ingresso giusto. Poi controlla in Windows che le app possano usare il microfono. Ripremi REC dopo aver chiuso eventuali altri programmi che lo occupano.
La parte nuova è sempre in ritardo	Alza la manopola **Ritardo**. Se hai cambiato scheda audio, Impostazioni → Il ritardo → *Dimenticalo e rimisuralo*, poi fai una presa senza cuffie.
La base si sente dentro la presa	Stai registrando senza cuffie. Mettile, oppure abbassa gli altoparlanti.
L'onda è tutta bianca in cima	Guadagno troppo alto: la presa satura. Abbassalo e rifai.
L'esportazione suona diversa	Sono accesi i campioni, oppure il metronomo: entrambi entrano nei file.
Non posso creare o buttare un brano	Windows impedisce di scrivere in Documenti: Impostazioni → Permessi di Windows → *Autorizza il programma*.
«Questo brano non si apre più»	Il file `brano.json` della sua cartella è rovinato o mancante. Se hai una copia della cartella, rimettila al suo posto.

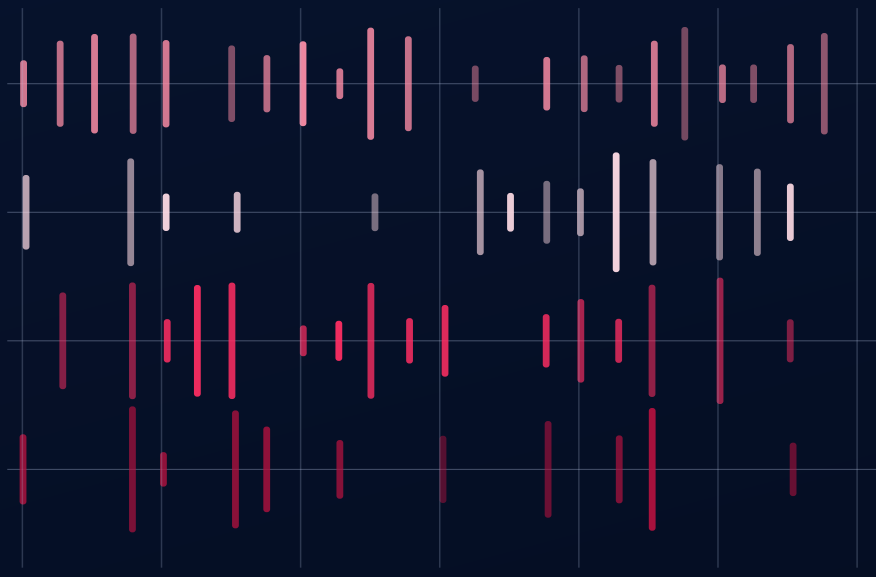
Tasti e gesti

TASTO O GESTO	CHE COSA FA
Spazio	Play e pausa dell'ascolto in corso; senza ascolto fa partire tutta la marcetta. Spento mentre il microfono è aperto.
Ctrl + Z / Ctrl + Y	Annulla / rifà l'ultima cosa fatta sul brano, anche una strofa cancellata con le sue registrazioni; fino a cento passi. Spento mentre il microfono è aperto. Gli stessi due comandi sono le frecce in cima alla pagina.
Alt + trascinare	Sposta una bandierina o una stanghetta senza agganciarla alla griglia.
Doppio clic su una manopola	La rimette al valore di partenza (guadagno a zero, ritardo al valore misurato).
Doppio clic sull'onda, nel banco	Pianta una stanghetta.
Tasto destro su una stanghetta	La toglie.
Rotella, nel banco	Ingrandisce e rimpicciolisce l'onda.
Tasto destro su un colpo dell'onda	Quel colpo non lancia più il campione; ripetuto, lo rimette.
Tenere premuta una casella sotto al REC	Solo: in cuffia va solo quella parte.
Doppio clic nel vuoto, in MIDI	Mette una nota.

TASTO O GESTO	CHE COSA FA
Clic, `Ctrl` + clic, rettangolo, in MIDI	Scelgono le note; un clic su una scelta la lascia andare.
`Canc` / `Esc`, in MIDI	Toglie le note scelte / le lascia andare.
`Alt` + trascinare una nota, in MIDI	La duplica (con le altre scelte della riga): le originali restano.
Trascinare un pallino della velocity	Cambia la velocity, di tutte le scelte se la nota è scelta; il numero compare accanto.

Glossario

Base	Le parti già incise che girano in cuffia mentre se ne registra un'altra.
Campione	Un file `.wav` con un colpo di uno strumento, usato al posto del pad.
Click	Il suono del metronomo, e il suo volume in cuffia.
FINE	La bandierina che dice dove finisce l'ultimo giro della marcetta.
Giri	Quante volte una strofa si ripete prima della successiva.
Guadagno	Di quanto si alza il segnale del microfono.
In tondo	Ascolto ripetuto senza fine.
Loop	Le bandierine che limitano l'ascolto (menta) o una presa (ambra).
MIDI	Il modo in cui le strofe si scrivono disegnando le note invece di registrarle; suonano coi campioni.
MusicXML	Il formato dello spartito che aprono MuseScore e gli altri programmi di notazione.
Muto	Una parte zittita in tutti gli ascolti.
Precount	I quattro colpi prima di ogni registrazione.
Presa	Una registrazione di una parte in una strofa.
Quantizzare	Tirare i colpi verso le righe della griglia.
Ritardo	Il tempo di andata e ritorno della scheda audio, che il programma toglie da solo.
Solo	Sentire una parte sola in cuffia.
Stanghetta	Nel banco della messa a tempo, un punto dell'audio ancorato a un punto del tempo.
Strofa	Un pezzo della marcetta, con le sue parti e i suoi giri.
Velocity	Quanto forte suona una nota disegnata, da 1 a 127: si regola col pallino nella corsia sotto alla riga.



CorteoStudio Production

Fa parte della suite Corteo Studio, insieme a Corteo Studio e CorteoStudio Score.
Manuale della versione 2.6.7 per Windows · novembre 2026.
© 2026 Gabriele Fiocchi · gabriele.fiocchi@hotmail.com